

THÈSE

Pour obtenir le grade de

DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ DE GRENOBLE

Spécialité : **Sciences de l'Information et de la Communication**

Arrêté ministériel : 7 août 2006

Présentée par

Daniel BOUILLOT

Thèse dirigée par **Jacques IBANEZ-BUENO, Professeur**

préparée au sein du **Laboratoire IREGÉ (Université de Savoie)**
dans **l'École Doctorale SISEO**

Relations du texte à l'image et au son dans le cadre d'une fiction littéraire interactive.

Thèse soutenue publiquement le **5 octobre 2012**
devant le jury composé de :

Madame Marie-Laure RYAN

University of Colorado, USA, Rapporteur

Monsieur, Daniel RAICHVARG

Professeur, Université de Bourgogne, Rapporteur

Monsieur Jean-Jacques MOSCAROLA

Professeur émérite de l'Université de Savoie, Membre



Dédicaces

A ma mère qui n'a jamais eu besoin d'imaginer tout cela

A mon père qui en est bien loin

A ma femme toute proche

A mes enfants bien là

A ceux qui m'entourent, pour leurs regards bienveillants, parfois complices

A vous, proches ou lointains, pour qui les sens comptent vraiment, et surtout celui de la Vie.

Remerciements

Mes remerciements vont tout d'abord à ceux et celles qui m'ont généreusement accompagné dans ces aventures créatives : Brigitte Bardou, Annick Coggins, Alain Carré, Lise Ardaillon.

Merci à mon directeur de thèse pour avoir su être là quand il le fallait, à l'équipe et aux membres de l'IREGE pour leur soutien sans faille, à ceux et celles qui m'ont prêté une oreille –ou un mot – attentifs accompagnés d'un peu de leurs temps, dont Marie-Laure Ryan (Université du Colorado), Jean-Jacques Moscarola (Université de Savoie), Jean-Michel Adam (Université de Lausanne), Serge Bouchardon (Université Technologique de Compiègne), Patrizia Violi (Université de Bologne), Virginie Bajan (Archos), Philippe Bootz (Paris 8)

Merci aux partenaires directs ou indirects pour leur précieux soutien : le CCSTI « La Turbine » de Cran-Gevrier, son Directeur Philippe de Pachtère et l'équipe de la Médiathèque (tout particulièrement Jean-Yves Philippon), Le CDDP de Haute-Savoie et son dynamique directeur François Morel, CITIA et son (in)estimable directeur Patrick Eveno, l'Université de Savoie et l'équipe de la présidence, la MJC des Carrés à Annecy le Vieux et son animatrice Jocelyne Quéau, la société Onde M par son directeur Frédéric Merlos pour son éclairage technique, la société Le Sphinx pour la gracieuse mise à disposition de son outil d'analyse statistique en ligne. Merci à Fanny Michelon, étudiante en Licence Information-Communication à l'IAE Savoie Mont-Blanc pour son efficace assistance opérationnelle sur le terrain.

Merci enfin à tous ceux qui sont et restent sources vitales d'inspiration : Nicolas, Erik, Georges, Italo, Richard, John, Christopher, Dino, Annie, Jorge-Luis, René, Fernando, Fredric, Jacques, Cecilia, Lewis, Jean-Baptiste, Jiddu, Charles, Julio, Claude, Carlos, Monique, Raymond, J-S, Leonard, Haruki, Hayao, Tim, Jean, Douglas, Jacques, Brigitte, Raashan, Arturo, Henri, Robert, Faye, Harry, Georges, Khalil, Ambrose, Maria, Alfred, Alejandro, Man, Serge, Luis, Stanley, Kazuo, Keith, Jiro, Donald, Rikki, Howard, Paul, Aldous, Nikos, André, Salvador, Edgar, Roman, Vincent, Léo, Robert, Richard, Solweig, Albert, Werner, Henri, Frédéric, Charles, Walter, Jacques, Don, Paul, Nino, Philippe, Harry, Marcel, Isao, Jean, Wim, John, Hermeto, Pierre, Ernest, et j'en omets, j'en oublie, sans compter ceux qui arrivent...

Résumés – mots-clés

Résumé

L'essor du numérique et la multiplication des supports (smartphone, tablette tactile) ouvrent de nouvelles perspectives en matière d'écriture. Dans ce monde où textes, images et sons s'entrecroisent au fil des réseaux et au gré de l'interactivité, la fiction littéraire peut-elle trouver une voie qui lui permette de préserver sa richesse tout en bénéficiant des apports du numérique ? Comment l'auteur littéraire peut-il concevoir et agencer ses matériaux narratifs afin de toucher efficacement des lecteurs disposés à franchir le pas du numérique ? Quels sont les fondements d'une narration multimodale utilisant au mieux les potentiels du texte, de l'image et du son, dans toute leur complémentarité, pour servir une fiction littéraire destinée à un large public ? Ces questions sont abordées, tant du point de vue de l'auteur que de celui du lecteur, dans une approche transdisciplinaire à la fois théorique et expérimentale.

Mots-clés

- Narration multimodale, fiction littéraire interactive
- Support numérique, tablette tactile
- Littérarité, constituants narratifs, champ perceptif
- Construction narrative, systémique
- Architecture, navigation, interfaces
- Spirale production-réception
- Ecriture littéraire, écriture cinématographique

Abstract

The intense development of digital technologies and hardware (smartphones, tablets) is opening up new prospects for storytelling. In a world where texts, images and sound intermingle through networks and user interactivity, is it possible for narrative fiction to preserve its great wealth while taking advantage of digital techniques? How can a literary author put together and elaborate his narrative components to effectively reach readers willing to use digital content? What are the foundations of multimodal storytelling that use all the potential of text, image and sound in the best complementary ways to create narrative fiction that can be read by a large public? What balances can be found between "telling" and "showing"? How can interactivity be used to serve the narrative without losing the reader?

These issues will be dealt with from both the author's and reader's point of view, in an interdisciplinary approach mixing theory and experimentation.

Keywords

- Multimodal storytelling, Interactive narrative fiction
- Digital device, Touchscreen tablet
- Literarity, Narrative components, Perceptive field
- Narrative building, systematism
- Architecture, Browsing, Interfaces
- Production-Reception Spiral
- Literary storytelling, Cinematographic storytelling

Sommaire

Introduction	8
Problématique.....	15
I- Matériaux de base : texte, image, son (TIS).....	31
II- Relations primaires TIS, approche expérimentale	72
III- Constituants d'une fiction littéraire multimodale	81
IV- Approche expérimentale : « Annalena »	132
V- Conclusions et perspectives	228
Lexique des abréviations.....	251
Illustrations	252
Figures et schémas.....	254
Documents numériques	258
Corpus.....	259
Bibliographie	262
Annexes	268
Table des matières détaillée	302

Remarques liminaires

Le présent document se compose d'un certain nombre de parties et de documents associés, annexes, ou complémentaires.

Du fait de la nature même du sujet concernant le texte, l'image, le son, l'interactivité et d'une façon plus large l'écriture numérique, il n'aurait pas été possible de concevoir ce travail sans que tous ces éléments y soient étroitement associés et en fassent partie intégrante.

Outre les classiques références bibliographiques et corpus listés en fin de ce présent travail, un certain nombre de documents ont donc été rassemblés dans un dossier numérique portant le nom « **Doc_num** ». Nous ferons référence, tout au long de notre travail, à ces documents numériques par la mention « **DocN** » suivie d'un numéro séquentiel, et du nom du fichier concerné. L'accès à ces fichiers est indépendant du document principal et doit être effectué directement à partir du dossier « Doc_num ». Par ailleurs, les principaux documents de travail ont quant à eux été rassemblés dans un dossier séparé ayant pour nom « **Annexes** » dont le contenu est détaillé en fin de ce présent document.

Les dossiers numériques « **Doc_num** » et « **Annexes** » se trouvent dans un DVD-Rom joint au présent document. Ils sont aussi disponibles en ligne (ainsi que la version PDF du présent document), à l'URL suivante :

<http://www.webiae.com/ftp>

login : **thesedb**

mot de passe : **annalena**

L'utilisation des navigateurs Firefox ou Internet Explorer est fortement recommandée. Le téléchargement d'un fichier se fait, depuis un PC, par clic droit sur le fichier (puis « enregistrer ». Depuis un Mac, il est conseillé de passer par les icônes en haut à droite de la fenêtre. Pour certains documents, dont les PDF, l'ouverture peut se faire directement en ligne par double clic sur le document (il est conseillé de n'utiliser cette option que s'ils ont une petite taille).

Tous ces documents sont accessibles à partir de logiciels standard du marché : lecteur vidéo (l'utilisation du logiciel libre VLC est suggérée), lecteur PDF (tel que Acrobat Reader), lecteur mp3 (VLC convient tout à fait), ou encore lecteur Flash (si l'on ne dispose pas d'un Player Flash autonome sur sa machine, il suffit d'ouvrir les fichiers depuis un navigateur Web disposant du plug-in Flash Player). Quelques documents techniques sont quant à eux accessibles à partir de la suite Microsoft Office (Word, Excel, Access).

L'œuvre interactive « Annalena », quant à elle, ne nécessite aucun logiciel tiers sous Windows : il suffit d'ouvrir le fichier « Annalena.exe ». Sous Mac OS, la technique du navigateur disposant du Player Flash peut convenir en ouvrant le fichier « Annalena.swf ».

Dans le document principal, quelques citations en anglais ont volontairement été laissées en version originale dans le corps du texte. Une traduction personnelle en français est alors proposée en note de bas de page.

Thèse
Relations du texte à l'image et au son
dans le cadre d'une fiction littéraire interactive

« *and what is the use of a book without pictures or conversations ?* » (1)

Introduction

Depuis que l'homme est Homme (et peut-être même bien avant), il a toujours été imprégné du besoin, du désir, du souhait de transmettre à ses proches des faits, des évènements, des actions - en un mot des histoires - qu'elles soient minuscules ou majuscules, qu'elles soient réelles ou fictives ou quelquefois les deux ensemble.

De tout temps, non content de transmettre, avec ses histoires il a cherché à partager, à émouvoir, à amuser, à faire réagir, penser, méditer ses semblables. Tous les moyens lui ont été utiles, depuis le geste, le mime, puis la voix, le texte, le dessin, jusqu'aux productions visuelles et sonores de plus en plus réalistes, accessibles, et maintenant réactives aux sollicitations du public qu'elles atteignent.

S'il lui a fallu attendre le Châtelperronien (-38.000 à -32.000 ans avant notre ère) pour inventer la première représentation symbolique que fut la parure, ou l'ère sumérienne (-3.300 ans avant notre ère) pour développer les premières formes d'écriture (2), il ne pratique l'écriture cinématographique que depuis cent-quinze ans (3) et l'écriture numérique interactive que depuis une quarantaine d'années (4).

¹ « A quoi peut bien servir un livre sans image ni conversation ? » (Alice au Pays des Merveilles – Lewis Carroll) – RAPPEL : les citations en langue anglaise ont fait l'objet de traductions françaises effectuées personnellement.

² Cette référence a été utilisée comme point de départ d'une échelle temporelle de la communication présentée dans un Cd-Rom consacré à la communication en entreprise réalisée en collaboration avec Jacques Ibanez-Bueno [~BOUILLOT-IBANEZ]

³ On date généralement la naissance du cinéma à la première projection publique donnée par les Frères Lumière au Salon indien du Grand café de Paris le 28 décembre 1895

⁴ "The Mother of All Demos" est le nom que donna rétrospectivement Douglas Engelbart à sa démonstration du 9 décembre 1968 lors de la Fall Joint Computer Conference (FJCC) de San Francisco, durant laquelle il exposa des technologies expérimentales qui se sont popularisées depuis. Il présenta ainsi la première souris informatique jamais vue en public, et introduisit le texte interactif, la vidéoconférence, la téléconférence, l'e-mail, l'hypertexte et un éditeur temps réel collaboratif.

Pourquoi donc partir de si loin ?

- D'une part, pour relativiser l'ambition de nos démarches dans cette « ère du numérique » qui est bien balbutiante
- et, d'autre part, pour conserver à l'esprit que l'art de l'écriture et celui de la narration, qui sont plus que millénaires, ont toujours su explorer de nouvelles formes d'expression afin de se les approprier pour notre plus grand plaisir. Espérons que cela dure encore et toujours.

Origine et champs de la recherche

Depuis de nombreuses années, nous menons une démarche créative tournée vers le texte, l'image et le son, conjointement à une activité professionnelle intense (et toujours d'actualité) sans rapport direct avec notre sujet, sinon quelques fondements technologiques issus d'une formation d'ingénieur en informatique et mathématiques appliquées (⁵).

La question de la relation du texte littéraire au média numérique s'est assez rapidement trouvée au centre des réflexions jalonnant cette démarche créative. Après avoir expérimenté l'édition collaborative en ligne au travers d'un service télématique qui se prolongeait par l'édition « papier » d'une revue poétique illustrée (⁶), la première création véritablement hybride, mélangeant texte poétique, image fixe, vidéo, musique et voix fut une installation multimédia : « Poésie en boîte ». Il s'en est suivi une période d'écriture polymorphe, voire « polymédia » durant laquelle ont été produits des textes littéraires et poétiques, des films d'animation Flash, des séquences musicales, et des réalisations purement multimédia. De cette période a résulté en 2006 l'intention de faire converger ces différentes démarches vers une nouvelle forme d'écriture servant une fiction littéraire interactive qui prit le nom de « Annalena ».

Pourquoi ce choix ?

Le récit de fiction littéraire est un exercice qui vise souvent à mêler à la fois le réel et l'imaginaire afin d'immerger le lecteur dans un univers crédible et cohérent dans l'esprit de ce que les psychologues appellent « Effet Othello », c'est à dire « *mentir pour insister sur la*

⁵ Un résumé de notre parcours personnel est joint en annexe.

⁶ Une description plus détaillée de cette expérience est présentée en Annexe 2 de ce document.

vérité » [DANESI 04] (⁷). Notre expérience créative dans le domaine de l'image et du son nous a ainsi conduit à penser que l'enrichissement d'un récit de fiction littéraire par de l'image et du son pouvait à coup sûr apporter une forme de réalité venant renforcer cet « Effet Othello ». Ceci permettant aussi de stimuler les sens du lecteur et d'ouvrir de nouvelles perspectives au niveau des techniques de narration, des univers explorés, et des rythmes de lecture.

Tout au long cours de cette démarche, un certain nombre de questionnements empiriques ont alors surgi :

- Comment une écriture mobilisant texte, sons et images peut-elle servir la narration sans risque d'y perdre le lecteur ?
- Quelle place donner au texte dans cette nouvelle forme d'écriture qui privilégie l'écran et l'interactivité ?
- Quel équilibre trouver entre le « raconter » et le « montrer » ?
- Quelles libertés et quelles contraintes donner au lecteur d'une fiction littéraire interactive ?

Nos premières activités de recherche, au sein du laboratoire IREGÉ (⁸), dans le domaine des Sciences Humaines et Sociales, et plus précisément des Sciences de l'Information et de la Communication, nous ont alors incité à aborder – ou même élargir - ces questions en développant une démarche expérimentale inscrite dans un cadre conceptuel adapté. Une approche nous permettant de mobiliser nos compétences issues de l'ingénierie informatique afin d'alimenter nos réflexions de recherche dans le dessein ultime de s'ouvrir, en tant qu'auteur, de nouvelles perspectives de création.

⁷ L'effet Othello est à l'origine un concept inventé par le psychologue américain Paul Ekman, spécialiste des émotions, et concernant la perception qu'on peut avoir d'une personne laissant penser qu'elle est en train de mentir alors qu'elle dit la vérité.

⁸ Institut de Recherche en Gestion et Economie de l'Université de Savoie

Définitions de cadrage

Avant de poursuivre plus avant dans ce travail, il nous paraît indispensable de poser ici les bases de quelques définitions.

Fiction littéraire

Par « **fiction littéraire** », nous entendons un récit de fiction littéraire, c'est à dire un *discours basé sur l'écrit, le texte, et relatant des évènements relevant de l'imagination, quand bien même ils se nourrissent de faits réels.*

Récit, histoire et narration

Il nous faut dès à présent aborder la question du récit, largement évoquée en narratologie.

Ainsi, Gérard Genette [GENETTE 72] précise-t-il qu'on peut donner trois sens à ce mot :

- 1- Le récit comme étant l'énoncé narratif, discours relatant un ou des évènements
- 2- Le récit comme étant la succession d'évènements qui font l'objet du discours
- 3- Le récit comme étant l'acte de narrer pris en lui-même

Et, pour éviter toute confusion, nous décidons d'adopter les définitions suivantes :

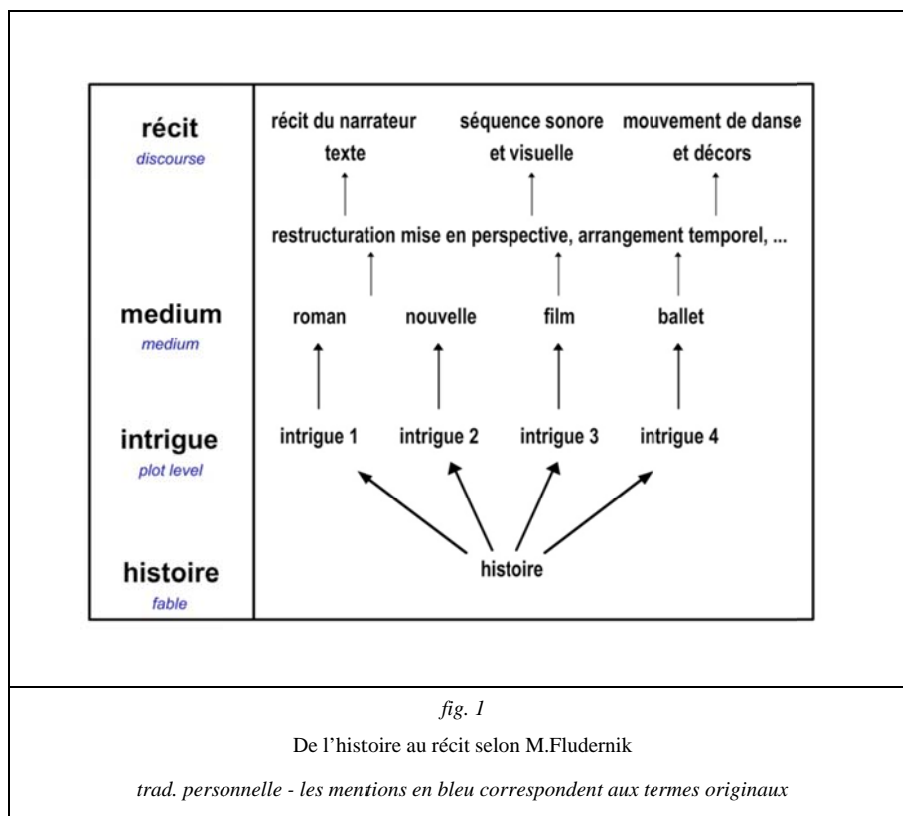
- 1- **Histoire** = contenu narratif
- 2- **Récit** = discours ou texte narratif
- 3- **Narration** = acte narratif producteur

Ces termes ne font cependant pas l'unanimité chez les spécialistes en narratologie.

Si, par exemple, le terme « Narration » a été adopté par David Herman [HERMAN 01], Shlomith Rimmon-Kenan [RIMMON-KENAN 83], Mieke Bal lui préfère celui de « Texte » [BAL 97], ce terme étant lui-même utilisé par Shlomith Rimmon-Kenan à la place de « Récit », alors que les termes de « Fabula » [BAL 97] ou de « Fable » [FLUDERNIK 09] sont employés par certains auteurs à la place du terme « Histoire ».

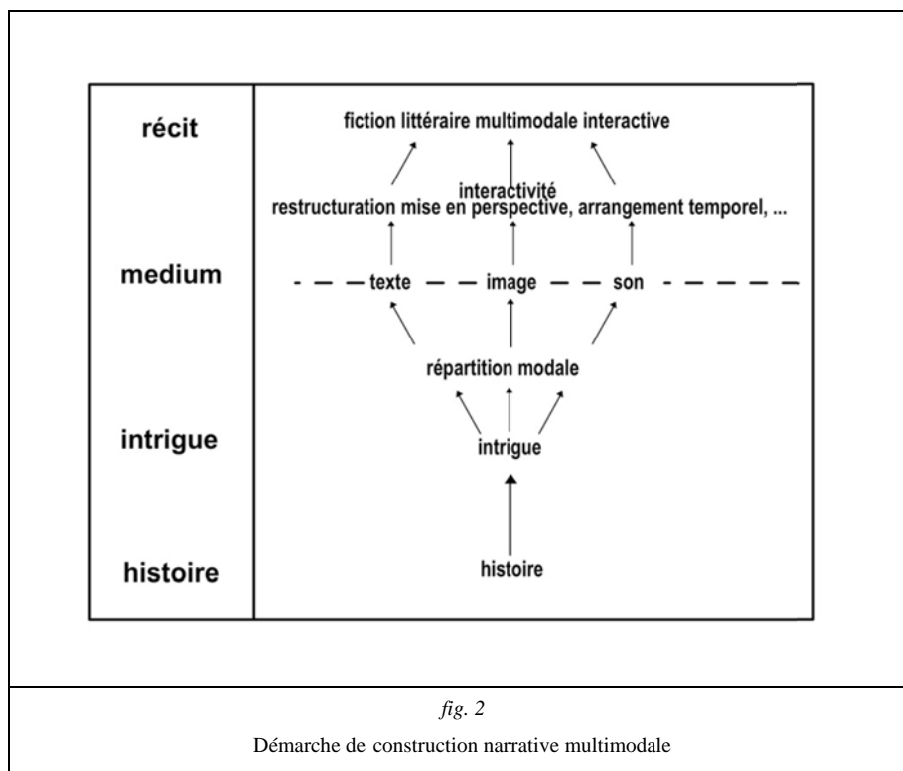
Il nous paraît donc important de bien préciser que dans la suite de ce travail, nous resterons sur les termes définis par Gérard Genette, sachant que pour nous, le récit pourra s'exprimer non seulement par le texte, mais aussi par l'image ou le son.

La question du passage de l'histoire au récit selon plusieurs media est évoquée par Monika Fludernik au travers de ce schéma [FLUDERNIK 09] :



On y voit qu'une même histoire peut ainsi donner naissance à différents récits appartenant à des domaines bien distincts. Nous citerons ainsi à titre d'exemple le roman « Don Quichotte » écrit au début du XVIIème siècle par Miguel de Cervantès et qui donna lieu depuis à plusieurs autres romans et nouvelles (dont ceux de Thomas Mann, Jorge-Luis Borges, Graham Greene), des pièces de théâtre (dont celles de Victorien Sardou, Jean Richepin, Irina Brook...), des films (une vingtaine, dont ceux de Emile Cohl, Georg Willem Pabst, Terry Gilliam, Antonio Zurera...), des pièces musicales (une vingtaine dont celles de Henry Purcell, Georg Philipp Telemann, Richard Strauss, Jules Massenet, Manuel de Falla, Maurice Ravel...), des ballets (dont celui de Marius Petipa), des comédies musicales (dont celle de Jacques Brel) et des chansons (dont celle du groupe Babylon Circus) !

La démarche que nous nous proposons d'étudier est cependant un tant soit peu différente, puisque texte, images et sons sont réunis dès l'origine dans la même œuvre, ce que nous pouvons traduire par le schéma suivant :



Nous ne reviendrons pas sur la notion de fiction littéraire, déjà définie ci-dessus, sinon pour indiquer qu'elle suppose que le texte conserve une place prédominante dans le récit.

De « multimodal texts » à « narration multimodale »

La narration dite « polymodale » a été introduite pour la première fois par Gérard Genette [GENETTE 72] à propos des focalisations multiples utilisées par Marcel Proust, notamment dans son roman « A la recherche du temps perdu » : changements de points de vue de la conscience du héros à celle du narrateur en passant par celles d'autres personnages du roman, mettant ainsi à bas les codes du roman classique pour rendre même la notion d'infraction caduque.

Le chercheur américain James Paul Gee (⁹), afin de tenir compte de l'évolution des modes de communication écrits, a introduit la notion de « **multimodal texts** » [GEE 03] en précisant le sens du mot « texts » : « *texts that mix words and images* » (¹⁰). Il faut bien sûr se référer au sens américain du mot « text » : « *a book or other written or printed work, regarded in terms*

⁹ James Paul Gee est né en 1948 à San José (Californie). Il est professeur d'études littéraires à l'Université d'Arizona, membre du groupe « Games, Learning, and Society » de l'Université de Wisconsin-Madison, et membre de la National Academy of Education. Ses recherches ont touché les domaines de la psycholinguistique, de l'analyse du discours, de la sociolinguistique, de l'éducation bilingue et de la littérature. Réf : Wikipedia

¹⁰ Des textes qui mélangent des mots et des images

of its content rather than its physical form » ⁽¹¹⁾. Il évoque par la suite le fait que la multimodalité peut s'étendre au son, la musique, les sensations corporelles, etc

Afin de ne pas créer de confusion dans la suite, nous adapterons donc les propos de James Paul Gee pour proposer la définition de ce que nous appellerons dorénavant « **Narration multimodale** » :

- 1- *La narration multimodale mélange divers modes de communication (texte, image, son) dans un seul document.*
- 2- *Chaque mode de communication peut transmettre un message indépendant des autres modes.*
- 3- *Pris dans leur ensemble, les modes créent des effets sur leurs lecteurs qui sont différents de n'importe lequel des modes considéré singulièrement.*

Il est clair que nous devons (à l'instar de James Paul Gee pour « texts ») préciser ce que nous entendons par « document ». Nous nous situons bien entendu dans un environnement numérique et considérons que « document » s'entend comme une réalisation « complète », c'est à dire comportant tous les éléments nécessaires au déroulement du récit dans toutes les dimensions imaginées par l'auteur. Un tel document peut donc se composer de nombreux fichiers informatiques.

Interactivité

Les définitions de l'interactivité sont très nombreuses et variées. Pour rester dans le domaine qui nous intéresse, nous évoquerons à titre d'exemple exemple les 23 pages consacrées par Mark Stephen Meadows à la définition puis la description de l'interactivité dans son ouvrage « *Pause & Effect, the art of interactive narrative* » [MEADOWS 03] et au décorticage point par point de cette longue définition par Chris Crawford dans son ouvrage « *On interactive storytelling* » [CRAWFORD 05].

En se restreignant au sujet qui nous intéresse, c'est à dire la relation auteur-lecteur lorsque le premier s'est investi dans la création d'un récit littéraire qu'il souhaite communiquer au second, nous ne considérerons ici l'interactivité, même s'il s'agit au bout du compte d'une relation humain-humain, que comme une possibilité technique, un « mécanisme » conçu par

¹¹ *Un livre ou tout autre travail écrit ou imprimé, considéré en termes de contenu plutôt que par rapport à sa forme matérielle.* Réf : The New Oxford American Dictionary – 2nd Edition - 2005

l'auteur pour ses lecteurs en vue de leur permettre de profiter au mieux de la création numérique qu'il a produite. Nous considèrerons donc que cette interactivité intervient dans le cadre d'une relation homme-machine, c'est à dire entre le lecteur et l'œuvre numérique qu'il découvre.

En nous basant notamment sur le point de vue de Marie-Laure Ryan [RYAN 04], nous définirons donc cette forme d'**interactivité** comme la « *capacité d'une création numérique de répondre à une action délibérée de l'utilisateur selon des conditions définies par l'auteur de la création* ».

Problématique

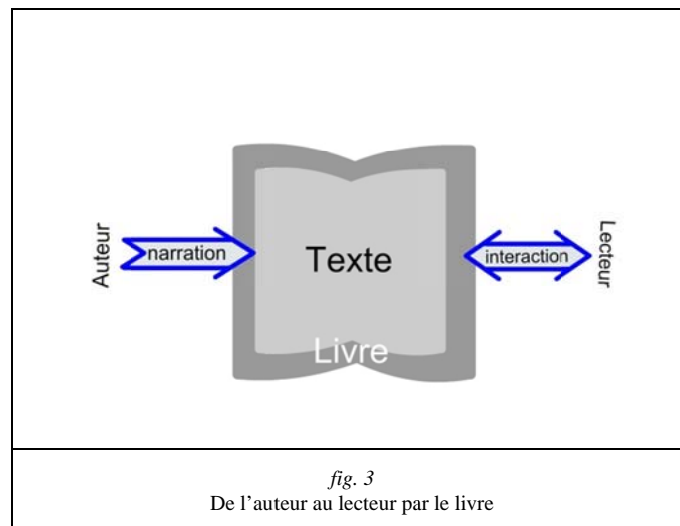
Le texte littéraire et son support traditionnel : le livre

Après la longue tradition orale de conteurs, à partir du XII^{ème} siècle, et plus largement du XVII^{ème} siècle, le moyen le plus simple pour un auteur de raconter, de transmettre une histoire à un public, fut le texte qui se diffusa largement sous la forme de livres. Si la transmission orale permettait à l'histoire de se transmettre de bouche à oreille sans autre support matériel que l'air qu'elle parcourait entre les deux, le texte a donc nécessité la création d'un support matériel lui permettant de prendre réalité, faisant ainsi exploser non seulement la contrainte d'unicité spatio-temporelle imposée par l'oralité à l'émetteur (l'auteur) et au récepteur (l'auditeur) mais aussi les capteurs sensoriels impliqués, la voix et l'ouïe étant généralement remplacées par la vue et dans une moindre mesure (sauf dans le cas de l'écriture braille), le toucher.

Autre caractéristique de l'apparition d'un tel support matériel qu'est le livre, la nécessité pour le récepteur (le lecteur), d'exercer une action physique volontaire afin de progresser dans l'histoire en tournant les pages. Simple action mécanique imposée par la structure physique même du livre, elle a rapidement permis au lecteur, et souvent à l'auteur, de développer plusieurs modes de relation avec le texte : accès aux notes, renvois, tables des matières ou index, mais aussi parcours parallèles, aléatoires, ou même combinatoires, comme dans les « Cent mille milliards de poèmes » de Raymond Queneau [~QUENEAU_1]. Considérant le système [texte-livre]↔lecteur, on peut alors considérer que la notion d'interaction est applicable dans le sens de la définition que lui donne Edgar Morin (¹²).

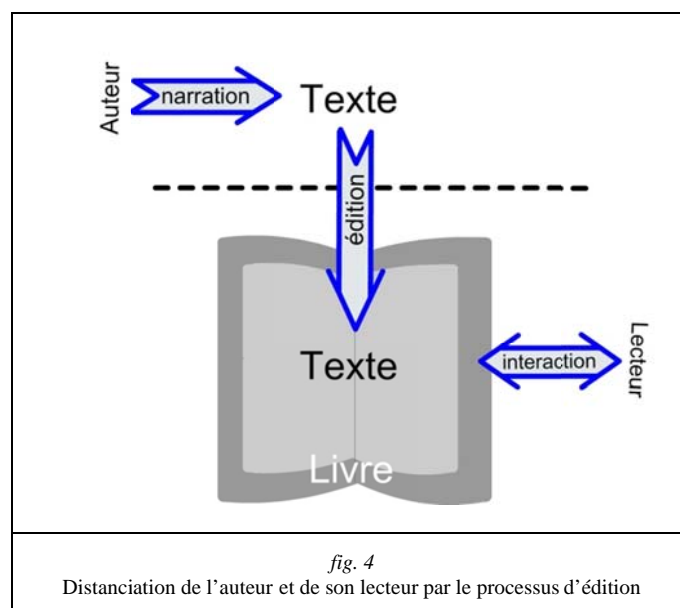
¹² « Une interaction est un échange d'information, d'affects ou d'énergie entre deux agents au sein d'un système. C'est une action réciproque qui suppose l'entrée en contact de sujets. » Edgar Morin – La Méthode – 1977.

Ainsi, le passage d'une histoire de la tête d'un auteur à celle d'un lecteur via un texte, nécessite-t-il la mobilisation de trois éléments fondamentaux : La **narration**, dont les principes ont été posés dès l'antiquité et qui permettent à l'auteur de donner une forme à son texte, le **support** qui permet au texte de se matérialiser et de se développer en dehors de son auteur, et **l'interaction** qui permet au lecteur d'assimiler le texte selon son rythme et son gré, ce qui peut se schématiser de la façon suivante :



Ce schéma ne traduit cependant pas la distance spatio-temporelle qui s'est établie, à la différence de la transmission orale traditionnelle, entre l'émetteur et le récepteur, et qui a mené certains théoriciens, surtout à partir du courant post-structuraliste des années 60 comme Roland Barthes [BARTHES 68] ou Michel Foucault [FOUCAULT 69], à « effacer » l'auteur au profit du lecteur dans la relation au texte, finissant par placer ce dernier au centre des questionnements de la recherche [JAUSS 78].

Si l'on voulait faire évoluer ce schéma pour traduire cette distanciation, on pourrait obtenir le résultat suivant :



De façon générale, en effet, dans son processus de création-narration, l'auteur ne se sent concerné que par le texte qu'il produit et non par le support sur lequel celui-ci va se trouver (il peut exister bien sûr des exceptions, mais elles seront rares dans le domaine de la fiction littéraire).

C'est traditionnellement l'éditeur qui se charge du travail de « transfert » sur le support matériel destiné au lecteur, avec un degré de liberté plus ou moins important selon la nature du texte et ses relations avec l'auteur (lorsque celui-ci est encore vivant) : format des pages, qualité du papier, de la reliure, choix typographiques, ou encore ajout de préfaces, postfaces, notes, tables et index, illustrations, résumés, critiques...

Il reviendra donc souvent au futur lecteur en quête d'une nouvelle lecture de choisir non seulement un texte (et son auteur), mais aussi une forme éditoriale et matérielle selon différents critères bien souvent économiques ou pratiques qui feront par exemple toutes les différences entre un texte imprimé dans volume de La Pléiade ou dans une collection de livres de poche.

L'image et le son pour de nouvelles formes de narration

Dans cette démarche de narration détachée des contraintes de communication spatio-temporelles, ce n'est que depuis une centaine d'années que l'image, bientôt animée puis sonore, est venue concurrencer le livre, d'abord par le cinéma, puis plus largement par

l'audiovisuel. Ce mode de création, de par sa forme d'une part, et de par ses exigences techniques d'autre part, a quelque peu bouleversé la fonction de ce type d'auteur qui est devenu « réalisateur » terme dont l'équivalent anglo-saxon est encore plus explicite : « Director ». Le travail solitaire de l'auteur littéraire s'est ainsi transformé en travail de management d'équipe orienté vers deux grandes directions : les créateurs de contenu à dominante artistique (scénaristes, comédiens, mais aussi compositeurs, voix, dessinateurs, ...) d'une part, et les techniciens d'autre part (cameramen, éclairagistes, ingénieurs du son, ...).

Ces nouvelles formes de narration ont permis d'opposer au *diegesis* du récit écrit, limité dans sa représentation d'un monde réel (ou réaliste) [GENETTE 72], le *mimesis* de l'univers visuel et sonore ainsi maîtrisé par les techniques cinématographiques [JULLIER 02].

Si le cheminement d'une histoire, née de l'imagination d'un auteur, est devenu autrement plus complexe pour atteindre sa cible (c'est à dire cette fois-ci ses spectateurs), celle-ci a toutefois revêtu une forme beaucoup plus accessible car ne nécessitant aucun effort de décryptage particulier (tel que l'apprentissage de la lecture). De plus, à la différence du livre, la notion de relation au support est devenue plus complexe à formaliser, une même œuvre pouvant par exemple être vue dans une salle de cinéma, sur un écran de home-cinéma ou sur un écran d'ordinateur à partir d'un DVD chapitré avec lequel le spectateur pourra bénéficier d'une interaction significative ⁽¹³⁾ en s'aidant généralement d'une télécommande ou d'une souris informatique.

Après plus de cent ans de pratiques – et de recherches - sur l'écriture cinématographique, plusieurs points importants paraissent intéressants à retenir dans le cadre de notre réflexion :

- Le « *récit filmique* » mobilise de façon plus importante les sens du spectateur, mais il lui impose aussi plus de contraintes environnementales (conditions de réception de l'image et du son) [VANOYE 89]
- Le « *récit cinématographique* » restreint les degrés de liberté individuelle du spectateur [MEUNIER 05]
- L'objet dans la description littéraire est déchiffré tandis qu'il ne peut être que vu dans un film [DEPREZ 01]
- « *Le cinéma commence là où le langage finit* » [LECONTE 01]

¹³ L'apparition du magnétoscope avait déjà permis à certains spécialistes de pressentir cette mutation dans les rapports au film cinématographique. Ainsi le critique Serge DANEY, dans la revue Esprit en novembre 1983 : « .../... je disais que le magnétoscope change ça. Quand Serge July me dit qu'il a revu trente fois *La soif du mal* dans le week-end et que " c'est la beauté sur parole ", je me dis que je ne pourrais pas faire ça. »

Ces bribes de réflexion tendent à montrer la distance qui sépare ces deux formes, le récit littéraire et le récit filmique, alors qu'elles naissent d'une même volonté, celle de raconter une histoire et de la transmettre à un public. Si la source créative littéraire a été souvent récupérée par le cinéma (¹⁴), le résultat est loin de convaincre par exemple Nathalie Sarraute qui déclare : « *Quel rapport y a-t-il entre les sensations produites par une œuvre littéraire, c'est-à-dire par l'écriture, sur un lecteur sensible aux qualités propres au langage littéraire, et celles que produisent sur les spectateurs les images cinématographiques? Pour moi, je n'en vois aucun.* » (¹⁵). Cette remarque cristallise nombre de réactions de spectateurs lorsqu'ils vont voir une adaptation littéraire au cinéma. Nous ne nous étendrons pas plus avant sur ce sujet déjà bien traité par ailleurs dans la littérature (¹⁶), notre intention étant simplement de montrer que la relation du texte littéraire à l'image, et tout particulièrement l'image animée a toujours été, et reste une question particulièrement sensible.

L'apparition du numérique

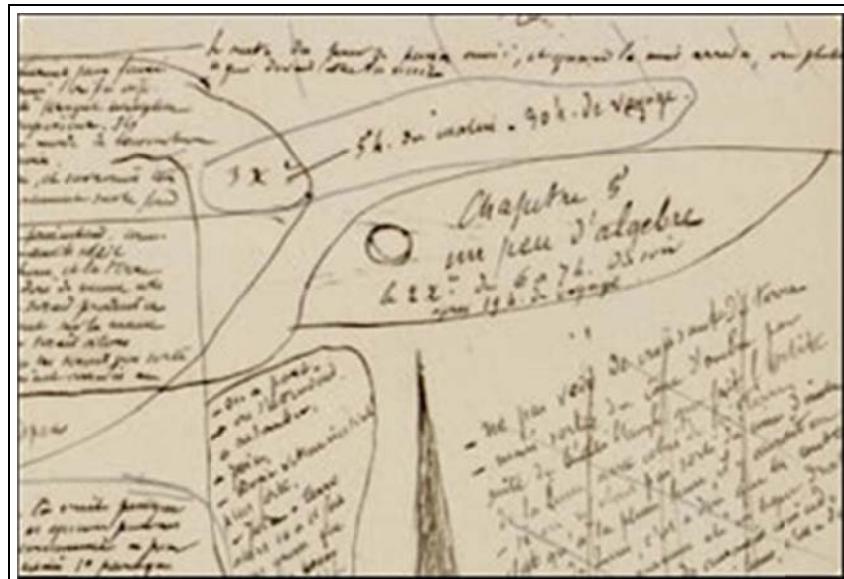
Considérant tout d'abord l'écriture littéraire, l'apparition du numérique a dans un premier temps bousculé l'auteur dans ses techniques d'écriture : traitement de texte, logiciels d'organisation de l'écriture (comme yWriter, StoryBook, Phraseo, Final Draft...) ou encore forums et ateliers d'écriture en ligne. Pas de quoi bouleverser les chemins de la narration, mais comme le dit encore l'écrivain Tahar Ben Jelloun dans une récente interview (¹⁷) « *ce n'est plus pareil* ». Quelque part en effet, l'ordinateur se rend maître de quelques chemins obscurs de la création littéraire dont certains écrivains se sentent parfois dépossédés. Une forme de domination du clavier et de l'écran qui finissent par imposer un cadre d'écriture pouvant devenir un carcan technologique dans certaines phases de création – Il suffit pour s'en convaincre de consulter certains manuscrits autographes. Mais ceci est un autre débat...

¹⁴ Selon Jean Marcel, « 83% de la production filmique puiserait dans les œuvres littéraires une large part de son inspiration » - Cité dans [GARDIES 01]

¹⁵ Cahiers du Cinéma - Numéro spécial : « Film et roman, problèmes du récit ». N° 185. 1966.

¹⁶ A titre d'exemple : « La transcriture pour une théorie de l'adaptation : littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip. » Colloque de Cerisy. Groensteen, Thierry / Gaudreault, André. Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image – 1998, ou encore « Littérature et cinéma » Clerc, Jeanne-Marie. Nathan – 1995.

¹⁷ France Info, juillet 2011



ill. 1

Jules Verne - Manuscrit autographe du roman Autour de la lune, 1869.

© Mairie de Nantes

Après le texte, ce sont l'image et le son qui sont petit à petit passés dans les rouages de la numérisation, offrant au créateur des outils de plus en plus puissants lui permettant de concevoir et manipuler ces différents objets pour les rassembler dans ce qui fut nommé « multimédia » à partir des années 80. Afin de permettre aux utilisateurs d'accéder aux contenus numériques dans des conditions de confort équivalentes au feuilletage des pages d'un livre, il a fallu imaginer des dispositifs de contrôle des contenus basés sur des interfaces visuelles et des périphériques tels que la souris ou le clavier. Cette forme d'interaction entre homme et machine a pris le nom d'interactivité⁽¹⁸⁾.

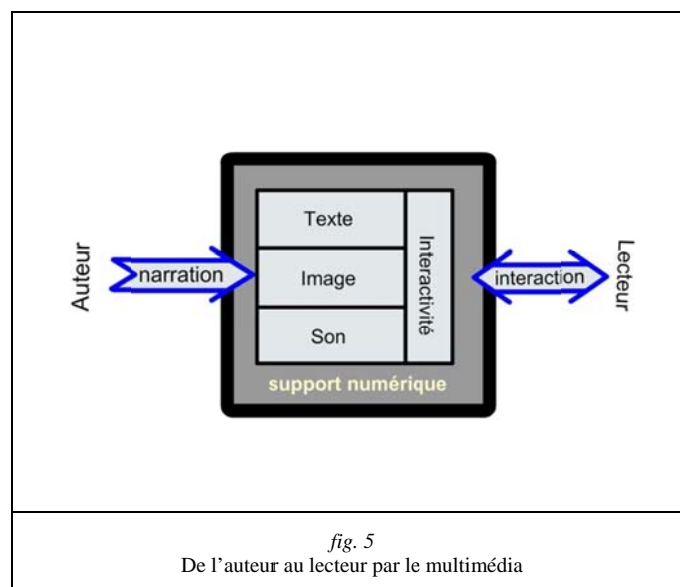
Pour l'auteur, les choses se sont à la fois simplifiées et compliquées. Simplifiées car le numérique permet de centraliser les techniques au sein d'un même outil, l'ordinateur, grâce en particulier aux logiciels dédiés au traitement du texte, de l'image ou du son. Si ceux-ci deviennent de plus en plus aisés à acquérir, la complexité provient d'une part de l'évolution incessante des normes et des technologies, et d'autre part des compétences qu'il est nécessaire de rassembler pour maîtriser toutes les étapes de la chaîne de création et de production numérique. La notion d'auteur devient alors protéiforme, pouvant aller du simple individu (comme un écrivain utilisant son traitement de texte) jusqu'à des équipes multiples et

¹⁸ Interactivité n.f (1982 :de interactif) activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine (Petit Robert 1992). Une définition plus adaptée au contexte de ce travail a été donnée précédemment.

spécialisées dans l'un ou l'autre de la chaîne numérique (image, son, 3D, post-production, réseau, ...).

Si le cinéma et l'audiovisuel ont tiré la création vers un extrême bien éloigné de l'écriture littéraire, le numérique offre quant à lui l'immense possibilité de pouvoir faire cohabiter simultanément en un même espace (l'écran numérique) des contenus qui dépendent directement du temps (image en mouvement, son), et d'autres qui n'en dépendent pas forcément (image fixe, texte). Dans le cadre d'une narration littéraire, faire cohabiter ces différents médias présente une difficulté propre à leur nature même, opposant par exemple la compréhension immédiate de l'image dans le présent, au temps de déchiffrage et d'assimilation du texte dans la longueur de son exposition [KROEBER 06].

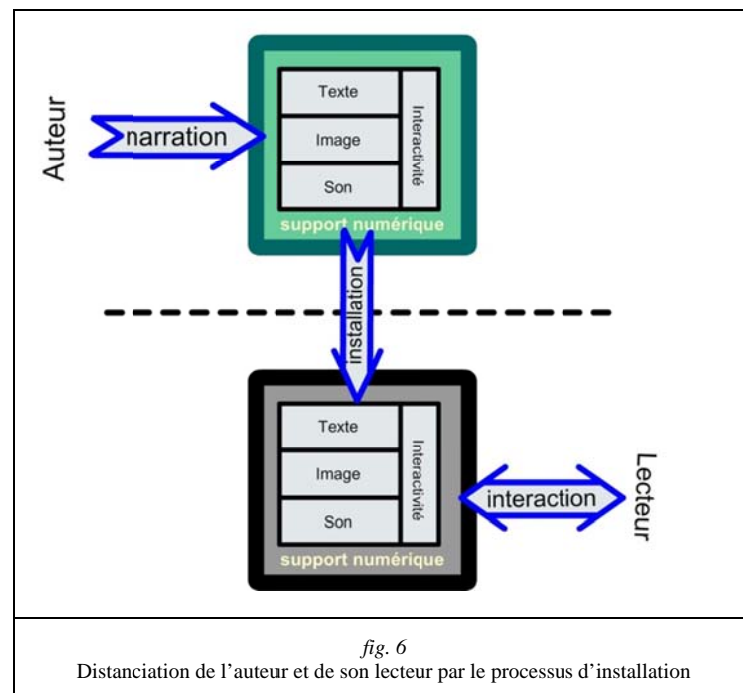
Si l'on considère que l'auteur maîtrise un tant soit peu les technologies lui permettant de produire et de gérer texte, son et image, il devient alors intéressant de considérer, à l'instar du texte littéraire, comment une histoire passe de l'auteur au lecteur.



On retrouve un schéma similaire avec un contenu narratif se décomposant en texte, son et image auquel est adjoint une composante permettant au lecteur d'interagir avec ce contenu, ici dénommée « interactivité ». Celle-ci fait partie intégrante du contenu, d'une part car elle doit s'appuyer sur une interface visuelle perceptible par le lecteur au même degré que les autres composants, et d'autre part car elle doit être généralement pensée durant le processus de création-réalisation. Il faut donc noter une différence importante par rapport au livre : pour qu'il puisse y avoir interaction, le support matériel n'est plus suffisant en soi comme le

pouvaient être les pages d'un livre. L'auteur ne peut donc plus s'en remettre à la simple matérialité du support pour donner la possibilité au lecteur d'interagir avec son texte.

Une autre différence notable est que si l'auteur, pour construire son histoire, a besoin d'un support aussi proche que possible de celui qu'utilisera son lecteur, celui-ci au final lui échappe, sa création étant par nature immatérielle. Il devient donc possible au lecteur de décider de son propre chef sur quel support numérique sera installé le contenu (moyennant toutefois quelques contraintes techniques liées par exemple à la compatibilité de systèmes).



De ce fait, à la différence de l'écriture littéraire, l'auteur est confronté à des problématiques qui dépassent la simple production d'un contenu tel que le texte. Il doit non seulement réfléchir sur l'équilibre de la narration entre texte, image et son, mais aussi à leur articulation et aux rôles de l'interactivité⁽¹⁹⁾. Il se doit donc d'avoir une vision plus globale

¹⁹ «The role of the author, in traditional narrative, is to generate both the world-view and the particular perspective that looks into it. They have to pick the path through a garden of infinitely forking paths to discover which path is the most beautiful. The role of the painter is the same. The role of the interface designer as well.

The author of interactive narrative has to present all the forking paths by telescoping information and offering perspective. So the art of interactive narrative lies in the author's ability to simultaneously imagine (and illustrate) each of these views and make all of them accessible for the reader. It's a difficult task of schizophrenic design. » [MEADOWS 03]

Ce qui peut se traduire par : « Le rôle de l'auteur, dans la narration traditionnelle, est de générer à la fois une vue du monde et une perspective particulière qui l'aborde. Il s'agit de se déplacer dans un jardin maillé par un réseau infini de sentiers afin de découvrir quel est le parcours le plus beau. Le rôle du peintre est similaire. Ainsi que celui du designer d'interface.

L'auteur d'une narration interactive doit présenter tous les chemins possibles en télescopant l'information et en offrant une perspective. Ainsi l'art de la narration interactive réside dans la capacité qu'a l'auteur d'imaginer

de sa création afin d'accompagner celle-ci jusqu'à la forme finale qui sera présentée au public, avec bien sûr la question de savoir si celui-ci va pouvoir accéder dans de bonnes conditions à cette nouvelle forme d'écriture par l'intermédiaire d'un support électronique. Si l'on imagine mal un auteur « papier » tester son livre auprès d'un public échantillon (outre son cercle de primo-lecteurs restreint et intime, il ne testera en général son projet que sous forme de tapuscrit soumis à des éditeurs), cette pratique, relativement courante dans le domaine du cinéma, notamment à Hollywood ⁽²⁰⁾, peut être envisagée afin d'aider l'auteur « numérique » à vérifier auprès d'un public-test certains choix faits dans sa création. On pourra noter par ailleurs que l'industrie des jeux vidéo a intégré dans son processus de production une phase de « game-test » impliquant des joueurs volontaires disposés à tester de façon intensive les pré-versions de jeux afin de permettre aux entreprises de détecter les problèmes potentiels avant la diffusion à grande échelle du jeu sur le marché ⁽²¹⁾.

Enfin, au cœur du débat se situe la question de l'interactivité dans le cadre d'une narration littéraire. En effet, il s'agit de permettre au lecteur d'interagir avec l'histoire, au moins comme il aurait pu le faire en feuilletant les pages d'un livre. Un dispositif interactif doit donc être conçu à un moment ou à un autre de la chaîne de création/production/diffusion numérique. Mais n'utiliser l'interactivité que pour faciliter le parcours linéaire d'une création littéraire reste bien réducteur quand on songe aux possibilités offertes par le numérique, au moins si l'on considère les dimensions du son, de la voix et de l'image animée qui apportent une contrainte de déroulement dans le temps que la lecture d'un texte ne comporte pas.

Cette question même de l'interactivité reste un sujet très discuté, pour témoin ces diverses contributions :

- « *The main potential offered by digital media is that it introduces the dimension of interactivity to texts. In Barthes's terms, the text literally becomes writerly - in the sense that it is not completely written before the reader reads it, but is constructed by the reader. Yet what does interactivity add to narrative texts? And are the participant's choices merely fixed in advance by the computer software? One defining characteristic of narrative is that it has a predetermined structure based on specific outcomes. A participant's input can simply destroy that structure. The predetermined structure of*

simultanément (et d'illustrer) chacune de ces vues et de les rendre toutes accessibles au lecteur. C'est une difficile tâche de design schizophrénique. »

²⁰ La société française Médiamétrie propose aussi un tel service – cf www.mediametrie.fr/cinema/solutions

²¹ Par exemple, la société française Ubisoft dispose ainsi d'un espace dédié situé dans ses locaux à Annecy.

narratives excludes the possibility of interactivity - that is, interactivity is incompatible with narrative structure. Narratives are therefore inherently readerly - it is narrative that makes a text readerly. » [ELSAESSER 02] ⁽²²⁾

- « *À aucun moment [...] le texte n'a semblé en mesure de prendre en charge à lui seul la fiction. Peut-être a-t-il seulement manqué d'un écrivain-programmeur qui eût ouvert la voie à une nouvelle écriture? L'explication est un peu courte. Il est plus vraisemblable que cet échec tient au mode de fonctionnement de la fiction textuelle et il faut en tirer la conclusion: hors la lecture, il n'y a pas de médiation possible entre la fiction et le réel.* » [CLEMENT 94]
- « *Interactive fiction is then in reality largely the rhetoric for a Utopia, a promise of a new and more intellectual/cultural kind of computer game.* » [JUUL 98] ⁽²³⁾
- « *I won't go so far as to say that interactivity and storytelling are mutually exclusive, but I do believe that they exist in an inverse relationship to one another. The more you have of one, the less you're going to have of the other* » (Ernest ADAMS, Game Designer). ⁽²⁴⁾
- « *The contradiction between authorship and participation is an important element of the narrative paradox previously mentioned. On the one hand an author seeks control over the direction of a narrative in order to give it a satisfying structure. On the other hand a participating user demands the autonomy to act and react without explicit authorial constraints.* » [LOUCHART, AYLETT 04] ⁽²⁵⁾
- « *Narrative coherence is identified here with a lack of redundancy and a fixed sequence. Interactive Multimedia programmes challenge these traditional definitions of narrative because it can be suspended or altered at various decision points – the foci of*

²² « Le principal potentiel offert par un média numérique est l'introduction de la dimension interactive pour les textes. Pour reprendre les termes de Barthes, le texte devient littéralement « écrivable » - dans le sens qu'il n'est pas complètement écrit tant que le lecteur ne l'a pas lu, mais il est construit par le lecteur. Mais qu'apporte l'interactivité aux textes narratifs ? Et les choix offerts au lecteur sont-ils simplement fixés à l'avance par le logiciel informatique ? Une caractéristique définissant la narration est qu'elle a une structure prédéterminée basée sur des issues spécifiques. L'interaction d'un participant peut tout simplement détruire cette structure. La structure prédéfinie des narrations exclut la possibilité d'une interactivité – Ce qui veut dire que l'interactivité est incompatible avec une structure narrative. Les narrations sont donc « lisibles » de façon inhérente – c'est la narration qui rend un texte lisible ».

²³ « En réalité, la fiction interactive est largement une forme rhétorique pour une Utopie, la promesse d'une nouvelle sorte de jeu vidéo plus intellectuelle/culturelle. »

²⁴ « Je n'irai pas jusqu'à dire que l'interactivité et la narrativité s'excluent mutuellement, mais je crois vraiment qu'elles existent dans une relation mutuelle inverse. Plus vous avez de l'une, moins vous allez avoir de l'autre. » ADAMS, *Three Problems for Interactive Storytellers*, Gamasutra.com, 29 décembre 1999.

²⁵ « La contradiction entre le travail d'auteur et la participation est un élément important du paradoxe précédemment mentionné. D'un côté, un auteur cherche à maîtriser la direction d'une narration afin de lui donner une structure satisfaisante. De l'autre côté, un participant réclame l'autonomie pour agir et réagir sans contraintes explicites de la part de l'auteur. »

interactivity – and an rearrangement of discrete elements gives rise to a new text and a new meaning. Such concepts as wholeness, unity, and coherence of meaning are unfashionable requirements for narratives in terms of recent post-modern theories...»
[PLOWMAN 99] (²⁶)

Ces questions multiples liées à une forme de création littéraire particulièrement novatrice font que ce chemin médian entre écriture littéraire et écriture cinématographique reste encore bien peu fréquenté. On pourra d'ailleurs noter que le terme anglo-saxon de « Interactive Fiction » (en abrégé IF) correspond à un genre bien particulier et réducteur défini par Andrew PLOTKIN comme : « *a game that is controlled by textual input, understood as its natural-language meaning (to some degree), and that provides a simulated game world, which behaves according to natural rules (to some degree)* » [JACKSON-MEAD, WHEELER 11] (²⁷) et qui peut donc être considéré comme une catégorie de jeux vidéo.

Cela nous amène d'ailleurs à constater qu'au stade actuel de notre connaissance du domaine, « Interactive Fiction », tout autant que « Interactive Storytelling » sont considérés par de nombreux auteurs anglo-saxons comme relevant principalement du domaine des « Computer Games », comme par exemple Chris Crawford, Ernest Adams, Stephen Erin Dinehart IV (²⁸) (²⁹). Certains autres auteurs, plus rares, tels que Nick Montfort (³⁰), Marie-Laure Ryan, ou encore Michael Mateas (³¹) tendent pour leur part à considérer ces questions de « Interactive » et de « Storytelling » de façon plus globale pouvant être plus aisément mise en perspective avec nos propres préoccupations. Cette tendance se retrouve un peu, sous une autre forme, en France. Ainsi Philippe Bootz, auteur d'un travail de référence sur la littérature numérique [BOOTZ 06] ou encore Serge Bouchardon, auteur d'une thèse sur le récit littéraire interactif [BOUCHARDON 05], abordent-ils la question de l'interactivité sous un angle très

²⁶ « La cohérence narrative est identifiée ici par une absence de redondance et un séquençement prédéfini. Les programmes interactifs multimédias défient ces définitions traditionnelles de la narration car celle-ci peut être suspendue ou modifiée à différents points de décision – les foci d'interactivité – et un réarrangement des éléments discrets ouvre vers un nouveau texte et un nouveau sens. Du point de vue des récentes théories post-modernes, les concepts tels que la cohésion générale, l'unité, et la cohérence de sens sont, pour la narration, des exigences démodées »

²⁷ « Un jeu qui est contrôlé par du texte saisi, interprété comme le langage naturel (jusqu'à un certain point), et qui fournit un univers de jeu simulé, qui se comporte en respect de règles naturelles (jusqu'à un certain point) »

²⁸ Stephen Erin Dinehart IV a notamment produit des articles de référence dans le domaine du design narratif interactif sur le portail Web consacré au sujet : <http://narrativedesign.org/>

²⁹ On peut ainsi remarquer que la seconde Conférence ICIDS (International Conference on Interactive Digital Storytelling) à laquelle nous avons participé en 2009 traitait essentiellement de sujets relevant des « Computer Sciences », tels que moteurs d'intelligence artificielle, outils de génération ou d'aide à la construction d'histoire, etc. Un constat final avait d'ailleurs été fait par les organisateurs sur l'absence – ou le silence – des auteurs durant cette manifestation.

³⁰ Nick Montfort est professeur associé en « Digital Media » au MIT. Il Cf <http://nickm.com/>

³¹ Michael Mateas est professeur associé dans le département de « Computer Science » de l'Université de Californie à Santa Cruz. Il est, entre autres, le co-auteur d'une célèbre histoire interactive (« interactive drama ») qui a fait référence dans le domaine : « Façade », accessible en ligne à l'adresse <http://www.interactivestory.net/>

large allant jusqu'à la génération de texte automatique d'un côté et à l'œuvre collaborative en ligne de l'autre.

Pourtant les conditions matérielles sont aujourd'hui réunies pour faciliter l'émergence d'expériences relevant véritablement du domaine de la fiction littéraire interactive, tant du point de vue de l'auteur que du point de vue des lecteurs-spectateurs-utilisateurs : baladeurs, consoles de jeu, liseuses de e-book, net-book, smartphones et tablettes tactiles ont inondé le marché, donnant au consommateur la possibilité d'accéder au contenu son, image ou texte à tout moment de sa vie quotidienne. Dernier produit grand-public de ce type apparu sur le marché, la tablette tactile, après le lancement réussi par Apple de son iPad en 2010, a vu son offre largement diversifiée (par des constructeurs tels que Samsung, Archos, Asus, Toshiba,...) et des ventes devant atteindre 55 millions d'unités en 2011 et 208 millions en 2014 ⁽³²⁾ pour un prix moyen de plus en plus accessible ⁽³³⁾.

De plus, les outils numériques permettent à l'auteur littéraire, pourvu qu'il les maîtrise un tant soit peu, d'élargir sa palette créative afin d'expérimenter de nouvelles formes numériques de fiction littéraire. Une telle création mobilise cependant des talents et des compétences qui peuvent s'avérer difficiles à rassembler dans une même personne. Outre les considérations techniques, qui sont nombreuses, il faut en effet considérer aussi les aspects liés à la dimension purement artistique : créations et interprétations sonores, vocales, voire corporelles... On s'aperçoit ainsi que la mise en œuvre d'une telle forme d'écriture sort l'auteur littéraire de sa « tour d'ivoire » scriptuaire pour l'emmener vers des modes de réalisation (dans le sens de l'aboutissement vers le public) esquissant ceux utilisés dans le domaine théâtral ou cinématographique, tout en mobilisant des savoir-faire technologiques qui en soit sont déjà très exigeants en matière de ressources et d'expérience.

Enfin, ces nouvelles formes de création sont susceptibles de bousculer les schémas classiques d'acheminement des œuvres de l'auteur à son public, y compris au niveau des modèles économiques : l'apparition avec les smartphones et tablettes tactiles de plateformes de téléchargement d'application (App Store, Google Play, ...) présentent en effet une alternative particulièrement intéressante par rapport aux modèles précédents, qu'ils soient physiques (libraires...) ou numériques (e-commerce via Internet...). Reste à savoir si le public est prêt à s'approprier de telles créations. Selon une étude du DEPS ⁽³⁴⁾ couvrant les

³² Source : Carolina Milanesi, analyste experte sur le marché des tablettes tactiles chez Gartner

³³ On trouve déjà des tablettes tactiles à moins de 100 euros sur le marché français

³⁴ Département des études, de la prospectives et des statistiques – rattaché au Ministère de la Culture et de la Communication. Revue « Cultures études » 2009-5 – téléchargeable sur www.culture.gouv.fr/deps

pratiques culturelles des français sur la période 1997-2008, ceux-ci passent aujourd'hui sur écran interactif en moyenne 50% du temps qu'ils consacrent par ailleurs à la télévision. L'activité de lecture de livres à titre non-professionnel ou scolaire poursuit quant à elle sa (légère) baisse, passant de 74% en 1997 à 70% en 2008 (lecteurs ayant lu au moins un livre dans l'année) avec 16 livres en moyenne par an en 2008 contre 21 en 1997. Ces chiffres ne tiennent cependant pas compte des lectures sur écran... L'accessibilité des écrans numériques et les habitudes de pratiques multimédia développées par la navigation sur le Web laisseraient donc penser qu'il pourrait y avoir un public disposé à s'intéresser à une telle forme de création, une hypothèse qu'il resterait à conforter. Mais nous aurons l'occasion d'y revenir.

Notre première expérience comme auteur de fiction littéraire multimodale nous a donc permis de prendre conscience de ces divers enjeux, des difficultés que cela pouvait soulever, et des limites que l'on pouvait atteindre, voire dépasser ou contourner, avec pour aboutissement la production d'une réalisation « Annalena » qui ouvrait le champ d'un possible : celui de faire « fonctionner » une fiction littéraire avec du texte, des images, du son, et de l'interactivité.

Très vite, nous avons souhaité ouvrir cette intuition d'auteur au champ de la recherche afin de traiter la question suivante : « *Image, son et interactivité peuvent-ils contribuer à l'effet narratif d'une fiction littéraire, sur quelles bases et dans quelles conditions ?* »

Une question secondaire est alors venue se poser : « *L'auteur d'une telle fiction doit-il adapter son processus de création littéraire, avec quels concepts et dans quel phasage, afin de tenir compte des nouvelles formes et contraintes apportées par l'environnement numérique dans lequel sa réalisation trouvera sa place auprès des lecteurs ?* »

Et enfin : « *Entre livre, cinéma et jeu vidéo, existe-t-il un public ouvert à ce type de création et selon quelles dispositions ?* »

La question principale de notre propos appelle bien entendu une référence au domaine de la narratologie. Si nos premières investigations dans le domaine nous ont donc naturellement orienté vers les auteurs d'inspiration structuraliste, nous sommes assez vite arrivé au constat que ceux-ci situaient leurs recherches et approches théoriques à un autre niveau que celui que nous souhaitions aborder. En effet, la particularité de notre problématique est de mobiliser des

matériaux qui ne sont pas que le texte, mais aussi l'image et le son - et nous devrions dire *les images* et *les sons* tant les différences sont importantes entre image fixe et image animée, entre son, musique et voix ⁽³⁵⁾.

Les questions de définition du récit, posées par Gérard Genette [GENETTE 72] du côté littéraire ou par Christian Metz [METZ 73] du côté cinématographique, les questions de structuration du récit par décomposition sous forme d'unités narratives telles qu'elles ont pu être abordées par Propp ⁽³⁶⁾ ou Brémond ⁽³⁷⁾, de grammaire évoquée par Todorov ⁽³⁸⁾ ou Greimas ⁽³⁹⁾, ou de niveau de narration développé par Chatman ⁽⁴⁰⁾ ne permettent pas de traiter des questions de composition et d'organisation d'un récit à partir d'éléments textuels, visuels et sonores.

Du fait de notre formation fortement ancrée dans le domaine des mathématiques et de la logique, nous avons alors imaginé développer une approche plutôt systémique, qui tienne compte dès l'origine des éléments constitutifs qui entreront dans la composition du récit de fiction littéraire en considérant que l'auteur connaît déjà l'histoire qu'il veut raconter. Nous serons donc amenés à faire abstraction de certains éléments propres à l'auteur tels que la qualité intrinsèque de l'histoire, le style de l'auteur, ses choix et objectifs fondamentaux. Ils joueront le rôle de lemme ⁽⁴¹⁾ dans la suite de notre travail de recherche.

Nous allons donc, dans un **premier temps**, poser les fondements de ce type de narration, en partant de ces matériaux de base (texte, son, image) pour explorer leur agencement et leurs interrelations. Nous tenterons de décrire les apports de l'image et du son au texte littéraire, en déterminant les périmètres respectifs de ces éléments par rapport à l'espace narratif couvert par le récit. Nous appliquerons ensuite ces résultats à un corpus afin de situer ces relations texte-son-image dans l'existant. Enfin nous évoquerons la question de la réception de tels contenus par les lecteurs.

Dans un **second temps**, nous nous appuierons sur une démarche expérimentale pour évaluer comment un public de lecteurs anonymes considère spontanément sa relation au texte, à l'image et au son.

³⁵ Nous y reviendrons plus avant.

³⁶ Vladimir Propp : « Morphologie du Conte » – Ed. Seuil 1970

³⁷ Claude Brémond : « Logique du récit » Ed. Seuil 1973

³⁸ Tzvetan Todorov : « Grammaire du Décaméron » Ed. Mouton 1969

³⁹ Algirdas Julien Greimas : « Du sens » Ed. Seuil 1970

⁴⁰ Seymour Chatman : « Story and Discourse » Cornell University Press 1978

⁴¹ « Lemme » est pris au sens mathématique du terme : « Proposition préliminaire préparant une démonstration, et n'ayant pas forcément de rapport immédiat avec la proposition à démontrer ». Source : Dictionnaire Hachette du français

Nous aborderons ensuite, à partir de ces composants structurels, la question de la construction narrative. A nouveau, il ne s'agira pas d'étudier le processus d'élaboration d'une fiction littéraire comme ont pu le faire notamment les grands noms du structuralisme ⁽⁴²⁾. Nous souhaitons en effet aborder cette question au stade où la trame narrative de l'histoire (c'est à dire les personnages, les actions, le contexte, le déroulement temporel, etc) est déjà posée de son côté par l'auteur. Si l'on reprend notre schéma (fig. 2) dérivé de celui de Monika Fludernik, nous nous positionnons donc au niveau de l'intrigue, considérant que le niveau inférieur de l'histoire est acquis, du moins dans sa trame initiale.

Seront donc traitées, dans ce **troisième temps**, les questions spécifiques associées à la dimension numérique que sont l'architecture et les parcours de la narration, ainsi que les fonctions de l'interactivité. Nous nous appuierons à nouveau pour cela sur un corpus de créations interactives proches du domaine de la fiction littéraire. Nous dégagerons ensuite, sur la base d'une approche systémique, quelques éléments qui régissent les relations entre constituants narratifs et matériaux de base afin d'ébaucher les principes de construction d'une narration multimodale.

Une fois la fiction littéraire interactive réalisée, se posent alors des questions relatives au public : quel accueil va-t-il faire à une telle réalisation ? Va-t-il parvenir à s'immerger dans la fiction ? Sera-t-il sensible aux environnements visuels et sonores ou bien ceux-ci le perturberont-ils dans sa lecture ? Comment s'accommodera-t-il de l'interactivité ? Le support numérique, écran de PC ou tablette tactile, aura-t-il une influence sur sa relation au contenu ? Sera-t-il prêt ensuite à renouveler une telle expérience jusqu'à se l'approprier dans ses activités culturelles habituelles ?

Dans un **quatrième temps**, une importante partie expérimentale sera donc développée autour de la fiction interactive « Annalena » afin d'analyser d'une part les composants narratifs à l'aune des concepts introduits précédemment, et d'en étudier d'autre part son fonctionnement auprès d'un public de lecteurs, ainsi que l'accueil que ce dernier lui réserve. Ce sera aussi pour nous l'occasion d'aborder la question de l'intermédiation informatique entre auteur et lecteur, génératrice selon Edmond Couchot d'une expérience technestésique, touchant à la fois le mode de production et le mode de perception [COUCHOT 98], et susceptible de réduire l'effet de distanciation par le numérique évoqué précédemment. Pour ce faire, nous montrerons comment notre expérimentation a été conçue dans l'intention

⁴² Nous songeons en particulier aux textes de référence dans ce domaine que peuvent être « S / Z » de Roland Barthes, « Morphologie du conte » de Vladimir Propp, ou encore « Figures III » de Gérard Genette

d'amorcer une spirale production/réception, non dans le sens dominateur évoqué par Judith Lyon-Caen [LYON-CAEN 10], mais dans le sens participatif visant à faire que la relation au support numérique serve au mieux le processus narratif.

Nous concluons ce travail en abordant les perspectives de création et de recherche découlant de l'ensemble de ce travail.

De plus, si nous nous replaçons du point de vue de l'auteur de fiction littéraire interactive, mettant donc à part toute considération spécifiquement universitaire, nous espérons que cette démarche de recherche nous permettra de :

- 1- Prendre du recul par rapport au processus de création en abordant les relations entre texte, image et son dans la narration interactive sous un angle théorique, afin de déterminer comment ces composants peuvent être agencés et proportionnés de façon judicieuse durant la phase de création-écriture. Il s'agira pour nous d'apporter quelques éléments de réponse à la question suivante : « Comment peuvent se répartir les éléments constitutifs d'une fiction littéraire entre texte, son, et image afin d'utiliser au mieux les caractéristiques de chacun de ces médias tout en respectant les caractéristiques et contraintes souhaitées par l'auteur dans son projet narratif »
- 2- Confronter ces aspects théoriques à la réalité d'une fiction littéraire interactive et de son public potentiel afin d'en vérifier la pertinence et d'ouvrir de nouvelles perspectives pour de futures créations en tenant compte des trois dimensions évoquées précédemment : narration, support et interaction.
- 3- Apporter un éclairage sur les questions suivantes :
 - a. Entre écriture littéraire et écriture cinématographique, y a-t-il un chemin (et un public) pour une narration dans et avec le numérique ?
 - b. Quels peuvent être les apports significatifs d'un tel type de narration ?
 - c. Quels principes traditionnels ce type de narration peut-il faire évoluer ?

I. Matériaux de base : texte, image, son (TIS)

1.1. Éléments matériels constitutifs

Considérons un premier niveau d'analyse d'un texte littéraire consistant à s'intéresser aux éléments matériels qui le forment. Les mots, leur ordonnancement, leur ponctuation, ou encore les différentes conventions typographiques, constituent le matériau de base de la narration telle que voulue par l'auteur : chacun de ces éléments a été pensé et produit par lui.

On peut dès à présent constater que ce simple niveau textuel suffit en général largement pour provoquer chez le lecteur un phénomène d'immersion dans la réalité virtuelle élaborée par l'auteur. Il s'agit de l'expérience de lecture telle que décrite par Charlotte Brontë, Joseph Conrad ou Italo Calvino, un processus qui, selon Sven Birkerts, convertit les phrases lues (en dehors des dialogues) en contenus propres à l'imagination du lecteur [RYAN 01].

En complément de ce premier niveau, les images et les sons, dans leur forme et leur composition, sont des éléments factuels constitutifs de la narration voulus comme tels par ceux, qu'ils soient auteurs, éditeurs, interprètes, qui ont ainsi imaginé leurs apports au texte littéraire.

Ces éléments matériels constitutifs (EMC) sont intégralement maîtrisés par l'auteur, ou plutôt, d'une façon plus large, par ce que l'on pourrait appeler le *producteur*, ce terme étant considéré comme une personne physique (l'auteur) ou globale (les auteurs – texte, image, son, interactivité – les directeurs artistiques, les éditeurs, etc. C'est à dire toute personne assumant une responsabilité décisionnelle dans le processus de création et de production du contenu destiné finalement au public). L'ensemble des EMC est quantifiable et peut être inventorié. Certaines parties peuvent être visibles par le public, d'autres non (parties numériques programmées dans le cas de productions numériques).

Nous ne chercherons pas ici à développer une analyse visant à expliquer quelles peuvent être les multiples raisons qui font qu'un texte littéraire a pu être « enrichi » ou non par de l'image, du son ou plus récemment de l'interactivité : souhaits d'auteurs, exigences d'éditeurs, attentes de lectorat, évolution des comportements de « lecture », des supports, des technologies... Notre attention va plutôt se porter sur les imbrications et les relations de complémentarité qui peuvent exister dans ces cas entre le texte littéraire, l'image et le son.

Il nous faut pour cela être en capacité de délimiter précisément la portée réciproque de ces différents modes d'expression par rapport à la narration.

1.2. Champs matériel de la narration et périmètre narratif

Nous appellerons « **champ matériel de la narration** » (CMN en abrégé) l'ensemble des éléments matériels constitutifs portés à la connaissance du lecteur.

Le « **périmètre narratif** » (PN en abrégé) correspond à la limite précise des informations disponibles dans un CMN.

Prenons un exemple :

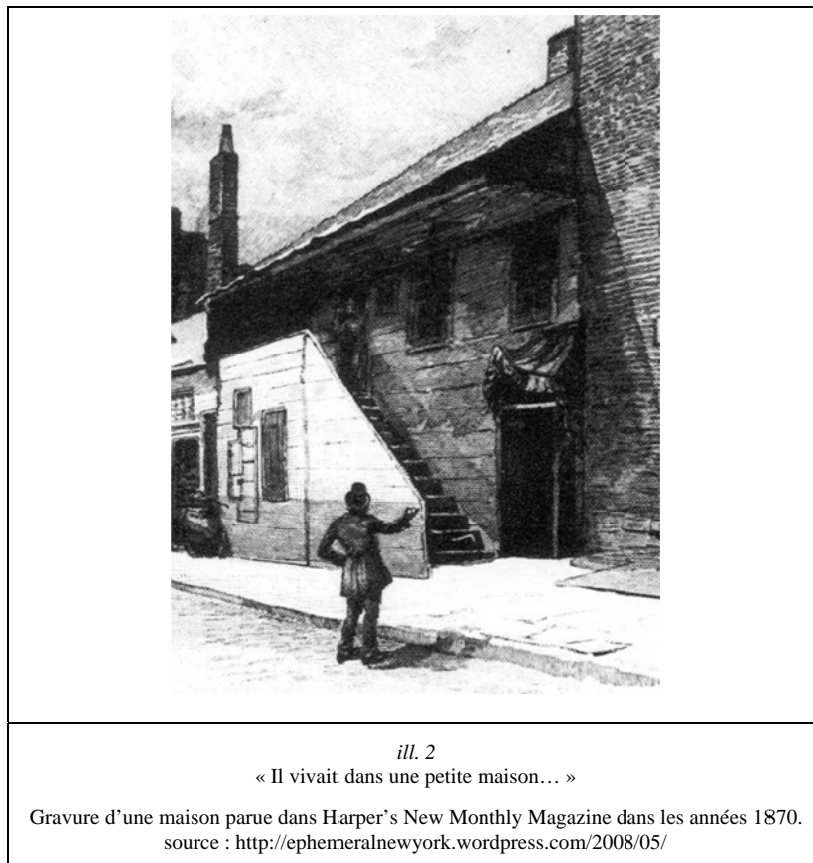
« Il habitait une petite maison recouverte d'écailles de bois caramel ».

L'ensemble de ces onze mots forme le champ matériel de la narration pour ce texte.

Les informations suivantes sont à l'intérieur du périmètre narratif : le personnage est masculin, la maison est petite, elle est recouverte de bois et de couleur marron.

Les informations suivantes sont en dehors du périmètre narratif : le personnage est jeune, la maison est au milieu des champs, il y a trois fenêtres.

Supposons maintenant que cette phrase soit illustrée par une gravure telle que celle-ci :



Si l'on compare le CMN correspondant à la gravure à celui du texte, on trouve...

des informations communes :

1- la maison est petite, elle est recouverte de bois

des informations similaires :

2- il y a un personnage masculin

des informations manquantes :

3- la couleur de la maison

et des informations supplémentaires :

4- la maison est en milieu urbain

5- elle a un étage

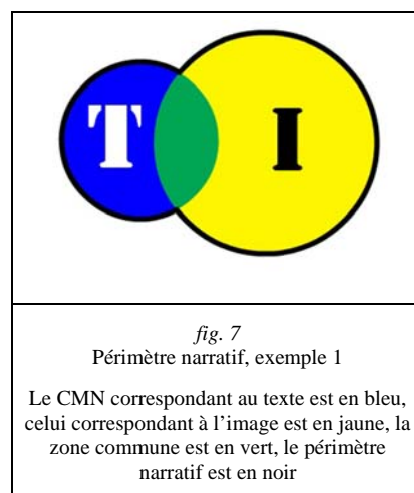
6- il y a deux personnages

7- l'époque semble être le XIXème siècle

8- ...

Les périmètres narratifs du texte et de l'image sont donc distincts, mais ils se recoupent en partie. De plus, on peut considérer qu'il y a plus d'informations disponibles dans l'image que dans le texte.

Nous allons traduire symboliquement cette relation entre CMN du texte et de l'image sous la forme suivante :



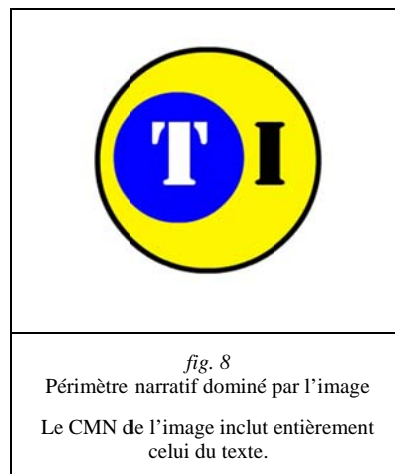
Cette symbolique, librement inspirée des diagrammes d'Euler et de Venn (⁴³), permet de formaliser :

- L'importance relative des CMN correspondant au texte et à l'image
- Le degré de recouvrement narratif qu'il y a entre eux, c'est à dire les informations qu'ils partagent, ainsi que celles qui sont spécifiques à chacun d'entre eux.
- L'amplitude du périmètre narratif global et donc la complémentarité des modes d'expression par rapport au contenu de la narration.

Le périmètre narratif est forcément au moins égal à l'un des modes d'expression. Les deux exemples suivants permettent d'illustrer les extrêmes correspondant à cette affirmation.

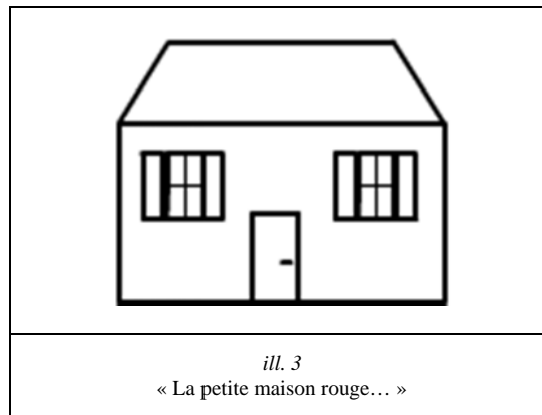
Exemple a : « La petite maison est recouverte de bois » - l'illustration reste la même que précédemment.

Dans cet exemple, l'image contient l'ensemble des informations fournies par le texte, ainsi que d'autres informations supplémentaires. On obtient donc le schéma suivant :

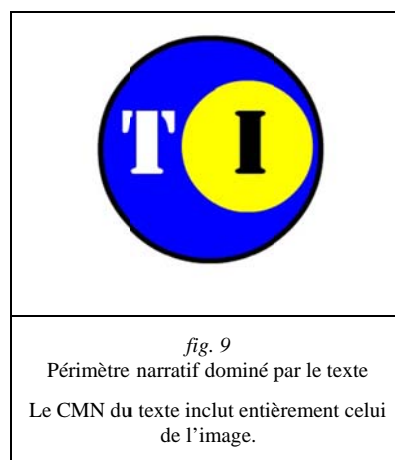


⁴³ Leonhard Euler (1707-1783) et John Venn (1834-1923) sont des mathématiciens qui ont introduit et étendu la représentation des relations logico-mathématiques sous formes de schémas. Il est intéressant de noter qu'un autre mathématicien, déjà cité dès le début de ce travail comme auteur littéraire, s'est aussi intéressé à ce formalisme : il s'agit de Lewis Carroll (1832-1898). Source : Wikipedia.

Exemple b : « La petite maison rouge avait deux fenêtres. Les volets et la porte d'entrée étaient en bois peint de couleur bleue. » avec l'illustration suivante :



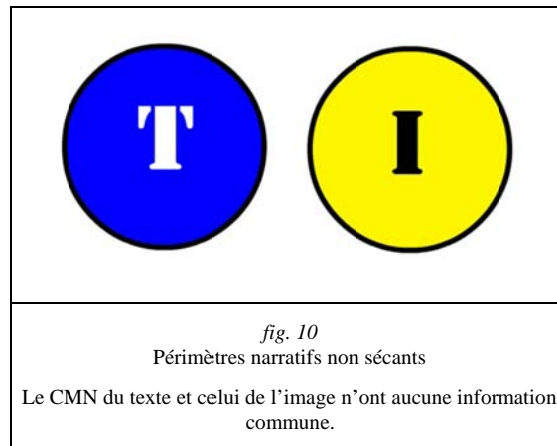
Dans cet exemple, c'est le texte qui contient l'ensemble des informations fournies par l'image, ainsi que d'autres informations supplémentaires (couleur, matériau...). On obtient donc le schéma suivant :



Dernier exemple extrême : texte et image n'ont aucun point commun au niveau de leurs éléments constitutifs.

Exemple c : « La campagne était formée d'un patchwork de champs dont certains débordaient de rouge tant ils étaient envahis par les coquelicots » avec l'illustration précédente.

On obtient alors le schéma suivant :

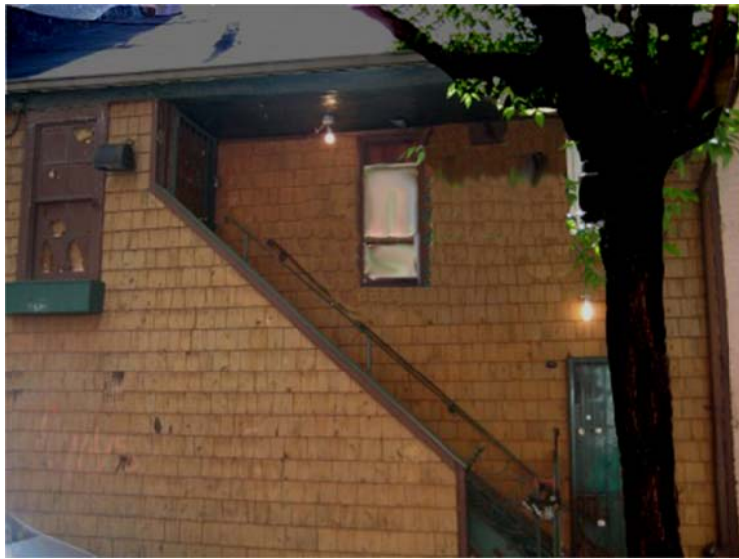


Enfin, l'autre cas extrême correspondant au recouvrement parfait des deux CMN est plus délicat, chaque mode d'expression, texte, image, son, ayant certaines caractéristiques intrinsèques difficiles à transposer dans un autre mode, comme par exemple les conventions typographiques pour le texte, le mode de représentation (gravure, photo, ...) pour l'image, l'orchestration ou la tessiture de la voix pour le son.

Repartons maintenant du premier exemple introductif au niveau du texte et faisons-le évoluer un peu :

« Il s'arrêta devant la maison : elle était petite et recouverte d'écailles de bois caramel. L'homme qu'il devait rencontrer devait se trouver derrière la seule fenêtre éclairée de la façade. Il commençait à faire sombre, et la rue était déserte. Un instant, il se crut observé par une autre fenêtre. Il se précipita vers l'escalier, la main crispée sur la crosse du Glock 19 dans sa poche ».

Choisissons de lui associer l'illustration suivante :



ill. 4

« Il s'arrêta devant la maison... »

La même maison en 2008...

source : <http://ephemeralnewyork.wordpress.com/2008/05/>

Informations communes :

- 1- la maison est petite, elle est recouverte de bois, elle est de couleur caramel

Informations similaires :

- 2- la période de la journée, la fenêtre éclairée, la silhouette à une autre fenêtre
- des informations manquantes :

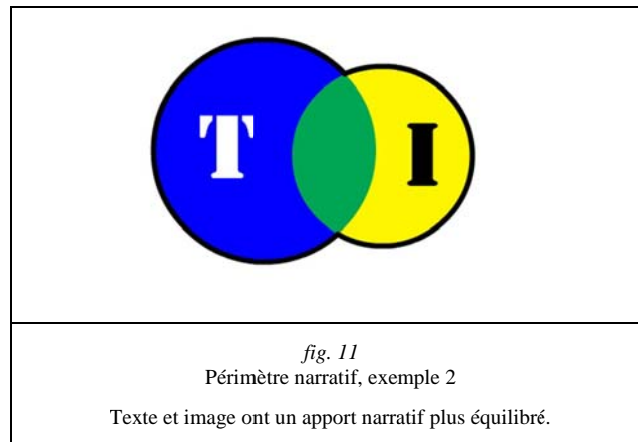
- 3- la rue déserte

et des informations supplémentaires :

- 4- il y a un arbre devant la maison
- 5- il y a trois fenêtres sur la façade
- 6- les lumières extérieures sont allumées
- 7- la silhouette qu'on distingue à la fenêtre semble être un mannequin

Dans cet exemple, le texte apporte beaucoup plus d'informations au lecteur, surtout parce qu'il met en situation – et en action - un personnage. L'image, quant à elle, a un apport descriptif plus important grâce au réalisme et à la précision de la photographie couleur.

Cette nouvelle relation peut symboliquement se traduire ainsi :



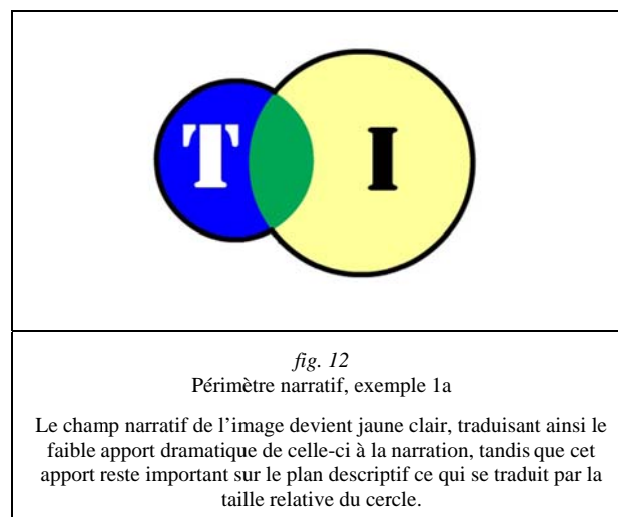
Ce second exemple aborde aussi une dimension qui n'existait pas dans le premier : l'effet dramatique de la narration. Il devient alors intéressant de voir ce qu'apporte l'image dans ce contexte.

Dans le premier exemple, la fonction de l'image, est principalement descriptive. Les personnages n'apportent rien de particulier à la narration sur le plan dramatique : l'un d'entre eux est vu de dos, l'autre est à peine perceptible dans l'ombre.

Dans le second exemple, l'image contribue nettement à l'effet dramatique de par sa forme réaliste d'une part, mais aussi par la présence de la silhouette à une fenêtre, et par la fenêtre éclairée qui laisse effectivement supposer une présence humaine, celle d'une future victime ?

Afin de marquer cette différence d'apport dramatique entre les deux illustrations, on pourrait faire évoluer la représentation symbolique en jouant sur l'intensité relative des couleurs.

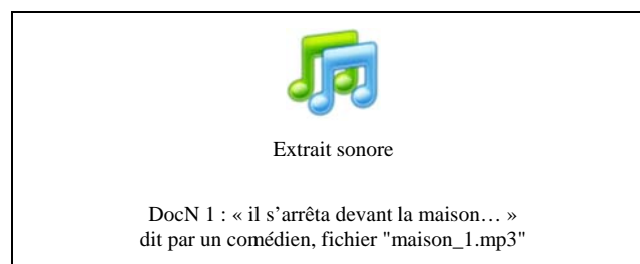
Ainsi, la représentation symbolique de l'exemple 1 deviendrait :



Dans la suite de ce travail, nous nous concentrerons sur la symbolique première que nous avons présentée car elle nous paraît, à ce stade, suffisante pour ce qui concerne nos propos. Ces développements sur l'intensité des couleurs en fonction de l'apport dramatique, ainsi que, par exemple, sur la diversification des formes, comme dans les diagrammes d'Edwards-Venn, pourront faire l'objet de travaux ultérieurs, d'autant que la « mesure » de l'apport dramatique, voire de l'intensité dramatique de chaque élément matériel narratif reste en soi, à nos yeux, un enjeu de recherche conséquent.

Pour revenir à notre illustration initiale, nous pouvons remarquer que, bien que ce soit une gravure, cet apport dramatique aurait pu être plus important si, par exemple, l'un des personnages avait tenu une arme à la main...

Ce qui vient d'être présenté sur la symbolisation de la relation du texte littéraire à l'image peut bien entendu être étendu à la relation du texte littéraire au son. Imaginons par exemple que le texte de l'exemple 2 soit à la fois lisible sur un écran et dit oralement par un comédien.

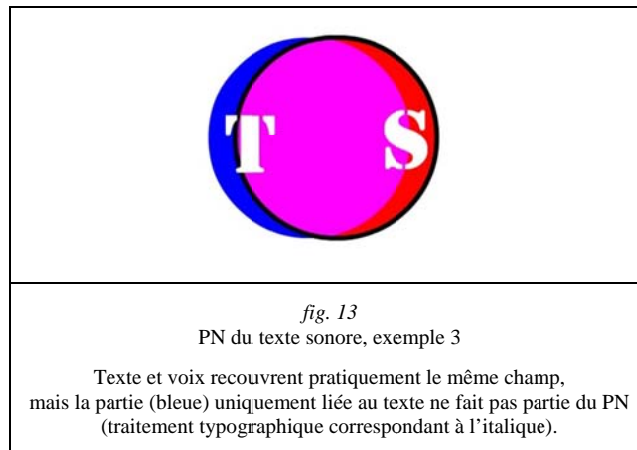


Il y aura quasiment recouvrement entre les champs narratifs textuels et sonores, avec cependant quelques informations narratives supplémentaires du côté du texte (typographie, comme une partie du texte est en italique, ou ponctuation, comme une partie du texte entre parenthèses), ou du côté du son (intonations, rythme et phrasé). Dans l'exemple audio que nous proposons, l'apport narratif de la voix se fait principalement par son accent britannique qui va inciter le lecteur à situer la maison dans un pays anglo-saxon.

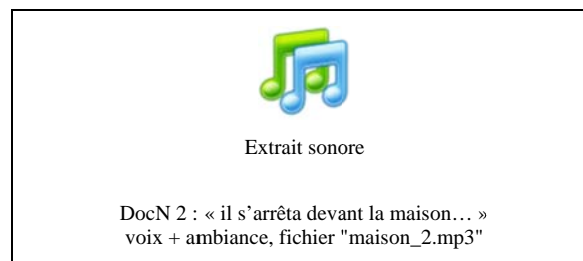
Quant au texte, il pourrait être légèrement modifié sur le plan typographique afin d'insister sur un détail :

« Il s'arrêta devant la maison : elle était petite et recouverte d'écailles de bois caramel. L'homme qu'il devait rencontrer devait se trouver derrière la seule fenêtre éclairée de la façade. Il commençait à faire sombre, et la rue était déserte. Un instant, *il se crut observé par une autre fenêtre*. Il se précipita vers l'escalier, la main crispée sur la crosse du Glock 19 dans sa poche ».

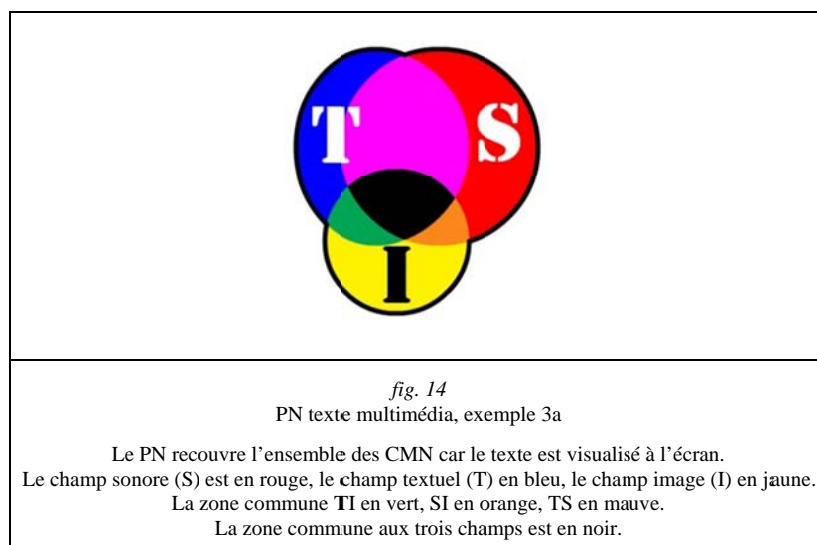
La représentation symbolique se présentera alors de la façon suivante :



Le champ sonore pourrait aussi être élargi sur le plan narratif par l'ajout de bruitages (comme celui des pas du héros en train de monter l'escalier), un bruit d'ambiance (comme des bruits nocturnes de ville), une musique à effet de suspense (pour traduire la tension de l'action à suivre), etc.



Pour ce même texte affiché sous forme multimédia, avec les éléments sonores venant d'être mentionnés ainsi que la photographie de la maison, on obtient la représentation symbolique suivante :



On trouve dans cet exemple l'ensemble des possibilités de recouvrement des différents champs narratifs avec un choix de couleur se référant au principe optique de synthèse additive :

- Le champ purement textuel (T) est en bleu (couleur primaire). Dans notre exemple il correspond à la mise en italique d'une partie de phrase (si celle-ci n'est pas interprétée oralement).
- Le champ purement sonore (S) est en rouge (seconde couleur primaire). Il correspond par exemple au ton de la voix (le texte n'indique pas que le personnage est ému – pas plus d'ailleurs que la voix dans notre illustration sonore !) à l'ambiance urbaine plus ou moins présente (pouvant ainsi donner une indication sur l'activité nocturne du quartier) ou à une tension musicale permettant d'annoncer un danger potentiel (rien n'indique dans le texte que le pistolet va être utilisé !)
- Le champ purement pictural (I) est en jaune (troisième couleur primaire). Il correspond par exemple aux lumières extérieures allumées, etc
- Le champ commun T+S est en mauve (bleu + rouge), il correspond par exemple à l'ensemble des actions énoncées par l'interprète et qu'on ne voit donc pas sur l'image.
- Le champ commun I+S est en orange (jaune + rouge), il correspondrait par exemple au bruit de la circulation automobile avec la présence d'un bout de carrosserie en bas et à gauche de la photo.
- Le champ commun T+I est en vert (bleu + jaune), il correspond par exemple à la présence de la silhouette à la fenêtre.
- Le champ entièrement commun T+I+S est en noir (bleu + jaune + rouge), il correspond par exemple à la description textuelle de la maison (présente sur la photo et dite par l'interprète).

1.3. Application à un corpus littéraire TIS

Il paraît opportun à ce stade d'étudier quelques relations entre texte littéraire, image et son, telles qu'elles ont pu être mises en œuvre dans des approches « traditionnelles », c'est à dire ne faisant pas appel à l'interactivité, afin de prendre une certaine mesure des démarches ayant associé de façon remarquable images ou sons autour de textes littéraires. Cette étude sera aussi l'occasion d'appliquer la symbolique présentée précédemment sur le périmètre narratif.

Les représentations symboliques des champs matériels de la narration (CMN) et des périmètres narratifs qui vont suivre sont présentées à titre indicatif et se situent au niveau global du texte dans son ensemble, à la différence des exemples précédents dont le niveau de détail était la phrase.

1.3.1. Texte littéraire et image

Il s'agit assurément de la relation la plus riche et la plus ancienne. Le texte a de tout temps été servi par des images, et réciproquement.

Les relations entre texte et image sont multiples, comme a pu le noter Lawrence Gasquet [GASQUET 05] :

- i. Les photos apportent un élément nécessaire pour comprendre le déroulement de l'aventure (mais cela reste un cas peu fréquent)
- ii. Les photos apportent des éléments d'atmosphère ou de décor qui inscrivent les évènements dans un cadre concret, transférant le lisible sur le plan du visible et celui-ci sur le plan matériel de l'expérience du corps
- iii. Les photos se rapportent à un passage précis, allant jusqu'à se confondre avec lui, lorsqu'elles comportent un ou plusieurs mots (ex. « Nadja » - que nous évoquerons plus en détail ci-après)
- iv. Le hors-champ intervient dans la relation du texte à l'image
- v. La légende joue un rôle important pour certaines photos (de reportage, etc)
- vi. Même lorsque la fonction mimétique de la photo apparaît primordiale, elle est en mesure de provoquer une émotion

vii. La photographie dans le récit relate autrement, mais aussi autre chose. Elle marque, eu égard au récit verbal, une divergence et un appoint. Elle opère par l'intrusion d'une « réalité » dont les pouvoirs échappent aux propriétés du langage.

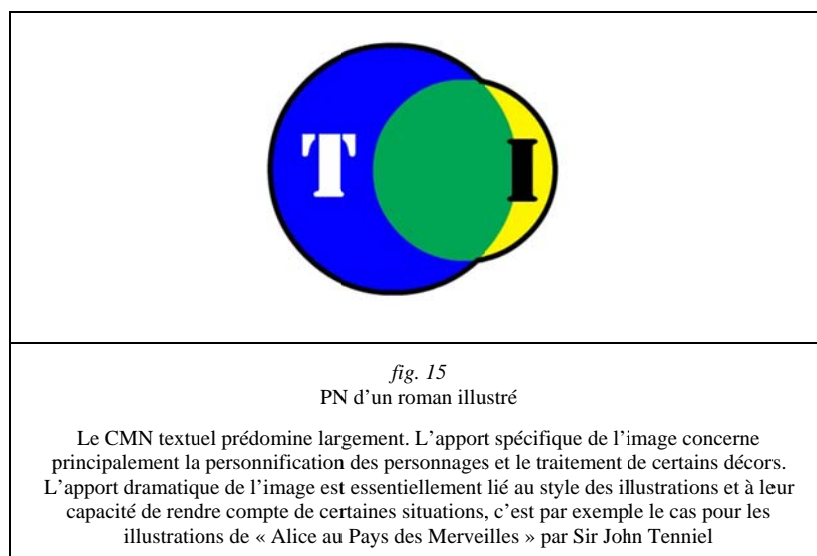
Si le cadre du texte à vocation narrative reste cependant plus restrictif, on peut citer quelques catégories qui ont - ou ont eu - leur popularité.

1.3.1.1. Roman illustré.

Parmi les exemples célèbres, on peut citer les « *Contes drôlatiques* » d'Honoré de Balzac illustrés notamment par Gustave Doré [~BALZAC], ou encore « *Alice au Pays des Merveilles* » de Lewis Carroll illustré par Sir John Tenniel [~CARROLL_1]. Une déclinaison populaire de ce genre fut le roman-feuilleton dont les illustrations furent aussi fort appréciées.

Pour la plupart des textes rentrant dans cette catégorie, l'image sert de faire-valoir au texte et la lecture d'un texte dépourvu de ses illustrations n'enlève rien fondamentalement à celui-ci, sinon parfois une certaine « matérialisation » des personnages du roman lorsqu'ils sont représentés dans les illustrations. Il est intéressant aussi de noter que les démarches d'illustration sont multiples, certaines étant contemporaines des auteurs littéraires (par exemple Sir John Tenniel et Lewis Carroll pour « *Alice au Pays des Merveilles* »), d'autres bien postérieures (par exemple Mervyn Peake pour le même ouvrage [CARROLL_2]).

D'une façon générale, le périmètre narratif de tels ouvrages peut se symboliser ainsi :





ill. 5
« Alice au Pays des Merveilles »
de Lewis Carroll
ill. Sir John Tenniel




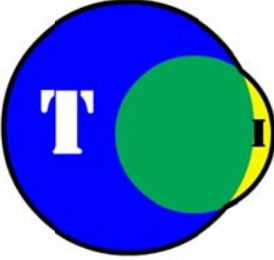
ill. 6
« Vingt mille lieues sous les mers »
de Jules Verne
ill. Alphonse de Neuville, Edouard Riou

Les évolutions du roman illustré se sont développées dans plusieurs directions, tout d'abord grâce à la photo, et puis aussi avec l'évolution – et l'épuration – des techniques de dessin, ouvrant une autre perspective vers la Bande Dessinée.

Peu de romanciers ont tenté une approche intime entre texte et image photographique en essayant d'éviter que celle-ci ne fasse que fonction d'illustration. Voici quelques œuvres ayant fait date :




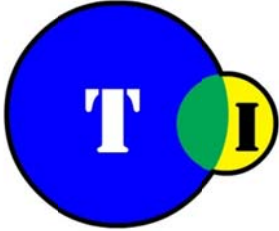
- « *Bruges-la-Morte* » de Georges Rodenbach [~RODENBACH] a été publié en 1892 chez Flammarion après une parution sous forme de feuilleton dans les pages du Figaro. Dans cette première version, il ne s'agissait que d'une longue nouvelle sous forme purement textuelle qui, pour être en mesure d'être publiée en volume, s'est vue adjoindre des photographies se référant uniquement au décor (rues, places, façades, monuments, canaux). Si l'ouvrage fut l'objet d'un certain succès, ses illustrations photographiques, qui représentent pourtant presque un tiers du volume, n'y contribuèrent guère. Au mieux « oubliées », souvent critiquées, les contemporains de Georges Rodenbach n'accueillirent guère avec enthousiasme ces illustrations photographiques. Le *Mercure de France* ira jusqu'à mener en janvier 1898 une « Enquête sur le roman illustré par la photographie » qui mènera à une controverse parmi les personnalités ayant accepté d'y répondre, depuis Pierre Louÿs écrivant « *En résumé je crois le principe excellent et la réalisation possible une fois environ*

sur mille » jusqu'à Stéphane Mallarmé : « *Je suis pour – aucune illustration, tout ce qu'évoque un livre devant se passer dans l'esprit du lecteur* » ou Emile Zola : « *...je ne crois guère au bon emploi ni au bon résultat de ce procédé. On tombera tout de suite dans le nu* ». La photographie dans ce roman a ainsi un statut ambigu : illustration, certes, mais aussi personnage à part entière, celui de la ville, et le titre même du roman contribue à entretenir cette ambiguïté. Cependant, la dimension impersonnelle des illustrations, quasiment des cartes postales de l'époque, n'apporte pas grand-chose à la narration et à sa dimension dramatique, fortement développée dans le texte, même si elle contribue à la symbolique du titre et de sa métaphore littéraire.

	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 7</i> « Bruges-la-Morte » de Georges Rodenbach</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 16</i> PN de « Bruges-la-Morte » Le CMN de l'image est presque entièrement contenu dans celui du texte.</p>

- « *La noyée de Royan* » de François Julien-Labruyère [~JULIEN] est un récit paru aux éditions Arléa en 2000. Le déclencheur du récit est une série de photos prises en 1945 sur une plage de Royan par le photographe René-Jacques. C'est l'occasion pour l'auteur de tisser une méditation mélancolique autour de cette noyée découverte et mise en bière sur la plage, et de Royan noyée sous un déluge de bombes durant cette même année. Souvenirs et recherches autour de l'œuvre photographique de René-Jacques s'entrecroisent au fil des paragraphes émaillés de photos de celui-ci commentées par l'auteur dans son texte. L'ouvrage se termine presque abruptement par une autre série de photographies prises à Royan dans les années 20 par Jacques-Henri Lartigue. Curieuse relation entre ces photographies à la fois proches et lointaines des souvenirs et nostalgies de l'auteur. Si certaines d'entre elles ont servi de déclencheur ou de prétexte à l'écriture, d'autres paraissent presque étrangères à ce

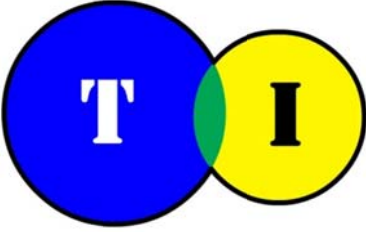
travail. La force des photographies sur la noyée et l'utilisation qu'en fait l'auteur dans son texte, par leur description interprétative précise, les rendent nécessaire à l'intégrité de l'œuvre, sans pourtant que leur périmètre narratif puisse être considéré comme différent de celui du texte.

	
	
<p><i>ill. 8 et 9</i> « La noyée de Royan » de François Julien-Labruyère</p>	<p><i>fig. 17 et 18</i> PN de « La noyée de Royan »</p> <p>Le CMN de l'image est très différent, selon que l'image est très proche du texte (1^{ère} illustration ci-contre) avec alors un apport dramatique fort, ou bien qu'elle en est plus lointaine (2^{ème} illustration)</p>

Cette distinction dans la place qu'occupent ces deux types de photos par rapport au texte montre les limites de la représentation schématique que nous avons adoptée et l'intérêt, dans un travail ultérieur, qu'il y aura à étendre celle-ci vers des diagrammes plus élaborés permettant de rendre compte de ces différences dans un seul schéma.


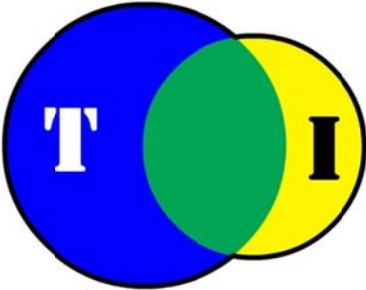
- « *Nadja* » de André Breton [~BRETON] a fait date dans la littérature surréaliste. L'œuvre a été publiée en 1926, revue, complétée et remaniée par André Breton en 1963. Les illustrations sont composées de photos (rues, portraits...) réalisées par divers auteurs, dont André Breton lui-même, ainsi que de dessins et reproductions de certaines de ses œuvres. Toutes les illustrations sont accompagnées d'une citation du texte associé, avec l'indication de la page où il se trouve. L'œuvre « *Nadja* » n'est pas présentée par l'éditeur (Gallimard) comme un roman mais comme une évocation authentique d'une destinée hors-série. L'iconographie, de par sa variété d'approches et la pertinence de ses évocations, peut indiscutablement être considérée comme étant

une partie intime de l'œuvre, sans pour autant qu'elle en soit une simple illustration comme précédemment. Certaines images sont des reproductions de textes : lettres, affiches, pages de livres, annotations, qui relèvent nettement de l'intertextualité, apportant ainsi une dimension supplémentaire à la place de l'image dans cette œuvre. On peut ainsi considérer que CMN des illustrations est assez distinct de celui du texte littéraire, et que ses apports narratifs et dramatiques sont faibles.

<p>donner aux deux regards une expression différente. C'est essentiellement sous ce signe que doit être placé le temps que nous passâmes ensemble et il demeure le symbole graphique qui a donné à Nadja la clef de tous les autres. Plusieurs fois elle a tenté de faire mon portrait les cheveux dressés, comme aspirés par le vent d'en haut, tout pareils à de longues flammes. Ces flammes formaient aussi le ventre d'un aigle dont les lourdes ailes tombaient de part et d'autre de son tête. A la suite d'une remarque inopportune que je lui avais faite sur un de ces derniers dessins, et sans doute le meilleur, elle en découpa malheureusement toute la partie inférieure, de beaucoup la plus insolite. Le dessin, daté du 18 novembre 1926, comporte un portrait symbolique d'elle et de moi : la sirène, sous la forme de laquelle elle se voyait toujours de dos et sous cet angle, tient à la main un rouleau de papier; le monstre aux yeux fulgurants surgit d'une sorte de vase à tête d'aigle, rempli de plumes qui figurent les idées. « Le rêve du chat », représentant l'animal debout</p> <p>140</p>	
<p><i>ill. 10</i> « Nadja » de André Breton <i>(double page)</i></p>	<p><i>fig. 19</i> PN de « Nadja »</p> <p>Les CMN du texte et de l'image sont assez distincts. L'image a peu d'apport sur la narration textuelle et sur son effet dramatique.</p>

- « *Attention les yeux* » traduit l'approche résolument affirmée de Philippe Curval [~CURVAL], auteur surtout connu dans le domaine de la science-fiction (⁴⁴). Ce roman est l'histoire d'un photographe qui veut faire de son existence un super roman-photo dont tous les personnages seraient inventés. Textes et photos sont intimement liés dans la composition du livre, sans légende ou mention particulière permettant d'associer une photo à un endroit précis du texte. On sent que la photo prend sa place dans l'histoire avec la même précision qu'un mot ou une phrase du texte. La force de ce roman est liée à cette intimité entre récit de pure fiction littéraire et les photographies qui s'écartent ainsi d'un rôle purement illustratif pour apporter une nouvelle dimension à l'espace narratif textuel, celle de la réalité factuelle.

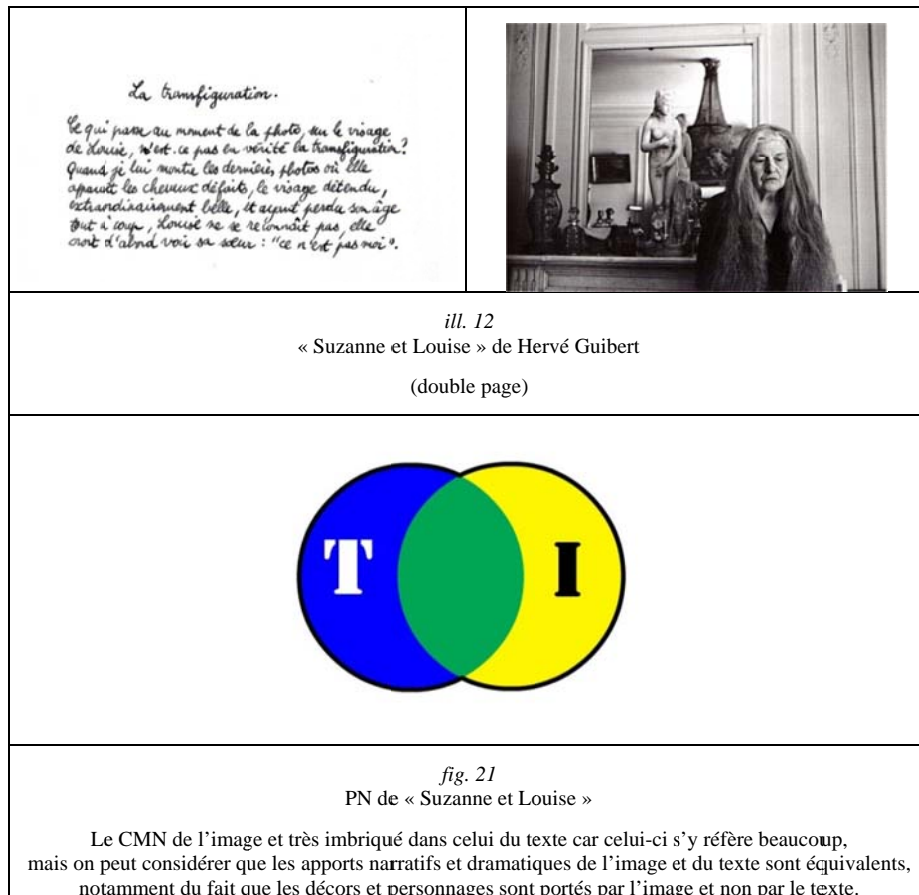
⁴⁴ Philippe Curval est un auteur français né en 1929 à Paris. Il a publié de nombreux romans et nouvelles qui ont contribué à faire reconnaître une science-fiction française littéraire originale. On retiendra tout particulièrement « L'homme à rebours », grand prix de la science-fiction française en 1975 et « Cette chère humanité », prix Apollo en 1977.

 <p>Le paquet de nourriture était plus gros que l'enfant ; Guillaume suivait la jeune femme afin de la distraire et de la distraire. Il allait satisfaire sa curiosité quand il préférait observer de dos cette Mère avec de famille. La silhouette lui revenait, la démarche aussi ; il allait la saisir dans ses gestes, ses habitudes, ses préoccupations journalières. Elle soulevait la paupiette en attrapant le traitail.</p> <p>Il disposait entièrement de cette machine, de cette machine et voulait utiliser au moment d'observer pour réfléchir ; la difficulté était de formuler ses problèmes ; des inquiétudes naissent en lui sans qu'il s'en rende compte.</p> <p>176</p>	
<p><i>ill. 11</i> « Attention les yeux » de Philippe Curval <i>(simple page)</i></p>	<p><i>fig. 20</i> PN de « Attention les yeux » Les CMN de l'image et du texte se recouvrent beaucoup.</p>

1.3.1.2. Roman photo ou Photo roman.

Petit cousin du précédent, il aurait pris naissance en Russie dans les années 30. Ce nouveau genre a inversé la relation du texte à l'image en mettant celle-ci en première place alors qu'auparavant l'illustration se mettait au service du texte. L'abondante production généralement parue dans des revues populaires durant le milieu du XX^{ème} siècle n'a quasiment pas laissé de traces, à part quelques auteurs tels que Gébé et le Professeur Choron (Hara-Kiri), Jean Teulé ou encore Léandri. Quelques expériences de « photoroman » ont parsemé la fin du vingtième siècle, dont certaines avec une vocation littéraire affirmée (Benoît Peeters et Marie-Françoise Plissart, Martin Villeneuve et Yanick Macdonald, ou encore quelques ouvrages des Editions Thierry Magnier).

- La démarche de Hervé Guibert pour son ouvrage « *Suzanne et Louise* » [~GUIBERT] sous-titré « photo-roman » est particulièrement intéressante, car propre à un auteur unique, à la fois écrivain et photographe. Il s'agit d'un récit composé et structuré de façon particulière, le texte étant rédigé sous une forme manuscrite et décomposé en parties de longueurs inégales et quasiment autonomes, les photos étant quant à elles des portraits variés des deux grand-tantes de l'auteur. Photographe et écrivain sont un même homme, ce qui apporte à l'œuvre une cohésion incontestable renforcée par le parti pris du texte manuscrit. On est loin ici des « collages » quelquefois approximatifs entre écrivain et illustrateur ou photographe.

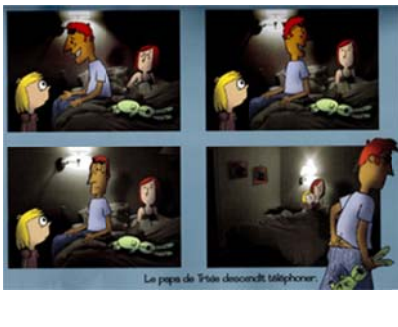
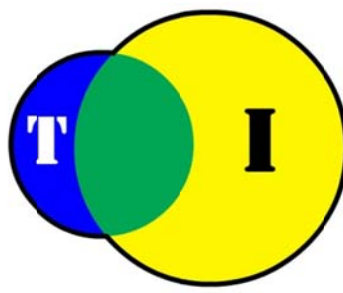


1.3.1.3. Album pour enfants.


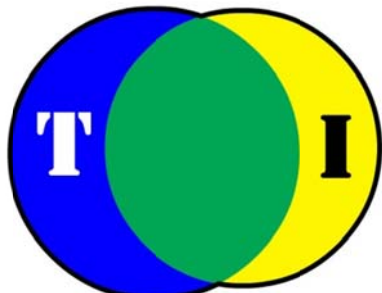
A la différence du livre illustré, dans l'album pour enfants, le récit est pris en charge par les images qui peuvent ou non être accompagnées de texte [EVERAERT-DESMEDT 97]. C'est assurément dans cette catégorie qu'on trouve les plus beaux exemples de complémentarité narrative entre texte et image, et ceci sous la forme la plus libre.

Deux exemples permettent de prendre la mesure de cette richesse :

- « *L'autre Guili Lapin* » de Mo Willems [~WILLEMS] est un mélange habile de dessins sur décors photo-réalistes ponctués de textes venant habiter ou compléter les images. Il est ainsi impossible de se priver de l'un ou l'autre des éléments, texte ou image, sans que l'espace narratif soit écorné.

 <p style="text-align: center; font-size: small;">Le papa de Trise descendit téléphoner.</p>	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 13</i> « L'autre Guili Lapin » de Mo Willems</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 22</i> PN de « L'autre Guili Lapin » Texte et images sont très complémentaires et imbriqués.</p>

- Dans « *Chester* », Mélanie Watt [~WATT] donne au texte plusieurs statuts « colorés » dont celui d'être écrit par les personnages dessinés. Ici le texte devient presque dessin, tout en conservant à certains endroits sa vocation narrative primaire. A nouveau, texte et images se complètent dans le périmètre de l'espace narratif, mais leur zone de recouvrement est plus importante que dans l'exemple précédent.


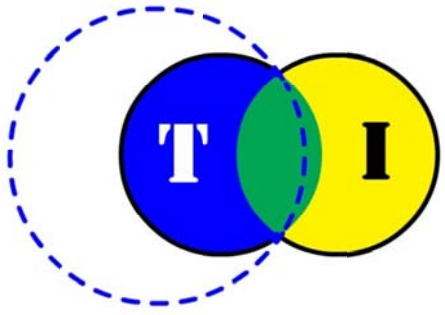
 <p style="font-size: x-small;">Chester (p-ém): Dormait en attendant tout de suite!</p> <p style="font-size: x-small;">Chester est trop occupé</p> <p style="font-size: x-small;">ZZZ</p> <p style="font-size: x-small;">Chester, je suis Mélanie Watt et je suis très étonnée!</p> <p style="font-size: x-small;">Chester, je suis contente de parler de Chester!</p>	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 14</i> « Chester » de Mélanie Watt</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 23</i> PN de « Chester » Texte et images sont très complémentaires et imbriqués.</p>

1.3.1.4. Bande Dessinée

La naissance de ce « neuvième art » remonte au XIX^{ème} siècle. Longtemps considérée comme un mode de narration marginal, voire « dégénéré », elle occupe aujourd'hui une place à part entière et riche en possibilités d'expression et de relations entre texte et image. La principale caractéristique de la narration en BD tourne autour de la notion d'ellipse. La place du texte dans cette narration peut être très variée en proportions, allant de son absence ou quasi-absence (onomatopées) à sa juxtaposition dense, redonnant presque alors à l'image le statut d'illustration.

Sans nullement chercher l'exhaustivité, ni même l'exemplarité, nous avons sélectionné deux ouvrages pour l'intérêt particulier qu'ils présentent par rapport à notre propos.

- « *M'as-tu vu en cadavre ?* » est tiré des aventures de Nestor Burma de Léo Malet. Le dessinateur Jacques Tardi [~TARDI] a largement exploré les différentes relations du texte à l'image, allant de ses propres créations pures (comme les albums consacrés aux aventures d'Adèle Blanc-Sec) jusqu'au risque extrême d'illustrer des romans de Louis-Ferdinand Céline. Ses adaptations des romans policiers de Léo Malet autour de son personnage de détective Nestor Burma sont particulièrement intéressantes par leur véritable appropriation du champ expressif offert par la BD. Le texte du roman est ainsi transformé, adapté, quelquefois métamorphosé, sans pour autant desservir la narration telle qu'elle avait été imaginée par l'écrivain Léo Malet. Dans une seule planche, le texte peut tenir à la fois la place d'évocation, de pensée intérieure, de dialogue, de cri et d'indication narrative, ces différents statuts étant repérables par leur environnement graphique (forme du phylactère ou du texte même). Au niveau du périmètre narratif de la BD, on peut constater un net rétrécissement du texte par rapport à celui de Léo Malet, tandis que l'image apporte quant à elle des éléments supplémentaires (personnification des personnages, décors...).

	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 15</i> « <i>M'as-tu vu en cadavre ?</i> » de Tardi</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 24</i> PN de « <i>M'as-tu vu en cadavre ?</i> » Le cercle en pointillé correspond au PN du texte original de Léo Malet</p>

- Dans « *Le sang des voyous* », le dessinateur Jacques de Loustal [~LOUSTAL_1] a souvent choisi une forme de relation du texte à l'image très distanciée, tout en conservant le rythme propre au découpage de la bande dessinée. Bien que dans le même registre du roman noir que l'exemple précédent, le rapport du dessin à la narration est très différent. Ainsi, sur la planche que nous avons choisie pour illustration, le dessin passe-t-il d'un statut purement narratif (sans aucun apport de texte) à un statut d'illustration d'un texte qui conserve quant à lui une forme stylistique proche du roman noir classique. L'espace narratif est ici à nouveau partagé entre texte et image, celle-ci reprenant parfois une simple fonction illustrative lorsqu'elle est accompagnée de texte.

<p style="text-align: center;"><i>ill. 16</i> « <i>Le sang des voyous</i> » de Loustal et Paringaux</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 25</i> PN de « <i>Le sang des voyous</i> » L'image sert parfois d'illustration, parfois d'élément véritablement narratif.</p>

1.3.2. Texte littéraire et son

La restitution de textes de fictions au travers de leur interprétation sonore est apparue avec le développement des techniques d'enregistrement telles que le microsillon ainsi que de la radiodiffusion.

Tout d'abord simple moyen de conserver la voix d'un acteur, l'enregistrement de récits de fiction a été dans un premier temps développé par quelques maisons d'édition pour répondre à certaines niches de marché bien spécifiques :

- La littérature pour la jeunesse, le texte lu permettant ainsi aux parents de trouver un moyen de substitution pratique à la « corvée » de l’histoire à raconter le soir pour faire dormir, avec parfois l’argument supplémentaire de faciliter l’apprentissage de la lecture, lorsque le livre imprimé est fourni avec l’enregistrement.
- L’apprentissage des langues qui a démontré le couplage audio-texte en matière d’efficacité.
- Le marché des personnes malvoyantes, le livre audio leur permettant d’accéder de façon autonome aux grands textes littéraires.


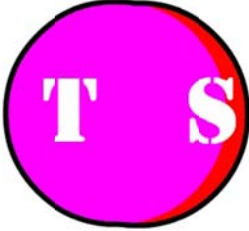
L’interprétation de textes littéraires a pris son essor par le biais des émissions radiophoniques. On songera en particulier à la fameuse émission de la CBS le 30 octobre 1938 durant laquelle Orson Welles créa un début de panique auprès des auditeurs par son interprétation de « La guerre des mondes » de H.G.Wells. Certaines antennes ont ainsi régulièrement programmé des émissions de « théâtre radiophonique », la plus célèbre en France restant l’émission policière « Les maîtres du mystère » qui fut programmée pendant 22 ans sur la chaîne publique France Inter en collaboration avec les éditions « Le Masque ». Une vague de renouveau du genre est en train de se répandre jusqu’aux radios locales et web-radios.

Depuis quelques années, l’accès audio aux textes de fiction s’est considérablement diversifié, touchant un large public, principalement grâce aux dispositifs de lecture nomades : autoradio, walkman, lecteur mp3, ou encore téléphone mobile, pda et smartphone. L’accès au texte devient facilité par le fait que le choix du canal audio permet au « lecteur » d’opérer tout en exerçant une autre activité mobilisant notamment la vue : déplacement en automobile ou par les transports en commun, jogging, etc. Outre cette évolution dans les usages, un autre facteur de développement et de diversification du texte lu est Internet. Pour exemple le site www.zévisit.com qui propose depuis quelques années des guides audio gratuits couvrant de nombreux sites touristiques en France et dans le reste du Monde.


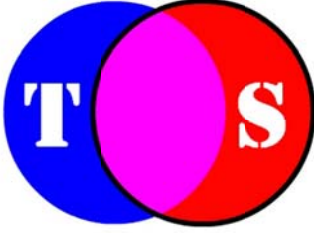
Dans le cas de textes littéraires lus, le champ matériel de la narration au niveau du son peut être presque entièrement équivalent à celui du texte écrit, ou bien être un peu plus large lorsqu’il s’adjoint quelques effets sonores ou musicaux.

- « *Premier amour* » de Samuel Beckett [~BECKETT] est magistralement interprété dans son intégralité par le comédien Mickaël Lonsdale avec une sobriété et une intensité qui

apportent au texte une dimension dramatique supplémentaire sans pour autant modifier le périmètre narratif de l'œuvre écrite.

 <p>Extrait sonore</p>	
<p>DocN 3 : « Premier amour » (extrait) - fichier "Samuel_Beckett.mp3"</p>	<p><i>fig. 26</i> PN de « Premier amour »</p> <p>Les CMN sont quasiment identiques pour le texte et le son, hormis la dimension interprétative apportée par l'interprète.</p>

- « Casse-pipe à la Nation » de Léo Malet [~MALET] est une pièce radiophonique produite dans les années 1970 par l'ORTF. Le texte, abondamment sonorisé et habillé musicalement, est interprété par une pléiade de comédiens (cf. détails dans corpus). Le format de l'émission (env. 53 mn) a toutefois obligé le réalisateur à trancher dans le texte original, tout en conservant, outre les dialogues, certaines parties narratives homodiégétiques.

 <p>Extrait sonore</p>	
<p>DocN 4 : « Casse-pipe à la Nation » (extrait) - fichier "Leo_Malet.mp3"</p>	<p><i>fig. 27</i> PN du texte sonorisé « Casse-pipe à la Nation »</p> <p>Le CMN du son est largement enrichi par les interprétations, l'ambiance sonore, le bruitage. En revanche, tout le CMN du texte n'est pas restitué sur le plan sonore.</p>

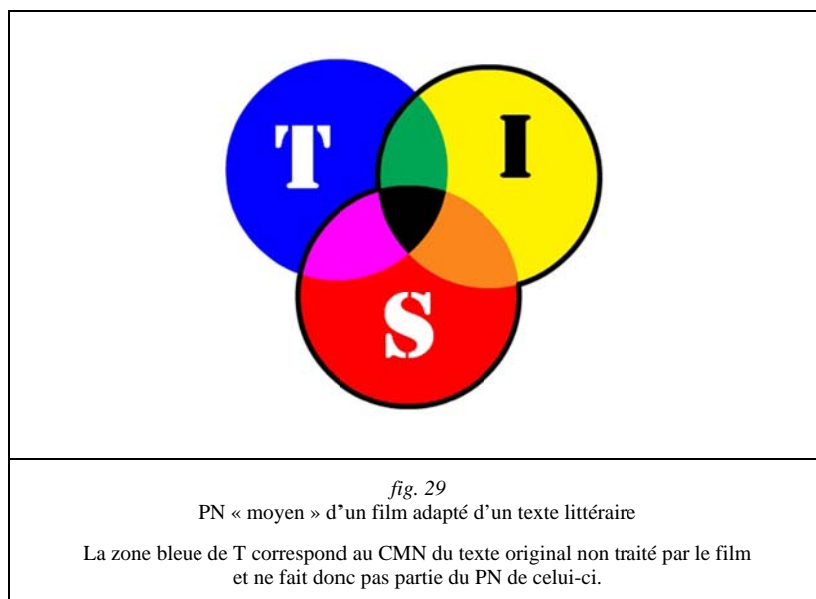
- « Barney et la note bleue » [~LOUSTAL_2] est le couplage éditorial d'une bande dessinée de Loustal et Paringaux avec un album musical « La note bleue » composé de morceaux de jazz joués par le saxophoniste Barney Wilen, dont la BD est l'adaptation libre de sa biographie.

	
<p><i>ill. 17</i> : «Barney et la note bleue » de Loustal et Paringaux, musique Barney Wilen</p>	<p><i>fig. 28</i> PN de l'ensemble BD + Musique « Barney et la note bleue »</p> <p>Le CMN du son vient véritablement en complément de celui du couple image-texte, en se comportant un peu comme une « musique de film ». On retrouve ainsi un schéma où le son est à la fois en dedans (zone noire) et en dehors (zone rouge) du PN Texte+Image</p>

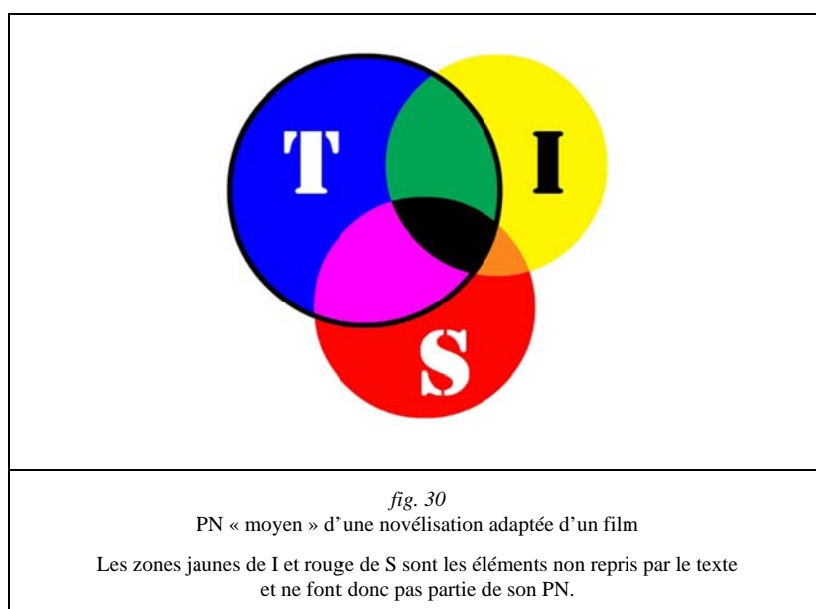
1.3.3. Texte littéraire et cinéma

La relation du texte littéraire au cinéma (et par extension à la télévision) n'est pas des plus directe, tant ces deux formes d'expression sont différentes. Ainsi par exemple Francis VANOYE distingue-t-il la communication « digitale » du texte, dans laquelle on passe par des symboles arbitraires (les mots) que l'on assemble dans des phrases, et la communication « analogique » de l'audio-visuel, dans laquelle les images fonctionnent par représentation directe et donc par analogie [VANOYE 89].

Le passage du texte littéraire à l'image cinématographique s'effectue généralement au travers d'un processus d'adaptation qui soulève fréquemment diverses formes de critiques. Ce processus consiste le plus souvent en une ou plusieurs phases de réécritures (scénario, dialogues, etc.) restant purement textuelles ou mixant texte et image (storyboard).



La novélisation, chemin inverse, est plus rare et, dans ce cas, le processus d'écriture d'un texte de fiction à partir du film peut s'effectuer de façon plus directe sans étape intermédiaire. L'exemple le plus célèbre est « 2001 l'odyssée de l'espace » écrit par Arthur C Clarke durant la réalisation du film de Stanley Kubrick (dont il était aussi le co-scénariste). Cette démarche est plus souvent utilisée pour la production de livres pour la jeunesse (The Karate Kid, Star Wars, Dragonball Evolution, ...).



Dans un cas comme dans l'autre, on retrouve au niveau des CMN des caractéristiques de complémentarité entre texte littéraire, film et bande sonore de celui-ci. Il faut toutefois conserver à l'esprit qu'il s'agit d'un cas extrême dans notre étude, dans la mesure où film et

texte littéraire sont très souvent des objets distincts touchant des publics hétérogènes, au point où de nombreux spectateurs d'adaptations littéraires cinématographiques ignorent jusqu'à l'existence de l'œuvre littéraire originelle.

Le cinéma, cet art « dominateur », pour citer Alain Badiou (⁴⁵), ne cesse d'interpeler quant à sa place par rapport aux autres arts plus classiques, dont la littérature. Certains auteurs ont donc cherché à conférer à son écriture une assise similaire à l'univers textuel. C'est ainsi qu'après la grammaire élémentaire de l'image conçue par Albert Plécy [PLÉCY 71], Daniel Arijon a construit une grammaire du langage filmique [ARIJON 76]. Ces deux références illustrent des proximités de démarches tendant à se rapprocher du texte sous l'angle du langage et des règles d'agencement de ses composants. Une phrase d'Albert Plécy dans son introduction illustre bien ce propos : « *Une nouvelle littérature d'images va naître* ». Nous retrouvons ainsi sous une forme différente un niveau d'analyse similaire à ce que nous avons amorcé autour des matériaux constitutifs de la narration multimodale.

Ce questionnement sur l'écriture cinématographique et ses limites a amené des réalisateurs à en explorer certaines frontières dans une démarche proche de ce qu'ont tenté de faire de leur côté certains auteurs littéraires. En voici quelques exemples :

- Le film « La jetée » de Chris Marker [~MARKER], souvent considéré par les critiques comme un chef-d'œuvre cinématographique, met en exergue une articulation originale entre matériaux statiques (images fixes) et matériaux dynamiques (voix, musique) servant efficacement une démarche narrative dans le domaine de la science-fiction. Cet exemple est un jalon supplémentaire sur la carte des écritures hybrides : de forme cinématographique, il reprend cependant certains codes du roman-photo qui, lui, n'impose pas de contrainte temporelle au lecteur (⁴⁶).
- Le film « Dogville » de Lars von Triers [~VON TRIERS], explore quant à lui une autre frontière concernant les composants d'une narration cinématographique : celle consistant à « supprimer » les décors. Il montre que la force d'une narration peut être

⁴⁵ « *Le cinéma arrive après les autres arts, non pas seulement au sens technique ou chronologique, mais parce qu'il entretient des relations soutenues, et parfois mimétiques, avec les arts apparus avant lui : théâtre, musique, littérature, peinture, sculpture... Il imite, transforme, déplace, absorbe, assimile toutes les activités artistiques antérieures. Composé, composite, impur, le cinéma intègre et met ou remet en circulation des éléments qui ne lui sont pas propres. C'est cette capacité de synthèse qui en fait un art dominateur, un art de masse.* » Alain Badiou – Interview par Eric Aeschmann pour le quotidien « Libération », édition du 20 octobre 2010

⁴⁶ Cette technique de juxtaposition d'images fixes dans une séquence cinématographique a par ailleurs été souvent utilisée dans divers films récents comme une forme stylistique destinée à appuyer une parenthèse discursive souvent extradiégétique. Quelques exemples : « Le fabuleux destin d'Amélie Poulain » (Jean-Pierre Jeunet 2001), « Beginners » (Mike Mills 2010), « Two Days in New-York » (Julie Delpy – 2012)

conservée malgré l'absence d'un de ses composants considérés comme fondamentaux dans la composition cinématographique. Ce choix impose de la part du spectateur un effort d'imagination supplémentaire qui est à rapprocher de celui qu'effectue le lecteur d'un livre de fiction pour « imaginer » ces mêmes décors. Dans cet exemple, l'image n'est donc pas toute puissante comme il est d'usage dans la narration cinématographique : elle impose au spectateur de mobiliser des ressources imaginatives inhabituelles dans ce type de relation à l'histoire. On est finalement dans une démarche proche de la narration multimodale pour laquelle le lecteur est aussi obligé de mobiliser des ressources qui ne sont pas habituellement ainsi sollicitées.

- Le film « Swiss Love » de Fulvio Bernasconi [~BERNASCONI] est une comédie romantique interactive disponible sur DVD. Le film se décompose en 4 histoires, et 12 chapitres avec la possibilité pour le spectateur de bifurquer en fin de chapitre, ce qui donne, selon l'éditeur, 64 façons de voir le film. Cette approche innovante de l'écriture cinématographique fait songer aux expériences de navigation littéraire de Georges Perec [~PEREC] ou de Julio Cortazar [~CORTAZAR] ⁽⁴⁷⁾, ainsi que bien sûr au livres-jeux dont les parcours de lecture sont multiples.

1.3.4. Catégorisation

Cette analyse de corpus, bien que partielle – et partielle –, nous a permis de faire ressortir, pour l'image et le son, divers niveaux d'apports au texte littéraire que l'on peut organiser de la façon suivante :

- 1- *Utilitaire*. Ce sera par exemple le cas d'un texte lu pour une personne mal voyante, ou encore le cas de fonctions interactives permettant de faire défiler un texte sur l'écran d'un ordinateur. On peut considérer qu'il s'agit alors de fonctions de facilitation de la lecture.
- 2- *Ornemental*. L'image ou le son n'apportent rien à la narration mais font principalement office de décor : on retrouve dans cette catégorie les musiques d'ambiance, les enluminures, ...
- 3- *Illustratif*. L'image ou le son matérialisent une partie du texte littéraire : il peut s'agir par exemple d'une illustration présentant le décor d'une action ou le portrait d'un

⁴⁷ Nous pensons plus précisément à « La vie mode d'emploi » de Georges Perec et « Marelle » de Julio Cortazar qui seront évoqués en détail plus avant dans ce document.

personnage, ou encore d'un son d'ambiance. Ces éléments s'ajoutent au texte sans rien lui retirer.

- 4- **Complémentaire.** L'image ou le son viennent renforcer, ou étendre le texte littéraire, parfois même s'y substituer. Cela peut être ainsi par exemple des dialogues parlés mais non écrits, ou la photo du décor d'une action écrite sans qu'il fasse lui-même l'objet d'une description textuelle.
- 5- **Supplémentaire.** L'image ou le son apportent une dimension supplémentaire qui est extérieure au texte littéraire. Par exemple une chanson qui n'a pas de relation particulière avec le texte, une image qui ne peut être directement associée à une partie du texte, comme - exemple courant sur Internet - un bandeau publicitaire...


1.3.5. Approches personnelles

Les relations du texte à l'image et au son sont depuis longtemps au cœur de nos préoccupations en matière de création littéraire. Celles-ci ont mené à la production de deux recueils de nouvelles.

1.3.5.1. Feux de pierres



Ce recueil [~BOUILLOT_1] rassemble 20 nouvelles de fiction consacrées chacune à une ville (Venise, Vienne, New-York, Londres, Ars-en-Ré, Phnom-Penh, Genève, Paris, Antibes, ...). Dans chacune de ces villes, une photo, prise sur place par l'auteur, sert de point d'ancrage de la fiction associée, créant ainsi un pont entre la réalité factuelle de la photographie et l'histoire élaborée sur sa base : une histoire de meurtre à New-York, d'amour à Londres, de pianiste à Vienne, de flash-back historico-familial à Phnom-Penh, ...) (⁴⁸). La confrontation de la photo « prise de vue réelles » à la fiction a pour objectif d'ancrer cette dernière dans la réalité de la première, d'établir un lien concret entre fiction et réalité au sens de l'effet Othello précité.

⁴⁸ Quelques extraits sont disponibles en ligne à l'URL suivante : www.lisiere.com/feux

 Fichier PDF
DocN 5 : «Feux de pierres – Venise» - fichier "Feux_Venise.pdf "

1.3.5.2. Musicales

Cet autre recueil [~BOUILLOT_2] regroupe une dizaine de nouvelles de fiction dont chacune a été imaginée à partir d'une musique. Parmi les compositeurs, W-A Mozart, R-R Kirk, R Schumann, M. Ravel, P. Devers, ... On retrouve ici l'idée de « Bande sonore originale du texte » un peu similaire à la démarche de Loustal et Paringaux dans « Barney, la note bleue » précédemment évoquée dans le corpus, la différence étant que la musique est directement inspiratrice, hors de tout contexte ou « intertexte », de la fiction, une relation intime au cœur du processus de création de l'auteur tout à fait similaire à celui qui avait donné lieu au recueil précédemment évoqué : « Feux de pierres ». Une des nouvelles de ce recueil, ainsi que la bande sonore à l'origine de ce texte, sont proposées à titre d'exemple avec ce document.

 Fichier PDF	 Extrait sonore
DocN 6 : «Musicales – Larme à l'œil» - fichier " Musicales_texte.pdf "	DocN 7 : «Musicales – Larme à l'œil» - fichier " Inflated_tear.mp3 "

1.4. Champ subjectif et zone de perception

Nous terminerons cette partie en proposant une extension à notre approche théorique initiée avec les champs matériels de la narration (CMN) et les périmètres narratifs (PN) qui prenne en considération la notion de perception du récepteur.

La notion de champ matériel de la narration présentait en effet l'énorme intérêt de délimiter des domaines entièrement quantifiables et non discutables :

- 1- Pour un texte, l'ensemble des mots, des signes et conventions typographiques, ...
- 2- Pour du son, l'ensemble des signaux sonores, leur nature, leur rythme, leur durée, ...
- 3- Pour de l'image fixe, l'ensemble des éléments graphiques, leur disposition, taille, ...
- 4- Pour de l'image en mouvement, les éléments constitutifs du son et de l'image fixe avec en plus le rythme, la durée, ...
- 5- Pour une production numérique, les éventuels éléments binaires étant partie constitutive sans être forcément visibles par le public.

Par soucis de simplification et de recentrage du sujet, nous ne considérerons dans la suite de ce travail que les éléments du CMN voulus et maîtrisés par l'auteur, faisant donc abstraction de ceux qui pourraient venir se rajouter à son insu par la volonté d'un éditeur, d'un producteur, etc.

Considérant qu'un texte littéraire, étendu ou non par de l'image et/ou du son, résulte de la volonté d'un auteur de raconter, et donc de communiquer vers un public, on pourrait donc dire que le CMN est en quelque sorte le trait d'union physique entre l'auteur et le lecteur.

Cela ne veut pourtant pas dire que la transmission entre auteur et lecteur soit intégrale, car de nombreux facteurs entrent en ligne de compte, à la fois en amont, dans le processus de création de l'auteur, et en aval, dans le processus de réception du texte littéraire par les individus composant le public.

Nous allons lister ci-après les facteurs qui nous paraissent les plus importants dans le cadre de ce travail.

1.4.1. Champ perceptif matériel

Le champ perceptif matériel (CPM) est ce que le récepteur perçoit des éléments constituant le champ matériel de la narration : pour de multiples raisons, le récepteur peut en effet être amené à ne pas prendre connaissance de mots, de phrases, de chapitres, de pages, de détails visuels, de parties sonores (même s'il peut être contraint d'entendre ceux-ci).

Les principales raisons provoquant ainsi de la part d'un récepteur des pertes d'éléments du CPM sont les suivantes :

- Limitations naturelles des organes de perception : mauvaise vue, mauvaise ouïe, ...
- Limitations physiques de la perception : fatigue, qualité du support, ...
- Conditions environnementales de réception mauvaises : éclairage, bruit ambiant, ...
- Conditions psychologiques peu propices : stress, perturbations extérieures, sursaut de l'attention, ...

Si le CPM est presque entièrement couvert par l'auteur dans sa phase de création (exception faite, par exemple, d'éventuelles « coquilles » dans un texte), il peut n'être couvert que partiellement lorsque l'auteur se place en position de réception du fait des raisons invoquées précédemment dont certaines peuvent tout autant le concerner.

1.4.2. Champ encyclopédique de la narration

Depuis le début du XX^{ème} siècle, des théoriciens de la littérature se sont intéressés au rôle de reconstruction du lecteur. Ainsi Michail Bakhtine considère-t-il que le sens d'un mot dans un texte littéraire n'est pas fixé mais qu'il résulte de son interaction dialogique avec différentes voix et positions dans le texte, entre les textes, et dans l'esprit du lecteur [BAKHTINE 78].

La notion de champ encyclopédique a été développée par Umberto Eco dans son ouvrage « Lector in fabula » [ECO 79] en s'appuyant sur les différentes théories de la sémiotique textuelle. : « *Le destinataire est toujours postulé comme l'opérateur (pas nécessairement empirique) capable d'ouvrir le dictionnaire à chaque mot qu'il rencontre et de recourir à une série de règles syntaxiques préexistantes pour reconnaître la fonction réciproque des termes dans le contexte de la phrase* » (49)

Il faut noter à ce stade que le premier lecteur d'un texte littéraire est toujours l'auteur lui-même qui utilise souvent intensément dictionnaires et grammaires durant son travail de création.

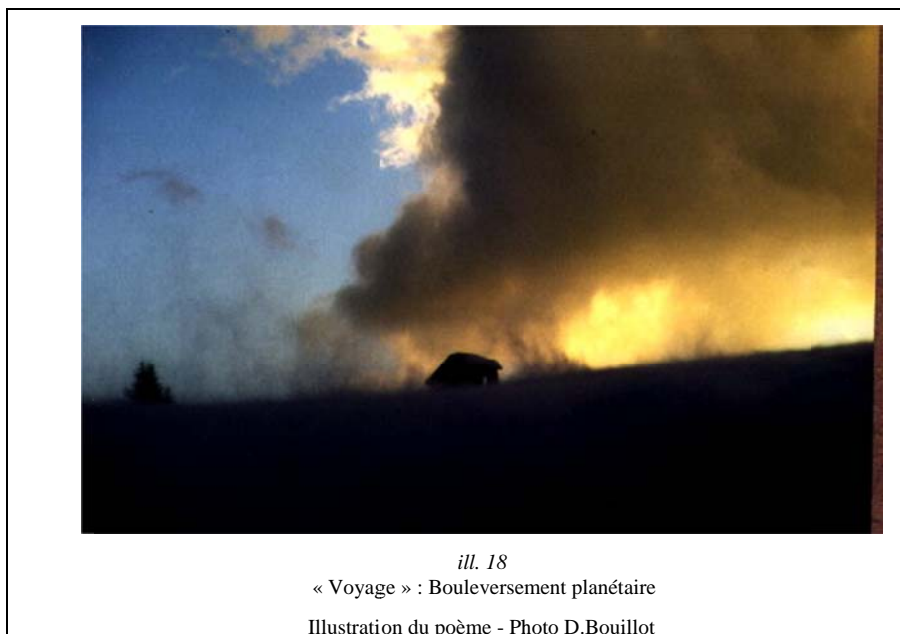
Si l'on excepte ce premier lecteur, les connaissances lexicales et grammaticales, que ce soit par leur étendue ou par leur degré de finesse, étant purement individuelles, la connaissance d'un texte littéraire à partir de son CMN est donc potentiellement différente

⁴⁹ Umberto Eco – Lector in fabula – 3.1 Le rôle du lecteur

d'un lecteur à l'autre, et distincte de celle de l'auteur. Comme le dit Umberto Eco : « *La compétence du destinataire n'est pas forcément celle de l'émetteur* ». ⁽⁵⁰⁾.

Ce constat peut être étendu à l'image et au son :

- Dans une image fixe, certains détails peuvent être vus différemment par l'un ou l'autre lecteur. Ainsi, dans l'exemple suivant, le lecteur, selon sa sensibilité, et sans autre indication de l'auteur, aura-t-il sa propre lecture sur la localisation, la saison, la nature du nuage et l'heure de la journée durant laquelle cette photo a été prise. S'agit-il d'une tempête de sable dans le désert de Gobi, d'un début d'incendie sur un plateau du Colorado, ou encore d'une poussée de colère due à El Niño sur les côtes du Chili ? ⁽⁵¹⁾



- Dans un document sonore, la nature des sons, leur origine, ou encore l'accent d'une voix pourront aussi être interprétés différemment selon l'auditeur
- Enfin, dans un document audio-visuel, nombreuses peuvent être les occasions d'interprétations différentes, comme par exemple au niveau des décors, au niveau des attitudes de personnages, etc. De par sa nature même, le cinéma est propice à de telles interprétations. On songera ainsi au fameux effet Koulechov démontrant que la lecture d'une image peut être influencée par celle qui a précédé [CHATEAU 86] ainsi que

⁵⁰Umberto Eco – Lector in fabula – 3.2 Comment le texte prévoit le lecteur

⁵¹Il s'agit en fait d'un effet de vent sur la poudreuse dans le massif des Aravis

d'une façon plus large aux théoriciens russes du cinéma dont Eisenstein :
« *La juxtaposition de deux fragments de film distincts, mis bout à bout s'apparente moins à leur somme qu'à leur produit (...) du fait que qualitativement (...) le résultat d'une juxtaposition diffère toujours de ses composants pris séparément* »
[EISENSTEIN 76].

1.4.3. Champ perceptif subjectif

Le champ perceptif subjectif (CPS) d'un récepteur s'appuie sur ce que celui-ci a perçu (CPM) et ce qu'il a compris (CEN) du champ matériel de la narration, auxquels sont ajoutés des prolongements et extrapolations imaginatives, soit de par la volonté de l'auteur, soit de par ses propres mécanismes personnels. S'y retrouvent donc ellipses, hors-champs, compléments de décors, mais aussi allusions, intertextualités, références implicites, ...

Wolfgang Iser dans l'un de ses premiers articles paru en 1972 dans la revue « *New Literary History* »⁽⁵²⁾ indiquait déjà que chaque lecteur considéré comme individu, avec son environnement culturel propre, interagit avec un texte pour créer une dimension virtuelle unique.

Umberto Eco [ECO 79] a largement évoqué les facteurs entrant dans la constitution d'une EPS dans « *Lector in fabula* » : textes fermés et textes ouverts⁽⁵³⁾, extensions, inférences et hypercodages⁽⁵⁴⁾... Il peut arriver d'ailleurs qu'un auteur joue volontairement sur l'ambiguïté de certaines parties de son texte afin d'emmener volontairement ses lecteurs vers de fausses pistes. C'est ainsi que lorsque ces processus de scénarisation sont mal faits, les lecteurs se retrouvent véritablement égarés dans la narration !

1.4.4. Domaine perceptif de la narration

Le cumul des trois champs évoqués précédemment constitue le domaine perceptif de la narration (DPN) propre à toute lecture d'un texte littéraire accompagné ou non d'images et de sons.

⁵² Iser, Wolfgang. 1972. "The Reading Process: A Phenomenological Approach." *New Literary History* 3:279-99 – Cité dans [Danenberg 08]

⁵³ Umberto Eco – *Lector in fabula* - § 3.3

⁵⁴ Umberto Eco – *Lector in fabula* - § 4.5 et 4.6

On notera que le DPN peut présenter des variations plus ou moins importantes pour un même texte littéraire et un même lecteur, selon les dispositions de celui-ci et les circonstances dans lesquelles sa lecture s'effectue.

Ainsi, par exemple :

- le CPM peut évoluer selon le degré d'attention du lecteur
- le CEN peut évoluer en fonction du référentiel personnel du lecteur et de l'effort qu'il aura pu faire pour l'enrichir et l'élargir
- le CPS peut évoluer entre une première et une seconde lecture d'un même texte.

On remarquera aussi que le DPN de chaque lecteur (et lecture) est différent et souvent bien distinct de celui de l'auteur (même lorsqu'il adopte son statut de premier lecteur de son œuvre).

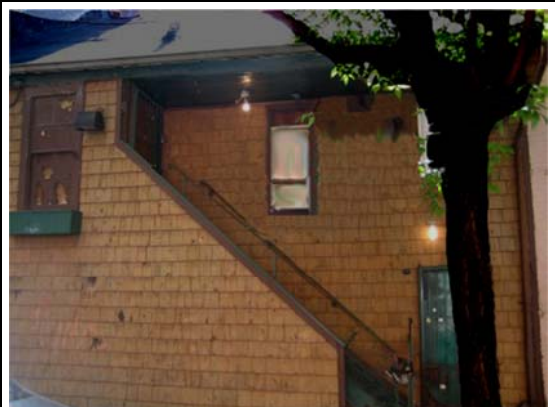
En étendant l'approche symbolique adoptée pour le champ matériel de la narration (CMN) et le périmètre narratif (PN), nous pouvons schématiser le DPN et ses différents champs.

Ainsi, à titre illustratif, reprenons le texte qui nous a servi initialement d'exemple :

« Il s'arrêta devant la maison : elle était petite et recouverte d'écailles de bois caramel. L'homme qu'il devait rencontrer devait se trouver derrière la seule fenêtre éclairée de la façade. Il commençait à faire sombre, et la rue était déserte. Un instant, *il se crut observé par une autre fenêtre*. Il se précipita vers l'escalier, la main crispée sur la crosse du pistolet dans sa poche. Tout son corps fut parcouru d'un grand frisson ».

Et faisons le légèrement évoluer :

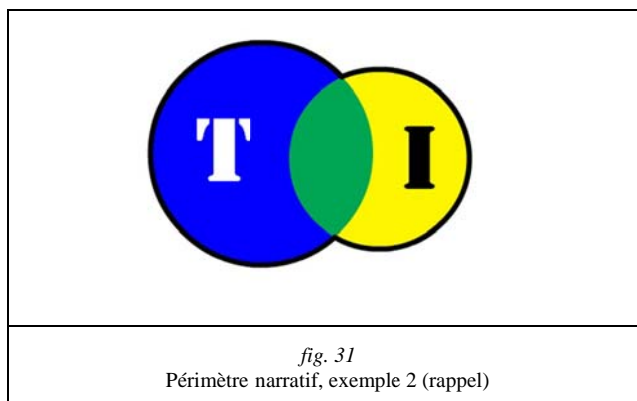
« Il s'arrêta devant la maison : elle était petite et recouverte d'écailles de bois caramel. L'homme qu'il devait rencontrer devait se trouver derrière la seule fenêtre éclairée de la façade. Il commençait à faire sombre, et la rue était déserte. Un instant, *il se crut observé par une autre fenêtre*. Son corps fut traversé par un frisson désagréable Il se précipita vers l'escalier, la main crispée sur la crosse du Glock 19 dans sa poche. »



ill. 19

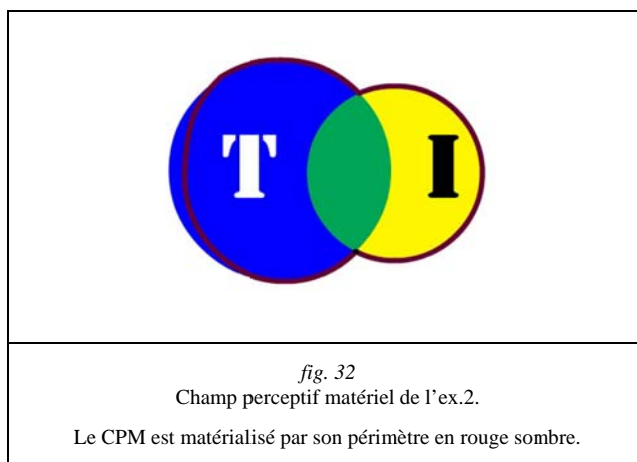
« Il s'arrêta devant la maison... » (rappel)

Nous avons vu que le CMN et le PN avaient la forme suivante :



Considérons le CPM d'un lecteur lisant ce texte à cet endroit précis de ce document : il est tout à fait possible qu'il le survole, puisqu'il a déjà eu l'occasion d'en prendre connaissance un peu plus tôt. Si c'est le cas, la phrase « Son corps fut traversé par un frisson désagréable » risque fort de lui échapper.

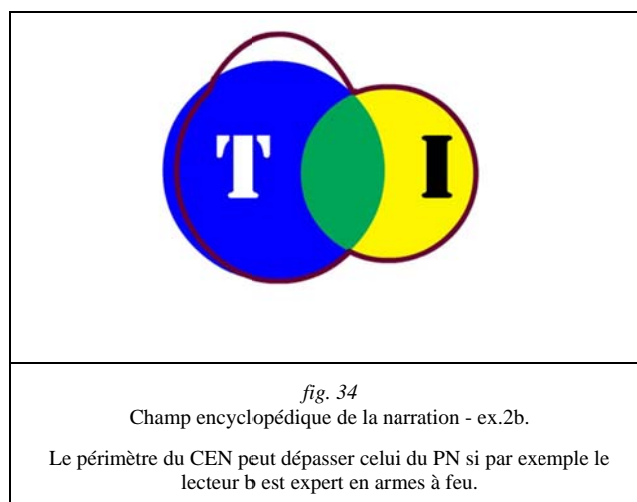
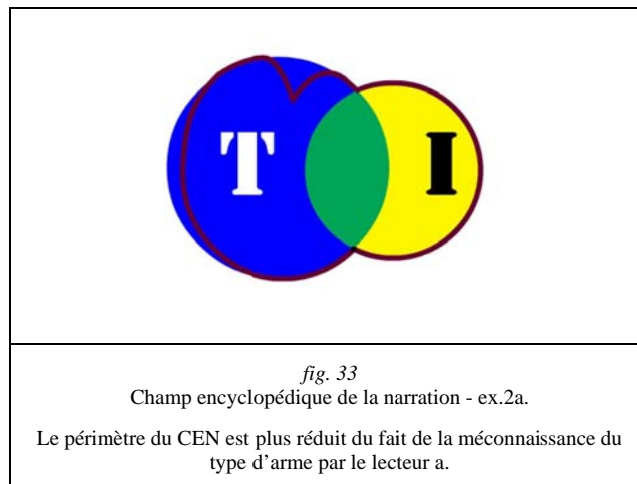
Nous obtiendrons alors un CPM plus petit que le PN initial :



Sur la base de ce nouveau champ, abordons le CEN, par exemple sur la question de l'arme. Il s'agit d'un Glock 19. Pour tout lecteur non averti de ces questions d'armurerie, le fait que le personnage ait la main sur la crosse d'un « Glock 19 » dans sa poche lui indique, par déduction intuitive, qu'il s'agit d'une arme à feu suffisamment compacte pour tenir dans une poche, donc un revolver, un pistolet, mais certainement pas une carabine ou un fusil-mitrailleur ! Le lecteur initié (éventuellement par les soins de l'auteur dans une autre partie du texte), saura que « Le Glock 19 est un pistolet semi-automatique conçu et fabriqué depuis 1988 par l'entreprise autrichienne d'armement Glock pour les forces militaires et les services

de police. » ⁽⁵⁵⁾, ce qui lui donnera des indications fort utiles, à la fois sur les capacités d'une telle arme, mais aussi sur le profil du personnage qui monte l'escalier avec celle-ci dans la poche.

Selon le lecteur, le CEN pourra ainsi avoir une forme différente :



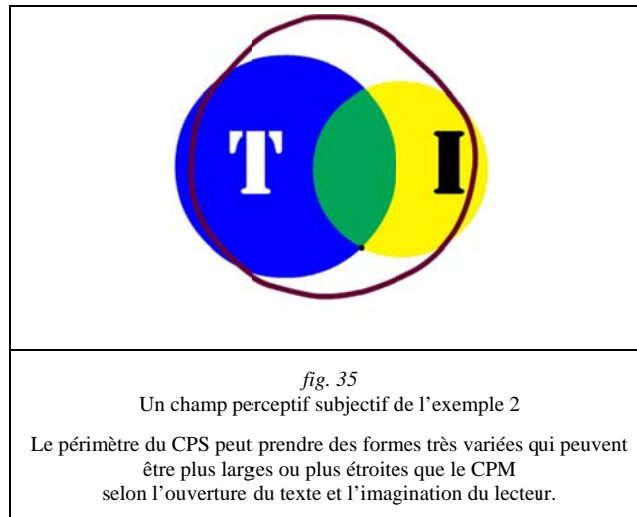
Enfin, sur un détail de cet exemple, le CPS peut être très différent d'un lecteur à l'autre selon l'intention que celui-ci peut prêter au personnage : compte-t-il se servir de son arme ? Rien dans le texte ne le présuppose, malgré l'ambiance « noire » créée par l'auteur. De même, la forme que l'on distingue à la fenêtre gauche de la maison sur la photo est-elle une silhouette humaine ou bien autre chose ? Selon la lecture visuelle du lecteur, l'interprétation qu'il donnera à la sensation ressentie par le personnage sera différente. On obtiendra ainsi des CPS pouvant être très différents d'un lecteur à l'autre, sans même savoir lequel est le plus

⁵⁵ Source : http://fr.wikipedia.org/wiki/Glock_19

proche de l'intention de l'auteur, si celui-ci n'explicite pas plus avant ces détails dans la suite de son texte.

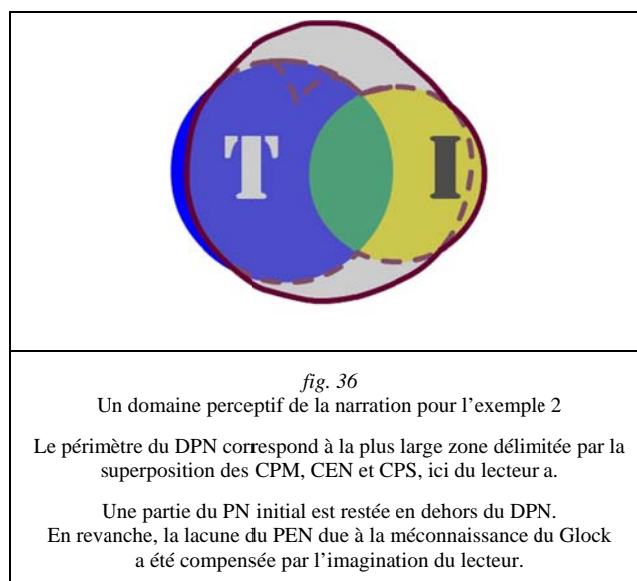
Le CPS pourra aussi bien entendu prendre une forme différente selon ce que le lecteur imagine – ou non – du décor en dehors du cadre de la photo, sur l'aspect physique du personnage, etc.

On notera que le CPS peut recouvrir tout ou partie du CPM et du CEN selon les éléments sur lesquels le lecteur s'appuie pour procéder à ses extrapolations imaginatives.



Le CPS peut aussi, dans certain cas, récupérer des zones du PN perdues par le CPM lorsque par exemple l'imagination du lecteur « rattrape » les lacunes laissées par son inattention lors de la lecture.

Enfin le DPN sera le plus large périmètre dégagé par les trois champs superposés.

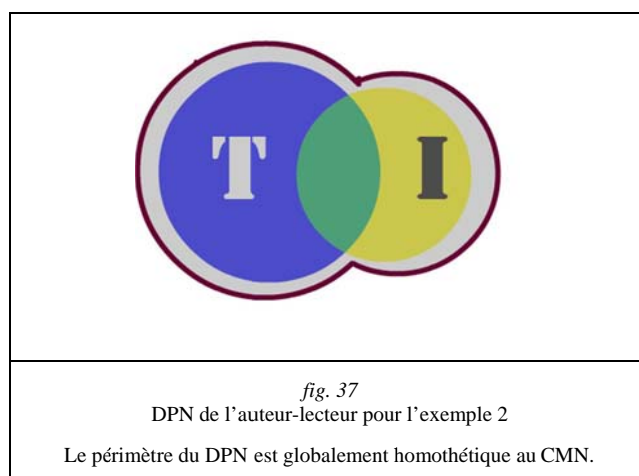


Et l'auteur ? Nous avons déjà eu l'occasion d'évoquer le fait que tout auteur était aussi son premier lecteur. Umberto Eco [ECO 79] évoque quant à lui un Lecteur Modèle : « *Le Lecteur Modèle est un ensemble de conditions de succès ou de bonheur (felicity conditions), établies textuellement, qui doivent être satisfaites pour qu'un texte soit pleinement actualisé dans son contenu potentiel* » (⁵⁶).

Les deux approches ne sont pas très éloignées l'une de l'autre :

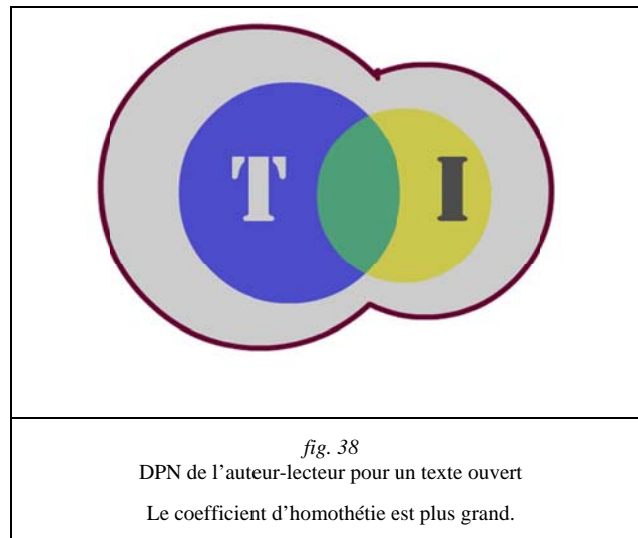
- 1- Le CPM de l'auteur peut être généralement considéré comme identique au CMN puisqu'il est le producteur de celui-ci.
- 2- Le CEN et le CPS de l'auteur ne sont pas très éloignés du CMN puisque, selon Umberto ECO [ECO 79], « il prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement », ce qui rejoint bien sûr aussi l'auteur considéré comme premier lecteur.
- 3- Les référentiels encyclopédiques et subjectifs de l'auteur et du premier lecteur sont identiques

Dans le cas de notre exemple, nous pourrions donc considérer que le DPN de l'auteur « premier lecteur » ou de son Lecteur Modèle présentent une surface homothétique du CMN et de coefficient supérieur à 1.



⁵⁶ Umberto Eco – Lector in fabula - § 3.5 Auteur et lecteur comme stratégies textuelles

Selon que l'œuvre a été conçue comme « ouverte » ou « fermée » [ECO 79], ce coefficient sera plus ou moins important.



1.5. Conclusion d'étape

Dans cette première partie, nous avons pu mettre en place une formalisation conceptuelle permettant d'un côté de rendre compte symboliquement de la relation texte, image et son dans la constitution d'une œuvre de fiction multimodale et, d'un autre côté, de la confronter à la façon dont elle peut être perçue par un récepteur.

Cette formalisation nous paraît tout particulièrement importante pour la place qu'elle peut prendre dans le processus de compréhension par un auteur des caractéristiques propres à l'élaboration d'une fiction narrative multimodale. En effet, outre l'importance relative que celui-ci peut conférer au texte, à l'image et au son, il lui faudra aussi doser les *redondances* d'informations amenées par ces trois composants (zones de recouvrement dans les schémas de PN) afin de s'assurer que le fil de son histoire saura poursuivre son déroulé malgré les éventuelles perturbations apportées par les conflits de perception tout en évitant l'éventuel phénomène de lassitude que pourraient ressentir certaines personnes du fait même de ces *redondances*.

Ainsi une image peut-elle susciter un questionnement parasite lors d'une phase de lecture (exemple en référence à notre illustration « Voyage : Bouleversement planétaire » ci-dessus : « y a-t-il des résineux dans le désert de Gobi ? »), ou bien le phrasé d'une voix ne pas être en résonance avec le texte (comme bien sûr notre exemple de l'homme au pistolet se lançant à l'assaut des escaliers de cette mystérieuse demeure).

Ainsi une séquence animée peut-elle distraire suffisamment l'attention du lecteur pour qu'il juge « fatigant » de lire le texte qui y est associé et qu'il perde ainsi un élément-clé dans la trame narrative tissée par l'auteur.

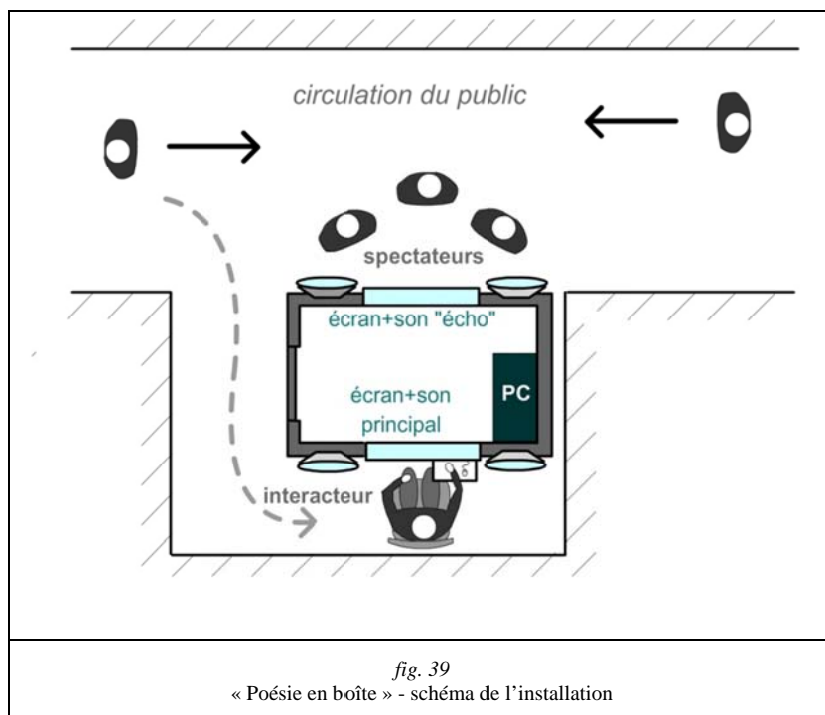
Mais à propos de ce public visé par l'auteur : a-t-il déjà une inclination particulière à s'orienter vers le texte, ou bien l'image, ou bien le son ? Pour cela, nous allons confronter ces divers matériaux à un public de lecteurs anonymes afin d'analyser quelles relations ceux-ci privilégient dans leurs rapports à une création de nature littéraire.

II. Relations primaires TIS, approche expérimentale

2.1. Le cas particulier de la poésie : « Poésie en boîte »

Cette installation réalisée en 2000 fut notre première création interactive mêlant de façon intime texte, image et son. Directement issue de l'expérience 3615 LISIERE ⁽⁵⁷⁾, elle a rassemblé une trentaine de poèmes écrits et mis en page par nos soins, puis interprétés par un comédien de la voix ou par une artiste vidéaste.

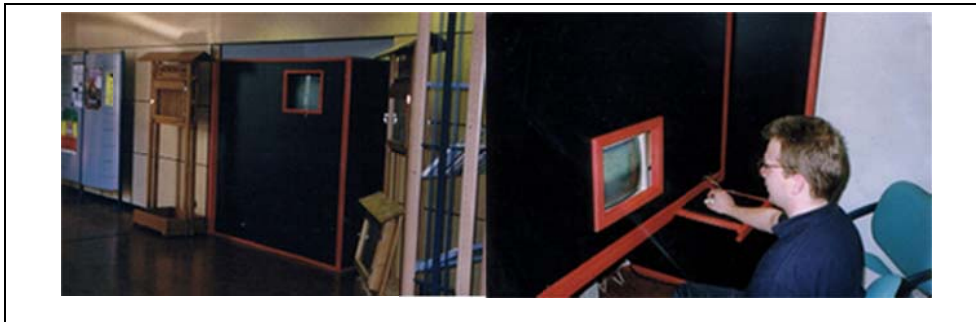
L'installation physique est constituée d'un cube d'environ 3 mètres de long pour 2 mètres de large et 2 mètres de haut. L'une de ses faces les plus larges, donnant accès à un écran et un dispositif de pointage (souris), permet à un visiteur de s'isoler physiquement et sensoriellement (avec un casque stéréo mis à disposition) dans des conditions confortables, afin de parcourir selon son gré cette trentaine de poèmes accessibles depuis un nuage de mots interactifs et sonores. Sur l'autre large face du cube, un grand écran vidéo, complété par des enceintes acoustiques, permet aux autres visiteurs passant à côté de l'installation de suivre la visite de l'interacteur sans être directement en contact physique ou visuel avec lui.



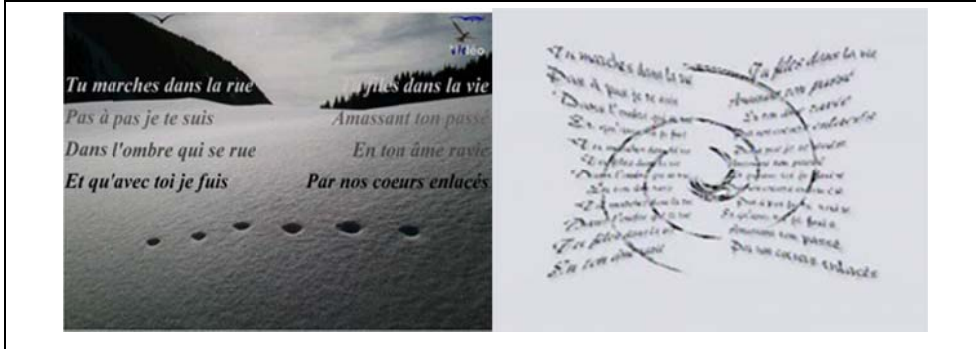
⁵⁷ . Cf détails en annexe 3 de ce document

Lors de l'accès à un poème au travers de ce nuage de mots interactifs, le visiteur a trois possibilités différentes :

- 1- Lire le texte à l'écran avec une mise en page graphique adaptée comprenant une réalisation photographique en arrière-plan, le texte est sur un seul écran.
- 2- Lire le texte à l'écran tout en écoutant son interprétation par la voix d'un comédien, Alain Carré, celle-ci rythmant parfois l'apparition des différentes parties du texte et des mises en pages graphiques associées. Il s'agit alors d'une ponctuation sonore du texte provoquant l'affichage successif des différentes parties du poème.
- 3- Regarder une vidéo présentant le même poème, toujours mis en voix par Alain Carré, mais interprété sur le plan visuel et sonore par la vidéaste Sigrid Coggins.



ill. 20
« Poésie en boîte » : installation face av et ar



ill. 21
« Poésie en boîte » : un poème (texte - vidéo)

Les différentes occasions de présenter cette installation en Rhône-Alpes ont permis d'observer l'accueil réservé par les visiteurs à ce type d'installation poétique, et tout particulièrement leur relation au texte poétique dans ses trois états possibles tels qu'ils viennent d'être présentés. L'impression laissée par les quelques observations empiriques des

visiteurs de l'installation était qu'ils étaient majoritairement plutôt portés vers la lecture du texte accompagné de la voix d'Alain Carré, c'est à dire par le couplage texte-son.

Ce fut une première occasion de penser que cette relation du texte écrit à la voix, si elle s'avérait privilégiée, pourrait être un élément particulièrement intéressant dans la construction de nouvelles réalisations littéraires interactives.

C'est pourquoi, plus récemment dans le cadre de ce présent travail, nous avons mis en place un dispositif expérimental en réalisant une version « on-line » de « poésie en boîte », recentrée sur cette question de la relation au texte, à l'image et au son. Ce dispositif, rebaptisé « Voyage » pour la circonstance ⁽⁵⁸⁾, vise à vérifier cette première impression de la prédominance pour les lecteurs d'un intérêt spontané pour le couplage voix-texte par rapport à la simple lecture du texte ou le visionnement d'une vidéo.

2.2. Expérimentation et résultats

Pour les besoins de l'expérimentation, 12 poèmes ont été rassemblés sous la forme écrite (lire), écrite-audio (écouter), et vidéo (voir).

L'une des principales difficultés a été d'une part d'attirer les visiteurs vers cette expérimentation (sans pour autant qu'ils sachent que c'en est une), et d'autre part de les motiver à fournir quelques éléments permettant d'analyser plus finement leurs choix. Le Web est en effet un espace où les sollicitations sont tellement nombreuses pour l'internaute qu'il en devient très méfiant dès qu'on lui demande une information sans lui fournir une réelle motivation pour le faire. La tentation pour le visiteur est alors très grande de mettre n'importe quoi, ou bien tout simplement de quitter la page du site.

Devant la difficulté de trouver des informations concernant le taux de « véracité » des données saisies par les internautes sur le Web quand il n'y a pas d'enjeu particulier (formulaire de commande, administratif, etc.), nous avons alors imaginé un angle d'approche différent afin de susciter chez l'internaute une envie de saisir quelques informations personnelles mais non sensibles : prénom, sexe, âge. L'idée est venue d'un concept originaire de l'OULIPO ⁽⁵⁹⁾ et que nous avons déjà eu l'occasion d'adapter pour le Minitel avec 3615 LISIERE ⁽⁶⁰⁾.

⁵⁸ . Cette expérimentation est toujours accessible en ligne à l'URL www.lisiere.com/voyage

⁵⁹ . OUvroid de LIttérature POTentielle – Mouvement littéraire et mathématique initié dans les années 1960 et animé, entre autres, par Raymond Queneau, Georges Perec et Italo Calvino.

⁶⁰ . 3615 LISIERE fut un service télématique d'édition électronique créé par nos soins en 1992 et consacré à la poésie et à l'expression littéraire. Conçu pour permettre au public de pouvoir publier – et partager – de la

Ce concept d'aphorisme oulipien a été introduit par Marcel Benabou et repris par Paul Braffort [BRAFFORT 81]. Il consiste, sur la base de paramètres fournis extérieurement, à construire un aphorisme supposé avoir du sens pour celui qui le lit. Le processus d'assemblage s'effectue à partir de diverses ossatures syntaxiques (« aphorismes formels ») et d'un vocabulaire préétabli, tout en tenant compte de divers facteurs grammaticaux et phonétiques (élision) permettant de donner de la cohésion à l'ensemble.

Obtenir un aphorisme personnalisé nous a paru un argument suffisant pour motiver les visiteurs du site Web à saisir les informations personnelles que nous avons indiquées ci-avant. Nous avons donc adapté notre première version Minitel du générateur d'aphorismes oulipiens afin qu'il puisse fonctionner, presque 20 ans plus tard, sur Internet...

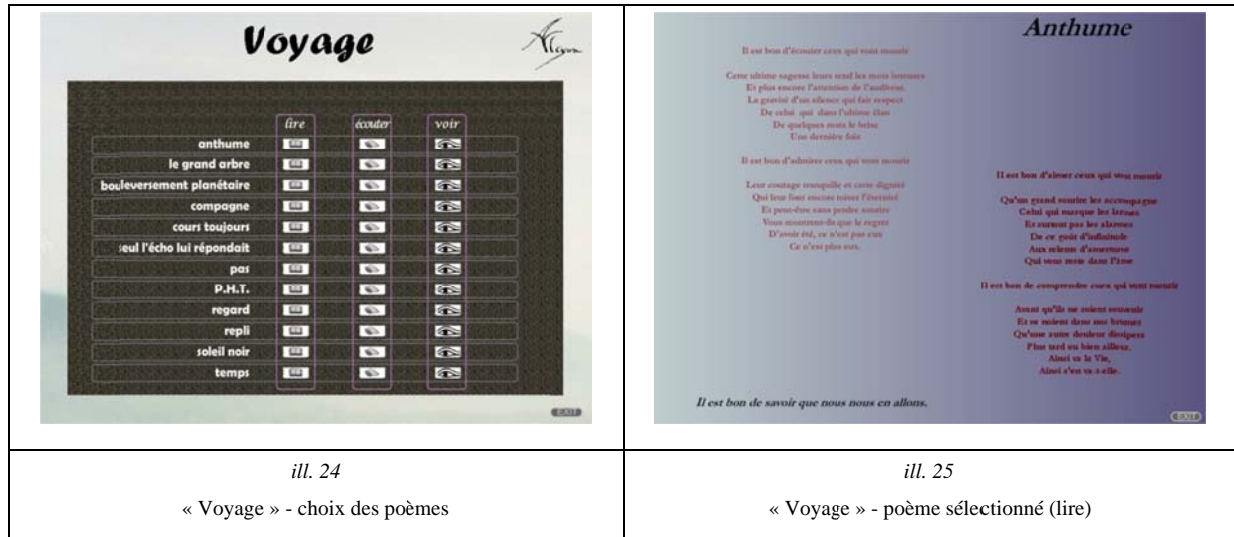
<p style="text-align: center;"><i>ill. 22</i> « Voyage » - page d'accueil</p>	<p style="text-align: center;"><i>ill. 23</i> « Voyage » - aphorisme généré</p>

Une fois l'aphorisme découvert, l'internaute est invité à lire un poème spécifique. Il importe finalement assez peu qu'il choisisse celui-là ou un autre, la finalité étant qu'il se décide à en choisir un et surtout qu'il décide de la forme sous laquelle il souhaite y accéder : textuelle (lire), texte + voix (écouter) ou vidéo (voir). Afin d'analyser le comportement des internautes, un système de traces a été mis en place permettant d'enregistrer dans une base de données les événements suivants :

- Arrivée sur la page d'accueil
- Affichage de la page d'aphorisme avec les informations ayant permis de le générer et le titre du poème suggéré

poésie, des nouvelles, il fut une première ébauche de l'écriture participative. Cf description plus complète en annexe.

- Choix d'un poème et de son mode de lecture (lire – écouter – voir)
- Retour à l'écran de choix à la fin de la lecture

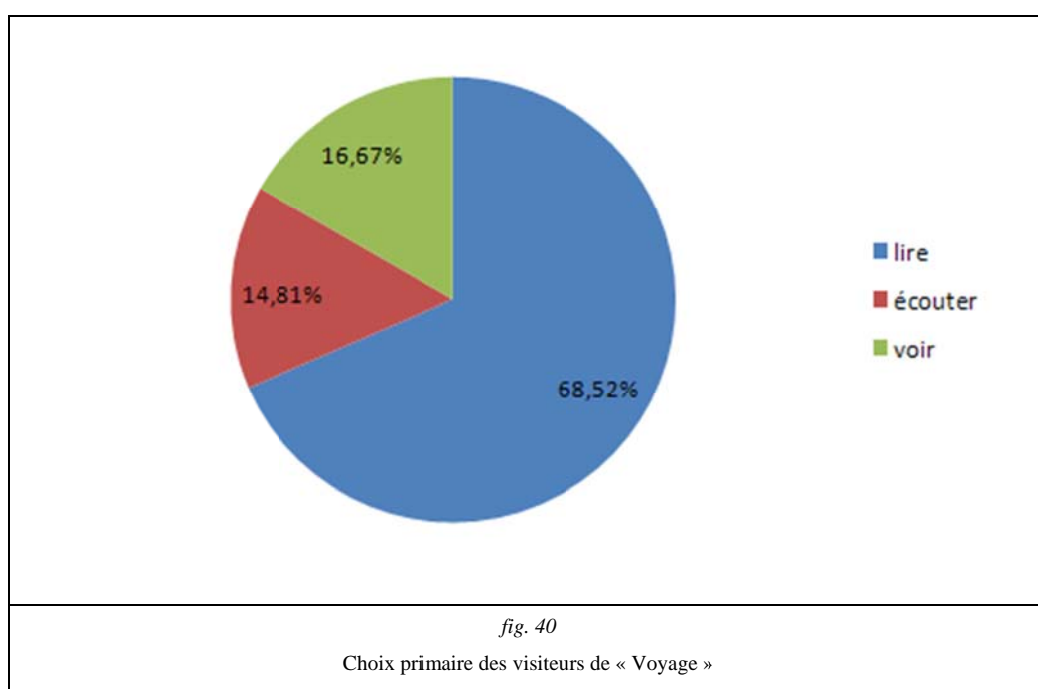


Le système expérimental a été mis en place au mois d'août 2009. Une nouvelle difficulté fut de parvenir à le faire connaître auprès d'un public d'internautes, d'autant que la dimension poétique de ce dispositif en restreint l'intérêt à une communauté limitée et bien particulière que nous avons déjà eu l'occasion de côtoyer au travers du 3615 LISIERE. La poésie en France est en effet à la fois très populaire et très particulière. Si le nombre de sites consacrés à la poésie est relativement important, ils se composent, outre les sites consacrés à la poésie « classique », d'une mosaïque de petits sites, blogs, et autres espaces personnels ou communautaires permettant souvent à de petits groupes d'écrire et de lire de la poésie entre eux ⁽⁶¹⁾. Car il faut admettre, avec l'expérience et le recul, que la poésie populaire française reste très autocentrée et qu'il est donc plutôt difficile d'acquérir un lectorat « ouvert » et « spontané ». Ce fut bien le constat que nous avons pu conforter suite aux tentatives de communication effectuées au travers de ces divers sites afin d'éveiller la curiosité et l'intérêt de certains internautes amateurs de poésie pour notre dispositif expérimental « Voyage ». Heureusement, la durée de l'expérimentation jusqu'à la fin du mois de janvier 2012 (soit 29 mois) a permis de rassembler un ensemble de traces digne d'intérêt.

⁶¹ . Quelques sites et forums de poésie de ce type : <http://encrierdespoetes.forumsactifs.com/>, <http://sourcedepoesie.bbconcept.net/>, www.forum-poesie.com, <http://poemes.iceteapeche.com>, <http://murmures.forumactif.net>, <http://www.outreleve.com/>

Sur cette période, ce sont en effet 396 accès à la page d'accueil de « Voyage » qui ont été enregistrés. Parmi ceux-ci, 161 internautes, soit 41% des visiteurs, ont saisi les informations demandées afin d'obtenir un aphorisme personnalisé, ce qui représente 129 visiteurs uniques (certains internautes étant revenus plusieurs fois). Parmi ceux-ci, 108 visiteurs (soit 80% de ces derniers) sont allés consulter au moins l'un des poèmes proposés. En tout, ce sont 383 lectures de poèmes qui ont été faites, soit une moyenne de 3,5 poèmes par consultation.

Parmi les 108 visiteurs qui ont consulté un premier poème, plus de 68% ont choisi de lire le texte, tandis que 15% ont préféré écouter et 17% regarder la version vidéo.

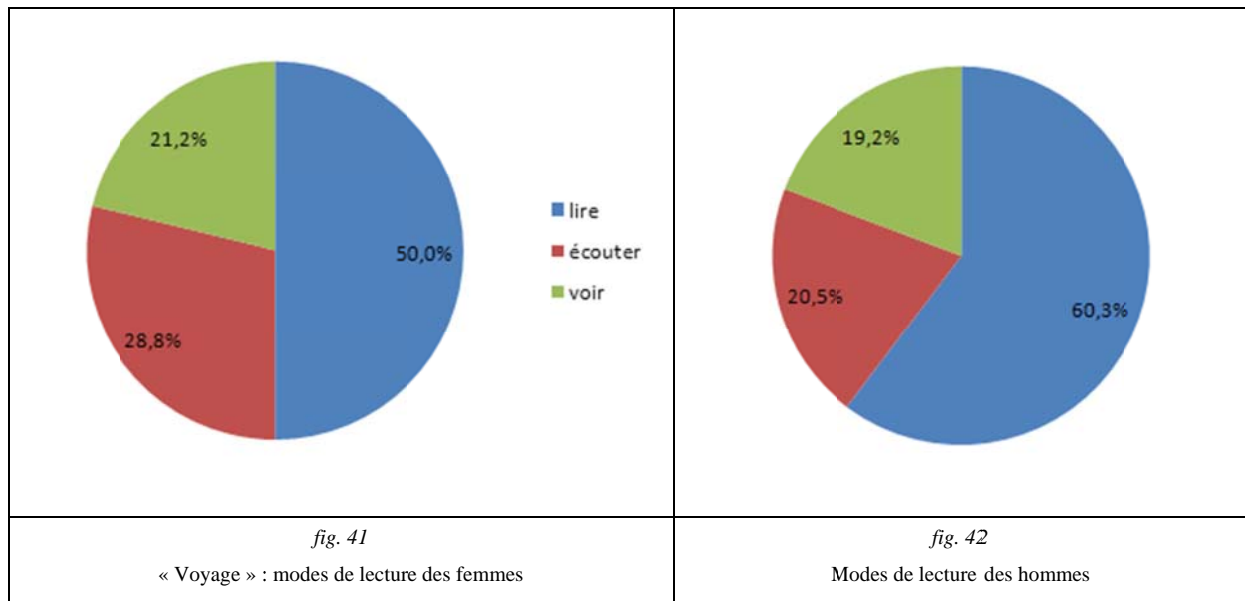


Malgré l'incitation, par le générateur d'aphorisme personnalisé, à saisir un prénom et un âge réels, certains internautes n'ont pas souhaité de faire ⁽⁶²⁾. Ainsi, quelques traces de lecture ont été inhibées afin d'analyser selon différents critères les internautes ayant laissé les 235 traces restantes pouvant être considérées comme « réalistes ».

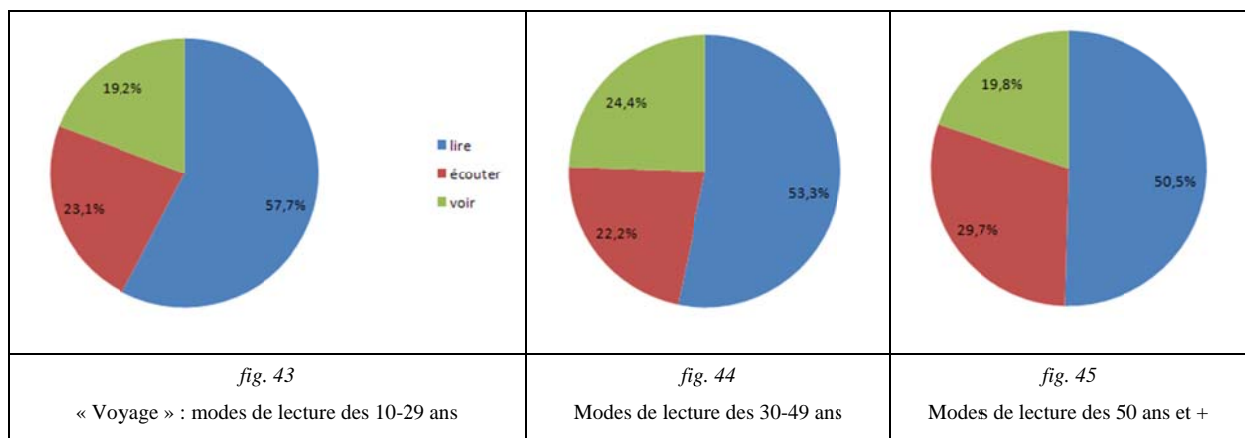
Le public ainsi constitué se compose de 63 femmes qui ont consulté 157 poèmes et 37 hommes qui ont consulté 78 poèmes. La moyenne d'âge générale est de 44 ans, avec une dominante sur la tranche 40-59 ans qui représente 41% de l'ensemble. Le texte est proportionnellement plus privilégié par les hommes (60% des lectures) que par les femmes (50%). A l'inverse, les femmes préfèrent un peu plus écouter (30% des lectures) que les

⁶². On trouve ainsi des âges à 99 ans, ou encore des prénoms tels que « rtyzy », « bla », « cunégonde », ou encore « sex »

hommes (20%). Les accès au format vidéo sont sensiblement identiques en proportion (20% des lectures).



Pour ce qui concerne les tranches d'âge, les différences de modes de lectures sont sensiblement similaires et maintiennent la prédominance de l'acte de lecture textuelle sur celui de l'écoute ou de la vision d'une vidéo.



L'interprétation de ces résultats demande une certaine prudence, du fait de la nature des textes proposés - des poèmes - et du type de public qu'ils sont susceptibles d'intéresser. A ces précautions près, la préférence pour la lecture textuelle est avérée, avec ensuite une légère prédominance de l'intérêt pour l'écoute plutôt que pour l'interprétation vidéo, ce qui pourrait paraître un peu surprenant dans la mesure où ce dernier mode d'expression est le plus riche et donc potentiellement le plus immersif. Il paraît donc utile de retenir qu'un genre littéraire

comme la poésie appelle un lectorat sensible avant tout à l'expression textuelle, quand bien même il ne reste pas insensible à d'autres formes d'expression.

Un dernier point intéressant, même s'il sort quelque peu du cadre de cette étude, est le choix du poème. Un premier constat est que sur les 108 lecteurs qui ont choisi de lire un poème après obtention de leur aphorisme personnalisé, seuls 45 d'entre eux (soit 41%) ont choisi celui qui leur a été suggéré par le programme. Un second constat et le succès remporté par l'un des poèmes par rapport à tous les autres, puisqu'il a été lu deux fois plus que celui qui le suit immédiatement dans ce classement. Deux explications sont possibles et se complètent peut-être l'une par rapport à l'autre : le fait qu'il soit le premier dans la liste proposée, et la curiosité suscitée par son titre.

Poème	Nombre de lectures	Position à l'écran
Anthume	70	1
Le grand arbre	34	2
Pas	27	7
Temps	18	12
Soleil noir	17	11
Compagne	17	4
Regard	16	9
Cours toujours	12	5
Repli	11	10
Seul l'écho lui répondait	11	6
Bouleversement planétaire	10	3
P.H.T.	8	8

fig. 46
« Voyage » : classement des poèmes par nb lectures

Cette expérimentation mériterait à elle seule quelques approfondissements sortant toutefois du cadre de ce travail : typologies de comportements, approche d'autres genres littéraires, influences de l'interface, recherche de nouveaux modes de motivation, communication et marketing poétiques...

2.3. Conclusion d'étape

Dans cette seconde partie, le dispositif expérimental que nous avons mis en place nous a permis de constater que dans le cadre bien précis d'un environnement littéraire numérique consacré à la poésie, contrairement à notre intuition initiale, le public restait particulièrement sensible à la dimension textuelle, et ceci quel que soit son âge ou son sexe.

Après ces réflexions concernant les matériaux de base constitutifs que son texte, image et son, nous allons maintenant pouvoir aborder des questions concernant la structuration et plus largement l'élaboration d'une narration multimodale.

III. Constituants d'une fiction littéraire multimodale

Depuis les années 1970, l'émergence du numérique puis son large développement ouvre vers de nouveaux champs créatifs dans le domaine de la narration afin d'utiliser au mieux les concepts innovants apportés par le traitement électronique du texte de l'image et du son, par l'accès au réseau Internet, par les nouvelles interfaces et les nouveaux terminaux.

La juxtaposition de texte, d'image et de son est devenue plus facile à produire, amenant les créateurs et concepteurs à réfléchir à des relations plus intimes entre ces modes d'expression tout en donnant au « lecteur » la capacité de contrôler l'ensemble grâce à l'interactivité.

3.1. Parcours et stratégies

3.1.1. Chemins et parcours narratifs

Tout comme un auteur littéraire construit généralement son ouvrage en chapitres qu'il enchaîne les uns aux autres dans un assemblage qui forme un livre, l'auteur de narration multimodale se doit d'assembler ses éléments textuels, visuels et sonores afin de permettre au lecteur de parcourir sa création en s'aidant de l'interactivité.

Si l'on s'arrête à cette structuration matérielle, sans chercher à rentrer dans la structuration narrative au sein de laquelle l'auteur peut se permettre de tordre l'histoire dans ses dimensions temporelles (flash-back, ...), spatiales (narration simultanée sur plusieurs lieux), ou diégétiques (multiplicité des points de vues narratifs), on peut considérer que la lecture d'un livre est voulue (ou du moins souhaitée) par l'auteur dans l'ordre des pages qui le composent.

Nous appellerons « **Chemin narratif matériel** » (CNM) cette utilisation « idéale » du support matériel, en l'occurrence ici le livre, que l'auteur imagine pour son « lecteur modèle » tel que défini par Umberto Eco [ECO 79].

Bien que ce chemin narratif matériel soit généralement linéaire, commençant à la première page et se terminant à la dernière page d'un livre, certains auteurs ont souhaité proposer plusieurs chemins narratifs matériels à leurs lecteurs. Nous citerons à cet effet deux auteurs littéraires modernes :

- 1- Dans son roman « La vie mode d'emploi » Georges Perec [~PEREC], l'auteur construit *les* histoires d'appartements d'un immeuble (l'ouvrage est sous-titré : « Romans ») que le lecteur peut suivre sous forme morcelée, page par page, au fil des chapitres consacrés de façon parcellaire à l'un ou l'autre des occupants des appartements. Il peut aussi décider de ne lire que les chapitres consacrés à un appartement, puis passer à l'histoire d'un autre appartement, etc. Plusieurs annexes permettent au lecteur de reconstituer la chronologie des personnages ou des événements, ou bien d'accéder à une ou l'autre des 110 histoires qui se déroulent dans la trentaine d'appartements composant l'immeuble. Georges Perec a conçu cette œuvre comme un « livre-jeu » entre l'auteur et son lecteur, et la conclusion de sa préface, consacrée à l'art du puzzle, est tout particulièrement intéressante : « *On en déduira quelque chose qui est sans doute l'ultime vérité du puzzle : en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire : chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui* ». On retrouve évoquée ici la relation de l'auteur à son lecteur, et tout particulièrement à son « lecteur modèle ».
- 2- Julio Cortazar, quant à lui, a adopté une démarche similaire pour son roman « Marelle » [~CORTAZAR]. Sa préface se présente sous la forme d'un « Mode d'emploi » : « *A sa façon, ce livre est plusieurs livres mais en particulier deux livres. Le lecteur est invité à choisir entre les deux possibilités suivantes : le premier livre se lit comme se lisent les livres d'habitude et il finit au chapitre 56, là où trois jolies petites étoiles équivalent au mot Fin. Après quoi, le lecteur peut laisser tomber sans remords ce qui suit. Le deuxième livre se lit en commençant au chapitre 73 et en continuant la lecture dans l'ordre indiqué à la fin de chaque chapitre* ». Le livre est décomposée en trois grandes parties : « De l'autre côté » (chapitres 1 à 36), « De ce côté-ci » (chapitres 37 à 56, fin « logique » du livre) et « De tous les côtés » (chapitres 57 à 155, fin « physique » du livre). On peut ainsi constater que l'auteur a véritablement souhaité imbriquer deux chemins de lecture correspondant à deux champs narratifs matériels dont l'un est inclus dans l'autre qui est quasiment deux fois plus important, ce qui le différencie du livre de Georges Perec dans lequel les deux chemins de lecture parcourent le même champ narratif matériel.

Dernier exemple de ces livres à chemins multiples, les « livres dont vous êtes le héros », ces livre-jeux qui eurent leur succès dans les années 1970-1980 dont certains titres ont été repris récemment par les éditions Gallimard avec la série des « Défis fantastiques ». Dans ces livres, à certaines fins de chapitres, il est proposé au lecteur un choix d'action qui l'emmènera vers un ou l'autre chapitre jusqu'à l'un des dénouements finaux imaginés par l'auteur en fonction du chemin narratif finalement suivi par le lecteur. On retrouve ici l'apogée d'un genre qui avait pour nom la « littérature interactive » et dont l'une des origines « littéraires » remonte à Raymond Queneau (autre membre, avec Georges Perec de l'OULIPO ⁽⁶³⁾), avec « Un conte à votre façon », écrit en 1967 et publié en 1981 dans le recueil « Contes et propos » [~QUENEAU_2].

Dans la suite de ce document, nous parlerons de « **Chemin Matériel Narratif** » au singulier même si l'auteur en a prévu plusieurs (on pourrait alors parler de « chemin matériel narratif multiple »), par souci de simplification et considérant qu'il s'agit avant tout d'une notion conceptuelle.

Le « **Parcours Narratif Matériel** » (PNM), quant à lui, est propre à chaque lecteur, voire à chaque lecture. Il correspond à l'ensemble des éléments matériels du texte dont le lecteur a pris connaissance, et à l'ordre dans lequel il l'a fait. Il correspond pour celui-ci à l'acquisition du champ perceptif matériel dont il a été question précédemment.

Dans l'écriture multimodale, la cohabitation de textes, d'images et de sons nécessite un agencement des contenus dans l'espace et dans le temps impliquant un certain contrôle par l'utilisateur à l'aide de fonctions interactives : déclenchement ou contrôle de flux temporels (son, image en mouvement), changement/évolution d'affichage d'écrans, contrôle de l'affichage progressif de texte, etc. Il peut en résulter que le chemin narratif matériel devient plus complexe, surtout lorsque plusieurs choix s'offrent simultanément à l'utilisateur. La notion de « lecteur modèle » devient alors plus ouverte, plus globale.

⁶³ Ouvroir de Littérature Potentielle, groupe international de littéraires et de mathématiciens créé dans les années 60 autour de Raymond Queneau, Georges Perec, Italo Calvino...

La question des chemins et parcours narratifs se posent moins dans le cinéma, puisque la projection cinématographique s'inscrit dans une linéarité temporelle bien déterminée. Il faut cependant noter que l'apparition du DVD a fait évoluer cette question, puisque les films sont chapitrés, et donc interruptibles et manipulables de façon presque aussi aisée qu'un livre. Cependant, le DVD ne permet jusqu'à présent que quelques rares créations cinématographiques à parcours initialement conçu comme non linéaire (dont « Swiss Love » [~BERNASCONI] déjà évoqué précédemment). Ce sont aujourd'hui des réalisations transmédia ⁽⁶⁴⁾ telles que les Web Documentaires (dont l'un des premiers exemples francophones remarquables est « Prison Valley » [~DUFRESNE-BRAUT] produit par Arte) qui ouvrent plus largement de nouvelles possibilités de chemins et de parcours narratifs matériels variés.

Pour revenir au cinéma « classique », bien que celui-ci soit fondamentalement associé au temps, les questions de concordance entre temps narratif (chronologie de l'histoire) et temps réceptif (déroulement de la séance de projection) ont très vite été abordées. Ainsi, on peut considérer que les premières entorses au respect de la linéarité temporelle dans le montage de la narration cinématographique sont très vite apparues avec le flash-back ⁽⁶⁵⁾. Elles ont depuis bien évolué jusqu'à mener vers l'élaboration de films-puzzle tels que ceux conçus par le réalisateur mexicain Alejandro González Iñárritu dans lesquels le créateur sollicite sérieusement le pouvoir imaginaire du spectateur afin de reconstruire l'histoire dans sa linéarité temporelle originelle. Cette évolution de certaines écritures cinématographiques montre, de par le succès rencontré par ces films ⁽⁶⁶⁾, que le public est aussi en capacité d'évoluer par rapport aux formes plus classiques d'écriture rencontrées dans le cinéma.

⁶⁴ Le terme « transmédia » se situe dans le prolongement de divers termes issus du mot « média » et qui se sont formés depuis les années 1980 au fil des innovations technologiques et/ou marketing : multimédia, intermédia, hypermédia, cross-média, global-média etc Ce fut le Professeur du MIT Henry Jenkins qui « inventa » le terme « transmédia » en 2002. Depuis, de nombreuses définitions en ont été proposées dont celle-ci proposée tout récemment par l'IEP de Grenoble dans le cadre de la création de son Master Transmédia à Annecy : « Le transmédia est un format de création, de production et de diffusion de média digital qui prend en compte les nouveaux modes d'usage et de consommation à l'intersection des domaines de l'image, de l'audiovisuel, du cinéma, de l'édition, de la documentation, des services en ligne et du jeu vidéo. Cette forme définit une couverture fonctionnelle qui supporte nativement l'interopérabilité et la portabilité des produits sur tous les supports numériques et les interfaces de consultation et d'interaction d'objet digital. La démarche d'écriture et de conception d'un objet transmédia s'inscrit dans une logique d'exploration, d'offre industrielle et de mise en usage du produit. » - source : <http://master-transmedia.fr>

⁶⁵ Cet équivalent de l'analepse en littérature est apparu pour la première fois au cinéma en 1900 dans un film de Ferdinand Zecca « Histoire d'un crime » qui eut aussi le privilège de bénéficier de la première manifestation de la censure cinématographique (sources diverses. dont « Histoire illustrée du cinéma » – René Jeanne et Charles Ford – Ed. Robert Laffont 1947).

⁶⁶ Pour les films de Alejandro González Iñárritu, « Amours chiennes » a été nommé aux Oscars du meilleur film étranger en 2001, tandis que « Babel » a reçu 8 prix et 26 nominations, dont le Prix de la mise en scène à Cannes en 2006, ainsi que le César du meilleur film étranger en 2007.

3.1.2. Stratégie de navigation sous contraintes

Comme on a déjà pu le remarquer au niveau du domaine perceptif de la narration, après lecture d'un livre, chaque lecteur acquiert une perception différente de la narration. Celle-ci dépend en particulier de la stratégie de lecture que le lecteur va adopter : lecture ordonnée vs désordonnée (comme par exemple ce lecteur, tant exécuté par certains auteurs, qui va tout droit lire la fin d'un roman policier avant d'en commencer véritablement la lecture), lecture appliquée vs superficielle, lecture méthodique vs parcellaire, ou encore tout simplement lecture vs relecture.

Certains auteurs songent à faciliter des stratégies particulières en structurant leur travail en chapitres, avec parfois un titre ou une épigraphe annonçant le contenu du chapitre. Parfois, cette préoccupation reviendra à l'éditeur qui ajoutera par exemple une table des matières en fin de l'ouvrage. Les exemples de Georges Perec et de Julio Cortazar montrent qu'un auteur peut véritablement amener la notion de stratégie de lecture au cœur de la conception même de son œuvre. Ainsi dans « La vie mode d'emploi », Georges Perec prévoit-il les dispositifs suivants qui permettront au lecteur d'adopter différentes stratégies de navigation dans les presque 700 pages du livre :

- Structuration de l'ouvrage en parties et en chapitres, chaque chapitre disposant d'un sous-titre indiquant le nom de la partie d'immeuble concernée et d'un indice donnant la place de ce chapitre parmi ceux concernant cette même partie.
- En fin de livre, un plan de l'immeuble avec les noms de ses parties.
- Un index très complet de tous les noms propres et références culturelles mentionnées au fil des pages.
- Un rappel des histoires racontées dans l'ouvrage avec indication de la page où chaque histoire apparaît pour la première fois.
- Enfin une table des matières.

Pour ce qui concerne l'écriture multimodale, cette notion de stratégie de lecture doit être considérée dès la conception de l'œuvre pour devenir d'une façon plus générale une question de stratégie de navigation : comment donner au lecteur l'accès aux différentes parties de l'œuvre, comment lui permettre de circuler, comment lui permettre de contrôler et maîtriser les différents flux textuels, visuels et sonores ?

L'élaboration des interfaces de navigation et des fonctions associées donnent au concepteur la possibilité de pouvoir décider s'il souhaite imposer au futur lecteur certaines contraintes dans la navigation. En effet, si le livre « papier » se manipule au gré du lecteur, celui-ci ne peut généralement parcourir une œuvre numérique que par l'intermédiaire d'un dispositif interactif tel que le clavier ou la souris (ou maintenant le doigt sur une surface tactile), dont le fonctionnement a été appréhendé, ou même programmé, à la conception de l'œuvre.

Que ce soit pour le livre « papier » ou pour le numérique, ces considérations générales peuvent toutefois présenter quelques exceptions dont les caractéristiques sont propres à l'autre domaine :

- Dans le cas du livre « papier », il est arrivé dans certains cas que l'auteur décide de **contraindre** son lecteur en laissant une partie du livre « fermée ». C'est le cas par exemple pour « La délégation norvégienne » de Hugo Boris [~BORIS], un roman policier dans lequel l'auteur a souhaité que les dernières pages forment un cahier aux pages encore pliées, laissant ainsi à ses lecteurs le loisir de les ouvrir au coupe-papier (ou de ne pas le faire), selon qu'ils souhaitent (ou non) connaître la chute de l'histoire telle qu'elle a été imaginée par l'auteur. Ce fut aussi le cas pour un roman policier à énigme, « L'affaire Prentice » de Dennis Wheatley [~WHEATLEY] qui se composaient de liasses reliées par un ruban, incluant des pochettes contenant physiquement des indices : lettre déchirée, extrait de presse, etc. et dont l'un d'entre eux, qui contenait la résolution de l'énigme, consistait aussi en un cahier aux pages restées pliées sur elles.
- Dans le cas de la création numérique, il arrive fréquemment que celle-ci soit physiquement morcelée en de nombreux fichiers, stockés sous des formats divers dans différents dossiers et sous-dossiers du support de stockage numérique utilisé (ou sous différentes URL dans le cas de lecture en ligne). Il devient alors aisé pour un lecteur averti d'aller directement et **librement** fouiller dans ces dossiers afin d'en extraire certains contenus de façon nullement structurée : séquences vidéos, extraits sonores, ou fichiers multimédia contenant des données brutes et décontextualisées par rapport aux stratégies de navigation initiales imaginées et imposées par l'auteur.

Afin d'éviter une trop grande frustration du lecteur lorsqu'il parcourt une création numérique, l'auteur peut décider de proposer plusieurs dispositifs de navigation répondant ainsi aux principales attentes de son – ou de ses – lecteur(s) modèle(s), tout en préservant un cadre restrictif afin de ne pas dénaturer sa création comme dans l'exemple précédemment cité de l'utilisateur qui va farfouiller dans les fichiers.

Si l'on se réfère à la lecture « papier », les fonctions interactives d'une narration multimodale devraient permettre a minima de :

- se déplacer au sein de la création selon le (ou les) CNM voulu(s) par l'auteur
- contrôler le déclenchement et le déroulement des éléments textuels, audio et visuels rencontrés tout au long du parcours

Toujours par rapport à la lecture « papier », il serait par ailleurs souvent souhaitable de :

- permettre au lecteur de savoir où il se trouve dans l'œuvre
- permettre au lecteur d'avoir une idée du chemin qu'il a parcouru et de celui qu'il lui reste à faire
- permettre au lecteur de revenir sur certains passages qu'il a déjà parcourus
- abrégé la lecture d'une partie ou d'une séquence, notamment parce que justement il l'a déjà parcourue

En revanche, certaines contraintes pourront être envisagées, afin par exemple que l'auteur puisse s'assurer que sa démarche de création soit respectée et comprise :

- ordre de parcours (semi-)imposé des parties ou séquences de l'œuvre,
- accès conditionné à certaines parties de l'œuvre en fonction du parcours que le lecteur a déjà effectué,
- apparition contrôlée des fonctions interactives tenant compte du déroulement des séquences ou de l'avancement de la lecture.

Ces contraintes apportent à l'auteur une nouvelle dimension dans sa démarche d'écriture qui n'existait pas dans l'approche livresque traditionnelle.

Nous appellerons « **Stratégie de Navigation sous Contraintes** » (SNC) l'ensemble des possibilités et des impossibilités de parcours offertes au lecteur par l'interactivité dans le chemin matériel narratif conçu par l'auteur. Pour la même raison que le CNM, nous considérerons cette expression au singulier, même si cette stratégie peut être multiple.

3.2. Catégorisation de l'interactivité

Nous voyons donc que l'interactivité est appelée à jouer un rôle important dans la relation du lecteur au contenu numérique, et plus spécifiquement dans le cadre d'une fiction littéraire.

L'interactivité est un vaste sujet qui, comme l'indique par exemple Jean-Louis Weissberg, « *souffre d'un excès d'usage lié à sa considérable extension pratique* » [WEISSBERG 99]. Si elle reste l'une des caractéristiques fondamentales de la relation homme-machine, nous nous devons toutefois d'en restreindre le champ de caractérisation en regard de notre sujet.

Ainsi, Jean-Louis Weissberg considère-t-il, dans son article précité, trois modalités de circulation interactive dans les récits lors d'une interruption de celui-ci :

1. choix d'un prolongement à une bifurcation narrative explicite,
2. recherche d'une zone active par exploration de l'écran,
3. ou choix conditionné par le comportement du « spect-acteur » (sic) ⁽⁶⁷⁾.

D'un autre côté, Carolyn Handler-Miller considère que le loisir interactif mobilise 6 types d'interactivité [HANDLER-MILLER 04] :

1. déclenchement d'un événement par clic,
2. navigation dans l'univers numérique,
3. contrôle d'objets virtuels,
4. communication avec des personnages,
5. envoi d'informations,
6. réception ou acquisition de contenu numérique.

⁶⁷ Bien que la tentation fut grande, nous avons décidé, tout au long de notre travail, de ne pas employer de néologisme spécifique pour désigner le public d'une fiction littéraire interactive, considérant qu'il restait avant tout un lecteur, même si ce terme devait être pris dans un sens élargi.

Ces deux approches montrent bien toute la complexité et la variété des considérations concernant la dimension interactive. Enfin, Marie-Laure Ryan [RYAN 01] oppose quant à elle interactivités internes et externes, ou encore interactivités exploratoires et ontologiques.

Si nous nous limitons à la considération d'un auteur de fiction littéraire utilisant l'interactivité comme moyen de servir sa narration dans un environnement numérique multimodal, nous pouvons alors déterminer trois niveaux de mobilisation de celle-ci.

3.2.1. Niveau 1 : ponctuation, transition, contrôle.

- a. La fonction la plus simple fournie par l'interactivité consiste à lui permettre de passer d'un contenu d'écran à un autre. Elle remplace le geste du lecteur lorsqu'il tourne une page de son livre.
- b. Du fait de la présence de son, ou encore d'images animées, l'interactivité peut être amenée à jouer un rôle de ponctuation plus fin, permettant de contrôler, de synchroniser le lecteur avec les flux d'information directement dépendants du temps, comme par exemple le contrôle du lancement d'une séquence sonore ou visuelle.
- c. Enfin, l'interactivité peut aussi permettre au lecteur de contrôler sa relation avec la création numérique, que ce soit sur le plan des flux (réglage du son, déplacement dans une vidéo, ...) ou sur le plan de la navigation (choix d'un lien, déplacement entre parties, accès à un index, ...)

3.2.2. Niveau 2 : découverte, immersion.

- a. L'utilisation de l'interactivité par le lecteur peut lui permettre de découvrir des parties de texte ou d'image qui étaient initialement cachées, ou bien elle peut aussi provoquer le déclenchement d'un son, d'une musique, d'une animation, ...
- b. De façon plus poussée, l'interactivité peut permettre de favoriser l'immersion du lecteur dans l'univers de la narration, comme par exemple en lui permettant de se déplacer à l'intérieur d'un décor, d'actionner certains éléments de celui-ci, ... Ces effets plus ou moins proches de la simulation offrent souvent une dimension ludique à la relation entre le lecteur et l'œuvre qu'il parcourt.

3.2.3. Niveau 3 : constituant de la narration.

Enfin, l'interactivité peut être conçue comme étant un élément constitutif de la narration sans lequel celle-ci perd une partie de son sens. Si l'on reprenait dans ce cas la symbolique présentée pour représenter champ matériel narratif et périmètre de la narration, l'interactivité devrait alors être représentée comme un quatrième élément, complémentaire au texte, à l'image et au son, et susceptible ainsi d'étendre par elle-même le périmètre narratif du texte littéraire considéré. Ce niveau d'interactivité est particulièrement délicat à mettre en œuvre, puisqu'il faut imaginer dès la conception de l'histoire comment ce quatrième élément va pouvoir intervenir de façon pertinente dans toute sa dimension narrative et sans qu'elle apparaisse comme superficielle ou simplement ludique.

Si l'on considère une interactivité de niveau 2, favorisant par exemple l'immersion du lecteur dans l'univers diégétique, celle-ci peut devenir de niveau 3 si elle contribue à la progression de l'histoire, par exemple en déclenchant un événement, ou bien en amenant une information significative, ou encore en « bousculant » le lecteur afin de le rendre plus sensible à certains aspects de l'histoire. Nous aurons l'occasion de reparler de ce dernier point plus avant en évoquant par exemple l'esthétique de la frustration.

3.3. Texte littéraire et interactivité – Corpus

Dans le prolongement du corpus de la partie I, nous allons évoquer quelques démarches autour des textes littéraires qui ont été menées depuis l'apparition du multimédia afin d'observer comment la dimension multimodale, les chemins narratifs matériels et les stratégies de navigation ont été abordés. Comme dans la partie précédente, ce corpus n'a pas la vocation d'être exhaustif. Nous avons simplement souhaité rassembler dans diverses catégories quelques travaux qui nous paraissent exemplaires dans leur relation au texte, ceci afin de les confronter au cadre conceptuel que nous venons d'ébaucher.

Pour chacun des exemples choisis, le Périmètre Narratif (PN) sera schématisé. Il lui sera adjoint un nouveau symbole : un « I » dont le point contient un chiffre de 1 à 3 représentant le niveau d'interactivité développé dans la réalisation selon la catégorisation que nous venons d'introduire. Nous intitulerons « Périmètre narratif et interactivité » (PNI) la réunion de ces deux représentations symboliques. Nous essaierons aussi de qualifier sous forme schématique CNM et SNC.

3.3.1. Album interactif

Prolongement numérique du livre pour enfant, l'album interactif se situe à la croisée entre celui-ci et le jeu vidéo. L'approche interactive permet souvent de favoriser l'exploration et la découverte d'un univers graphique et sonore. On retrouve la liberté d'expression de la littérature pour enfant, à laquelle se joint une certaine sobriété en matière d'interactivité visant à la rendre simplement accessible et ludique. Les fonctions apportées par l'interactivité sont très souvent des fonctions de ponctuation ou de transition (passage d'une partie de l'histoire à une autre, soit en changeant de paragraphe, soit en tournant une page). L'interactivité permet aussi une autre forme de ponctuation liée au son : déclenchement, synchronisation, etc.

Enfin dans certains cas elle servira un objectif ludique comme l'exploration d'une image afin d'en découvrir les secrets qui s'y cachent : animations, sons, ...

Dans « Bérengère n'a peur de rien » [~HENKES] de la collection « Living Books » destinée aux enfants à partir de 3 ans, textes, sons et images (fixes ou animées) sont étroitement liés les uns aux autres : les textes écrits sont lus par des comédiens avec un traitement visuel « synchrone » proche de celui employé pour le karaoké, des séquences animées sont jouées et sonorisées dans un style similaire à celui de certains dessins animés. Au départ, deux options sont proposées aux enfants : « lire » ou « jouer » l'histoire.

Dans le premier cas, l'histoire se déroule sous forme de tableaux se succédant les uns aux autres, l'enfant se contentant de regarder, lire et écouter, passant d'un tableau à l'autre par un simple clic de souris. Le CNM est complètement linéaire, et la SNC est très simple puisque l'enfant ne peut qu'avancer ou reculer d'un tableau à l'autre.

Dans le second cas, ces mêmes tableaux deviennent véritablement interactifs lorsque la phase de « lecture » est terminée, permettant à l'enfant de cliquer sur chaque élément du tableau afin de découvrir une petite scène animée et/ou sonore. CNM et SNC restent identiques à la première option.



ill. 26

« Bérengère n'a peur de rien »

Auteur : Kevin Henkes - Concepteur : Brøderbund – Editeur : Ubisoft
 Dans l'option "jouer", chaque élément du tableau peut réagir à un clic de souris.
 Ainsi les oiseaux vont-ils invectiver le chien, l'os se faire voler par le chien du voisin, la fleur
 rouge se transformer en papillon et aller faire un tour sur le nez du chien...



fig. 47

PNI de « Bérengère n'a peur de rien » - option « lecture »

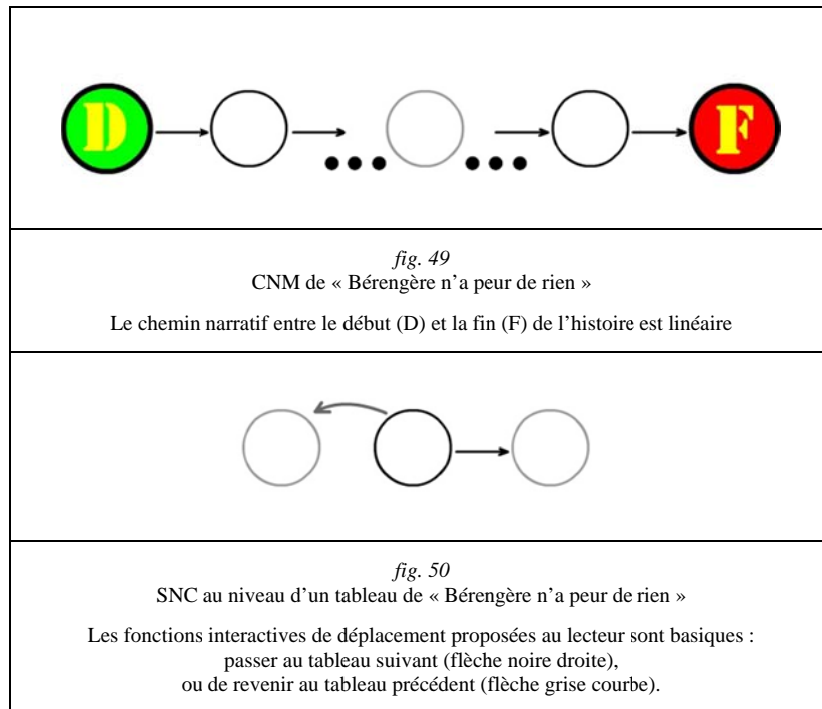
Texte, image et contenu sonore sont équilibrés et étroitement imbriqués.
 L'interactivité a une seule fonction : changer de tableau.



fig. 48

PNI de « Bérengère n'a peur de rien » - option « jeux »

On retrouve le même niveau de complémentarité entre texte, image et son,
 mais l'interactivité hérite d'une fonction supplémentaire : cliquer sur les éléments du tableau.



3.3.2. Jeu vidéo

Largement développé depuis les années 80, le jeu vidéo s'est étendu dans de nombreuses directions, dont certaines comportent une dimension narrative importante à la croisée de l'écriture textuelle d'un côté et de l'écriture cinématographique de l'autre. Il s'agit essentiellement de jeux d'aventure, dont les univers graphiques et les intrigues sont souvent adaptés de films ou de bandes dessinées (Aventurier de l'Arche perdue, Superman, E.T. l'extraterrestre, ...).

Parmi les autres références, on remarquera « Myst » [~MILLER] et ses différentes versions (1993-2005) qui a su à la fois déployer un univers graphique original et développer une trame narrative conséquente s'appuyant sur divers éléments dont le texte d'une part et la vidéo de l'autre. Les jeux de rôle peuvent aussi se prêter au développement d'une trame narrative qui est souvent appelée à évoluer en fonction de l'avancement du jeu.



ill. 27
« Myst III Exile »

Concepteurs : XXX Editeur : Ubisoft – Développeur : Presto Studio

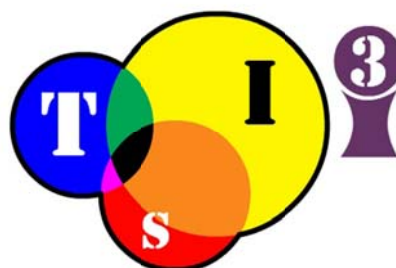


fig. 51
PNI de « Myst III Exile »

L'image est prédominante dans « Myst » comme dans de nombreux jeux vidéo évolués qui ont tendance à privilégier la relation intuitive du joueur à l'image afin de favoriser son immersion dans le jeu. Afin d'y parvenir, l'interactivité joue un rôle prédominant dans le déroulement de celui-ci.

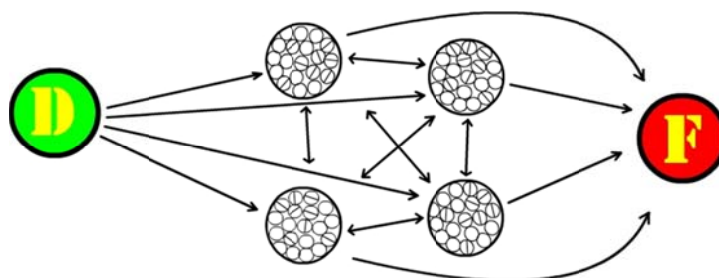
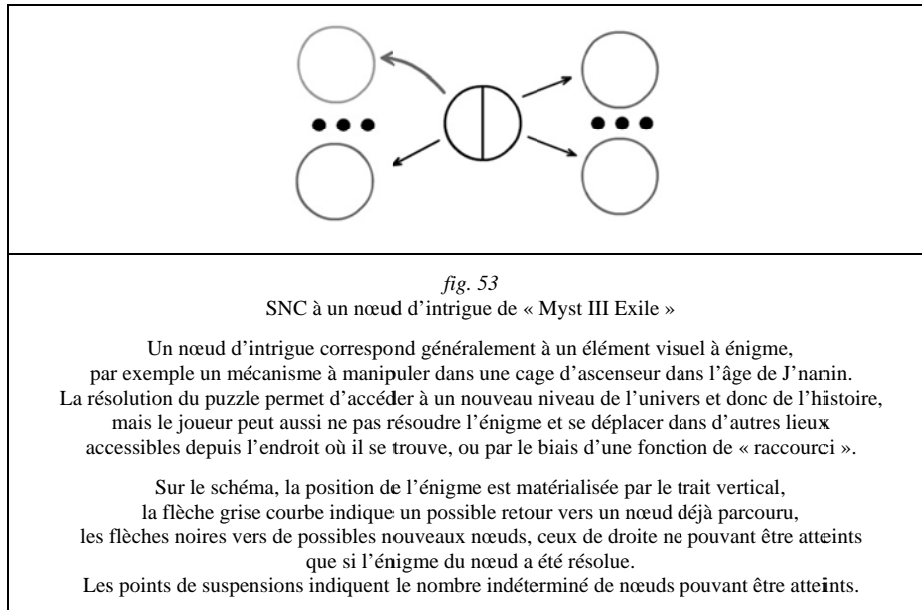


fig. 52
CNM de « Myst III Exile »

Le CNM de Myst est composé de six chapitres ou « âges » correspondant à des univers différents. L'ouverture du jeu mène au premier chapitre (D) introductif : « Tomahna ». Le dernier chapitre, « Narayan » (F), est conclusif et ne peut être atteint que si les quatre autres « âges », « J'nanin », « Voltaic », « Amateria » et « Edanna » ont été entièrement parcourus et leurs multiples énigmes résolues. Dans un « âge », certains éléments du CMN ne s'ouvrent que si une énigme a été résolue, ce qui est traduit dans le schéma par un cercle barré.



La question de la relation entre jeu vidéo et narration est un sujet vaste et complexe qui a déjà fait l'objet d'une littérature abondante, dont [ARCHIBALD, GERVAIS 06], [RYAN 07], [FREEMAN 03], [ATKINS 03], [PERRON 09], [ROUSE 01], [SIMMONS 07], [THERRIEN 07], [CRAWFORD 03], [BOISSIER 04]

Les finalités du jeu vidéo restent assez fondamentalement éloignées de ceux d'un récit de fiction : énigmes, explorations, impasses, combinaisons, inventaires, scores, durées, règles, palettes fonctionnelles sont au nombre des éléments qui permettent au joueur de fonctionner sur un autre mode que celui de la narration pure. L'interactivité joue dans le jeu vidéo un rôle qui devient souvent prédominant, voire envahissant, du fait des enjeux associés à la finalité même du jeu vidéo qui monopolisent attentions, tensions, réflexes et réflexions du joueur. Pour témoignage, celui de Olivier Henriot expert scénariste chez Ubisoft⁽⁶⁸⁾, durant la session 2012 du Forum Blanc au Grand-Bornand⁽⁶⁹⁾.

⁶⁸ Olivier Henriot débute chez Ubisoft en tant que scénariste en janvier 2002. Il travaille sur tous les projets à fort contenu narratif. Actuellement expert scénario, il supervise tous les aspects narratifs aussi bien dans les jeux produits par Ubisoft que dans les produits transmédiés. Son travail va du pitch à l'écriture des dialogues, en passant par les enregistrements en studio ou la création de personnages forts. Membre du comité de pilotage du SNAC-BD, il est également scénariste de BD sous le nom de plume Henschel, aux éditions Casterman et Le Lombard.

⁶⁹ Rencontres professionnelles organisées par Citia, sur les enjeux du cross-média – www.forum-blanc.org



ill. 28

Les contraintes de gameplay (O.Henriot)

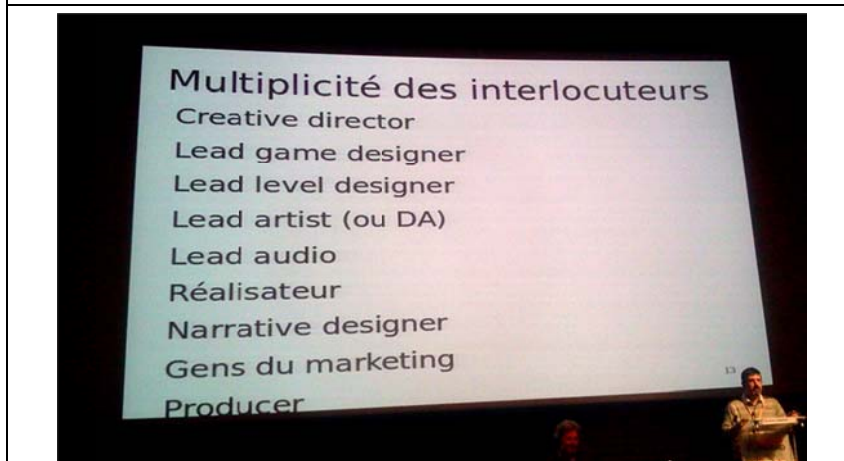
Selon Olivier Henriot, les contraintes de conception scénaristique d'un jeu vidéo sont très spécifiques. On voit qu'elles sont bien éloignées de celles d'un auteur de fiction littéraire, ne serait-ce que par les aspects répétitifs et redondants.



Extrait sonore

DocN 8 : les contraintes de gameplay – fichier « FBlanc_Henriot.mp3 »

extrait de l'intervention de Olivier Henriot au Forum Blanc 2012



ill. 29

Multiplicité des interlocuteurs dans le jeu vidéo (O.Henriot)

L'organisation du jeu vidéo est très industrielle avec un cloisonnement marqué des responsabilités et des compétences.

Il est toutefois intéressant de constater qu'historiquement, parmi les premiers jeux vidéo parus dans les années soixante-dix, à côté de « *Pong* » et de « *Computer Space* », apparaît un jeu d'aventure en mode texte, « *Adventure* » ou « *The Colossal Cave* ». Il donnera naissance à un genre en soi, la « *fiction interactive* » (appelé « *interactive fiction* » ou plus familièrement « *if* » ⁽⁷⁰⁾ outre-Atlantique). Notons, pour l'anecdote, que la première société spécialisée dans la production de ce type de jeu, créée en 1979 par des membres du MIT, s'appelait *Infocom*... ⁽⁷¹⁾

Nous retiendrons cependant, comme le fait remarquer Michel Picard, l'idée d'une dimension ludique apportée par la lecture. Celle-ci est en effet tout d'abord une activité physique et mentale visant à créer une « illusion » (dans le sens étymologique du terme, issu du latin « *ludere* ») dans un univers personnel construit par le lecteur, hybride entre réalité et fiction, avec ses propres qualités temporelles, spatiales et logiques [PICARD 86]

3.3.3. Récit interactif

Faute d'un équivalent « texte » au terme cinématographique « court-métrage », nous avons décidé d'adopter ici le mot « récit », non dans le sens narratologique tel que nous avons été amenés à le proposer initialement, mais dans le sens plus réducteur et populaire d'une histoire courte, d'une portée limitée, tant par la dimension narrative que par le sujet traité. D'autres termes tels que « nouvelle », « historiette », « billet », ou même « histoire » nous ont par ailleurs parus trop connotés et réducteurs.

Le « récit » permet d'aborder la relation à l'interactivité de façon originale, sans forcément nécessiter de gros investissements en ressources humaines et financières. C'est un terrain d'expérimentation idéal pour l'écriture interactive.

⁷⁰ Plusieurs sites rassemblent l'essentiel du sujet, dont <http://www.ifwiki.org> et <http://www.ifarchive.org/>

⁷¹ Infocom fut notamment le créateur de la célèbre série de jeux d'aventure textuelle *Zork*

Plusieurs exemples permettent d'illustrer la relation entre texte et interactivité dans le cadre d'un récit :

« Inanimate Alice » [~PULLINGER] est un récit interactif organisé en plusieurs parties et accessible depuis Internet. Chaque partie est divisée en « pages », et chaque page contient de l'image, animée ou non, du texte et des éléments sonores (musique et quelques ponctuations sonores). Dans les premières parties, l'interactivité sert essentiellement à gérer la navigation entre les sections, la transition entre les pages, ainsi que la synchronisation entre effets visuels, transitions et texte. Plus avant dans l'histoire, quelques incursions ludiques sont aussi prévues. Il s'agit d'un récit à la première personne d'une petite fille Alice et de ses parents. Les éléments visuels ont pour principale fonction de suggérer le décor ou bien d'apporter un point de vue particulier sur un élément matériel (jeep, console jouet, ...). Le texte, en général réduit à une ou deux phrases, est souvent « posé » sur l'image. Quelques animations basiques lui sont parfois affectées (apparition latérale, ...).



ill. 30
« Inanimate Alice »
de Kate Pullinger et Chris Joseph

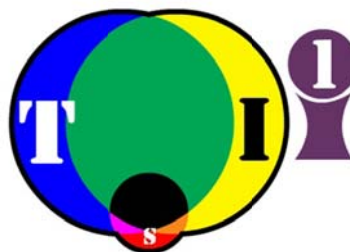
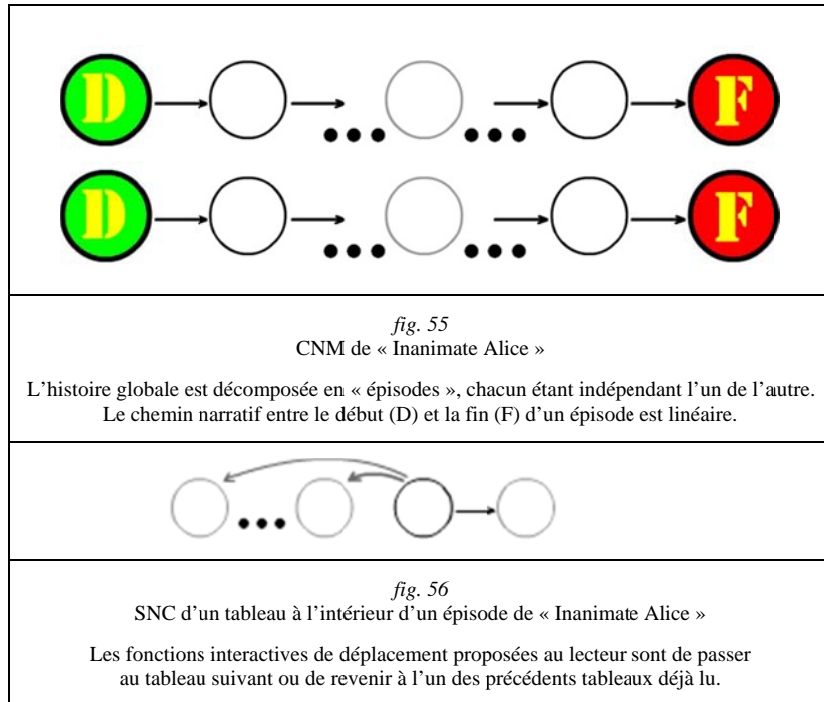
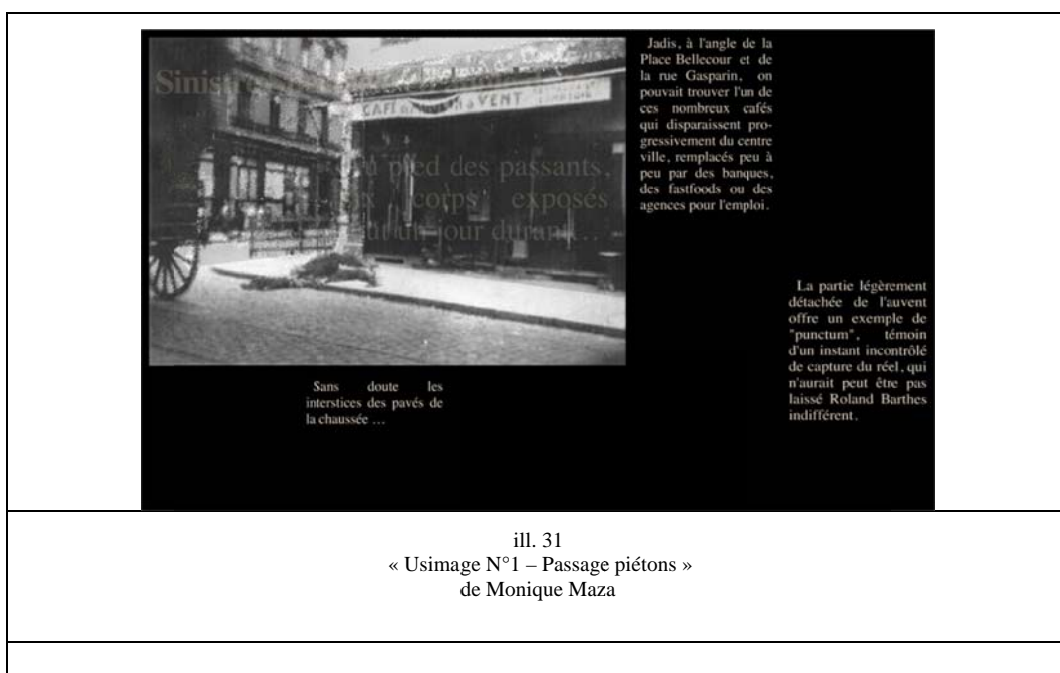


fig. 54
PNI de « Inanimate Alice » - Episode 1

Le son joue essentiellement un rôle de musique d'ambiance et quelquefois d'illustration, son apport narratif est très faible. L'interactivité se limite principalement au contrôle des transitions au niveau des textes et des tableaux visuels.



« Usimage » [~MAZA] est une forme de récit interactif très court, composé de trois tableaux dans lequel texte, image et son tissent des liens étroits et où l'interactivité sert véritablement les objectifs visés par le récit : résonances interactives entre portions de texte et d'image, entre mots et éléments sonores, « révélation » finale du spectacle de la rue moderne mènent l'interacteur vers une conscience forte de la mémoire historique de certains lieux.





Application multimédia

DocN 9 : « Usimage N°1 – Passage piéton »
- dossier "usimage", fichier début : « 0_usimage.swf »

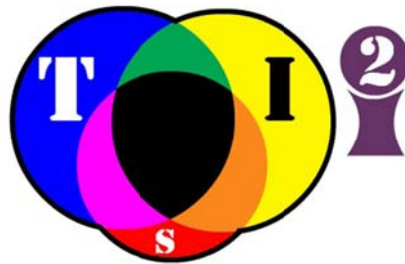


fig. 57

PNI de « Usimages N°1 – Passage piéton »

Le son joue un rôle important, mais principalement en relation étroite avec le texte et/ou l'image. Son rôle est déterminant, notamment dans la transition vers la séquence finale où il passe de l'abstrait à l'hyperréalisme. L'interactivité permet au lecteur de parcourir par exemple chaque élément de l'image du premier tableau pour découvrir la portion de texte associée qui finit par recomposer un article de presse associé à l'événement historique.



fig. 58

CNM de « Usimages N°1 – Passage piéton »

Le CNM purement linéaire se déroule sur trois tableaux interactifs situés entre les génériques de début et de fin.

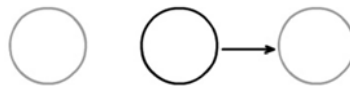


fig. 59

SNC de « Usimages N°1 – Passage piéton »

La stratégie de narration est réduite à sa plus simple expression : passer d'un tableau au suivant, sans possibilité de revenir en arrière.

3.3.4. Roman interactif

Pour beaucoup d'auteurs littéraires, le roman est une forme d'aboutissement dans la création, tout comme le long métrage dans le domaine cinématographique. Le passage à une dimension numérique interactive ajoute une série d'obstacles ou du moins de complications qui ne facilitent pas la démarche. On a déjà pu le constater dans les relations texte-image ou texte-son qui apportent plus de limites que de débouchés à l'expression littéraire. Il n'y a guère que la bande dessinée qui ait su ouvrir un large territoire permettant au texte et à l'image de cohabiter de façon harmonieuse et complémentaire. L'apport supplémentaire de l'interactivité à ce jeu de contraintes réciproques entre texte, image et son, ne peut donc, a priori, qu'ajouter encore de la complexité et donc réduire le nombre potentiel de créations suffisamment abouties pour s'avérer convaincantes et dignes d'intérêt.

Le champ de la littérature numérique n'est pourtant pas si étroit que cela. Certains travaux de recherche et d'inventaire peuvent en témoigner :

- Dans son « Basiques » consacré au sujet, Philippe Bootz [BOOTZ 06] désigne par « Littérature Numérique » toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium. Dans la suite de son ouvrage, il en explore diverses formes dont la poésie numérique animée, la génération automatique de texte littéraire, ou encore les hypertextes et hypermédias de fiction, ceux-ci étant considérés par l'auteur comme étant des modèles opérationnels permettant de pratiquer la déconstruction narrative. Le rôle de l'interactivité dans la littérature numérique est présenté par Philippe Bootz comme un moyen pour le lect-acteur (sic) d'intervenir dans l'œuvre, comme une représentation de la lecture au sein de l'œuvre, comme un outil de navigation et d'accès à l'intertextualité, ou encore comme un moyen de produire des figures de rhétorique impossibles à réaliser dans un médium non numérique.
- Dans sa thèse « Le récit littéraire interactif », Serge Bouchardon [BOUCHARDON 05] pointe dans son introduction le paradoxe du récit interactif, mode de narration tiraillé entre le désir de l'auteur à raconter une histoire du début à la fin, et la possibilité qu'a le lecteur d'intervenir dans le cours du récit. L'auteur a établi une classification basée sur une centaine de récits interactifs. Celle-ci met en exergue la multiplicité des approches

entre texte, son, image et interactivité, et surtout la réelle difficulté qu'ont les auteurs à trouver le bon équilibre entre ces différents composants au service de la narration.

Deux exemples aboutis peuvent témoigner de la variété des approches dans ce domaine du roman interactif :

- 1- « *Moments de Jean-Jacques Rousseau* » est un Cd-Rom interactif de Jean-Louis Boissier [~BOISSIER] qui a donné lieu à une installation « La morale sensitive ». Ces deux réalisations s'appuient sur l'œuvre de Jean-Jacques Rousseau pour lui donner une nouvelle dimension visuelle, sonore et interactive, reconstruisant la relation au texte en y mêlant intimement des séquences vidéo dont les déroulements et les enchaînements dépendent des gestes du lecteur. Dans un profond respect du texte original, Jean-Louis Boissier apporte par ces réalisations des éclairages empreints de modernité sur les lieux, les micro-événements, les relations au temps, ... Le texte joue à la fois un rôle central, comme référence littéraire, et un rôle de transition/punctuation inter- et intra- séquences vidéos interactives. Le son n'existe quant à lui que comme partie intégrante des séquences vidéo. Enfin la construction multimédia n'a pas pour vocation de restituer l'intégralité des univers narratifs de Jean-Jacques Rousseau, mais plutôt d'offrir des bribes, sortes de touches impressionnistes ayant comme paradoxe d'être construites sur des représentations très réalistes en vidéo avec jeux d'acteurs, ambiances sonores fidèles, etc. On retrouve ici un recouvrement partiel des périmètres narratifs du texte et de l'image tel qu'il a déjà pu être évoqué dans les romans d'André Breton ou de Philippe Curval. L'interactivité ne joue pas qu'un simple rôle de punctuation, elle permet aussi de délimiter l'espace et le temps narratifs des séquences vidéo.



ill. 32
« Moments de Jean-Jacques Rousseau »
de Jean-Louis Boissier

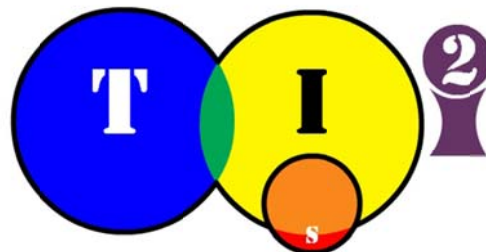


fig. 60
PNI de « Moments de Jean-Jacques Rousseau »

Texte et images sont traités de façon équilibrée pour servir une double narration, celle historique du texte, et celle contemporaine des séquences qui y sont associées. Le son sert essentiellement à l'ambiance des séquences vidéo et joue donc un rôle relativement annexe dans la narration. L'interactivité permet l'enchaînement des éléments textuels et vidéo, ainsi que la découverte et le déroulement des séquences vidéo.

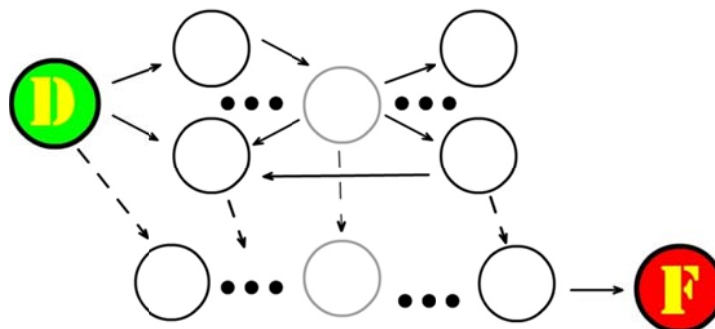
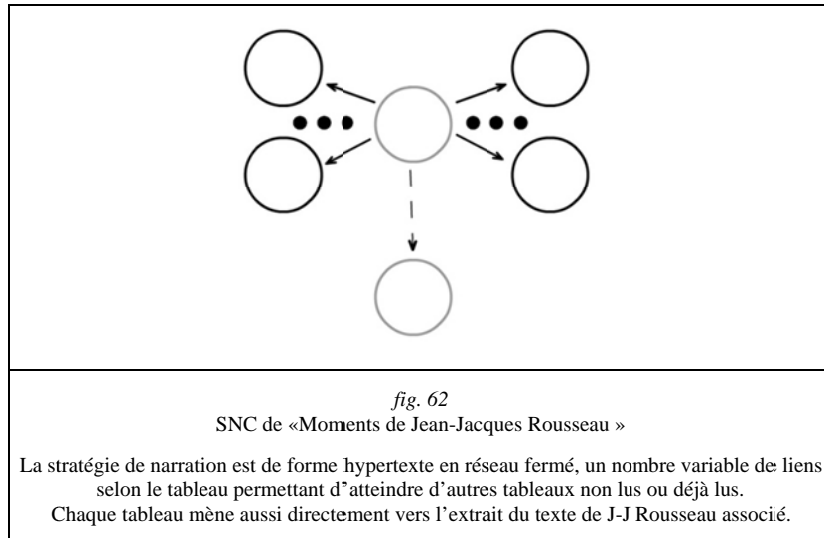


fig. 61
CNM de « Moments de Jean-Jacques Rousseau »

Le CNM est double : la partie supérieure se compose de tableaux interactifs liés les uns aux autres par un maillage de type hypertexte fermé, tandis qu'ils pointent tous sur la seconde partie correspondant au texte original de Jean-Jacques Rousseau, donc de CMN linéaire.



- 2- Dans un autre registre, le Cd-Rom « *Pause* » de François Coulon [~COULON] traduit une volonté de l'auteur de véritablement construire une fiction originale associant texte, image et interactivité. Les différences avec le travail de Jean-Louis Boissier sont assez nettes : le texte est placé au cœur de la narration, l'interactivité servant essentiellement à la navigation et à la ponctuation. Les éléments visuels sont uniquement illustratifs, et l'environnement sonore a une simple vocation d'ameublement (pour reprendre une expression d'Erik Satie). La construction multimédia recouvre ici l'ensemble de la fiction, offrant à l'interacteur plusieurs voies de lecture-vision possibles servies par un travail d'illustration de forme « pastel ». On retrouve des périmètres narratifs entre texte et image proches du roman illustré : l'image ne sert finalement qu'à illustrer les propos de l'auteur littéraire. Quant à l'interactivité, elle joue essentiellement un rôle de navigation (choix inter- ou intra-scènes, choix de leur ordre) et de ponctuation.



ill. 33
« Pause »
de François Coulon

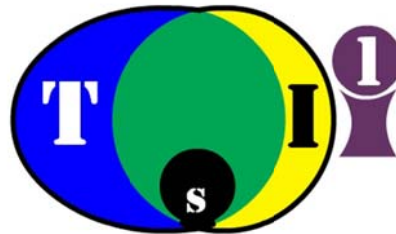


fig. 63
PNI de « Pause »

Le texte reste prédominant dans la narration, et l'image lui est étroitement liée.
Le son n'a quasiment aucun apport narratif.
L'interactivité ne sert qu'à la ponctuation et aux transitions.

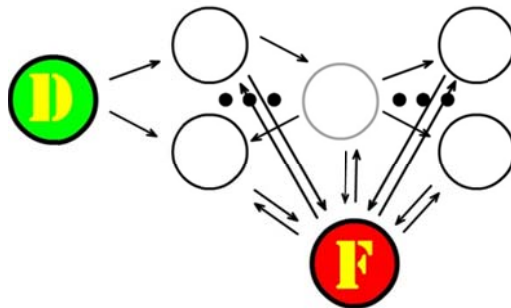
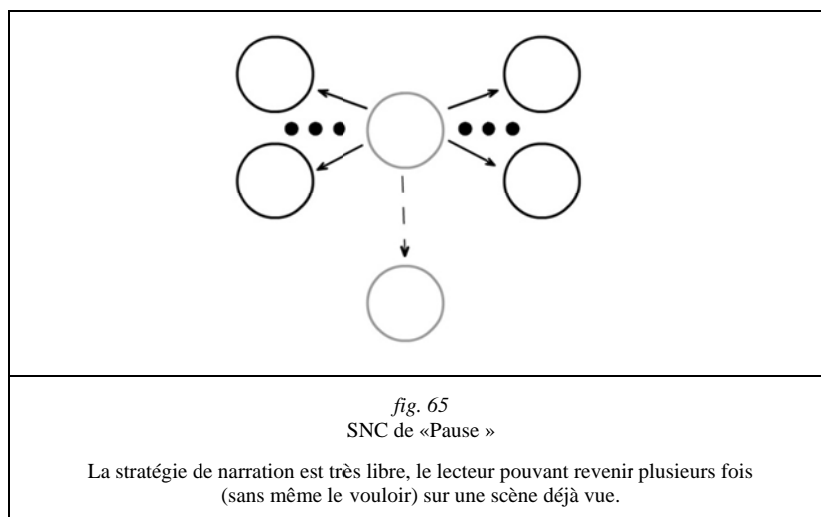


fig. 64
CNM de «Pause »

Le CNM est une forme de maillage hypermédia centré
autour d'une interface récapitulative rayonnante (F)
La narration est de forme ouverte sans véritable fin autre que celle
consistant à avoir parcouru toutes les possibilités récapitulées au niveau de l'interface.



3.4. Constituants narratifs

Tous les matériaux et éléments de base d'une narration multimodale interactive étant posés, la démarche de construction à proprement parler de l'histoire imaginée par un auteur peut maintenant être abordée.

Les composants de la narration ont été étudiés par de nombreux théoriciens, depuis Aristote qui pose dans sa « Poétique » les bases de la réflexion sur l'objet littéraire et sur les questions de la *mimèsis* [ARISTOTE] jusqu'aux courant modernes des formalistes (dont Vladimir Propp...) puis des structuralistes (dont Roland Barthes, Algirdas Julien Greimas, Gérard Genette...) qui ont donné naissance à la narratologie moderne.

Les principaux sujets généralement abordés par la narratologie sont les questions de l'auteur, du narrateur, de la structuration de l'histoire, des niveaux de narration, de l'organisation temporelle, des personnages et de leurs rôles, des styles et des genres, ainsi que des formes discursives [HERMAN 01] [FLUDERNIK 09].

Ces approches ne nous permettent cependant pas de facilement faire le lien avec les matériaux de bases que sont le texte, l'image et le son. En effet, considérant que l'auteur a déjà en tête les grandes lignes de son histoire, il s'agit avant tout de déterminer selon quels critères les composants de celle-ci vont pouvoir se répartir entre texte, image et son. De ce point de vue, ce sont avant tout les constituants de l'histoire qui nous intéressent.

D'une façon générale, on considère qu'un récit s'articule autour de deux domaines : narration (« représentation d'actions et d'événements ») et description (« représentations d'objets et de personnages ») [GENETTE 66] [LAVANDIER 94]. Plusieurs décompositions

des éléments constitutifs d'un récit ont été proposées, dont une répartition en quatre catégories (descriptions, actions, sentiments et dialogues) basée sur les fondamentaux de la narratologie [FLUDERNIK 09], ou encore une autre (narration, description, discours et parole) présentée par Bernard Valette [VALETTE 96]. Mieke Bal propose quant à lui cette synthèse de la construction narrative [BAL 97] :

- 1- Les évènements sont organisés selon un ordre qui peut ne pas être chronologique
- 2- La quantité de temps allouée à la narration des différents éléments du récit est déterminée en respectant la quantité de temps que ces éléments prennent dans l'histoire
- 3- Les acteurs sont dotés de traits distinctifs. De cette façon, ils sont individualisés et transformés en personnages
- 4- Les endroits où les évènements prennent place ont aussi des caractéristiques distinctes et sont donc ainsi transformés en lieux spécifiques
- 5- En plus des relations nécessaires entre acteurs, évènements, lieux et temps qui pouvaient déjà être décrit au sein de l'histoire, d'autres relations (symboliques, allusives, traditionnelles, etc.) peuvent se trouver parmi les différents éléments.
- 6- Un choix est effectué parmi les différents « points de vue » à partir desquels les éléments peuvent être présentés. La focalisation résultante, la relation entre « celui qui perçoit » et ce qui est perçu « colorie » l'histoire avec une certaine subjectivité.

Il en ressort qu'une construction narrative se compose d'acteurs, d'évènements, de lieux et de temps liés par diverses relations. Une proposition similaire en six points avait déjà été formulée quelque temps auparavant par Jean-Michel Adam qui s'est par ailleurs longuement étendu sur le flou des définitions concernant le texte narratif, et les notions de « récit », « histoire », « narration », « raconter », « relater », etc. [ADAM 94]

A nouveau, ces diverses décompositions ne facilitent pas la mise en relation d'une construction narrative avec les matériaux constitutifs d'une narration multimodale. Ceux-ci ont en effet des caractéristiques intrinsèques propres qui ne se situent pas au même niveau d'analyse : sollicitations sensorielles, processus cognitifs, mécanismes de production, conditions d'accès au contenu sont en effet très différents selon qu'il s'agit de texte, d'image ou de son.

De plus, il apparaît qu'un des facteurs essentiels de caractérisation de ces matériaux est leur relation de dépendance temporelle. On peut ainsi les répartir en deux catégories :

- Les matériaux *dynamiques* dont la matérialité est assujettie à une contrainte de linéarité temporelle : texte et image animés, bruitages, voix, musique. Pour ces types de matériaux, la durée est une propriété inhérente qui s'impose, tant au niveau de l'auteur dans son processus de production, qu'au niveau du lecteur dans son processus de réception. Cette durée ne peut être modulée sans perte significative d'une partie des propriétés propres à un tel contenu : par exemple, caractéristiques sonores si l'on « accélère » la lecture, ou encore contenu matériel narratif si l'on interrompt la séquence temporelle avant la fin.
- Les matériaux *statiques* dont la matérialité n'est pas assujettie à une contrainte de linéarité temporelle : texte imprimé, image fixe, image animée ou son d'ambiance en boucle. Ces types de matériaux permettent une relation au temps beaucoup plus souple et modulable, tant pour l'auteur que pour le lecteur. Ainsi ce dernier peut-il par exemple s'attarder aussi longtemps qu'il le souhaite sur un texte ou une image pour mieux l'apprécier, ou bien (tout comme l'auteur), y revenir pour l'apprécier (ou le produire) par petites touches.

On retrouve ainsi aux deux extrêmes l'écriture cinématographique d'un côté, et l'écriture textuelle de l'autre, chaque extrême étant susceptible de traiter une histoire selon ses caractéristiques propres pour un résultat bien différent. Que peut-il en être alors pour une écriture visant à englober l'ensemble de ces matériaux ? Comment peut-elle exploiter au mieux leurs spécificités respectives ?

Si l'on se réfère à André Gardiès, une différenciation entre écriture textuelle et écriture cinématographique est que la narrativité et les composantes de l'histoire ne fondent plus son originalité (puisqu'elles peuvent se retrouver à l'écran), le roman s'affirme par ce qui le fonde véritablement : sa littéarité [GARDIES 01].

Dans une écriture multimodale, il s'agira donc de préserver ce qui peut composer la littéarité du texte tout en attribuant à l'image et au son des éléments narratifs ou des composantes de l'histoire pour lesquels cette littéarité n'est pas forcément indispensable.

Cependant, la littérarité d'un texte reste délicate à définir. Ce terme a été proposé pour la première fois par Roman Jakobson dans « La poésie moderne russe » en 1921 pour indiquer le caractère spécifique qui fait qu'un texte est littéraire ⁽⁷²⁾. Les théories de l'autonomie littéraire et du (poly) système ont tenté de définir plus précisément cette notion de littérarité. Ces dernières abordent plus particulièrement la question de la littérarité sous l'angle systémique, mais avec souvent une approche historique (I. Even-Zohar, G. Toury), sociologique (P. Bourdieu), ou fonctionnelle (S.J. Schmidt, N. Luhmann, Maturana & Varela). Ces différentes approches ne se situent cependant pas à un niveau qui permette de répondre à nos questions.

Si nous revenons aux bases conceptuelles que nous avons posées, nous pouvons considérer qu'une démarche de construction narrative multimodale consiste pour un auteur à décomposer son histoire en différents éléments narratifs auxquels il affectera ensuite un ou plusieurs matériaux constitutifs de la narration multimodale. Pour ce qui concerne le champ « classique » littéraire textuel cette idée de décomposition d'une histoire a déjà largement été abordée par différents auteurs, mais à des niveaux différents, peu adaptés à notre propos : « fonctions » chez Propp, « noyaux » chez Barthes, « séquences » chez Todorov, ...

En nous référant à nos « éléments matériels constitutifs », nous pouvons considérer de notre point de vue que l'auteur dispose de « briques » dont il va se servir pour construire son histoire, une question étant pour lui de déterminer quel est le matériau de base, texte, image ou son, le mieux adapté à ce qu'il veut exprimer... Il est bien évident que le processus de création, notamment dans l'élaboration d'une narration multimodale, est plus complexe que cela, certains des éléments narratifs pouvant être structurellement associés à l'un des matériaux dès leur genèse dans l'imagination de l'auteur. Mais on peut aussi considérer que ces éléments peuvent ensuite être amenés à muter ou à être enrichis durant le processus créatif, selon le gré de l'auteur. Le recensement des éléments narratifs dont peut disposer un auteur peut donc permettre de faire ressortir quelques liens privilégiés entre ceux-ci et les matériaux de base afin que l'auteur puisse consolider sa palette expressive dans un champ narratif multimodal.

⁷² Dictionnaire des termes littéraires – Hendrik van Gorp – Ed. Champion 2005

3.4.1. Approche systémique

Partant des décompositions de base indiquées précédemment (descriptions, actions, sentiments et dialogues), nous avons cherché à développer une systémique plus détaillée afin de nous permettre de mieux prendre en compte les caractéristiques de la narration multimodale, comme les propriétés propres à chaque médium : texte, image fixe ou animée, son, musique, voix... Pour chacun de ces éléments, la question est de savoir ce qui est perceptible et ce qui est imaginable, ce qui, du point de vue de l'auteur, peut se traduire en ce qui peut être exprimé et ce qui peut être suggéré, sachant que la dimension temporelle des matériaux narratifs, telle qu'indiquée auparavant, devra aussi être prise en compte. On retrouve ici la question initialement évoquée du *diegesis* confronté au *mimesis*, opposition millénaire selon Gérard Genette [GENETTE 72].

Marie-Laure Ryan [RYAN 06] donne au récit trois dimensions : « .../... je considère la narrativité comme une représentation mentale dotée d'un noyau invariant de sens. Voici ma définition : 1. Dimension spatiale : Le texte narratif projette dans l'imagination du destinataire l'image d'un monde concret habité par des objets individualisés et des agents intelligents. 2. Dimension temporelle : Ce monde subit des changements d'état causés par des événements physiques non-répétitifs : soit des événements imprévus, soit des actions délibérées accomplies par les agents intelligents. 3. Dimension mentale: Les événements physiques doivent être associés à des états et à des événements mentaux qui affectent les participants, tels que des réactions émotionnelles, ou la formation de buts et plans. Ces liens donnent aux événements cohérence, motivation, clôture et intelligibilité, et les transforment d'une simple séquence en une intrigue. »

Notre propre réflexion nous a mené à une décomposition proche de celle de Marie-Laure Ryan avec toutefois un affinement de la dimension mentale afin de distinguer ce qui est perceptible (relevant en particulier du domaine de l'expression) de ce qui est intérieur (concernant notamment le domaine de l'impression). Enfin, nous avons identifié une dernière dimension recouvrant ce qui relève plutôt de la forme du récit, de son style, de sa « littérarité » ou de son style et qui donnera à l'ensemble du récit une tonalité particulière.

Nous en arrivons donc à une taxonomie qui se décompose en 5 ensembles...

3.4.1.1. Éléments matériels

Les *éléments matériels* peuvent être caractérisés par le fait qu'ils ont une existence physique et qu'ils sont potentiellement visibles : personnages, objets, décors, paysages, animaux... Dans la construction narrative littéraire, ces éléments font très souvent l'objet de descriptions. L'une des questions fondamentales de la description, telle qu'évoquée notamment par Philippe Hamon [HAMON 93] est la fonction que celle-ci remplit au sein d'un texte narratif. Le principal risque bien connu d'un passage descriptif est que le lecteur ne le lise pas, qu'il les saute impunément, selon l'expression de Roland Barthes [BARTHES 73]. Les classiques fonctions décoratives et d'ancrage dans le réel de la description peuvent alors être avantageusement servies par l'image et le son. En revanche, lorsque la description remplit aussi une fonction narrative, symbolique ou poétique, il va être nécessaire à l'auteur de jouer sur une palette stylistique pouvant s'appuyer indifféremment sur le texte, l'image, le son, ou encore une conjugaison de ces éléments. Dans les fonctions narratives associées aux éléments matériels se trouvent certains aspects relationnels. Ce sont bien entendu des éléments-clef pour la construction et le déroulement du récit. Leur richesse et la variété de leur forme sont telles que leur mise en jeu peut prendre toute forme, du moins dans leur manifestation. Ainsi, la simple association de mots dans une phrase (« *Sa main crispée sur la crosse du pistolet* » par exemple) ou d'éléments visuels sur une image, qu'elle soit fixe ou mobile, suffiront à matérialiser ces éléments en leur donnant toute leur dimension narrative.

3.4.1.2. Éléments temporels

Les *éléments temporels* sont bien entendu liés au temps, mais cette relation peut être de différentes natures :

- *Structurelle* – propre au temps, comme un intervalle de temps ou une succession d'intervalles : laps, heures, jours, années, etc.)
- *Circonstancielle* - située dans le temps, comme une situation environnementale temporaire : chute de neige, obscurité, silence, ...
- *Contrainte* – dont l'existence se déploie dans un intervalle de temps précis, comme un événement, une action, une parole, ...

On retrouve parmi ces éléments des constituants narratifs tels que les événements, les circonstances (phénomène météo, ...), mais aussi les gestes, les mouvements (en les considérant comme une suite organisée de gestes), les activités (considérant que ce sont des

suites de mouvements limités dans l'espace), les déplacements, et toutes les situations narratives relevant d'une temporalité, telles qu'une attente, un délai d'action ou de réaction, un séjour, ...

La relation au temps dans le récit littéraire a été largement évoquée par Gérard Genette [GENETTE 72]. Il en fait ressortir plus spécifiquement la question des enchaînements, mais aussi de la durée, de la fréquence, et donc du rythme et des échelles temporelles. Tant le récit littéraire que le récit cinématographique savent jouer sur ces différents aspects au moyen de ralentissements, d'accélération, et bien sûr d'ellipses. Michel Chion, quant à lui, évoque trois aspects de la temporalisation dans le cinéma : l'animation temporelle de l'image, la linéarisation temporelle des plans, et la vectorisation (dramatisation des plans, orientation vers un futur, un but, la création d'un sentiment d'imminence et d'attente) [CHION 90]. On voit donc que la palette de mise en œuvre des éléments temporels dans l'univers narratif reste très large et complexe.

La lecture d'un texte imprimé reste asynchrone par rapport à l'écoulement temporel dans lequel se trouve immergé le lecteur, puisque celui-ci peut décider de son rythme de lecture et peut interrompre à tout moment celle-ci, sauter un passage, relire une phrase, etc. De même, une image fixe (dessin, photo, ...) offre le même type de relation asynchrone à son spectateur, et on peut en dire autant pour un son d'ambiance, très souvent construit en boucle, ou pour une musique d'« ameublement », pour reprendre une formule d'Erik Satie.

En revanche, l'image animée, les effets sonores et musicaux, les voix, nécessitent une lecture synchrone, c'est à dire que pour apprécier le contenu d'une telle séquence, le lecteur-spectateur-auditeur doit accepter de faire coïncider son écoulement temporel réel avec celui de la séquence qu'il regarde-écoute. C'est une contrainte forte, qui certes peut favoriser l'immersion, mais qui reste difficile à concilier avec la présence simultanée d'un texte.

La nature même de la relation au temps dans un élément narratif peut influencer sur le traitement synchrone ou asynchrone qu'on pourra lui appliquer. Ainsi, de ces deux phrases : « *Sa main était crispée sur la crosse de l'arme* » et « *Il s'empara de la crosse de l'arme* », la seconde sera plus aisée à traiter de façon synchrone que la première. On retrouve ici la notion de relation déjà évoquée pour les éléments matériels qui peut là aussi prendre toute sa dimension narrative, dans un geste par exemple, tout comme bien sûr dans un dialogue.

3.4.1.3. Éléments expressifs

Les *éléments expressifs* relèvent du domaine mental des personnages. Ils peuvent être matérialisés de différentes façons, par des attitudes, des gestes, des mots ou des intonations. Ils apportent, comme l'indique ci-dessus Marie-Laure Ryan, l'essentiel de la dimension émotionnelle du récit, du moins dans sa forme matérielle perceptible, qu'elle soit visuelle ou sonore. Ces éléments jouent un rôle fondamental dans la communication humaine et plus particulièrement interpersonnelle. Nous citerons, à titre de référence, la fameuse « règle des 3V » élaborée en 1967 par le chercheur américain Albert Mehrabian, qui, même si elle a évolué depuis, montre bien que les seuls mots prononcés par un personnage représentent une bien faible partie de sa force communicante par rapport à la voix et à l'expression, qu'elle soit gestuelle ou faciale (⁷³).

3.4.1.4. Éléments inexprimés

Les *éléments inexprimés* - nous entendons ici « non perceptibles par un tiers de l'espace diégétique » - relèvent de la notion de « point de vue intérieur », comme les sentiments, les sensations, les pensées... Si certains de ces derniers peuvent être rendus perceptibles dans l'espace diégétique sous forme d'éléments expressifs, il n'en est pas de même pour d'autres qui restent enfermés dans un personnage (comme des pensées, des souvenirs, des rêves...) et qui peuvent donc nécessiter un artifice narratif pour pouvoir être transmis au lecteur. Quelques exemples d'éléments inexprimés (dépendant ou non du point de vue) : certaines sensations non susceptibles de provoquer de fortes réactions physiques ou orales comme la tiédeur, la douceur, l'onctuosité, ...), certains sentiments dans le même ordre d'intensité (indifférence, gêne, empathie, confusion, ...), des impressions, souvenirs, intuitions, et bien d'autres formes de pensées.

Le texte (ou la voix, selon la forme diégétique de la narration), reste le vecteur privilégié de transmission au lecteur de ces éléments. Image et sons peuvent bien sûr être utilisés pour exprimer des éléments inexprimés, mais leur proximité avec nos sens et leurs relations à la réalité nécessitent la mise en place de codes permettant au public de « suivre ». Ainsi une phrase telle que « *Le contact lourd métal de l'arme dans sa main le rassura un peu* » sera délicate à mettre en image.

⁷³ Albert Mehrabian est professeur émérite à l'Université de Californie (Los Angeles). La « règle des 3V » indique que 7 % de la communication est verbale (par la signification des mots), 38 % de la communication est vocale (intonation et son de la voix, et 55 % de la communication est visuelle (expressions du visage et du langage corporel). Même si cette règle a été depuis remise en question, les fondements de cette étude semblent toujours valables.

3.4.1.5. Éléments de composition

Enfin, restent ce que nous appellerons les *éléments de composition* : ce sont des éléments qui relèvent aussi du domaine subjectif mais qui, plutôt qu'à l'histoire en elle-même, sont plus étroitement liés à l'auteur et à sa volonté de donner une « coloration » à celle-ci, comme par exemple le style, le rythme, ou encore la poésie, le rêve, l'humour...

Le texte, l'image ou le son peuvent très bien contribuer à la mise en place de ces éléments de composition, pourvu qu'ils soient correctement mobilisés par l'auteur. Ainsi, l'adjonction d'une musique telle que « La chevauchée des Walkyries » lors de la mise en mouvement du héros, quelque peu rassuré de tenir son arme à la main, pourra y apporter une touche teintée d'ironie et d'humour, de par sa connotation référentielle (⁷⁴).

3.4.2. Affectation aux matériaux de base

Comme cela a déjà pu être esquissé dans les lignes précédentes, la question de l'affectation des constituants narratifs aux matériaux de la narration multimodale que sont le texte, l'image et le son, relève avant tout de la démarche de création de l'auteur et de sa sensibilité, même si celui-ci doit aussi tenir compte de la facilité qu'il aura à les exprimer efficacement selon les choix qu'il fait.

Nous allons dégager certaines grandes caractéristiques inhérentes d'une part aux matériaux de base et d'autre part aux constituants narratifs afin de faire ressortir quelques lignes directrices.

Les dimensions du texte, de l'image, du son, de l'interactivité

Le texte, qui implique les actes d'écriture, puis de lecture, est un mode de communication particulièrement contrasté : s'il est un des moyens les plus directs de mise en relation de l'imaginaire de l'écrivain à celui du lecteur, il nécessite un fort investissement de la part de ces deux extrêmes, à la fois en temps et en efforts intellectuels :

« Un texte, tel qu'il apparaît dans sa surface (ou manifestation) linguistique, représente une chaîne d'artifices expressifs qui doivent être actualisés par le destinataire ». Par « destinataire », Umberto Eco entend « lecteur » et poursuit plus loin en indiquant que

⁷⁴ Cette musique fut utilisée par Stanley Kubrick dans son film « Apocalypse Now » dans la séquence d'attaque au napalm d'un village vietnamien par une unité de cavalerie aéroportée de l'armée de l'air américaine.

« le destinataire est toujours postulé comme l'opérateur (pas nécessairement empirique) capable d'ouvrir le dictionnaire à chaque mot qu'il rencontre et de recourir à une série de règles syntaxiques préexistantes pour reconnaître la fonction réciproque des termes dans le contexte de la phrase » [ECO 79, chap.3.1]

Selon Umberto Eco (qui se réfère lui-même aux travaux d'Oswald Ducrot), le texte se distingue des autres types d'expression par sa plus grande complexité liée notamment au fait qu'il est un tissu de non-dit [ECO 79, ibid.].

Avantage de ses inconvénients, le texte offre une grande souplesse, à la fois dans le niveau d'expression de l'auteur, mais aussi dans les stratégies de lecture adoptées par son lectorat. L'une de ses caractéristiques les plus importantes est son détachement par rapport à la contrainte temporelle : un manuscrit peut dormir des années au fond d'un tiroir avant d'être achevé, un lecteur peut achever la lecture d'un livre en quelques minutes ou en quelques semaines. Mais si l'auteur se doit de penser et d'écrire chaque mot qui compose son texte, il n'en est pas de même pour le lecteur qui peut sauter des mots, des passages, ou même des chapitres, mais aussi revenir en arrière, aller lire la fin, feuilleter, interrompre sa lecture au milieu d'une phrase pour la reprendre plus tard exactement au même endroit, ou bien ailleurs.

Sur le plan des sciences cognitives, les études menées notamment par Allan Paivio en 1986 sur les représentations mentales ont abouti à la théorie du codage double (dual coding) en deux unités, l'une verbale (logogène) et l'autre non-verbale (imagène) fonctionnant de façon parallèle [PAIVIO 86]. Bien que n'ayant pas pu être vérifié sur le plan expérimental (⁷⁵), cette théorie est particulièrement intéressante pour illustrer l'étroite interrelation susceptible de s'établir dans l'esprit du lecteur d'une narration multimodale. Colin Ware l'a parfaitement illustré dans le schéma ci-dessous [WARE 04]

⁷⁵ Selon Schnotz et Grzondziel (1999) – cf thèse de Gaelle Molinari à l'Université de Lyon 2 en 2002 sur l'acquisition et la représentation de connaissances spécifiques à un domaine scientifique à partir de textes et d'illustrations.

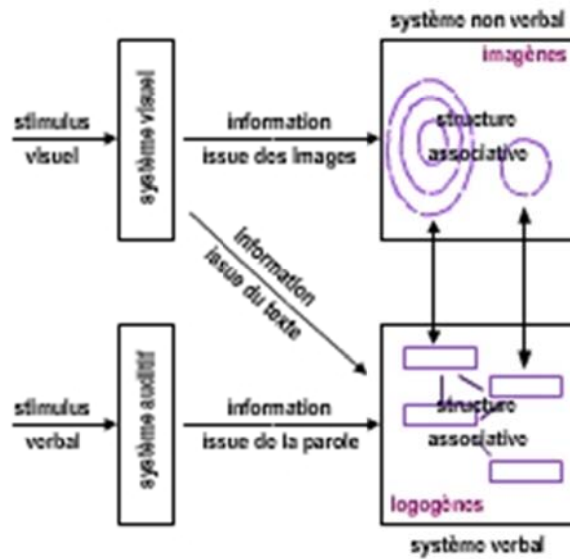


fig. 66
 Traitement du texte, de l'image et de la parole
 dans la théorie du codage dual
 (Trad. personnelle)

Si le texte crée des images dans la tête du lecteur, celles-ci ne peuvent être racontées entièrement par celui-là [CHION 90]. Image et texte écrit partagent le même sens, celui de la vision (« Lire, c'est voir aussi » [DEPREZ 01]), mais d'une façon complètement différente. L'accès à l'image est en effet instantané, entier, captivant. Il ne nécessite pas, du moins au premier degré de perception, de référentiel linguistique, de dictionnaire ou de grammaire. Il est universel, spontané, accessible à tous.

Il faut cependant distinguer l'image fixe qui rejoint le texte au niveau de son détachement temporel, de l'image en mouvement qui, elle, apporte une contrainte temporelle forte puisque une séquence animée est généralement composée d'un début, d'une fin et qu'elle propose (ou parfois impose) un rythme déterminé à l'avance qui en définit précisément sa durée de lecture.

Si le caractère narratif de l'image en mouvement est évident (le cinéma en est une des premières preuves), celui de l'image fixe reste cependant discuté, surtout lorsqu'elle est considérée isolément : « Une photo isolée ne peut rien raconter ; bien sûr ! » affirme Christian Metz [METZ 64]. Mais ce n'est pourtant pas si évident, l'illustration suivante réalisée par le photographe Howard Shirley (⁷⁶) pourrait en être un contre-exemple...



ill. 34
« Dog Kennels » - Phot. Howard Shirley

Les quatre zones-clés qui composent cette image, l'enfant et son geste, l'attitude de l'homme, le chiot qu'il tient dans les mains, ainsi que la pancarte « To Dog Kennels » (⁷⁷), ainsi que le noir qui cerne ces zones, demanderaient bien un paragraphe complet s'il fallait les retranscrire sous forme littéraire.

D'une façon plus générale, Philippe Sohet a traité cette question plus en profondeur montrant que depuis les images polycéniques amorcées par les concepteurs de la tapisserie de Bayeux au XI^{ème} siècle, les images dites « narratives » ont, depuis l'avènement de la photographie, surtout traité, comme dans notre exemple, de l'instant prégnant, ou même de l'instantané, dans toute son inscription spatiale et temporelle [SOHET 07]

⁷⁶ Cette photographie a été mise en couverture de l'ouvrage « Grammaire élémentaire de l'image » issu de la thèse de Albert Plécy et paru en 1971 aux éditions « Marabout Université »

⁷⁷ Trad. « Entrée du chenil »

Comme l'image, le son est de perception universelle, spontanée et accessible à tous. Mais à la différence de celle-ci, il impose à son récepteur une contrainte temporelle très forte qui, lorsqu'il est utilisé avec de l'image en mouvement, renforce la dépendance spatiale et sensorielle du spectateur-auditeur.

A la différence du texte ou de l'image, il est difficile d'éliminer une manifestation sonore de son champ sensoriel, du moins de façon sélective [CHION 90], [JULLIER 02].

Trois types de sons nous intéressent dans les dispositifs de narration :

- 1- Les bruits et bruitages qui peuvent être accousmatiques ⁽⁷⁸⁾ ou synchronétiques ⁽⁷⁹⁾, empathiques ou anempathiques ⁽⁸⁰⁾. Ils peuvent « illustrer » une image (en mouvement) ou bien suggérer eux-mêmes une image dans l'imagination du récepteur.
- 2- Les voix, qui sont des éléments puissants de suggestion : « *Sitôt que quelque chose est évoqué visuellement et auditivement par le verbe qui le fait naître, tout de suite nous voyons en quoi ce qui surgit échappe à l'abstraction, parce que cela est concret, nourri de détails, et créateur de sensations dont le discours, parlerait-on mille ans, ne saurait rendre compte* » [CHION 90].
- 3- Les musiques qui sont, entre autres, des « *assouplisseurs d'espace et de temps* » [CHION 90].

L'utilisation conjointe de ces trois manifestations sonores vont ainsi permettre d'élargir le champs expressif en jouant sur leurs caractéristiques propres, leurs complémentarités et leurs oppositions afin de mieux prendre le récepteur « par tous les sens » : abstraction textuelle vs réalisme audio-visuel, matérialité de l'image vs immatérialité du texte ou du son, focalisation textuelle ou visuelle vs immersion sonore, connotation du texte et de l'image vs dénotation du son [LECONTE 01], cognitivisme textuel (où l'énonciateur propose) vs cognitivisme visuel (où le spectateur dispose) [JULLIER 02].

⁷⁸ Accousmatique : son perçu sans en voir sa cause

⁷⁹ Synchronétique : association d'un phénomène sonore avec un phénomène visuel ponctuel lorsque ceux-ci tombent en même temps

⁸⁰ Empathique : son ou musique en adéquation avec l'image. Anempathique en est le contraire, comme la fameuse scène de la bagarre contre la bande de Billy Boy sur l'ouverture de la « Pie voleuse » de Rossini interprétée par Walter (Wendy) Carlos dans le film « A Clockwork Orange » de Stanley Kubrick.

3.4.3. Spécificités du champ perceptif matériel et immersion

Une particularité du domaine numérique est que le public n'a pas forcément la possibilité matérielle de percevoir intégralement la production de l'auteur, ce qui n'est pas le cas dans un livre, une image. Dans les contenus à contrainte temporelle (image en mouvement, éléments sonores), le public peut aussi ne pas percevoir l'intégrité du travail, mais dans ce cas, le phénomène est souvent conscient, parfois volontaire, tandis qu'il peut être inconscient et involontaire dans le cadre d'une œuvre numérique interactive.

Dans le cas particuliers des contenus issus de la programmation informatique, le champ perceptif du lecteur peut être complètement différent de celui de l'auteur. Ainsi la charte graphique, les conventions ergonomiques voulues par l'auteur pour donner accès aux fonctions interactives peuvent ne pas être entièrement perçues par les récepteurs, d'autant que ceux-ci sont en capacité de déployer une volonté (ou une patience) plus ou moins grande pour tenter de les découvrir. Dans certaines démarches artistiques, cet enfouissement de la volonté de l'auteur au niveau des couches de programmes peut être volontaire et assumé comme tel. C'est par exemple le cas de certaines œuvres poétiques numériques de Philippe Bootz comme « Passages » [~BOOTZ], réalisation dans laquelle le moindre détail (mouvement de souris, temps d'attente, choix de couleur) influe sur la suite sans qu'il soit possible de savoir quel geste provoque quoi, car, selon l'auteur, « *Le lecteur n'a pas à connaître toute l'œuvre* » [SABLON 01].

Le champ perceptif dépend aussi très fortement des conditions pratiques de sa réception, que ce soit au niveau des caractéristiques du contenu numérique (typographie, mise en page, contraste des couleurs, qualité de l'échantillonnage, ...) de celles du support matériel (définition, contraste, luminosité, qualité de la restitution sonore, ...), ou encore de celle de l'environnement dans lequel se trouve le lecteur (confort physique, conditions ergonomiques, environnements lumineux et sonores, sphère publique/privée, ...).

Enfin, tous ces facteurs peuvent contribuer à l'efficacité de l'effet immersif de la narration recherché par l'auteur. Comme Raphaël Baroni l'indique [BARONI 08], la question de l'immersion a été ouverte par Hans-Robert Jauss dans son étude de la catharsis [JAUSS 79], qui a ensuite trouvé des prolongements dans les travaux de Michel Picard [PICARD 86] sur

les fonctions ludiques du récit, et de Vincent Jouve [JOUVE 92] sur l'effet-personnage. Celui-ci indique par exemple que l'image mentale que se construit le lecteur d'un texte s'élabore avec ses compétences dans deux registres fondamentaux, l'« extra-textuel » et l'« intertextuel ». Le premier registre qui consiste pour le lecteur à puiser dans son monde d'expérience se trouvera « enrichi » ou « recadré » par la présence d'images, ou de sons, tandis que le second registre restera fondamentalement associé au texte et à la compétence du lecteur de mobiliser sa culture personnelle associée à son expérience de lecture. Toute la difficulté de la construction d'une narration multimodale consistera donc à préserver ces fragiles équilibres avec pour principal but d'enrichir cet effet d'immersion associé aux images mentales produites par le lecteur. Vincent Jouve évoque aussi les approches plus cognitivistes de l'immersion effectuées en particulier par Jean-Marie Schaeffer [SCHAEFFER 99] et Marie-Laure Ryan [RYAN 04]. Comme le dit Jean-Marie Schaeffer dans une interview accordée au sujet de son livre, « ...quand nous lisons une fiction nous nous trouvons dans des contextes d'être dans notre corps qui sont de véritables garde-fous » (⁸¹). Car en effet, la sollicitation par les sens conserve ses limites physique, d'où l'intérêt de l'émergence des interfaces tactiles avec, tout particulièrement, les retours haptiques : une tablette tactile, un smartphone, deviennent des accessoires de la vie en mouvement et non plus des ancrages de la vie assise.

3.5. Construction d'une narration multimodale

Armé d'une (bonne) histoire et d'une intention de (bien) la raconter, l'auteur se doit donc de mobiliser tous les éléments que nous avons évoqués afin de réussir au mieux l'alchimie d'une narration multimodale.

Pour reprendre la définition du récit de Marie-Laure Ryan évoquée précédemment élargie par notre propre taxonomie, il s'agira donc pour l'auteur d'élaborer un monde peuplé d'objets individualisés et d'agents intelligents, de les faire se déplacer dans un univers diégétique spatio-temporel, et de donner à l'ensemble une dimension émotionnelle perceptible ou simplement ressentie, le tout dans une forme propre à l'auteur et goûtée par son public. Pour parvenir à ses fins, l'auteur devra tout d'abord adopter un (ou des) point(s) de vue narratif(s). Les caractéristiques propres à la narration multimodale l'inciteront alors à confronter tout particulièrement le texte à l'image, ou de façon plus technique, l'écriture littéraire à l'écriture

⁸¹ « Pourquoi la fiction? » Entretien avec Jean-Marie Schaeffer, directeur de recherches au CNRS, par Alexandre Prstojevic. Disponible en ligne sur le site de Vox Poetica - <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer.html> - Lu le 27 juin 2012.

visuelle, notamment cinématographique. Le point de vue narratif en écriture multimodale est un sujet qui pourrait faire l'objet d'un travail complet à lui tout seul. Il pose la question, entre autres, de faire coïncider, ou du moins d'harmoniser, les porteurs de point de vue, entre texte, image et son, afin que l'ensemble forme un tout cohérent aux yeux du public. Au cinéma, selon Albert Laffay [LAFFAY 64], on parle de « grand imagier », cette pensée virtuelle cachée derrière chaque film, qui tourne les pages de l'album en pointant discrètement du doigt dans une scène les éléments dignes d'attention, et ceci juste au bon moment. André Gaudreault considère qu'il y a deux types de spectateurs associés à deux formes de représentation : la confrontation exhibitionniste ou bien l'absorption diégétique [GAUDREULT 09]. Il est clair que pour obtenir par l'écriture multimodale, dans le contexte d'une fiction littéraire, une réalisation dans laquelle texte, image et son trouvent une place harmonieuse et complémentaire, il s'agira principalement d'adopter la seconde forme de représentation. Ceci se justifie essentiellement par le fait que l'écriture littéraire est fondamentalement basée sur l'absorption diégétique (sauf dans certains cas, plutôt réservés à l'expression poétique, comme par exemple les calligrammes de Guillaume Apollinaire).

Les personnages

Le processus d'absorption diégétique induit un certain nombre de mécanisme dont celui de l'identification. Celui-ci est un élément crucial qui distingue la fiction littéraire de la fiction cinématographique, la première fournissant les éléments textuels permettant au lecteur de se construire une image du (ou des) personnage(s) concernés par la fiction, tandis que la seconde *impose* au spectateur cette image, du moins sur le plan visuel, puisque les personnages sont en général incarnés par des acteurs, à tel point que le destin des films est étroitement lié à celui de ses acteurs, avec leur talent, leur « photogénie ».

Pourtant la fiction littéraire n'est pas en reste car, comme le mentionne Yvan Leclerc dans une de ses conférences, « *Le personnage est le vecteur principal de cette croyance à une réalité hors texte, plus que les autres éléments du roman : l'action peut m'être étrangère, le lieu lointain, le temps inconnu : c'est par le personnage que le lecteur entre dans l'univers de la fiction.* »⁸²).

⁸² «Le personnage de roman au XIXe siècle» - Conférence pour les enseignants de lycée - Janvier 2008. Yvan Leclerc est professeur de lettres modernes à l'Université de Rouen et dirige le Centre Flaubert, composante du laboratoire CÉRÉdI

Entre texte et image, ou plutôt *avec* texte et image, l'écriture multimodale pose donc une question à la croisée des chemins : quel degré de représentation des personnages accorder à la dimension visuelle (ou sonore), au détriment potentiel de la capacité imaginative du lecteur ? Loin de nous la prétention de répondre à cette question de façon formelle, c'est avant tout le choix de chaque créateur de fiction multimodale qui en décidera. Il s'agira cependant pour l'auteur de faire très attention : comme les artistes, peintres ou photographes, le savent depuis fort longtemps, la simple présence d'un personnage sur une image monopolise l'attention, surtout si celui-ci est vu de face ⁽⁸³⁾.



ill. 35

« Servante dans un intérieur néerlandais » - Pieter Janssens Elinga – 1623-1682

Le personnage vu de dos, est perçu comme un élément du décor

⁸³ Cf par exemple le remarquable ouvrage de Duc : «L'art de la composition et du cadrage» – Ed Fleurus 1992 – Prix Arts et Techniques 1993.



ill. 36
Emile Béranger : la curieuse (1846)

Ici la servante est au contraire le personnage central du tableau.

Donner un corps, et surtout un visage, aux personnages d'une fiction multimodale, risque donc, surtout si l'image est en mouvement, de faire basculer la réalisation vers le « mimetis » propre au domaine cinématographique (ou la bande dessinée) avec de nombreuses conséquences sur les codes d'écriture, provoquant un déséquilibre d'attention du lecteur et un appauvrissement de sa relation au texte (que ce soit de son fait ou de celui de l'auteur), son imagination ayant moins besoin d'être sollicitée pour élaborer et habiter l'univers de la narration.

Les autres éléments matériels

Puisque nous sommes dans la considération de cette dimension spatiale (et donc des éléments matériels évoqués précédemment), il est intéressant de constater que la question se pose moins pour les autres composants. Des représentations visuelles d'objets, de décors, de paysages, ou même d'animaux, peuvent en effet être utilisés par l'auteur, au moins partiellement, afin d'alléger, par exemple, un passage textuel descriptif, ainsi que nous l'évoquions dans notre approche systémique. Cette démarche peut bien sûr avoir un rôle narratif beaucoup plus important. Ainsi, selon Bertrand Westphal, le discours fonde l'espace : « [...] *Petersbourg/Dostoïevski, Dublin/Joyce, Prague/Kafka, Tanger/Bowles ou encore Lisbonne/Pessoa. Là, espaces humains et littérature sont indissociables ; imaginaire et réalité sont imbriqués ; le référent n'est plus forcément celui que l'on croit. En deux mots, ou en*

trois, c'est l'écrivain qui est devenu auteur de sa ville. » [WESTPHAL 05] ⁽⁸⁴⁾, et cet espace peut- alors trouver pleinement une place visuelle dans l'univers narratif conçu par l'auteur, selon des angles et points de vue qu'il aura lui-même décidés, et dans ce cas, l'environnement sonore pourra, par exemple, venir contribuer à renforcer l'effet de réalité et donc d'immersion apporté par l'image.

Cet équilibre entre texte et image restera donc délicat à trouver pour l'auteur, du moins pour ce qui concerne la mobilisation des éléments matériels.

La dimension temporelle

Dans la dimension temporelle précédemment évoquée par Marie-Laure Ryan, les personnages d'une fiction vivent, pensent, agissent, interagissent, arpentent le temps diégétique. Ce sont autant d'éléments que l'auteur doit traduire en choisissant la forme modale qui lui paraît la plus appropriée, toujours dans le respect des équilibres et complémentarités entre texte, son et image, considérant bien sûr que l'image animée et le son savent mieux servir la temporalité contrainte tandis que le texte associé ou non à l'image fixe, saura mieux traiter les grandes dimensions temporelles.

La dimension mentale

Enfin, la dimension mentale interne à l'univers diégétique saura particulièrement trouver sa place à l'aide du texte qui autorise toutes les digressions, nuances et expressions de la pensée et plus généralement de l'intériorité humaine (ou autre). Ce sera tout particulièrement dans cette dimension que la *littérarité* pourra pleinement s'exprimer.

La dimension interactive

Il reste un nouvel élément propre à l'écriture multimodale et qui est susceptible de jouer un rôle important dans le processus d'immersion : l'interactivité. En effet, à la différence de l'écriture littéraire, où l'interactivité a pour simple fonction la navigation dans le texte, et de l'écriture cinématographique, où l'interactivité n'a quasiment aucune fonction, ni même d'existence (sinon celle de pénétrer / quitter l'espace de projection, si l'on fait abstraction du support DVD qui, en soi, n'est quasiment jamais pris en considération dès le processus de

⁸⁴ Extrait cité par Fausto Boni dans la varia « La transmission narrative » parue dans Cahiers de narratologie 20 | 2011 – « Voix off et narration cinématographique ».

création du film), l'interactivité, dans l'écriture multimodale, offre un champ fonctionnel présentant un important potentiel. Non seulement elle peut permettre de contrôler/synchroniser les espaces-temps associés au texte, aux images (fixes ou animées) et aux sons, mais elle peut aussi offrir des champs exploratoires permettant d'explorer, découvrir, activer, manipuler... Ces enjeux ont déjà été abordés dans le domaine de l'écriture interactive [RYAN 02] ou dans d'autres domaines (comme bien sûr le jeu vidéo) [JUUL 98] [WEISSBERG 99] [HANDLER-MILLER 04]

L'architecture narrative

Avec la dimension interactive, l'auteur encourt le risque de perturber la compréhension de l'histoire par le morcellement de son déroulement narratif du fait de la décomposition structurelle et temporelle apportée par la constitution interactive de la réalisation.

Ce risque est d'autant plus grand lorsqu'il s'agit d'adopter durant le processus de création celle des quatre formes de récits proposées⁽⁸⁵⁾ par Francis Vanoye qui privilégie ouvertement et « euphoriquement » la narration [VANOYE 89]. Ainsi le lecteur, déjà susceptible d'être perturbé par sa relation au contenu numérique, que ce soit par le dispositif d'interaction ou par la nature du support, risque-t-il de perdre cet élément fondamental, dans sa relation au récit, qu'est la confiance [ASSELIN 06]. Comme le dit Jean Clément, « *Quand un texte s'en remet à son dispositif de lecture (la machine ou le lecteur) pour mettre en ordre ses éléments, il perd une de ses composantes essentielles: sa trajectoire ou sa configuration* » [CLEMENT 94]. De son côté, comme nous avons déjà eu l'occasion de l'évoquer par ailleurs, de nombreux auteurs évoquent le conflit fondamental qui existe entre récit narratif et interactivité [CRAWFORD 05]. C'est donc un véritable enjeu, dans le processus d'écriture d'une fiction multimodale interactive, que de redessiner le « contrat de lecture » qui va s'établir avec le lecteur avec pour perspective que celui-ci l'accepte, et sans trop de difficultés, plutôt même avec plaisir... Nous ne reviendrons pas sur les exemples issus de la littérature et du cinéma qui montrent qu'il est tout de même possible d'adopter une forme d'écriture non linéaire, ou du moins non chronologique, tout en maintenant l'intérêt du public.

⁸⁵ . -1- Le récit assume pleinement, euphoriquement la narrativité -2- Le récit est un moyen un support, voire un prétexte -3- Le récit est complètement refusé -4- Le récit est contesté de l'intérieur (dysnarration)

L'accès au contenu

Pour s'exercer, l'interactivité nécessite un dispositif matériel/logiciel de médiation entre le lecteur et l'œuvre numérique. Pendant un peu plus de quarante ans, le dispositif qui domine encore largement le paysage micro-informatique est la souris (ou ses équivalents fixes, touchpad ou trackball) relayée à l'écran par une icône, évolutive selon le contexte, généralement matérialisée à l'état « repos » par une flèche, et disposant d'un ou deux boutons permettant de déclencher des événements pouvant être interprétés par un logiciel (⁸⁶).

Ce système permet de relayer à l'écran les mouvements de la main de l'utilisateur, lui permettant de déclencher des actions au moyen de clics de souris. La transposition directe à l'écran des actions de la main est en soi une façon de contribuer à l'immersion de l'utilisateur dans l'univers numérique présenté devant lui, renforçant ainsi l'illusion d'espace provoquée par la machine [MURRAY 03] et en donnant un sens transposé à l'action effectuée (d'où la notion d'interactivité ontologique introduite par Marie-Laure Ryan [RYAN 02]).

L'écart entre représentation et simulation, tel qu'évoqué par Samuel Archibald et Bertrand Gervais [ARCHIBALD, GERVAIS 06] peut alors se resserrer selon les objectifs visés par l'auteur, au risque de l'éloigner de ses fondements narratifs pour l'emmener vers les perspectives d'une simple activité ludique. Il reste cependant que la relation de l'utilisateur au contenu numérique, si elle est active, reste de nature indirecte et contrainte, ce qui n'est ni le cas de la relation du lecteur au contenu d'un livre dans laquelle l'interaction se fait par contact et action directe, ni celui de la relation du spectateur au contenu cinématographique, beaucoup plus passive.

Depuis 2007 avec l'iPhone et 2010 et l'apparition de l'iPad, le « grand-public » découvre un nouveau type d'interactivité, plus direct, plus naturel, plus spontané, qui s'effectue principalement par simple contact des doigts sur la surface de visualisation. Relation directe au contenu visuel qui se rapproche de celle du lecteur par rapport au livre. On retrouve d'ailleurs dans la plupart des logiciels de lecture sur tablette (⁸⁷) le même geste que celui que fait le lecteur lorsqu'il feuillette son ouvrage.

Mais ce n'est pas, bien sûr, le seul avantage de ce type de support tactile : sa disponibilité, sa compacité et son autonomie le rendent beaucoup plus accessible à son propriétaire qui peut l'utiliser dans des conditions et des environnements beaucoup plus nombreux qu'un PC,

⁸⁶ La souris a été inventée en 1963 et présentée au public en 1968 par Douglas Engelbart du Stanford Research Institute avant d'être largement popularisée par la société Apple puis par les autres fournisseurs de matériels concurrents fonctionnant généralement sous Windows ou Unix/Linux.

⁸⁷ . On peut citer par exemple la version tactile du très répandu Adobe PDF Reader, mais aussi des logiciels plus spécialisés tels que Aldiko, Blio Reader, BookReader, iBooks, etc.

même portable et compact. L'appareil, léger, peut se tenir d'une main, et pour les modèles compacts, se ranger dans une poche ou un petit sac. Il rend par ailleurs tant de nombreux « petits » services (téléphone, e-mail, navigation Web, agenda, prise de note, photo-vidéo, ...) qu'il devient vite un compagnon inséparable de son propriétaire.

Ces particularités peuvent faire évoluer la relation d'un lecteur à une œuvre numérique multimodale, cette relation intime avec le support étant susceptible de rendre le processus de lecture aisément interrompible, contrepartie de sa disponibilité et de sa mobilité, mais aussi de lui donner une qualité inégale, selon le lieu et le contexte [BALLARD 07].

Le support tactile, et plus spécifiquement la tablette graphique, qu'elle soit de 7 pouces (un format intermédiaire entre le format A5 et un livre de poche) ou de 10 pouces (un format plus proche du A4 et qui tend à se généraliser), peut-il alors devenir le vecteur privilégié de l'écriture multimodale ? On peut se poser la question à bon escient, étant donné qu'en quelques mois les produits se sont largement développés dans le sillage de l'iPad. Ainsi, autour de systèmes plus ouverts tels Android, développé par Google, ce sont des constructeurs tels que Samsung, Asus, Dell, Archos, et bien d'autres qui se sont lancés dans l'aventure commerciale, pour des prix de vente descendant parfois aujourd'hui en-dessous de la barre psychologique des 100 euros.

Si le support tactile est supposé raccourcir le chemin de l'interactivité entre bout du doigt et contenu numérique, il pose sous un nouvel angle la question du design d'interface et de son ergonomie : en effet, certaines conventions fonctionnelles associées au domaine de l'interaction via curseur ne peuvent, à ce jour, être mise en œuvre. Ainsi, la représentation symbolique du curseur, qui permet habituellement à l'utilisateur de repérer les zones interactives ⁽⁸⁸⁾, ou bien les fonctionnalités invocables ⁽⁸⁹⁾ ne peut plus être mobilisée dans le cadre d'une interface tactile. Il en est de même, entre autres, pour les actions de survol, ou encore les actions nécessitant de la précision, que ce soit dans le pointage ou dans le mouvement. Alors que le tactile est censé faciliter la relation au contenu en se rapprochant à un certain niveau de la relation livresque, il y a donc risque, à un autre niveau, de perturber l'utilisateur dans la pratique de la dimension interactive plus profondément associée à la narration en lui fournissant des repères d'interaction trop présents et donc nuisibles à l'univers diégétique multimodale susceptible de favoriser son immersion, ou bien en le laissant tâtonner

⁸⁸ . Curseur se transformant en doigt par exemple dans un navigateur Web pour indiquer un lien hypertexte ou hypermédia...

⁸⁹ . Curseur se transformant en pinceau ou en crayon dans un logiciel de dessin pour indiquer qu'on est en mode « peinture » ou en mode « trait »

à la recherche d'éléments interactifs dissimulés dans cet univers avec l'impossibilité de les faire se manifester comme c'était possible par un survol de curseur avec la souris.

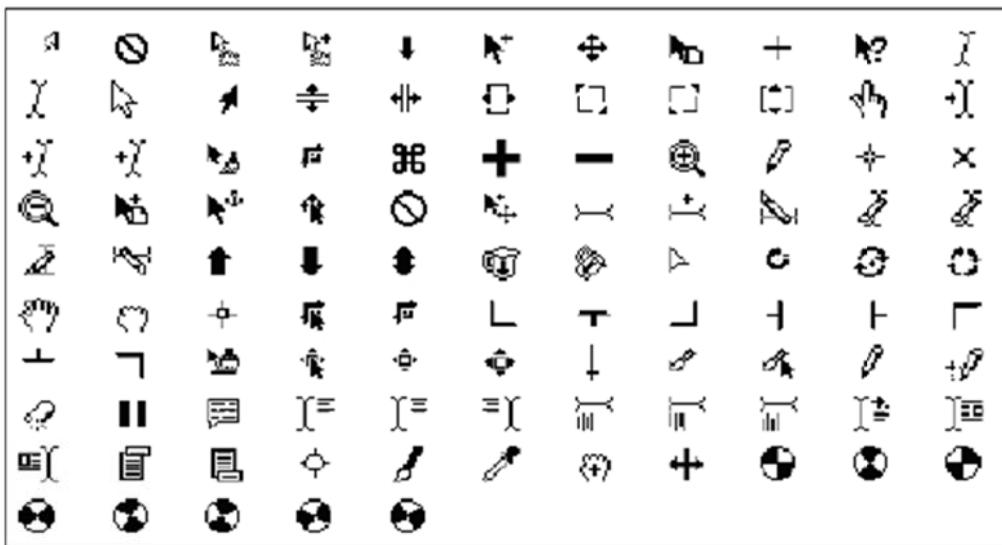


fig. 67

Différentes formes de curseurs utilisées dans un même programme

source : Chris Crawford – *The Art of Interactive Design* – No Starch Press – San Francisco - 2003

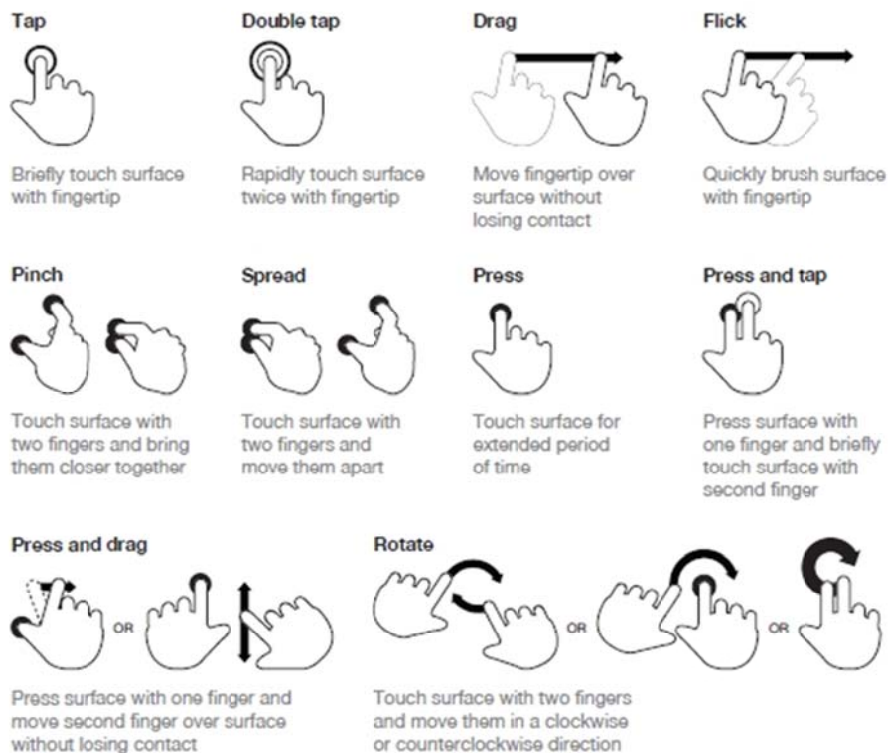


fig. 68

Principaux gestes de base sur surface tactile

L'équivalent tactile du geste de tourner une page de livre est le « Drag », celui de feuilleter est le « Flick »

source : Craig Villamor, Dan Willis, and Luke Wroblewski – *Touch Gesture Reference Guide*
Last updated April 15, 2010 - www.lukew.com/touch

L'éphémère technologique

Si la compréhension et la maîtrise des environnements matériels et des interfaces paraissent incontournables dans le déroulement du processus d'écriture multimodale, l'accélération technologique n'est pas de tout repos pour l'auteur multimodal qui se trouve confronté à un double éphémère : celui, classique, de la durée de vie « active » de son œuvre, fortement liée à celle de sa présence dans un catalogue d'éditeur ou sur un rayon de librairie, et celui, propre au numérique, de la durée d'existence fonctionnelle directement liée à la capacité des équipements informatiques (hardware + software) de faire correctement fonctionner l'œuvre multimodale⁽⁹⁰⁾.

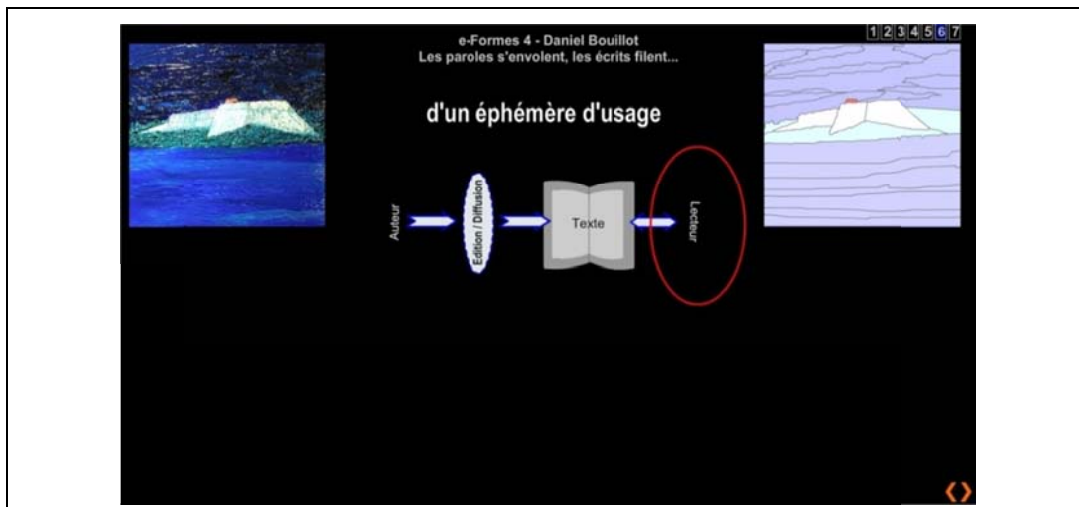


fig. 69
Ephémère d'usage (colloque e-formes 4)

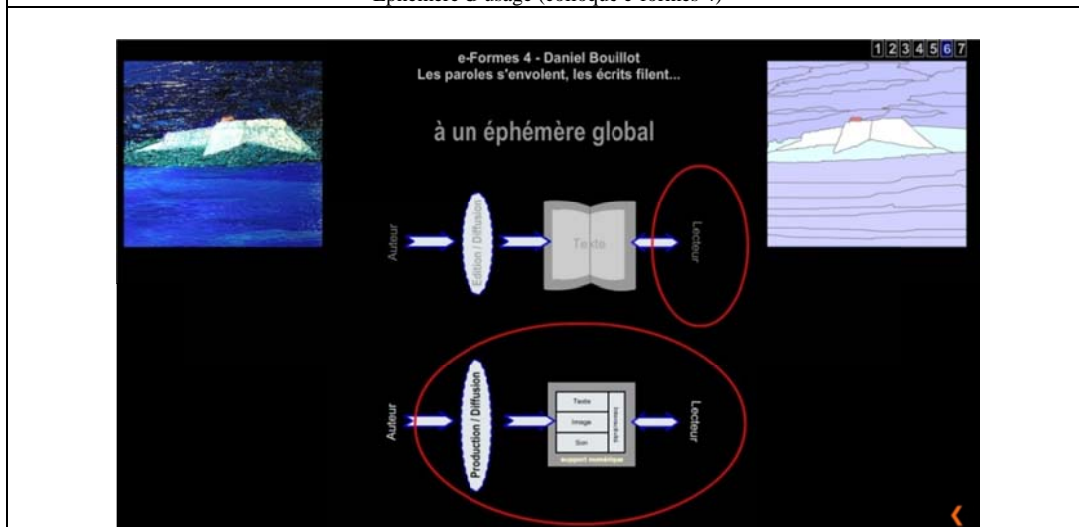


fig. 70
Ephémère global (colloque e-formes 4)

⁹⁰ . Nous avons eu l'occasion récemment d'évoquer cette question lors du colloque e-formes 4 : « Les E-Formes face à l'éphémère technologique » 1, 2 et 3 Décembre 2011, CIEREC – UJM (Université de Saint-Étienne) - Daniel Bouillot : « Les paroles s'envolent, les écrits filent... De l'écriture multimodale au support tactile, le cas d'Annalena. »

Ainsi, si l'on prend à titre d'exemple l'environnement technique de réalisation de la fiction interactive « Annalena » dont il sera plus longuement question plus avant, ce sont 4 versions majeures du logiciel Flash (parmi la dizaine de versions « importantes ») qui se sont succédées en une douzaine d'années, tandis que, pour ce qui concerne l'environnement « système » des tablettes tactiles, ce sont au moins 3 versions majeures qui sont successivement apparues parmi la dizaine qui se sont étagées sur moins de 4 ans.

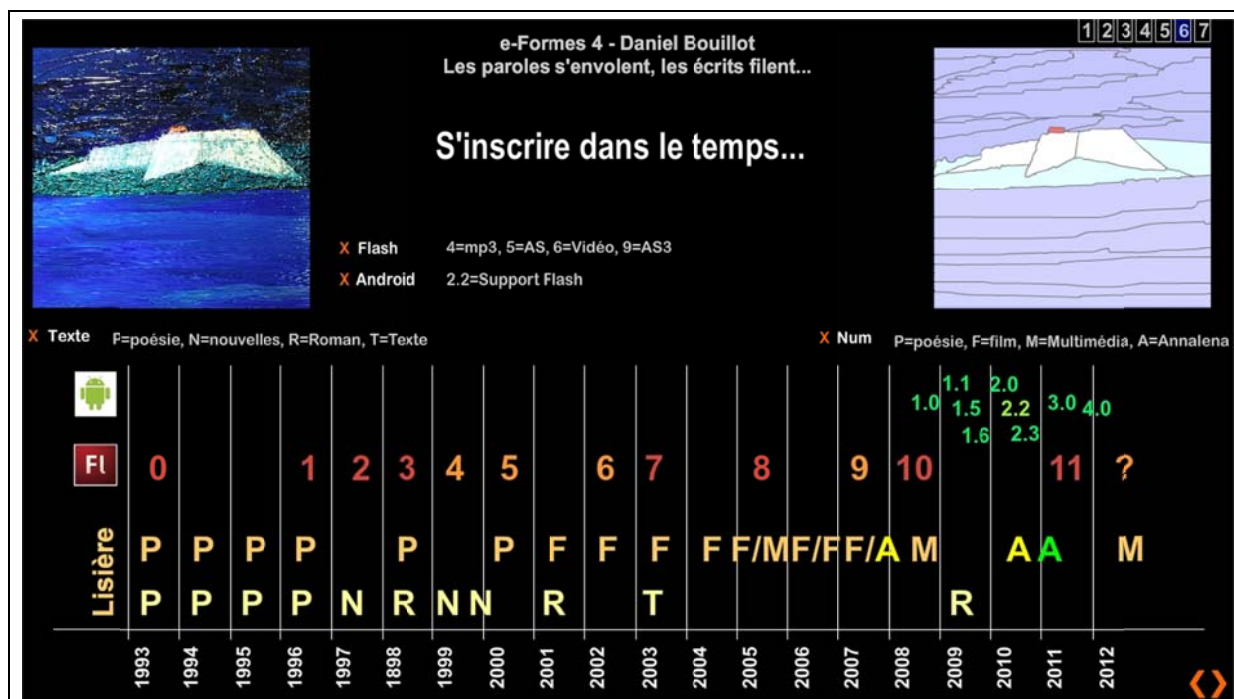


fig. 71

Evolution des environnements numériques (e-formes 4)

« Annalena » fut réalisée en 2007/2008 dans une première version PC sous Flash AS2, puis actualisée en 2010 en Flash AS3, pour être ensuite transposée sur tablette Android début 2011. Cf. partie suivante pour plus de détails.

La gageure pour l'auteur devient alors de trouver un juste équilibre entre son temps de création pure, et celui qu'il lui faut pour repérer, découvrir, comprendre, assimiler et s'adapter à de nouveaux environnements matériels et software qui s'enchaînent de façon intensive et inéluctable.

3.6. Conclusion d'étape

Comme nous venons de le voir, la construction d'une narration multimodale interactive présente de nombreuses difficultés et enjeux qui viennent se surajouter à l'objectif initial de « *bien raconter une bonne histoire* », ce qui, en soit, n'est déjà pas si simple. Pour chacune des difficultés, pour chacun des enjeux, les choix sont multiples, avec leurs lots de contraintes et de questionnements que le créateur se doit de traiter au mieux tout en composant avec ses objectifs, ses capacités, sa sensibilité...

Fort de ces considérations, nous allons maintenant nous attacher à étudier un cas concret de fiction littéraire interactive : « Annalena ». Il s'agira bien sûr de s'intéresser aux caractères multimodaux de cette création, tant dans sa conception que dans sa perception, ceci dans le respect de la démarche artistique de l'auteur, c'est à dire sans chercher bien sûr à déterminer si l'histoire est intrinsèquement « bonne » et si elle est « bien » racontée, du moins sur le plan littéraire.

IV. Approche expérimentale : « Annalena »

4.1. Démarche créative

Le projet de fiction littéraire interactive « Annalena » a trouvé son origine dans un texte d'environ 2.000 mots (11.115 caractères) faisant partie d'un projet de recueil de nouvelles intitulé « Feux de pierres » déjà évoqué précédemment. Il s'agissait d'une nouvelle structurée de façon classique ayant un objectif de narration bien défini dans son périmètre littéraire.

« Annalena » est une étape importante dans notre cheminement créatif car c'est un premier point de convergence entre les différentes démarches créatives que nous menions dans les domaines de la poésie, de l'écriture littéraire, du dessin, de la photographie, de l'animation vectorielle, de la musique, du multimédia ⁽⁹¹⁾.

Cette étape concrétise une maturation similaire à celle évoquée sur un autre sujet, mais pas si éloigné du nôtre, par Douglas Hofstadter [HOFSTADTER 79] : « *J'ai essayé de tresser une guirlande à partir de ces trois brins : Gödel, Escher, Bach. Au départ je voulais écrire un essai dont le thème central aurait été le Théorème de Gödel, et je l'imaginai comme un simple pamphlet. Par la suite, mes idées ont gonflé comme un ballon et ont vite englobé Bach et Escher. .../... Finalement je me suis rendu compte que Gödel, Escher et Bach n'étaient pour moi que des ombres projetées dans des directions différentes par quelque corps central unique. J'ai essayé de reconstituer cet objet central, et j'ai obtenu ce livre* » ⁽⁹²⁾.

Nous pourrions, en ce qui nous concerne, aisément substituer dans cet extrait, Gödel, Escher et Bach, par « Nicolas de Staël », « Antibes » et « Anna », ou encore par « Texte », « Image » et « Son »...

⁹¹ . Cf en annexe 1 quelques indications sur notre parcours créatif, qui est synthétisé dans le schéma « Evolution des environnements numériques » de la section 3.5 ci-dessus.

⁹² . Cet extrait conclut l'introduction « Offrande musico-logique » de l'édition française, page 32. Bien que ce soit la seule mention qui sera faite à cet auteur dans notre travail, nous considérons Douglas Hofstadter, et cet ouvrage en particulier, comme une référence importante, et c'est pourquoi nous avons jugé utile de la mentionner dans notre bibliographie. En effet, non seulement Douglas Hofstadter évoque dans cet ouvrage des questions concernant le fonctionnement de la pensée, c'est à dire de la mémoire, de la perception, du langage ou encore de la créativité, comme le souligne Daniel Bounoux dans la présentation qu'il en fait dans « Sciences de l'Information et de la Communication » (Coll. Textes Essentiels – Ed. Larousse 1993), mais il défend l'existence d'une boucle multiplicatrice de performances et de savoirs entre l'homme et l'ordinateur qui n'est pas éloignée de notre mécanisme de spirale production-réception que nous aborderons plus avant dans ces pages. De plus, l'enchevêtrement que fait l'auteur avec l'art, la science, le verbal, l'auditif, le visuel, le spéculatif et le technique nous en rapproche d'autant plus qu'il sous-titre son livre en faisant référence à un auteur commun : « Fugue métaphorique sur les esprits et les machines inspirée de Lewis Carroll ».

4.1.1. Synopsis

« Annalena » raconte le cheminement d'un photographe, Pierre, dont le destin sera bouleversé par une double rencontre : celle d'une jeune femme, Anna, qu'il a prise en auto-stop en descendant vers le Sud de la France pour faire des recherches photo, et celle des œuvres ultimes de Nicolas de Staël qu'elle lui fera découvrir plus tard au château-musée d'Antibes. Curieux, à titre professionnel, de la lumière méditerranéenne, Pierre découvrira les limites de la technique photographique dans sa recherche, et s'essayera à la peinture, sous l'œil amusé de l'insaisissable Anna qui l'emmènera à la découverte de certains de ses jardins secrets tout en préservant le mystère de sa vie. Poursuivi par la démarche picturale de Nicolas et son tragique destin à Antibes, Pierre tentera de forcer Anna à se découvrir, jusqu'à vouloir dérober son portrait en la photographiant par surprise. Une erreur fatale qui la fera disparaître de sa vie. Déçu par sa recherche en peinture, obsédé par le désir de retrouver Anna, marqué par le destin tragique de Nicolas, Pierre se retrouvera piégé à Antibes dans l'attente d'un dénouement improbable...

4.1.2. Adaptation numérique

La phase de transformation en réalisation multimodale interactive s'est passée en plusieurs étapes, dont une réécriture du texte en 21 séquences en vue de son utilisation multimédia. Durant cette phase, un ensemble d'éléments visuels et sonores est venu enrichir le texte, faisant évoluer celui-ci sans pour autant remettre fondamentalement en question la trame initiale de la narration.

Toute cette phase de création-réalisation a été sous-tendue par les questionnements suivants :

- 1- Comment servir l'histoire originelle, plutôt que de la perdre, par un enrichissement visuel, sonore et interactif ?
- 2- Quelle place et quels rôles attribuer au texte alors qu'il va nécessairement se trouver confronté aux pouvoirs sensoriels des images et des sons ?
- 3- Quel équilibre trouver entre le « raconter » et le « montrer » ?
- 4- Quelles libertés et quelles contraintes donner au lecteur ?

Un élément structurel de cette démarche est la maîtrise quasi complète, en tant qu'auteur, des différents modes d'expression utilisés et de leurs contenus. Les seuls « ajouts » extérieurs sont les interprétations orales de certaines parties du texte (dialogues parlés, texte de conclusion) ainsi que certaines parties musicales. Il s'agit donc bien d'une volonté d'écriture polymorphe telle qu'on a pu la trouver dans les œuvres précitées de Philippe Curval, d'Hervé Guibert, ou encore d'André Breton, le polymorphisme étant étendu ici à l'image en mouvement et à l'environnement sonore.

L'une des questions centrales fut le traitement des personnages, dans ce positionnement médian entre le *diegesis* et le *mimesis*, entre l'écriture littéraire et l'écriture cinématographique. Comme nous avons déjà eu l'occasion de le mentionner, cette question ne date pas d'aujourd'hui : elle fut le centre de polémiques dès la fin du XIX^{ème} siècle et l'essor des techniques de reproduction visuelles imprimées. Ainsi, Gustave Flaubert écrivait-il en 1862 à Ernest Duplan : « *Du moment qu'un type est fixé par le crayon, il perd ce caractère de généralité, cette concordance avec 1000 objets connus qui font dire au lecteur : " J'ai vu cela " ou " cela doit être ". Une femme dessinée ressemble à une femme, voilà tout. L'idée est dès lors fermée, complète, et toutes les phrases sont inutiles, tandis qu'une femme écrite fait rêver à mille femmes.* » [GASQUET 05]. L'enjeu est bien de respecter l'imaginaire du lecteur tout en lui ouvrant les sens par l'image et le son.

Afin de limiter cet impact de l'image sur la construction de l'univers imaginaire du lecteur et surtout des êtres qui l'habitent, le choix d'une forme de récit intradiégétique à focalisation interne s'est alors imposé, libérant ainsi l'image de la représentation physique entière du personnage principal à l'écran (on ne verra que son ombre, ou bien encore sa main jouant le rôle de curseur dans certaines scènes interactives sur PC).



Application multimédia

DocN 10 : « Annalena »
- dossier "Annalena", fichier début : « Annalena.exe »



ill. 37
La main de Pierre dans le bac de révélateur (Séq.15)



ill. 38
L'ombre de Pierre sur la plage (Séq.17)

Par ailleurs, le personnage féminin présentait dès l'origine des caractéristiques propices à la suggestion plus qu'à la représentation : son évanescence, ses mystères et ses distances. Il fut donc ainsi possible de lui donner une certaine visibilité à l'écran tout en ménageant la part de l'imaginaire du lecteur : silhouette suggérée plus que détaillée, presque toujours présentée de dos, détails du visage absents, etc.



ill. 39
Anna devant le port et le Fort Carré (Séq.12)



ill. 40
La photo d'Anna révélée (éq.15)

Ce choix de suggérer, de ne présenter visuellement les personnages que de façon parcellaire ou bien dessinée est apparu comme une solution intéressante pour « donner à voir » au lecteur tout en lui laissant sa part d'imaginaire. Le cœur même de l'intrigue tout comme le choix du type de narration donnent ainsi à l'auteur des justifications naturelles pour ne pas exhiber les visages des personnages, point crucial qui lui permet de ne pas franchir la ligne virtuelle d'intrusion dans l'univers cinématographique. Le lecteur se doit

ainsi de faire travailler son imagination pour compléter les « blancs », tout comme dans la lecture d'un roman (toutefois dans de moindres proportions).

D'une façon plus générale, même si parfois l'image a une fonction illustrative, elle vient généralement en complément et non en superposition du texte, car celui-ci contient très peu de descriptions. On ne pourrait donc enlever ces images sans desservir la narration, puisqu'elles campent un décor qui fait ciment entre le parcours de Pierre et celui de Nicolas de Staël. Il arrive que l'image contribue de façon unique à la narration sans l'apport du texte. C'est par exemple le cas dans une séquence intitulée « le château »⁽⁹³⁾ durant laquelle Anna vient à la rencontre de Pierre, engage la conversation puis lui propose de la suivre à l'intérieur du château-musée d'Antibes, cette dernière partie étant une séquence animée de Anna, vue de dos, montant la rampe qui mène à l'entrée du château pour petit à petit presque se confondre visuellement avec les pierres. Il en est de même par exemple dans une séquence intitulée « Marché couvert » durant laquelle Pierre croit avoir aperçu Anna dans la foule. Il s'ensuit alors une quête visuelle traduite par une séquence interactive constituée de plans fixes se succédant au fil des interactions, visant ainsi à traduire à la fois la futilité de la quête Pierre et le temps qu'il y consacre.

Sur le plan sonore, dans toutes les séquences incluant un dialogue entre les deux principaux personnages, l'intégralité du dialogue est traitée par le texte tandis que seule la voix féminine d'Anna est traitée sous forme orale de façon synchrone avec la lecture. On a ainsi un traitement semi-redondant entre texte et voix, recouvrement partiel et déséquilibré dont l'un des objectifs est de renforcer le choix de cette narration intradiégétique en rendant muette la « voix intérieure » du personnage-narrateur. Mais le son n'est pas toujours redondant et il joue parfois un rôle clef dans la narration. Ainsi, dans une séquence, « La chambre », c'est la voix qui conclut la narration dans la réaction finale d'Anna aux caresses interactives de Pierre.

Plusieurs séquences sont entièrement visuelles et sonores, comme « Antibes » qui présente d'une façon générale le décor au travers d'une visionneuse des premiers clichés photographiques effectués par Pierre. Deux séquences oniriques « Etales » et « Fort loin » contribuent à l'effet de décalage du réel suggéré par l'histoire et permettent aussi de traduire les sentiments de décontenancement ou de désarroi ressentis par Pierre. Une autre séquence « Carnet » ouvre une dimension intersémiotique bien particulière par rapport aux œuvres de

⁹³ La vingtaine de séquences composant « Annalena » seront détaillées plus avant dans ce travail

Nicolas de Staël, à la fois sur le plan visuel par les croquis qui en sont faits et sur le plan textuel par les notes manuscrites rédigées par Pierre.

Enfin une séquence « Le fort » présente un statut bien particulier puisqu'elle mixe par l'interactivité deux textes, deux images et deux ambiances sonores qui se mélangent progressivement entre elles selon la position de la souris à l'écran (ou du doigt sur la surface tactile). Il s'agit ainsi d'exprimer à la fois la distance et la proximité qui existent entre ces deux modes de représentation, d'interprétation et d'expression que sont la photographie et la peinture.

Afin de conserver l'approche narrative originale, une grande place a été laissée au texte dans la réalisation finale. L'équilibre avec le son et l'image a été trouvé essentiellement grâce à l'interactivité et son rôle classique de navigation ou de ponctuation inter- et intra-séquences. Ainsi le lecteur peut-il contrôler son parcours de lecture, d'écoute et de visualisation à l'aide de simples clics de souris (ou touchers d'écran tactile) sur des virgules iconiques aisément identifiables. A part quelques exceptions (texte écrit dans « carnet », texte épousant une forme dans « la chambre », ou images en arrière-plan dans certaines séquences), texte et images se partagent généralement l'écran de façon cloisonnée sur le plan spatial, ce qui simplifie certes la lecture mais limite plutôt l'harmonie osmotique de l'ensemble.

La question de l'architecture narrative s'est aussi très vite posée, et donc celle des contraintes et libertés du lecteur dans le contrôle du déroulement de l'histoire. Deux principes de base ont été adoptés :

- 1- Le respect d'une construction narrative classique, telle que pensée à l'origine lors de l'écriture du texte, c'est à dire respectant un déroulement chronologique borné par un début et une fin.
- 2- L'ouverture vers une liberté de parcours des séquences narratives entre le début et la fin, nécessitant d'affecter une certaine autonomie narrative à chacune d'entre elles prise isolément.

Il s'agissait donc, d'un côté de respecter le « contrat » implicite qui s'établit généralement entre le narrateur et le lecteur (celui de raconter une histoire qui a un sens, des personnages, une localisation et un cheminement dans le temps), mais aussi de donner au lecteur le loisir d'adopter plusieurs stratégies de lecture, sans pour autant qu'il se sente victime de contraintes trop importantes imposées par l'auteur.

Tous les choix effectués en matière de narration multimodale interactive seront évoqués ci-après dans les parties de l'analyse détaillée consacrées à l'auteur et ses intentions.

4.1.3. Champs matériel de la narration (CMN)

Les éléments constitutifs de « Annalena » en version multimodale interactive sont composés de textes, d'images et de sons se décomposant de la façon suivante :

Séq	Nb car	Nb Pg	Img fix	Img anim	Voix	Musik	Nb Clic
SDEB	2009	1	1	1	6	oui	1
S01	850	51	50	0	0	s	51
S02	1930	5	5	1	3	s	5
S03	1960	4	4	1	1	s	7
S04	1172	2	2	1	0	oui	1
S05	2110	5	5	1	1	s	5
S06	0	1	0	1	0	s	0
S07	3267	4	4	1	8	oui	12
S08	0	30	21	0	0	-	30
S09	2421	5	3	1	2	oui	7
S10	2145	3	3	0	8	s	9
S11	2244	3	5	0	1	s	19
S12	1740	6	6	1	1	s	4
S13	0	1	0	1	0	oui	0
S14	697	2	3	1	3	s	6
S15	4748	3	3	1	0	s	23
S16	657	4	4	0	0	s	11
S17	1138	3	14	1	0	s	1
S18	1002	4	4	1	0	s	3
S19	1659	1	1	1	0	s	0
SFIN	1043	2	0	1	0	oui	0
Total	32792	140	138	16	34	6+14	195

fig. 72
Texte, images et sons dans « Annalena »

Nombre de caractères, nombre de pages écran, nombre d'images fixes ou animées, nombre de phrases « audio » (voix Anna), présence de séquences musicales (ou sonores = « s »), nombre de clics demandés au lecteur pour aller au bout de la séquence.

Un premier constat est que le texte originel ⁽⁹⁴⁾ a été considérablement augmenté puisque le nombre de caractères est passé de 11.115 à 32.792. Enrichissement auquel sont venus s'ajouter de nombreux éléments visuels et sonores qui permettent de considérer le texte originel comme une simple ébauche de cette création multimodale.

⁹⁴ Ce texte, « Antibes » est disponible en annexe.

4.1.4. Analyse systémique de la construction narrative

Repartant des considérations abordées dans la partie consacrée aux constituants d'une fiction multimodale, une analyse de la construction narrative des 21 séquences composant « Annalena » peut être effectuée en étudiant comment l'auteur a mobilisé les différents matériaux numériques dont il disposait pour les affecter aux éléments constitutifs de sa narration. Cette analyse permet de dégager 10 éléments systémiques de portée générale, et 70 éléments systémiques de portée locale propre à une séquence.

Classe	Sous-Classe	Elément	Texte	Son	Remarque
Composition	Structure	Titre	Texte		
Matériel	Décor	Ambiance		Son	
Expressif	Parole	Pierre	Texte		Dialogue écrit
Expressif	Parole	Anna	Texte	Voix	Dialogue écrit et parlé
Expressif	Sensation	Anna	Texte	Voix	Dialogue
Expressif	Sentiment	Pierre	Texte		
Expressif	Sentiment	Anna	Texte	Voix	Expressions de la voix
Inexprimé	Opinion	Pierre	Texte		
Inexprimé	Sensation	Pierre	Texte		
Inexprimé	Sentiment	Pierre	Texte		

fig. 73
« Annalena » : Eléments systémiques de portée générale

On constate que, parmi ces dix éléments systémiques de portée générale, c'est à dire se retrouvant tout au long des 21 séquences, 9 d'entre eux mobilisent le texte dont 6 de façon unique, et 4 d'entre eux mobilisent le son, dont un seul de façon unique, tandis qu'aucun d'entre eux ne mobilise l'image. Cela ne minimise en rien le rôle de l'image dans « Annalena » qui est bien sûr très important (toutes les séquences comportent au moins une image ou une séquence animée), mais sa mobilisation, très variée, ne permet pas de dégager son affectation systématique à un élément systémique particulier. On remarquera par ailleurs qu'il n'y a aucun élément temporel qui soit de portée générale, ce qui veut dire que le traitement du temps dans « Annalena » ne se fait pas de façon homogène pour un élément systémique donné.

Si nous passons maintenant à l'analyse des éléments systémiques de portée locale, nous obtenons le résultat suivant :

Séquence	Classe	Sous-Classe	Elément	Texte	Image	Son	Animinct
00- Anna	Matériel	Décor	Automobile		Vectoriel	Son	
00- Anna	Temporel	Circonstance	Pluie		Animation	Son	
00- Anna	Temporel	Déplacement	Trajet	Texte			
00- Anna	Temporel	Evènement	Auto-stoppeuse	Texte	Animation	Son	
00- Anna	Expressif	Opinion	Anna	Texte		Voix	
00- Anna	Matériel	Personnage	Anna	Texte			
01- Antibes	Temporel	Circonstance	Début séjour	Texte			
01- Antibes	Matériel	Décor	Antibes		Photo	Son	Animinct
02- Le château	Matériel	Décor	Antibes	Texte	Vectoriel	Son	
02- Le château	Matériel	Personnage	Anna		Animation	Voix	
02- Le château	Temporel	Evènement	Rencontre Anna	Texte		Voix	
02- Le château	Temporel	Déplacement	Anna		Animation		
03- Entremetteuse	Matériel	Décor	Intérieur Château	Texte	Vectoriel+Animation		
03- Entremetteuse	Expressif	Mouvement	Anna	Texte			
03- Entremetteuse	Temporel	Déplacement	Intérieur Château	Texte			
03- Entremetteuse	Expressif	Attitude	Anna		Animation		
04- Le Fort	Inexprimé	Souvenir	Pierre	Texte			
04- Le Fort	Composition	Poésie	Fort	Poésie	Photo+Peinture	Musique	Animinct
05- Débutant	Temporel	Circonstance	Séjour Pierre	Texte			
05- Débutant	Matériel	Décor	Antibes		Photo		
05- Débutant	Temporel	Evènement	Présence Anna	Texte		Voix	
05- Débutant	Temporel	Mouvement	Recherche Anna		Photo		Animinct
06- Etales (Rêve)	Composition	Rêve	Fort Carré		Mixte 1	Son+Voix	
07- Désespoirs	Temporel	Déplacement	Vallauris	Texte			
07- Désespoirs	Matériel	Décor	Serres	Texte	Photo		
07- Désespoirs	Matériel	Elément	Fleurs	Texte	Photo+Dessin		
07- Désespoirs	Matériel	Objet	Carnet	Texte	Photo		
07- Désespoirs	Temporel	Action	Souffle	Texte	Dessin	Son	Animinct
08- Carnet	Matériel	Objet	Carnet		Photo		
08- Carnet	Expression	Croquis	Pierre	Texte	Dessin		
08- Carnet	Temporel	Geste	Changement pages		Vectoriel		Animinct
09- La pension	Matériel	Décor	Rue+Pension	Texte	Vectoriel		
09- La pension	Temporel	Circonstance	Ballade	Texte			
09- La pension	Temporel	Activité	Douche	Texte	Vectoriel	Chant	Animinct
10- Maison vide	Temporel	Déplacement	Ballades	Texte			
10- Maison vide	Matériel	Décor	Maison vide		Vectoriel		
10- Maison vide	Inexprimé	Pensée	Maison neuve	Texte	Vectoriel		Animinct
11- La chambre	Temporel	Déplacement	Maison	Texte		Voix	
11- La chambre	Expression	Invitation	Anna	Texte		Voix	
11- La chambre	Matériel	Décor	Maison	Texte	Dessin		
11- La chambre	Composition	Poésie	Anna	Poésie	Photo+Anim	Son+Voix	Animinct
12- Matinale	Temporel	Circonstance	Rencontre Anna	Texte			
12- Matinale	Matériel	Décor	Rempart	Texte	Photo		Animinct
12- Matinale	Temporel	Mouvement	Anna chevilles	Texte	Photo	Voix	
12- Matinale	Temporel	Mouvement	Départ Anna	Texte	Photo+Anim		Animinct
13- Fort Loin (rêve)	Composition	Rêve	Fort		Mixte 2	Son	
14- Le galet	Matériel	Décor	Plage	Texte	Photo		
14- Le galet	Temporel	Geste	Anna	Texte	Vidéo	Voix	
14- Le galet	Temporel	Geste	Pierre		Vectoriel	Son	Animinct
14- Le galet	Temporel	Circonstance	Coucher soleil	Texte	Vidéo		

15- Au labo	Temporel	Circonstance	Essais portraits	Texte				
15- Au labo	Matériel	Décor	Remparts+Mer		Animation	Son		
15- Au labo	Temporel	Activité	Peinture	Texte				
15- Au labo	Temporel	Mouvement	Arrivée Anna	Texte				
15- Au labo	Matériel	Décor	Labo		Animation	Son		
15- Au labo	Temporel	Geste	Frottement photo	Texte	Vectorel	Son+Voix	Animinct	
16- Marché couvert	Temporel	Circonstance	Séances peinture	Texte				
16- Marché couvert	Matériel	Décor	Marché provençal		Photo+Vectorel	Son+Voix	Animinct	
16- Marché couvert	Temporel	Activité	Recherche Anna	Texte	Vectorel	Son+Voix	Animinct	
17- La plage	Matériel	Déplacement	Recherche lieux	Texte				
17- La plage	Temporel	Mouvement	Marche plage	Texte	Vidéo	Son		
17- La plage	Temporel	Geste	Cherche Galet	Texte	Photo	Son+Voix	Animinct	
17- La plage	Temporel	Circonstance	Tombée soir	Texte	Photo	Son		
18- Le chapeau	Matériel	Décor	Maison	Texte	Photo		Animinct	
18- Le chapeau	Temporel	Déplacement	Découverte maison	Texte	Photo			
18- Le chapeau	Temporel	Geste	Regard Toit	Texte	Photo+Anim		Animinct	
18- Le chapeau	Temporel	Mouvement	Chapeau		Vectorel		Animinct	
19- Crépuscule	Matériel	Décor	Plage		Vectorel	Son		
19- Crépuscule	Temporel	Circonstance	Coucher soleil	Texte	Vectorel+Anim		Animinct	
20- Final	Inexprimé	Sentiment	Pierre	Texte	Vectorel+Anim	Voix+Musique		

fig. 74

« Annalena » : Eléments systémiques de portée locale

Animinct = animation interactive – Mixte 1 = Vidéo+Anim+Dessin+Peinture – Mixte 2 = Vidéo+Anim+Vectorel+Peinture

On constate que 73% des éléments systémiques de portée locale mobilisent le texte, 70% mobilisent l'image, 43% mobilisent le son, et 27% mobilisent l'interactivité. Il y a donc une prédominance assez naturelle du texte, puis de l'image, dans cette forme de narration.

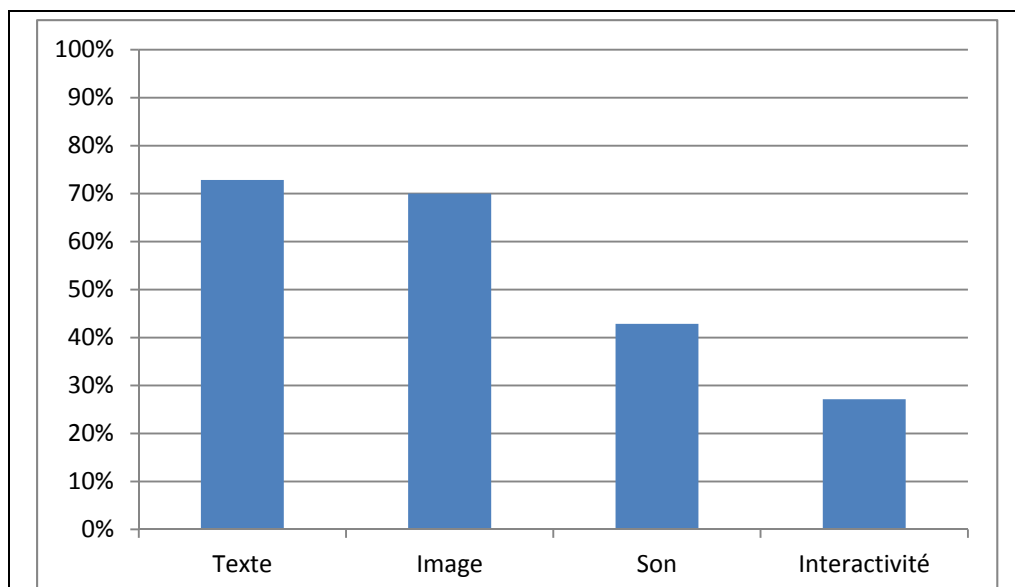
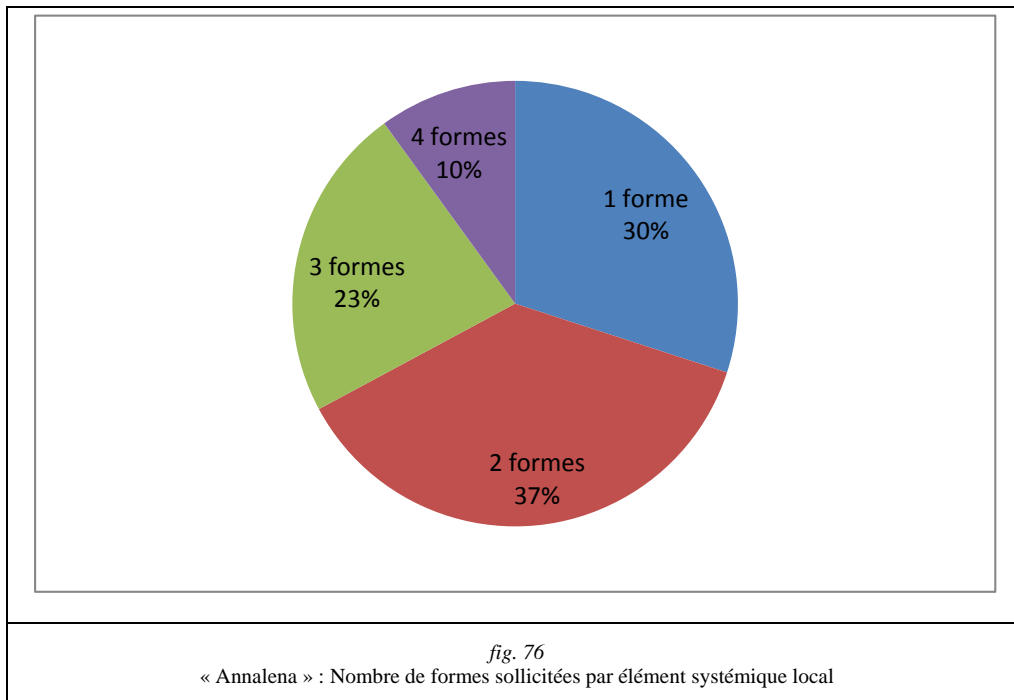


fig. 75

« Annalena » : Sollicitations locales texte, image, son, interactivité

Si l'on considère ces répartitions sous l'angle de la narration multimodale en étudiant le nombre de formes mobilisées pour chaque élément, on constate que 70% des éléments mobilisent au moins deux formes et que seulement 10% mobilisent les quatre formes : texte, image, son et interactivité.



Une analyse plus fine de ces éléments par classe mène aux observations suivantes :

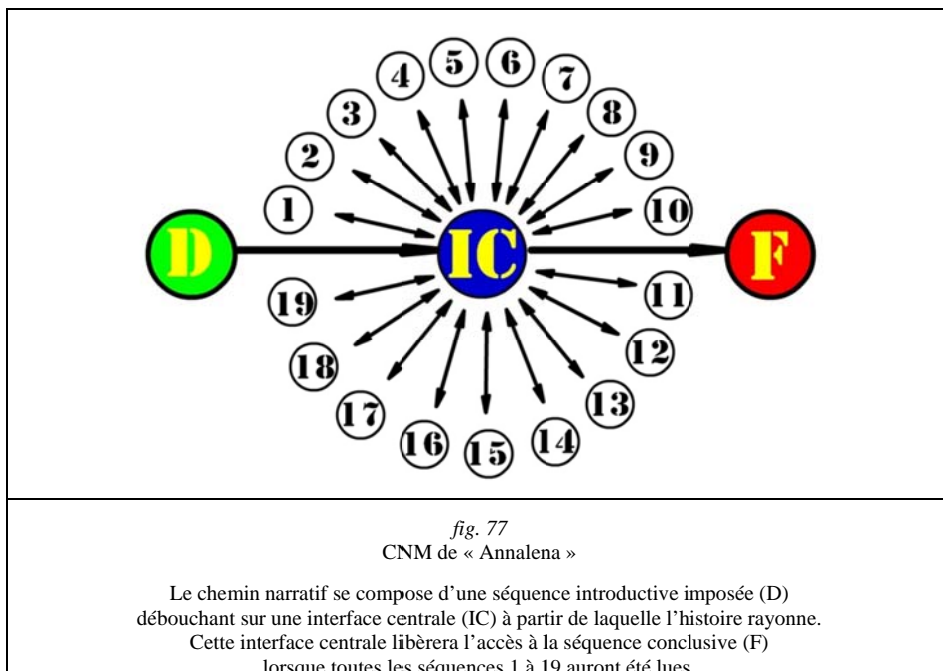
- Les 22 éléments matériels (soit 31% de l'ensemble) mobilisent à 90% l'image, contre 55% le texte. La relation de l'image aux éléments matériels est donc très nette.
- Les 36 éléments temporels (soit 51% de l'ensemble) mobilisent à 83% le texte, contre 58% l'image. L'expression de la temporalité a donc tendance à privilégier le texte. On peut remarquer que le traitement de la temporalité est très varié, mobilisant de 1 à 4 formes selon les éléments. On retrouve ainsi la remarque faite au sujet de l'absence d'éléments systémiques de nature temporelle ayant une portée globale.
- Les 5 éléments expressifs (soit 7% de l'ensemble) ne mobilisent qu'une ou deux formes, dont le texte (à une exception près). Deux d'entre eux mobilisent l'image, et deux autres le son.
- Les 3 éléments inexprimés (soit 4 % de l'ensemble) mobilisent tous le texte, deux d'entre eux mobilisent aussi deux autres formes.

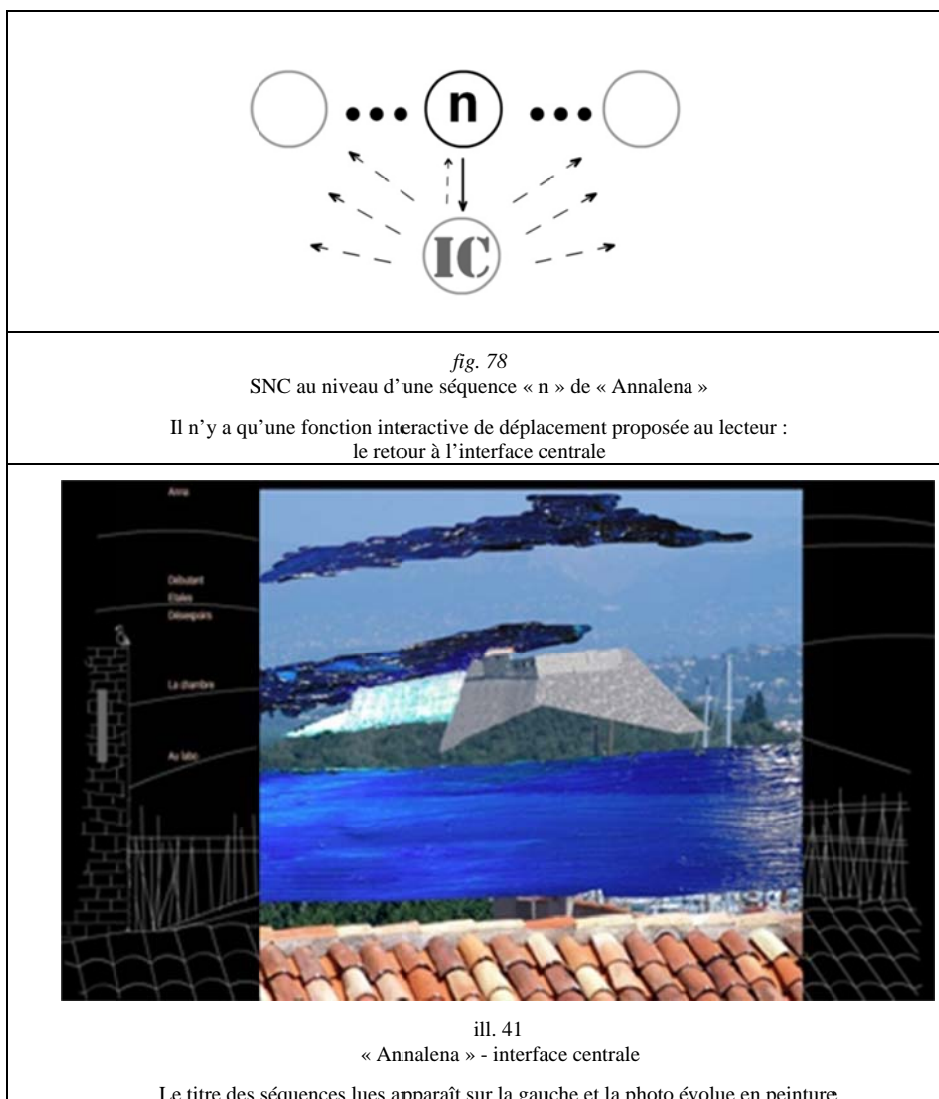
- Les 4 éléments de composition (soit 6 % de l'ensemble) mobilisent de nombreuses formes : poésie, photo, peinture, animation, dessin, dessin vectoriel, son, voix, musique, chant, animation interactive...

4.1.5. Architecture, navigation, interfaces

Les 21 séquences de l'histoire ont été organisées autour d'une interface centrale qui a plusieurs fonctions :

- 1- Permettre au lecteur d'accéder librement aux 19 séquences de l'histoire comprises entre les séquences de début et de fin
- 2- Donner une représentation symbolique de la progression de la lecture et de l'histoire (représentation photographique du Fort Carré d'Antibes se transformant petit à petit en peinture)
- 3- Représenter les séquences déjà lues dans leur ordre chronologique et offrir la possibilité de retourner les lire
- 4- Ne donner l'accès à la séquence de fin que lorsque toutes les séquences ont été consultées.





L'organisation spatiale de l'accès aux séquences dans l'interface centrale respecte – presque – une certaine logique qui peut – ou non – être adoptée par le lecteur. Ainsi peut-il sans trop de difficulté retrouver, s'il le souhaite, un déroulement quasi-linéaire de la narration proche d'une lecture livresque classique, ou bien au contraire décider d'une lecture papillonnante telle qu'elle se pratique souvent sur les sites Web.

Deux assurances sont données – de façon implicite – au lecteur : celle de retrouver visuellement l'ordre naturel des séquences pour chacune de celles qu'il a déjà parcourues, et celle de ne pouvoir accéder à la fin de l'histoire que lorsque l'ensemble des séquences aura été parcouru.

Par ailleurs, plusieurs dispositifs interactifs et visuels ont été mis en place afin d'améliorer le confort de lecture d'une séquence : indicateur visuel d'avancement et d'achèvement de la lecture d'une séquence, possibilité à tout moment d'interrompre la lecture d'une

séquence pour retourner à l'interface principale, rappel visuel ordonné des titres des séquences déjà parcourues, et enfin un préambule explicatif destiné à faciliter l'accès à l'œuvre pour les lecteurs qui le jugeraient utile.

4.2. Démarche expérimentale

Raconter une histoire sous forme multimodale n'est pas chose naturelle. Nous sommes loin de l'effet spectaculaire qu'ont pu engendrer les premiers films des frères Lumière. La relation au support numérique interactif reste avant tout une démarche exploratoire, parfois empreinte de méfiance ou de doute ⁽⁹⁵⁾, que ce soit pour le public, mais aussi parfois pour l'auteur...

Par ailleurs, si dans un livre ou dans un film, les intentions de l'auteur sont directement accessibles au lecteur (qui y est plus ou moins sensible), ce n'est pas forcément le cas pour une narration multimodale. En effet, l'interactivité peut dans certains cas ne pas être bien perçue ou comprise par le lecteur, surtout lorsque le choix de l'auteur est justement d'essayer de permettre à son public d'avoir une interaction avec son œuvre « presque » aussi naturelle que s'il s'était agi d'un livre, ceci afin de ne pas perturber la lecture par des vicissitudes d'ordre matériel complètement déplacées par rapport à l'effet narratif.

La méthodologie

L'utilité de la mise en place d'un dispositif d'expérimentation est donc apparue très vite durant la phase de création numérique, ceci afin de vérifier la pertinence des équilibres entre texte, image et son, et de savoir si les interfaces et les fonctions interactives étaient utilisées de façon satisfaisante, à la fois par rapport aux objectifs initiaux de l'auteur mais aussi par rapport aux attentes de son public dans sa relation au contenu numérique. Du fait de la complexité des mécanismes d'interaction mis en jeu, liés à la construction narrative et au contrôle des différents contenus accessibles, ce dispositif se devait d'être considéré d'une façon plus générale comme l'amorce d'une spirale production/réception permettant de mieux comprendre et ajuster ces relations du lecteur au support numérique.

⁹⁵ Un point qui sera traité plus avant dans l'exploitation des résultats de l'expérimentation.

Pour cela, il nous est apparu judicieux de disposer d'un certain nombre d'outils permettant de pouvoir analyser cette relation, à la fois sur le plan « objectif », mais aussi sur le plan « subjectif », en se situant bien sûr du point de vue du lecteur, afin qu'il puisse faire part de cette expérience de lecture inédite.

Cette approche méthodologique se justifie notamment par la relation particulière qui lie le lecteur au dispositif interactif. En effet, si la lecture « papier » est devenue un acte naturel qui ne demande généralement pas d'autre effort que celui de comprendre et assimiler le texte qu'on lit (aux exceptions près de certains choix particuliers de format, de typographie, etc.), la lecture sur support numérique met en jeu un certain nombre d'éléments techniques et conceptuels qui échappent pour beaucoup aux normes, aux conventions et aux usages, ceci pour deux raisons principales : la jeunesse du médium, et la liberté créative qu'il procure. De ce fait, la conception des interfaces ainsi que des dispositifs d'interaction peut aboutir à des résultats risquant de perturber, voire de déstabiliser le public appelé à s'y confronter, créant ainsi un obstacle, quelquefois jugé comme insurmontable, à l'accès au contenu, c'est à dire, dans le cas qui nous intéresse, à l'histoire et son processus de narration. S'il paraît utile que certaines règles relevant de l'ergonomie – et de l'esthétique numérique – soient connues et maîtrisées lors du processus de création du contenu numérique interactif, cela peut ne pas s'avérer suffisant lorsque ce dit processus vise à donner une dimension narrative à l'interactivité. La cohésion alors recherchée entre structure narrative et composition numérique peut en effet amener à faire des choix non conventionnels qui risqueront donc d'être plus difficiles à assimiler par le public.

Afin de bien saisir les enjeux liés à la lecture sur support numérique d'une histoire conçue sous forme multimodale, nous avons cherché à mieux comprendre les processus cognitifs qui sont mis en jeu dans la relation du lecteur au support numérique. Nous nous sommes intéressé pour cela aux mécanismes perceptifs associés à la visualisation d'informations sur des écrans numériques, tels que décrits notamment par Colin Ware [WARE 04]. Ce processus peut se résumer en 4 phases : perception, traitement, action, rétroaction. Chacune de ces phases mobilise des mécanismes cognitifs spécifiques qu'il serait trop long de décrire ici, mais dont nous avons synthétisé les principes dans le schéma suivant :

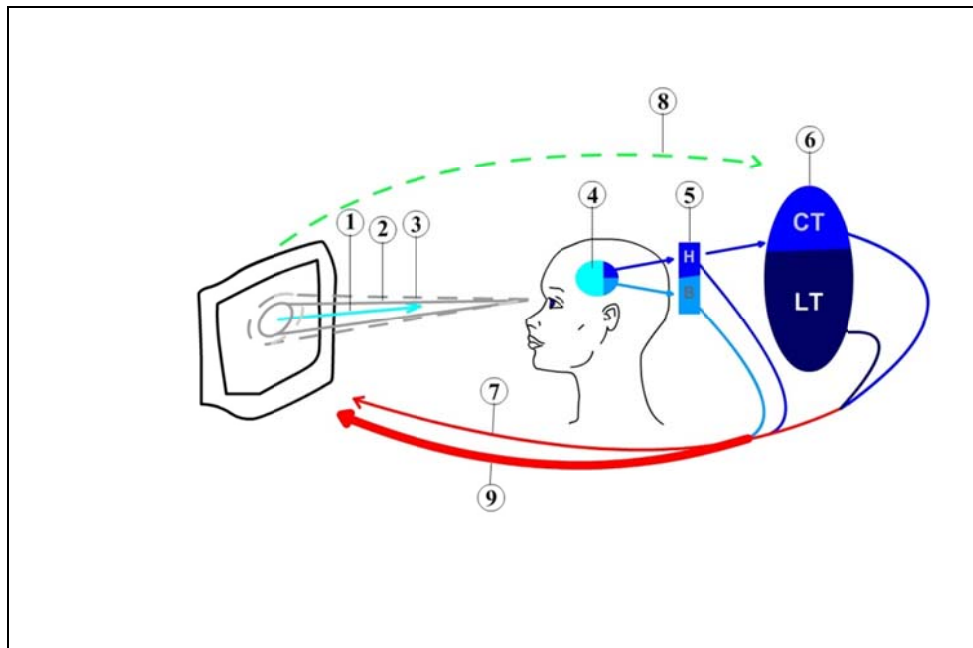


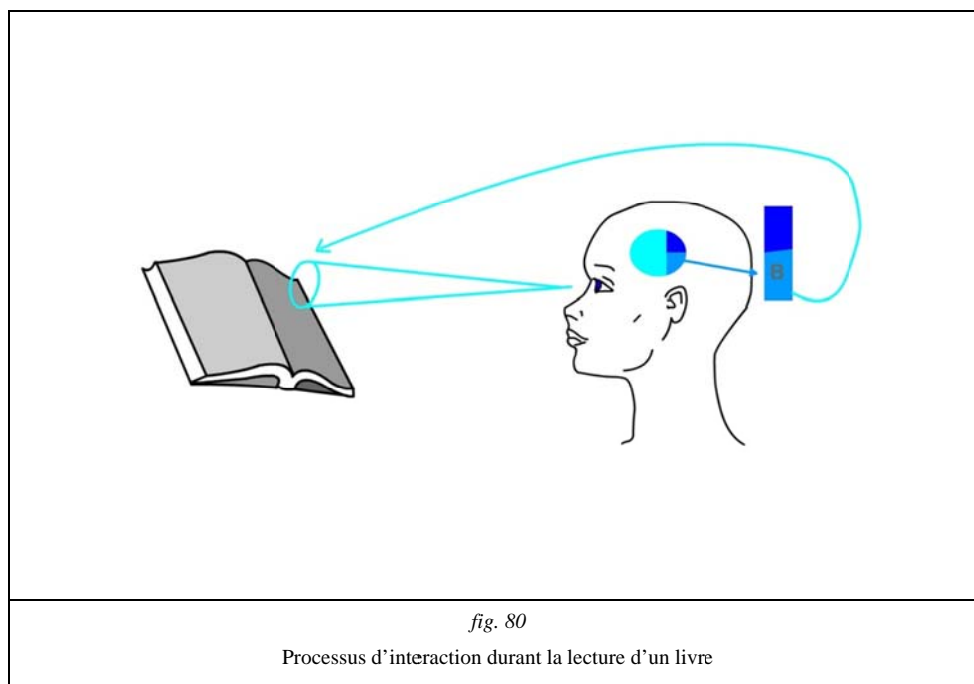
fig. 79

Processus perceptif d'un contenu numérique interactif

Sur l'écran, certains éléments visuels (1) attirent spontanément le regard grâce à leurs caractéristiques de pré-attention (e.g . distinction de couleur, de forme, de taille, de comportement...). Le regard ainsi fixé est en capacité de déchiffrer le contenu de l'écran se trouvant dans sa zone d'acuité visuelle (2) tout en restant sensible aux éléments se trouvant dans le cône de vision périphérique (3). Les informations perçues sont alors récupérées par la zone de stockage sensoriel (4), certaines d'entre elles pouvant être alors gérées par la zone de travail visuelle (5), soit à un niveau bas, soit à un niveau haut nécessitant la mobilisation d'un des niveaux de mémoire (6) court terme (CT) ou long terme (LT), celle-ci étant susceptible de mobiliser des modèles mentaux selon la « nouveauté » de l'information traitée. L'ensemble de ce processus de traitement de l'information amène le lecteur à interagir avec le système numérique (7) dont le feed-back (8) lui permettra de développer son système cognitif d'apprentissage afin d'améliorer sa relation à l'interface (9).

Le circuit de traitement de l'information est ainsi plus ou moins long selon la facilité qu'a le lecteur à traiter et interpréter ce qu'il voit. Cette notion de longueur peut d'une certaine manière être mise en rapport avec la notion d'effort (ou de sensation d'effort) que déploie le lecteur pour interagir avec le contenu numérique. L'absence de norme, ou du moins de normalité d'usage, demande assurément au lecteur de s'investir dans l'apprentissage des mécanismes d'interaction au début de chaque œuvre numérique, parfois même tout au long de celle-ci.

Dans le cas qui nous intéresse de l'accès d'un lecteur à un contenu narratif littéraire, il est intéressant de mettre en rapport ce mécanisme de relation lecteur-interface numérique avec celui de la relation lecteur-livre qui peut être considérée comme, sinon innée, du moins quasi-naturelle, induisant chez le lecteur un processus d'interaction que nous pouvons schématiser de la façon suivante :



Dans ce processus, le repérage de la zone permettant l'interaction est très rapide, allant jusqu'à souvent être instinctif et inconscient chez les lecteurs avertis qui auront adopté un mécanisme naturel acquis avec la pratique et parfois associé à la recherche visuelle de repères tels que le numéro de page ou l'intitulé du chapitre. Tourner une page ne nécessite donc pas pour le lecteur un effort perceptif particulier, du moins sur le plan conscient. Il peut entièrement se consacrer à la lecture et à sa reconstruction de l'histoire.

L'apparition des tablettes tactiles sur le marché a potentiellement modifié la relation du lecteur au contenu numérique, de par la simplification des interfaces et par une relation plus directe, disons « tactile », à ce contenu. Le rapprochement de ce type de support au livre est indéniable, tout particulièrement lorsqu'il s'agit de passer d'une « page numérique » à une autre, le geste de glissement du doigt sur la surface tactile devenant très proche de celui consistant à feuilleter une page « papier »⁽⁹⁶⁾. La question de la place d'un tel support dans le dispositif expérimental s'est donc très vite posée, et nous avons décidé de l'inclure, dès que la possibilité technique s'est présentée de manière accessible et raisonnable.

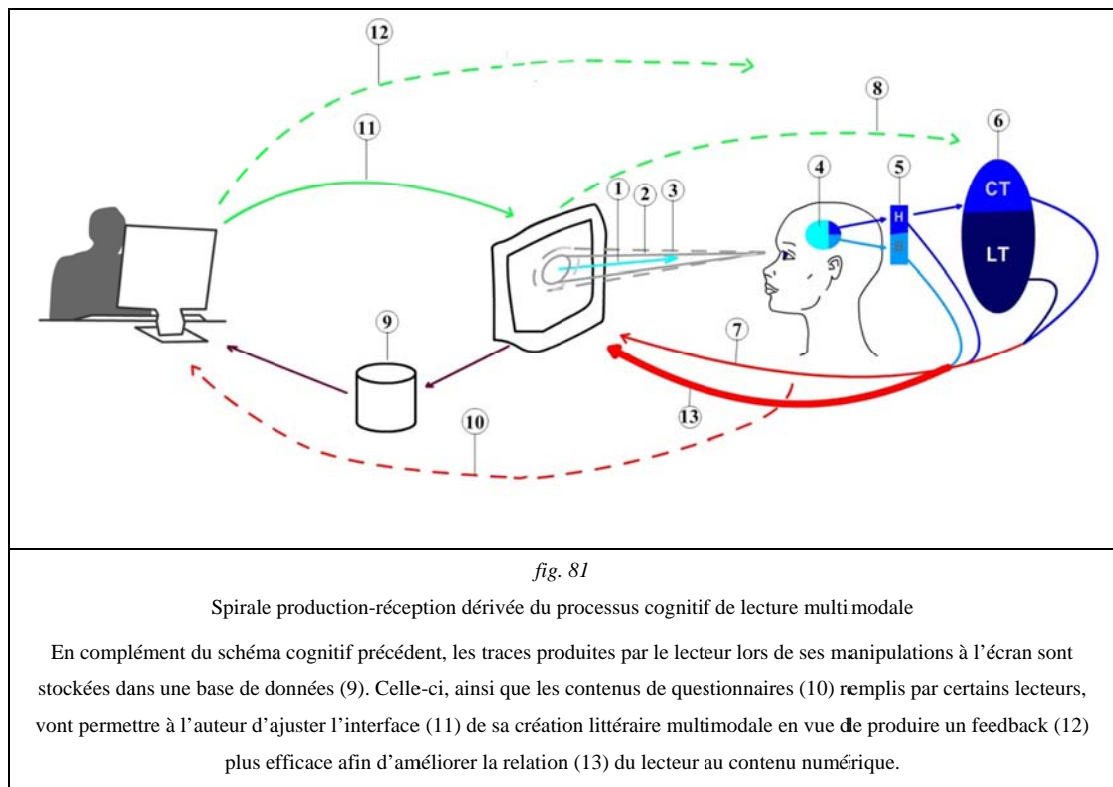
Notre méthodologie d'analyse des relations « objectives » et « subjectives » du lecteur au contenu numériques s'est inspirée des démarches de recherche déjà entreprises par ailleurs [BOUILLOT, CHABERT 06] [BOUILLOT, CHABERT 10]⁽⁹⁷⁾. Le dispositif d'expérimentation se compose d'un système d'enregistrement des clics effectués

⁹⁶ Nous aurons l'occasion d'y revenir dans la section 4.5.5 de nos résultats généraux conclusifs

⁹⁷ L'article est disponible en annexe 5 de ce document

par les lecteurs pour ouvrir une séquence ou retourner à l'interface centrale. Il nous apportera les éléments d'analyse sur le plan « objectif » dont nous pourrions avoir besoin. Par ailleurs, un questionnaire a été mis au point afin de recueillir les avis d'un public-test. Son dépouillement nous fournira les éléments d'analyse sur le plan « subjectif » nous paraissant utiles. Certains d'entre eux pourront aussi être confrontés aux traces enregistrées afin de confronter les deux plans, ou du moins de les éclairer mutuellement.

Cette approche à la fois quantitative et qualitative est ainsi évoquée par des auteurs tels que Cooper et Reinmann [COOPER, REIMANN 03] qui insistent sur la nécessité, dans une démarche de design d'interface numérique, de bien connaître et comprendre les utilisateurs. Ce dispositif expérimental peut alors être intégré à la boucle d'apprentissage précédemment décrite afin que l'auteur soit en capacité d'apporter les ajustements nécessaires en vue de faciliter le processus cognitif de son lectorat, formant ainsi, dans sa récurrence, cette spirale production/réception propre à l'écriture numérique que nous schématiserons ainsi :



Nous y retrouvons le schéma présenté précédemment avec l'adjonction des éléments propres à concerner l'auteur : les deux dispositifs d'analyse au plan « objectif » (élément n° 9 dans le schéma) et « subjectif » (élément n° 10 dans le schéma) qui permettent d'effectuer sur la réalisation des modifications afin d'améliorer la relation du lecteur à cette dernière.

Le dispositif d'analyse « objectif »

L'enregistrement des interactions (clic souris ou toucher sur surface tactile) s'est effectué sous forme d'un journal au format « texte », chaque ligne d'enregistrement contenant les informations suivantes :

N° événement => [date jj/mm/aa] % [heure hh:mm:ss] % [N° séquence] [Nom séquence]

ou

N° événement => [date jj/mm/aa] % [heure hh:mm:ss] % « Retour menu »

Le premier format d'enregistrement permet de dater à la seconde près l'entrée en lecture d'une séquence. Lorsqu'il s'agit d'une relecture, la mention « REPLAY » est enregistrée avant le nom de la séquence concernée.

Le second format permet de dater le retour au menu à partir d'une séquence. Par différence, on obtient ainsi le temps que le lecteur a consacré à la (re-)lecture de la séquence.

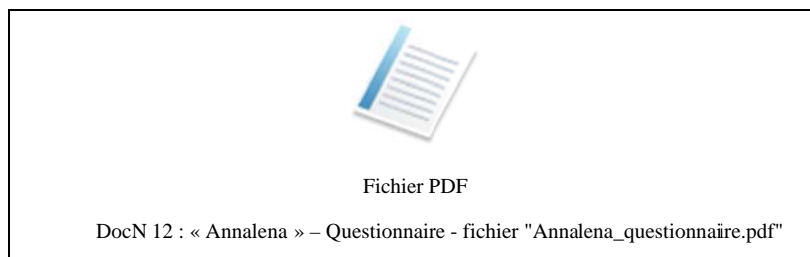


Fichier PDF

DocN 11 : « Annalena » – Journal des traces - fichier "Annalena_traces.pdf"

Le dispositif d'analyse « subjectif »

La récupération des informations « subjectives » fournies par les lecteurs s'est effectuée par le biais d'un questionnaire comportant 11 questions très courtes portant sur l'impression générale qui s'est dégagée de l'expérience de lecture, sur les éventuelles difficultés rencontrées, sur la compréhension de l'histoire, et sur la mise en perspective à titre personnel d'une telle expérience.



Le terrain d'expérimentation

Une fiction littéraire multimodale n'étant pas à ce jour un objet destiné à un public « tout-venant », le choix du public-test s'est effectué autour de deux types de profils :

- 1- Etudiants de Master en Ecriture interactive : pour leur connaissance de l'interactivité
- 2- Public fréquentant une médiathèque : pour leur goût de la lecture – Deux campagnes ont été principalement menées, l'une à l'occasion de la Fête de la Science au CCSTI « La Turbine » ⁽⁹⁸⁾ à Cran Gevrier en octobre 2010 en utilisant la version PC de « Annalena » (qui était la seule disponible à l'époque), et l'autre durant la période mai-juin 2011 auprès de divers lieux de l'agglomération d'Annecy (médiathèques, CDDP, etc.) avec la même version PC ainsi qu'une nouvelle version de « Annalena » transposée sur tablette tactile sous Androïd 2.2

⁹⁸ Centre de Culture Scientifique, Technique et Industrielle

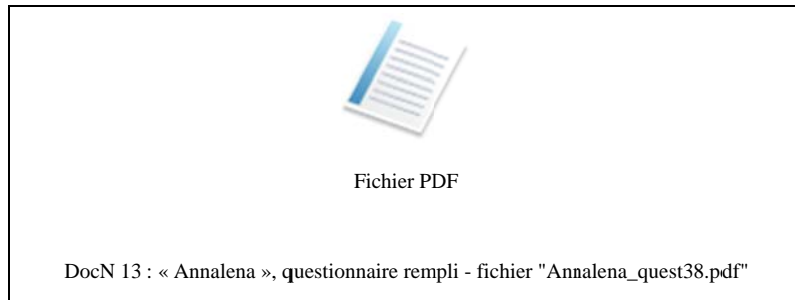


ill. 42
« Annalena » - expérimentation en M2 EIDI – fév 2010

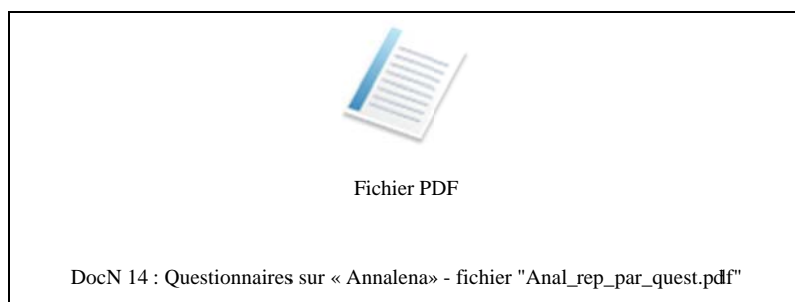


ill. 43
« Annalena » - expérimentation à la Fête de la Science – oct 2010

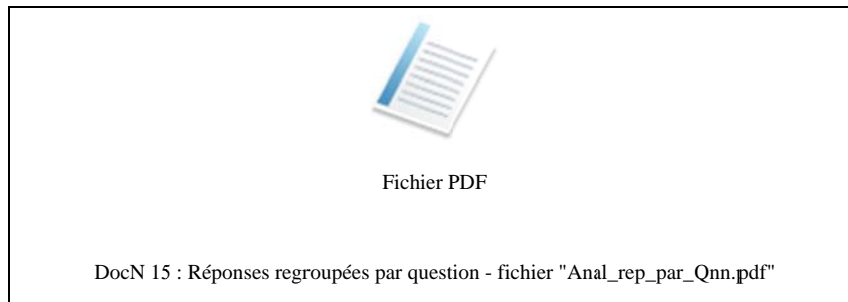
A l'issue de ces différentes campagnes, 50 questionnaires ont été récupérés, ainsi que 48 traces dont 31 correspondent à des parcours de lecture complets et 33 sont associées à un questionnaire.



Dans la suite de l'analyse, il sera fait référence parfois à certaines réponses des lecteurs. Afin de les retrouver dans leur contexte, l'ensemble des questionnaires est disponible dans deux documents numériques associés, l'un présentant les réponses groupées par questionnaire,



tandis que l'autre présente les réponses regroupées par question.



Il faut noter que la mise en place de cette expérimentation a été particulièrement délicate, dans la mesure où, pour ce qui concerne le public fréquentant une médiathèque, celui-ci n'était pas particulièrement contraint ni spécialement motivé pour se prêter à une expérimentation plutôt exigeante, puisqu'un parcours de lecture complet prend en moyenne une cinquantaine de minutes auxquelles il faut rajouter le temps de remplissage du questionnaire, demandant ainsi plus d'une heure de disponibilité pour chaque lecteur ayant la gentillesse de bien vouloir se prêter à l'expérience !

Les 50 questionnaires ont ensuite été transcrits puis transcodés pour traitement lexical et statistique via le logiciel Le Sphinx (⁹⁹).

Les 48 traces ont quant à elles été récupérées, nettoyées, et importées dans une base de données pour être analysées à l'aide de requêtes SQL (¹⁰⁰).

Les différences de nombre entre traces et questionnaires s'expliquent de différentes façons :

- Pour certains questionnaires, les traces n'ont pas pu être transmises pour des raisons techniques (effacement accidentel) ou organisationnelles (disponibilité du matériel).
- Certaines traces correspondent quant à elles à des lectures qui n'ont pas été associées à des questionnaires, soit de façon volontaire (lecteur ne souhaitant pas ou ne pouvant pas remplir le formulaire), soit de façon involontaire (lecture interrompue prématurément, ...).

⁹⁹ L'auteur de la thèse tient à remercier l'entreprise « Le Sphinx » pour son précieux concours.

¹⁰⁰ Structured Query Language : langage normalisé d'interrogation de bases de données.

4.3. Premiers résultats généraux

4.3.1. Échantillon

Une première analyse des questionnaires a permis de dégager les grandes caractéristiques du public qui a bien voulu se prêter à l'expérimentation :

- L'échantillon se compose de 67% de femme contre 33% d'hommes (4 personnes n'ont pas indiqué leur sexe).
- La répartition en tranche d'âges est de 29% pour les moins de 25 ans, 33% pour les moins de 45 ans, et 38% pour les plus âgés.
- 66% des lectures se sont faites sur PC contre 34% sur tablette tactile (TT).
- La répartition des sexes et des âges par rapport aux supports est homogène.
- L'impression générale laissée par l'expérience de lecture est plutôt bonne (49%) ou ambiguë (37%) mais rarement mauvaise (8%).

Si l'on tient compte des habitudes de lecture du public français ⁽¹⁰¹⁾ avons donc un échantillon de lecteurs relativement homogène dégagant une impression générale de lecture plutôt positive, ce qui est en soit un résultat remarquable si l'on considère, d'une part la forme innovante d'écriture et de lecture, et d'autre part le style général de cette fiction littéraire qui inclut des dimensions poétiques et oniriques qui ne sont pas des plus usitées dans ce type de narration.

4.3.1. Relations à l'image et au son

D'une façon générale, la plupart des lecteurs ont apprécié l'environnement visuel et plus particulièrement la variété, le mélange (32%). Seul un lecteur (soit 2% de l'échantillon) l'a trouvé sans intérêt, et deux autres l'ont trouvé gênant.

¹⁰¹ Selon l'étude du DEPS déjà mentionnée (revue « Cultures études » 2009-5 – téléchargeable sur www.culture.gouv.fr/deps), 62 % des hommes déclarent lire peu ou pas du tout de livres, contre 46% des femmes.

	Nb	% obs.
Peinture	22	44%
Image animée	9	18%
Dessin	10	20%
Photos	20	40%
Couleurs	5	10%
Beau	5	10%
Texte	4	8%
Riche	1	2%
Varié	9	18%
Décevant	1	2%
Génant	2	4%
Dépassé	3	6%
Interactif	5	10%
Sans intérêt	1	2%
Mélange	7	14%
Total	50	

fig. 82
« Annalena », relations à l'image

L'environnement sonore est quant à lui apprécié de façon plus contrastée, avec tout de même une légère dominante vers l'agrément : 38% d'entre eux mentionnent explicitement l'environnement sonore comme étant « agréable », contre 20% qui le trouvent gênant, et 14% qui le jugent inutile.

	Nb	% obs.
Musique	7	14%
Bruitage	13	26%
Nature	10	20%
Dialogues	4	8%
Voix	8	16%
Global	8	16%
Agréable	19	38%
Désagréable	0	0%
Immersif	6	12%
Génant	10	20%
Elaboré	2	4%
Classique	2	4%
Technique	3	6%
Inutile	7	14%
Rien spécial	8	16%
Total	50	

fig. 83
« Annalena », relations au son

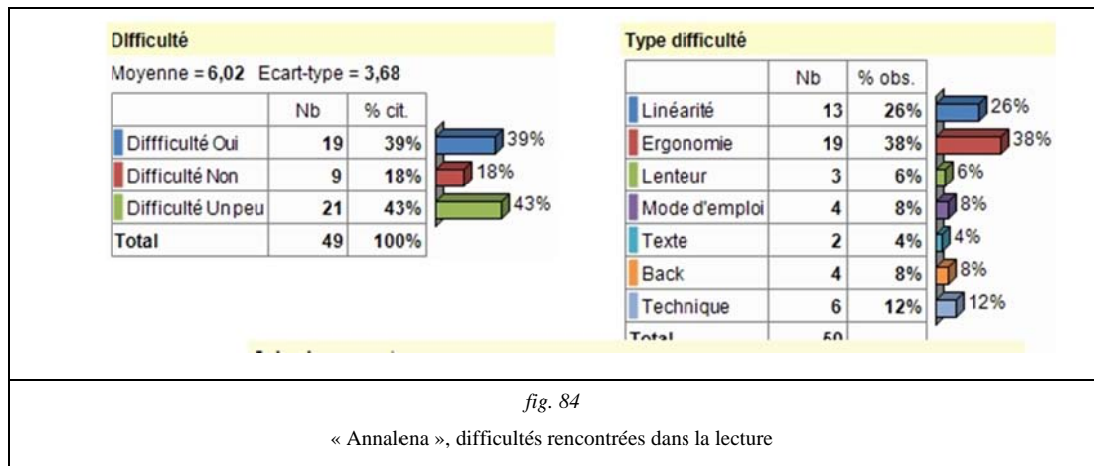
L'un des points clef de l'écriture multimodale de « Annalena », qui est le traitement déséquilibré des voix dans les dialogues, n'est mentionné explicitement que par cinq lecteurs dont deux considérant cela comme gênant, et un autre comme sans intérêt.

On retrouve, dans le côté « négatif » de ces résultats, la question de la relation du lecteur à son environnement sonore. Celle-ci n'est pas toujours des plus naturelles. Nous avons tous autour de nous de nombreux exemples de lecteurs qui se considèrent gênés dans leur activité intellectuelle par le bruit ambiant, voire par la musique. La lecture nécessite en effet un effort de concentration qui, pour certains, demande à ce qu'il puisse s'exercer dans un environnement sensoriel le moins perturbateur possible. Cette exigence paraît moins nette lorsqu'il s'agit de contenus cinématographiques et audiovisuels, bien que souvent les spectateurs soient aussi tentés de rechercher un environnement propice (obscurité, calme, ...).

Dans le cas de notre étude, il faut bien entendu tenir compte aussi des conditions de lecture qui n'ont pas été particulièrement propices, puisque la plupart des expérimentations ont été effectuées dans des lieux publics. Nous avons souvent tenté d'y remédier en proposant d'améliorer le confort auditif par le port d'un casque audio, ce qui a été parfois refusé par le lecteur.

4.3.2. Difficultés rencontrées

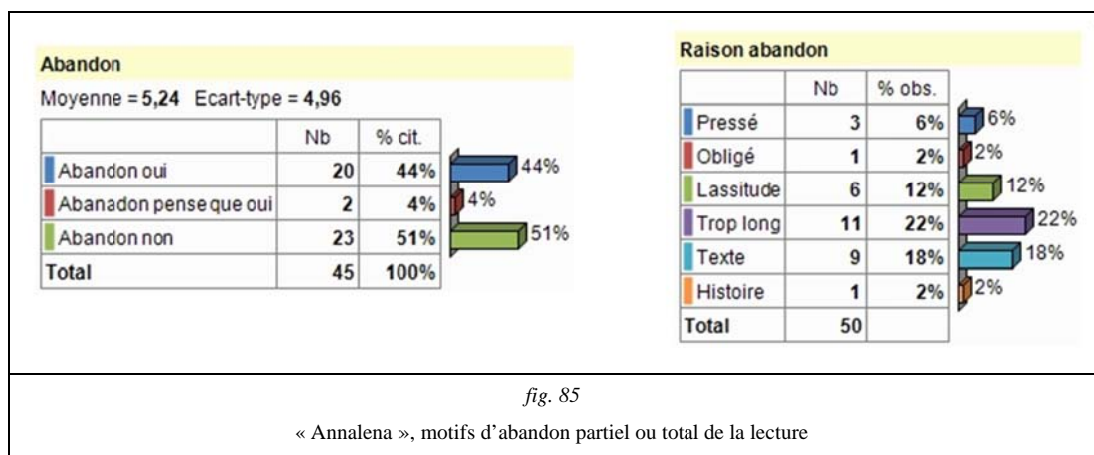
Une grosse partie des lecteurs interrogés (82%) a rencontré quelques difficultés dans la lecture de « Annalena », plus de la moitié d'entre eux considérant toutefois celles-ci comme peu importantes.



Trois principaux types de difficultés ont été relevés :

- Difficultés liées à l'ergonomie des interfaces (50%)
- Difficultés liées à la compréhension de l'histoire, et principalement à la lecture non linéaire de celle-ci (30%)
- Difficultés d'ordre technique dont principalement la lenteur d'affichage (20%). Ce type de difficultés a principalement été mentionné pour la tablette tactile.

Ces difficultés ont pu mener, de façon partielle (séquence) ou définitive, à un abandon de la lecture, ce que 50% des lecteurs reconnaissent.



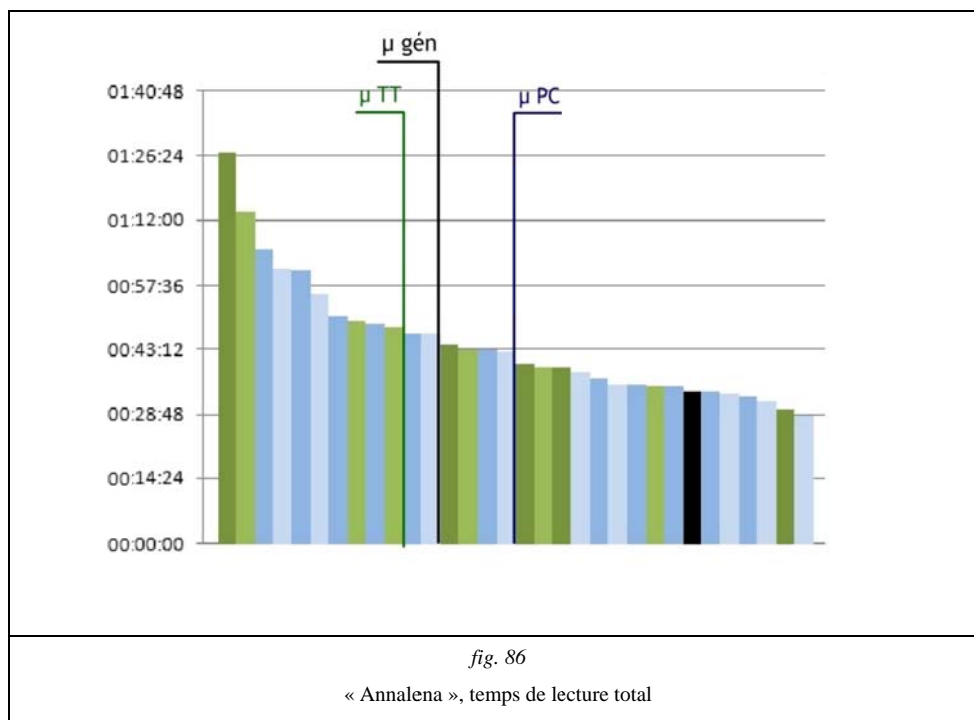
On peut toutefois constater que les principales raisons d'abandon sont liées à la longueur ou la densité de certains textes (env. 35%), ainsi qu'à certaines longueurs de séquences ou de façon plus générale du processus de lecture (env. 35% des motifs d'abandon), sachant que ce dernier motif doit toutefois être pondéré par le manque de temps inhérent aux conditions mêmes de l'expérimentation, le lecteur n'étant pas spécialement préparé à consacrer autant de son temps pour l'occasion. On notera que ces limites n'empêchent cependant pas certains lecteurs d'apprécier l'effet d'immersion produit par l'expérience de lecture (par exemple, lecteur N°36 : « *le temps manque mais on se laisse prendre par cette histoire et cette interactivité* »).

En analysant plus finement des questionnaires, la corrélation entre difficulté rencontrée et abandon reconnu s'avère effective dans 65% des cas d'abandon de séquences avérés (¹⁰²), ceux-ci eux-mêmes n'ayant toutefois été occasionnés que par 45% de l'ensemble des personnes interrogées.

4.3.3. Temps de lecture

La trentaine de lectures complètes enregistrées s'étale sur des temps de lecture compris entre 28'34" et 1H 27'04", avec un temps moyen de lecture de 44'30". L'ensemble des temps mesurés à partir des traces enregistrées est représenté dans le graphique ci-dessous. Les barres de couleur bleue correspondent aux temps de lecture sur PC, celles de couleur verte aux temps de lecture sur tablette tactile, la barre de couleur noire correspondant quant à elle au temps de référence d'un lecteur « Modèle » (au sens de Umberto Eco tel qu'évoqué précédemment [ECO 79]). Ce temps a été établi par l'auteur lui-même en simulant une lecture telle qu'il l'imaginerait pour son lecteur « Modèle ». Trois temps moyens sont positionnés : « μ gén » correspond à la moyenne générale des temps de lecture, « μ PC » à la moyenne des temps de lecture sur PC, et « μ TT » à la moyenne des temps de lecture sur tablette tactile (ces mêmes conventions seront adoptés pour les mêmes types de graphiques détaillés par séquence dans la suite du document).

¹⁰² Le coefficient de corrélation $r=0,33$ sur l'ensemble des réponses à ces deux questions

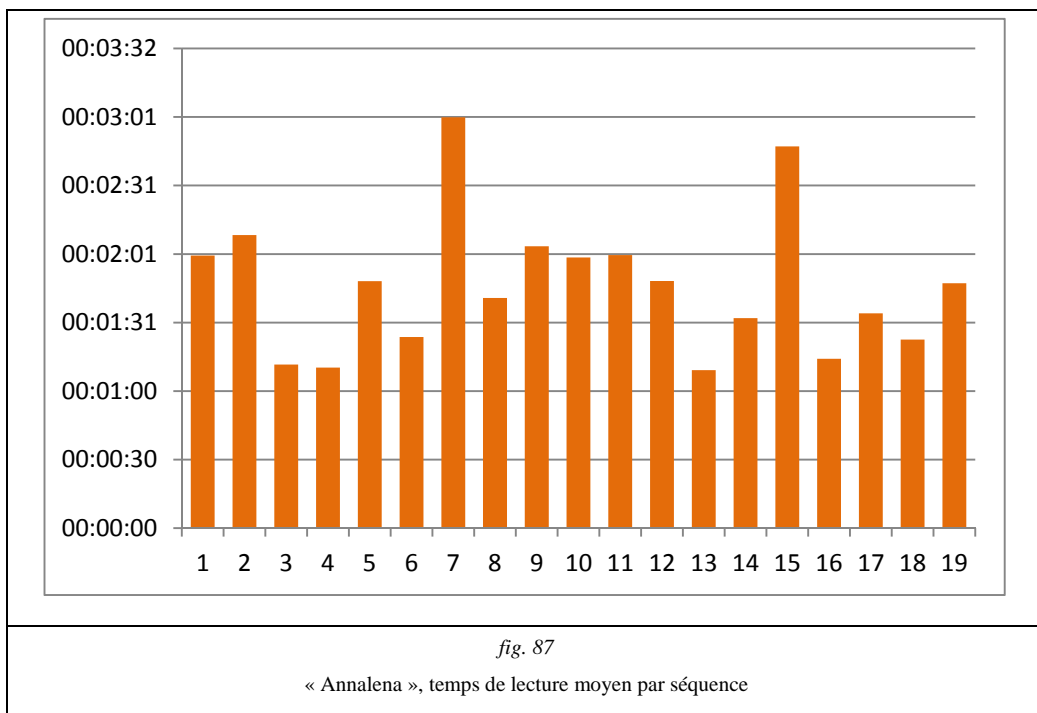


On peut constater que le temps de référence se situe parmi les plus courts de l'ensemble des temps de lecture enregistrés, ce qui amène les remarques suivantes :

- Ce temps de référence relativement court peut s'expliquer d'une part par l'aisance naturelle de lecture, et d'autre part par la connaissance induite de l'œuvre que l'auteur « transmet » à son lecteur « Modèle », lui épargnant ainsi des lenteurs dues aux hésitations et aux éventuelles difficultés provenant de la méconnaissance de l'interface ou des dispositifs interactifs mis en œuvre. On retrouve ainsi une forme d'idéalisation du lecteur « Modèle » qui se sent tout de suite à l'aise dans cette fiction interactive alors que, comme nous avons pu le constater auparavant, c'est loin d'être le cas pour nombre de lecteurs « réels ». Cette analyse sera développée plus avant pour chacune des séquences de la fiction interactive.
- Le positionnement de ce temps de référence par rapport à la plupart des autres temps que les lecteurs ont réellement passé à lire « Annalena » montre l'effort conséquent qu'ils ont consenti pour découvrir cette fiction interactive. Cela conforte l'intérêt de cette expérimentation, tant par les traces récupérées, que par le contenu des questionnaires.
- Enfin, l'écart des temps moyens de lecture entre PC (42'36") et tablette tactile (48'05"), qui est d'environ 12% du temps moyen de lecture général, montre que les aspects technologiques ou ergonomiques associés au support de lecture, ont

relativement peu d'incidence sur les temps propres de lecture. L'importance relative du temps moyen pour les lecteurs sur tablette tactile peut s'expliquer par les performances de la tablette d'une part, et le fait que le public soit encore globalement peu familiarisé avec ce type de support, quelques remarques durant les interviews venant conforter ces hypothèses.

Par ailleurs, l'analyse des temps de lecture moyens par séquence montre que la plupart de ceux-ci se situent entre 1 et 2 minutes à l'exception près de deux d'entre elles : la séquence n° 7 « Désespoirs » et la séquence n° 15 « Au labo », ce qui s'explique tout naturellement par la richesse de leur contenu et de leur interactivité.




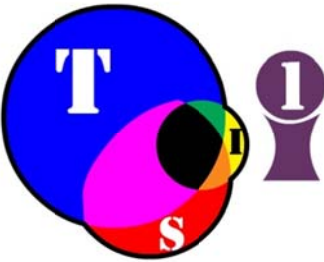
4.4. Analyse détaillée

Avant d'aborder d'autres points d'ordre général liés à la stratégie de lecture ou à la compréhension de l'histoire, nous allons tout d'abord traiter en détail chacune des séquences de « Annalena » en les abordant à la fois sous l'angle de l'intention de l'auteur, sous l'angle de sa lecture par le public qui a bien voulu se prêter à l'expérience, ainsi que sous celui des différents aspects théoriques et méthodologiques abordés auparavant. Pour chaque séquence, les éléments d'analyse suivants ont été rassemblés :

- Périmètre narratif et degré d'interactivité
- Graphique de représentation des temps de lecture enregistrés dans les traces avec matérialisation du temps de référence, des temps sur PC et sur tablette, ainsi que des temps moyens généraux, PC et tablette.

Ces éléments seront partiellement analysés dans chaque section consacrée à une séquence, puis ils seront réutilisés de façon plus générale dans la partie suivante consacrée aux résultats généraux conclusifs de cette expérimentation.

0. Séquence « Début » - Anna

	
<p><i>ill. 44</i> « Annalena », séquence début - extrait</p>	<p><i>fig. 88</i> « Annalena », séquence début - PNI</p>

Selon l'auteur, cette séquence d'exposition vise à introduire les personnages et à poser le décor en présentant d'une certaine manière son envers : l'intérieur d'une voiture un jour de pluie, alors que toute l'histoire se déroulera autour

de la lumière et du décor naturel d'Antibes et de sa région. Il s'agit d'une séquence « imposée » puisque c'est obligatoirement la première, mais aussi parce que le rythme de lecture est fixé par l'ordinateur (ce sera la seule séquence à fonctionner ainsi avec, en symétrie, la séquence de conclusion).

Au niveau des lecteurs, quelques remarques sont ressorties de cette première séquence, en particulier sur le rythme de lecture « imposé » qui n'est certes pas confortable pour tout le monde, que ce soit ceux qui ont l'habitude de lire vite – et qui peuvent alors trépigner – ou ceux dont la lecture est perturbée par la présence de son, par l'environnement dans lequel ils se trouvent, ou encore par la lisibilité du texte. Il faut bien penser que cette séquence est toute première et qu'elle n'est finalement pas conçue pour faciliter l'immersion du lecteur : rythme imposé, absence d'interactivité durant le défilement, densité du texte, pauvreté du graphisme... La séquence a cependant été explicitement citée au niveau sonore (« *le bruit de la pluie au début* », lecteur N°19) et au niveau visuel (encore lecteur N°19 : « *au début dans la voiture sous la pluie, on s'attend à voir la personne qui fait du stop* »).

Cette séquence joue un rôle classique d'exposition du cadre général et des deux personnages principaux de l'histoire. Elle permet aussi d'introduire l'un des choix narratifs les plus importants : le couplage déséquilibré entre texte et voix des dialogues. Pierre, narrateur subjectif, conserve l'intériorité de sa narration en ne franchissant pas le mur du son dans les dialogues, tandis qu'Anna, personnage extérieur entre « physiquement » dans l'univers diégétique par le son de sa voix (et le bruit de la portière du véhicule de Pierre). Ce point de vue subjectif du personnage masculin principal induira les choix visuels – et interactifs – adoptés tout au long du déroulement de l'histoire. Ce déséquilibre vocal est ainsi une forme stylistique – extrême – de point de vue subjectif adapté à l'environnement sonore de l'histoire.

Outre le déséquilibre physique volontairement recherché des dialogues, cette différenciation du traitement des personnages permet de traiter les questions de l'intériorité-extériorité d'une façon innovante : les intonations de la voix d'Anna

permettront ainsi de transmettre au lecteur des informations sur ce qu'elle ressent sans que le filtre narratif de Pierre soit forcément sollicité, et donc sans qu'il impose un point de vue dominant dans l'univers imaginaire que se construit le lecteur. Ce lien direct entre voix et lecteur ajoute ainsi une dimension à son périmètre perceptif sans pour autant « bloquer » son imaginaire puisque jamais le visage d'Anna (et donc ses expressions) ne sera détaillé visuellement.

Dans cette séquence, l'interactivité n'a qu'un rôle technique. Le texte défile en effet à l'écran selon un rythme qui est imposé. Le lecteur se doit donc, dans cette première étape, de subir texte, image et sons, jusqu'à la conclusion de la séquence où il lui est alors donné la possibilité de refaire défiler le texte afin d'en relire des passages.

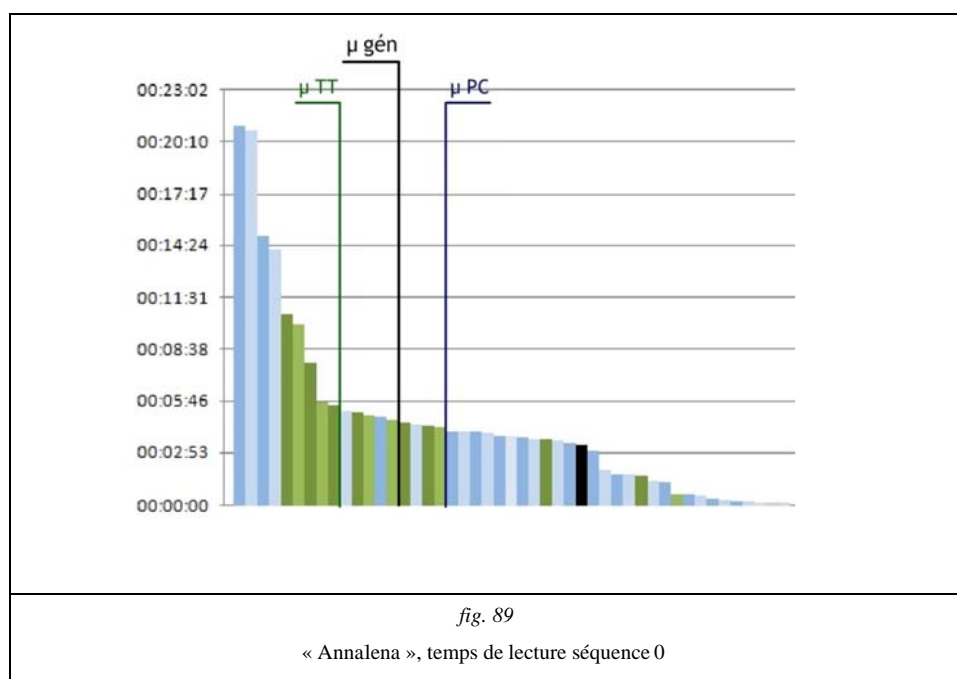


fig. 89

« Annalena », temps de lecture séquence 0

Comme cette séquence est la première et qu'elle est obligatoire, c'est elle qui a rassemblé le plus de traces : 49 en tout. La répartition des temps de lecture de cette séquence se répartit en trois grandes plages :

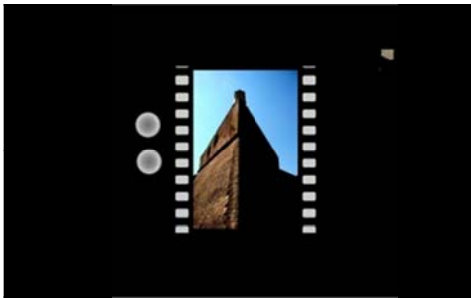
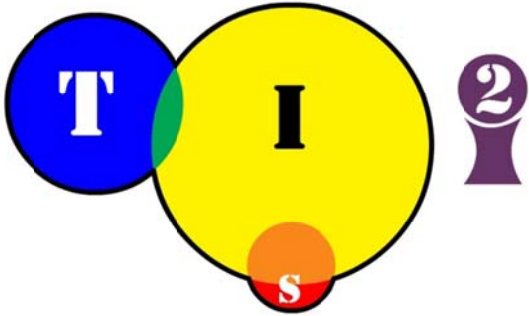
- 10 séquences dont le temps est inférieur à 1 mn
- 6 séquences dont le temps est supérieur à 10 mn - Deux autres séquences ont été retirées pour cause de temps anormalement long (> 40 mn) laissant supposer l'interruption temporaire de la lecture pour une cause extérieure,

ce qui peut s'expliquer, entre autres, par le fait que, cette séquence étant obligatoirement la première, certains lecteurs ont pu ressentir la nécessité de demander quelques éclaircissements à la personne leur ayant proposé cette lecture.

- Et 31 séquences dont le temps se situe entre ces deux extrêmes.

Le temps moyen est de 4'33" ; il est plus élevé que le temps de référence, mais si l'on retire les 10+3 séquences extrêmes, on obtient un temps moyen de 3'50" pour les 31 séquences restantes, soit un résultat proche du temps de référence qui est de 3'19". Le défilement « imposé » du texte a donc « fonctionné » pour environ 2/3 des lecteurs, le reste s'étant partagé entre abandon et relecture/pause. De ce fait du temps de lecture imposé, sans interactivité durant cette phase, et des choix particuliers de l'auteur sur le plan graphique et sonore on peut observer une courbe plutôt largement équilibrée en son centre avec deux extrêmes marqués qui témoignent de la perturbation de certains lecteurs à ce stade de la lecture.

1. Séquence 1 – Antibes

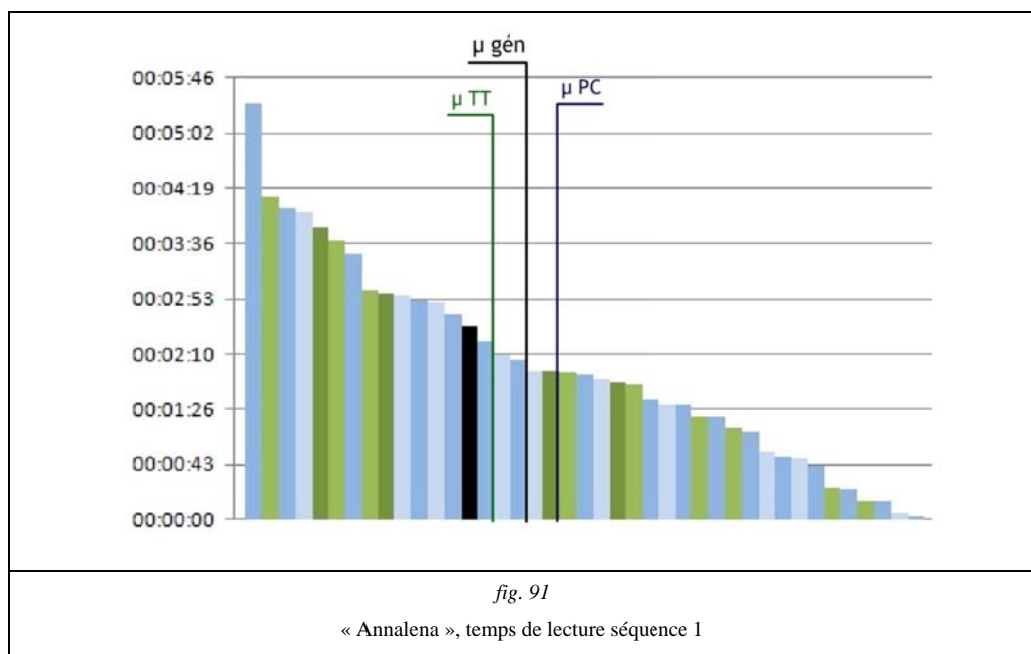
	
<p><i>ill. 45</i> « Annalena », séquence 1 - extrait</p>	<p><i>fig. 90</i> « Annalena », séquence 1 - PNI</p>

Une séquence très visuelle après un premier écran de texte. L'interface reproduit une forme de visionneuse des années « argentiques », avec deux boutons permettant de faire avancer ou reculer la pellicule. Celle-ci, qui est assez longue (50 photos), a le double objectif d'immerger le lecteur dans les décors d'Antibes et de ses environs, et de lui faire découvrir l'œil du photographe qu'est Pierre

et ce qui l'attire visuellement, une sorte de visite accompagnée de l'univers objectif et subjectif habité par le personnage.

Assez peu de références explicites à cette séquence, sauf par exemple le lecteur N°7 : « *Il me semble avoir terminé toutes les séquences... même le diaporama « pellicule » assez long mais dont le son était agréable* ». Pour ce lecteur, cette séquence est arrivée en avant-dernière position. Il y a consacré 2'51" (soit légèrement plus que la moyenne), pour un temps de lecture global de 38'14" (soit bien inférieur à la moyenne) et un avis globalement très favorable.


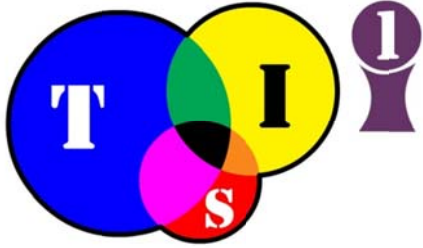
Tout comme la séquence précédente, nous observons ici une séquence très déséquilibrée. Mais, cette fois-ci, c'est l'image qui domine, et plus particulièrement l'image fixe, tout juste animée par le défilement de la pellicule pour avancer ou reculer. Cette séquence n'est pas naturellement accessible comme étant la séquence N°1, car sa position dans l'interface ne présente pas de logique particulière (un seul lecteur, sur les 48 observés, l'a visionnée en premier).



L'observation des temps de lecture indique une grande variété de comportements, les durées s'échelonnant de façon régulière entre une dizaine de secondes et 7'33" avec une moyenne de 2'32" très proche du temps de référence (2'12"). Il ne ressort

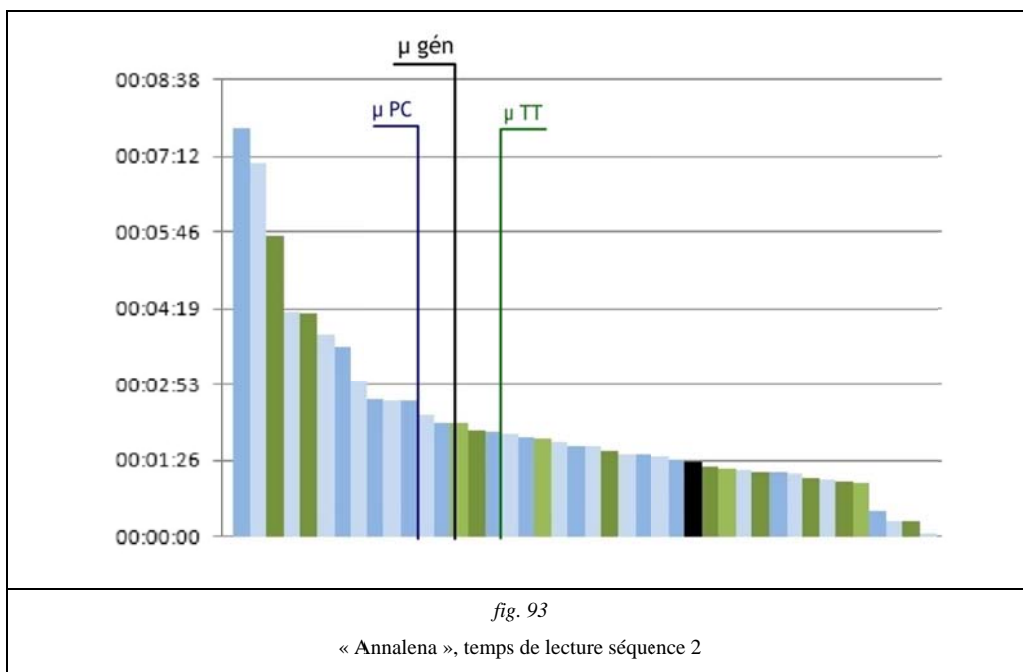
rien de notable dans les questionnaires pour les lecteurs ayant passé beaucoup de temps sur cette séquence, ni dans sa position relative dans leur parcours de lecture. On peut seulement considérer que cette séquence ne présente pas d'enjeu narratif et qu'elle est effectivement perçue comme telle, laissant ainsi le loisir au lecteur de l'explorer à fond ou non, selon sa sensibilité ou son intérêt.

2. Séquence 2 – Le château

	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 46</i> « Annalena », séquence 2 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 92</i> « Annalena », séquence 2 - PNI</p>

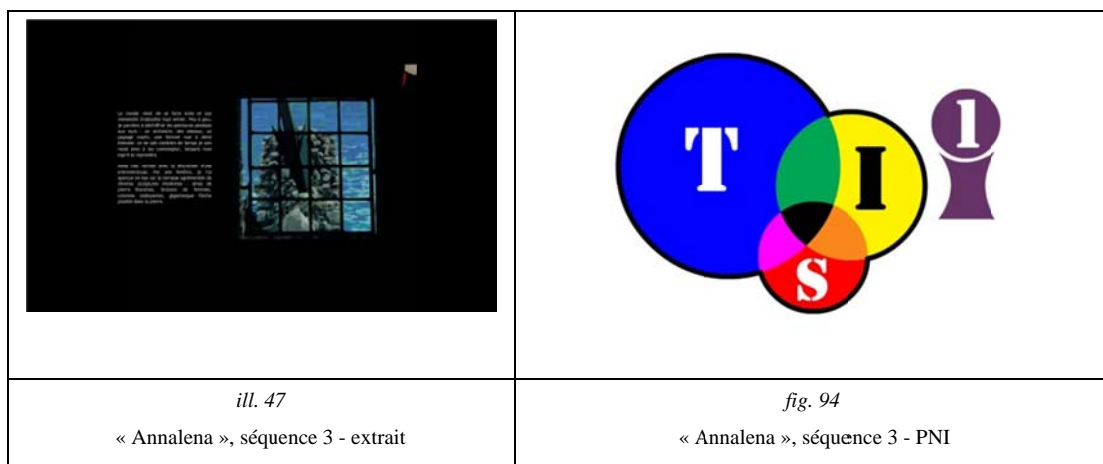
Cette séquence correspond à la seconde rencontre de Pierre et Anna, tout aussi fortuite que la première dans la séquence introductive, mais se déroulant au cœur de l'histoire, au pied du château-musée d'Antibes. Elle permet à l'auteur d'annoncer la future rencontre de Pierre avec Nicolas de Staël, notamment au travers du dernier plan, animation vectorielle d'Anna montant les marches du château d'une façon de plus en plus abstraite.

Cette séquence est particulièrement équilibrée, entre texte, images fixes et animées, et même le son au travers des dialogues et du clocher qui donne une forte ponctuation sonore lors d'une transition entre deux pages.



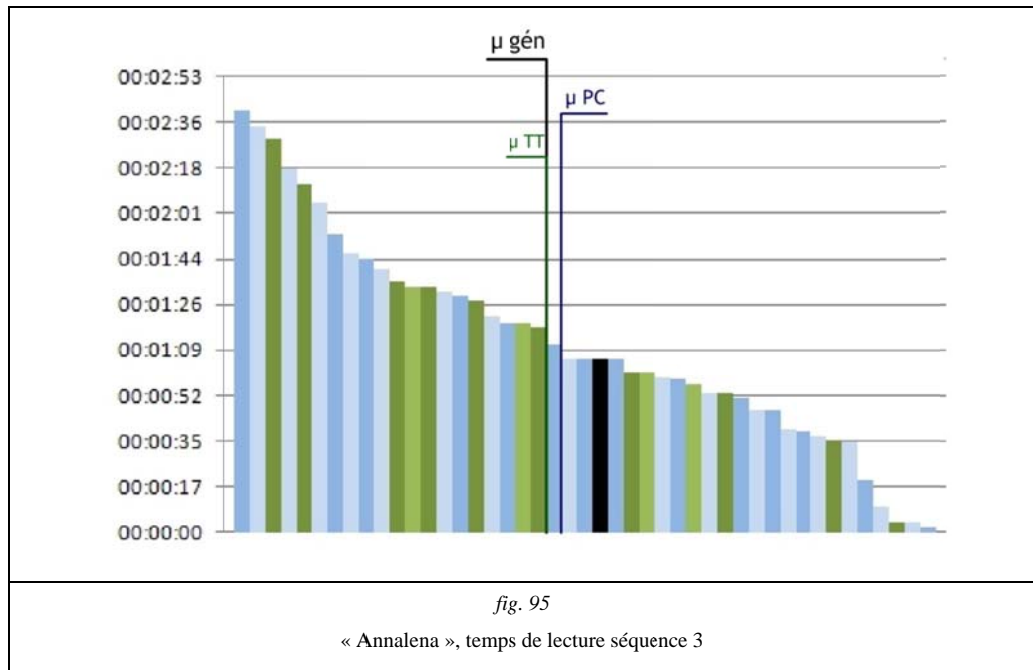
L'essentiel des temps de lecture se situe entre 1'02" et 2'37" avec quelques temps exceptionnels de part et d'autre.

3. Séquence 3 – Entremetteuse



Séquence de facture plutôt classique avec toutefois une façon différente de traiter la ponctuation textuelle sur le plan de l'interactivité : au lieu de la flèche rouge utilisée de façon générale dans les autres séquences, le changement de paragraphe se fait ici par clic sur la fenêtre, ceci afin de focaliser l'attention du lecteur sur celle-ci, surtout pour l'apparition des seules représentations originales (mais partielles) d'une toile de Nicolas de Staël.

C'est une séquence équilibrée entre texte et image avec une forte ponctuation sonore lors de l'apparition fugace des extraits de toile.



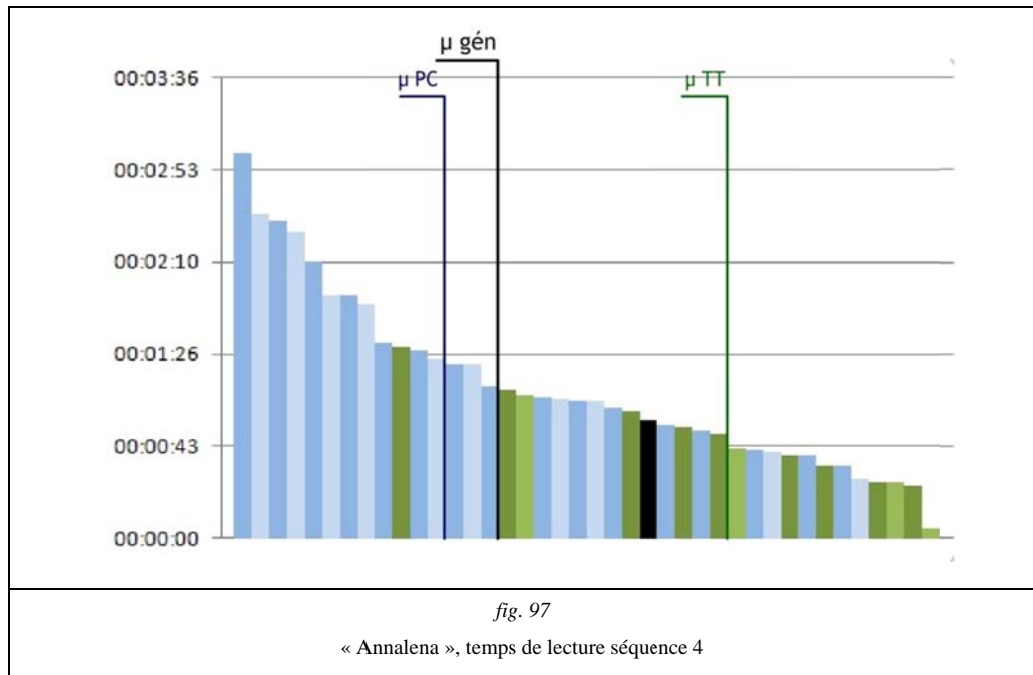
Le temps moyen de lecture est très proche du temps de référence. Cependant, les temps de lecture sont ici très variés et se répartissent presque linéairement entre 35" et 2'40" sans que rien dans l'interactivité ne justifie une telle répartition.

4. Séquence 4 – Le fort

<p style="text-align: center;"><i>ill. 48</i> « Annalena », séquence 4 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 96</i> « Annalena », séquence 4 - PNI</p>


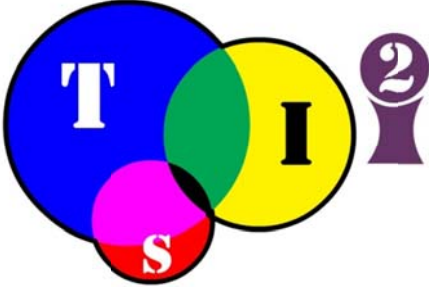
Une séquence à fort caractère poétique dans laquelle, après un court texte introductif, texte, image et musique évoluent entre peinture et photo selon

la position du curseur à l'écran. Il s'agit fondamentalement d'une séquence d'imprégnation qui n'apporte rien sur le plan narratif sinon qu'elle symbolise l'écartèlement progressif du personnage principal entre photo et peinture. La répartition des temps de lecture montre une forte variété.

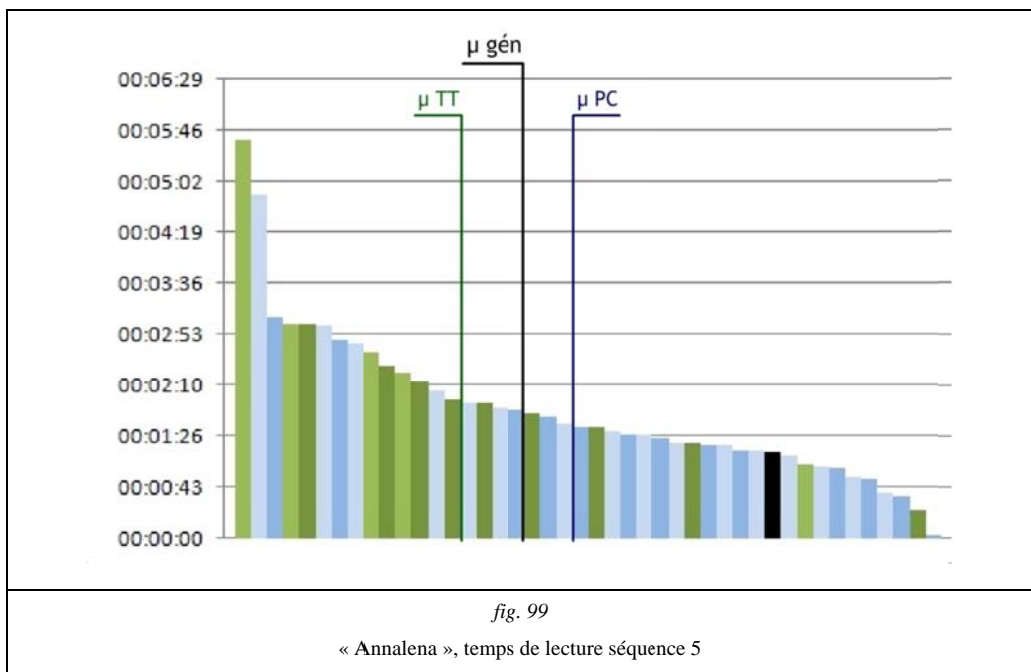


Les répartitions des temps de lecture sur PC et sur tablette sont ici remarquables, puisqu'il y a un écart de 54% entre les temps moyens de lecture respectifs par rapport au temps moyen général. C'est surtout le temps de lecture sur tablette qui apparaît comme généralement assez faible, ce qui laisserait penser que certains lecteurs n'ont pas compris l'intérêt de la séquence. Il est tout à fait possible qu'ils ne se soient même pas aperçus qu'elle était interactive. En effet, les caractéristiques de l'interface tactile font que si on ne la touche pas, rien ne se passe à l'écran, ce qui n'est pas le cas avec une interface « classique » à pointeur de souris : dans ce cas en effet, le simple déplacement de la souris à l'écran pour atteindre le bouton de sortie de la séquence provoquera un effet interactif attirant forcément l'attention du lecteur et l'incitant à poursuivre l'exploration de cette forme interactive.


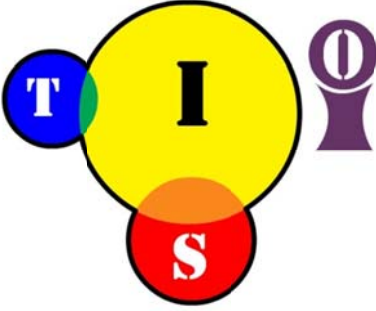
5. Séquence 5 – Débutant

	
<p>ill. 49 « Annalena », séquence 5 - extrait</p>	<p>fig. 98 « Annalena », séquence 5 - PNI</p>

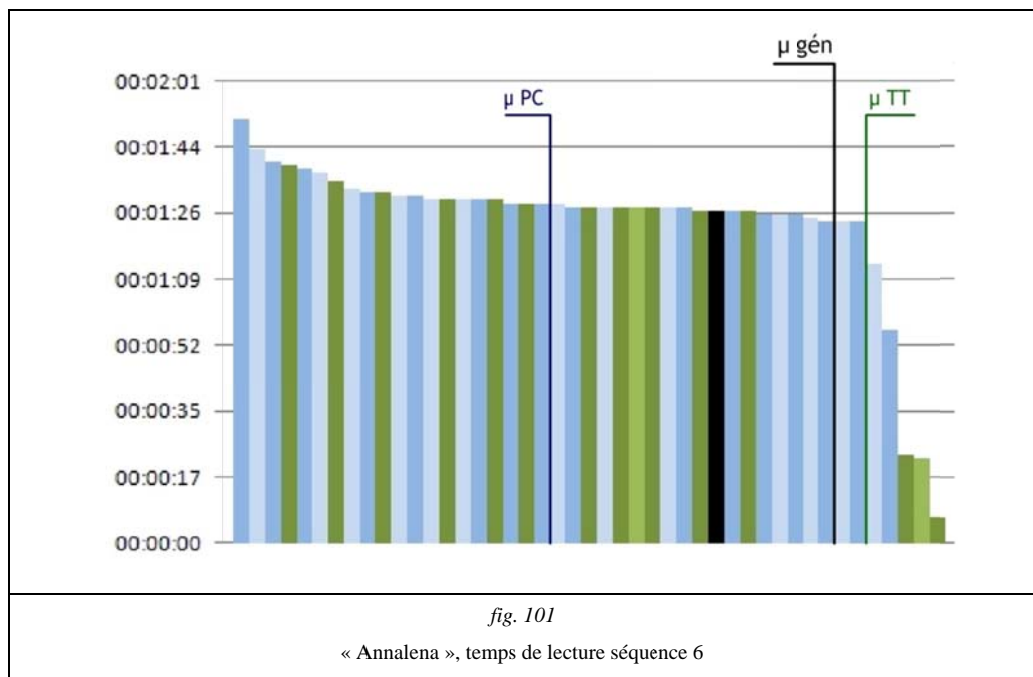
Séquence riche sur le plan textuel incluant l'un des trois panoramiques interactifs de « Annalena ». Le temps le plus long a été réalisé sur tablette tactile par le lecteur n°29. Certains de ses commentaires dans le questionnaire expliquent parfaitement ce résultat : « *Certaines lenteurs exécrables. Les séquences incomplètes. Des actions pas naturelles à trouver...ou appuyer. Quel déplacement réaliser. Le menu latéral n'est pas aisé à manipuler pour accéder à des chapitres si on a de « gros doigts »... ou malhabiles* ». On retrouve d'ailleurs sur le graphique les temps sur tablette notablement plus longs que ceux sur PC. L'écart entre les deux temps moyens de lecture représente ici 33% du temps moyen général.




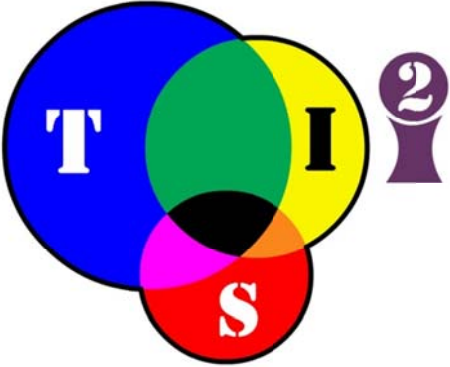
6. Séquence 6 – Etales (rêve)

	
<p><i>ill. 50</i> « Annalena », séquence 6 - extrait</p>	<p><i>fig. 100</i> « Annalena », séquence 6 - PNI</p>

Une séquence purement onirique, sans aucune interactivité. Le texte occupe peu de place, sinon le titre (indiquant qu'il s'agit d'un rêve) et une mention manuscrite dans le dessin (« notre temps n'est-il pas éternel ? »). Si l'on écarte les valeurs extrêmes, le temps de lecture est globalement régulier. Il montre que la plupart des lecteurs se sont laissés « prendre » par la séquence jusqu'à la fin.

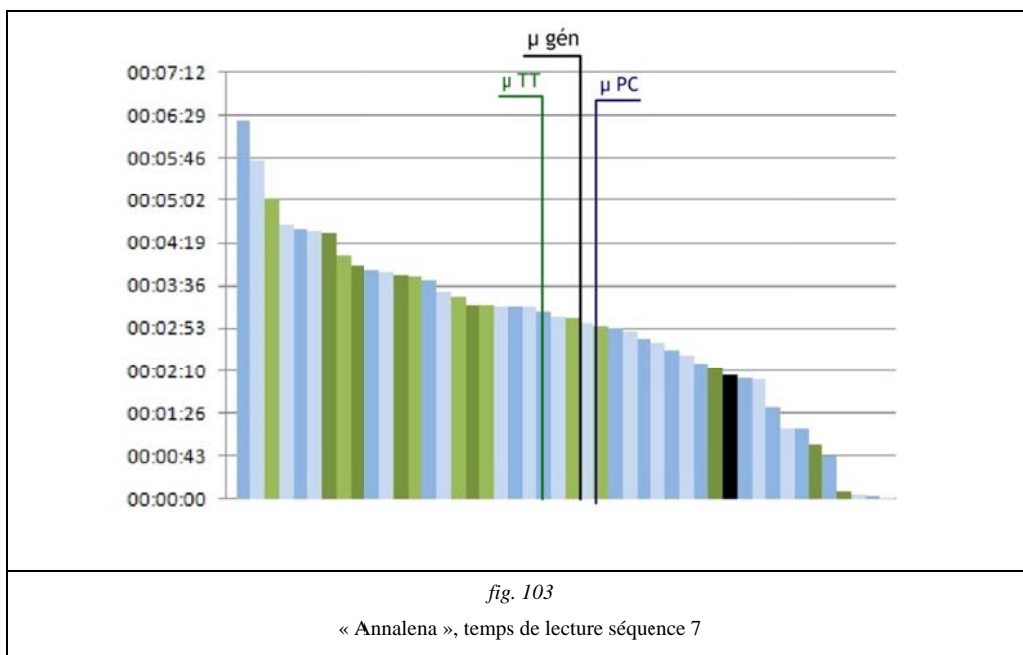


7. Séquence 7 – Désespoirs

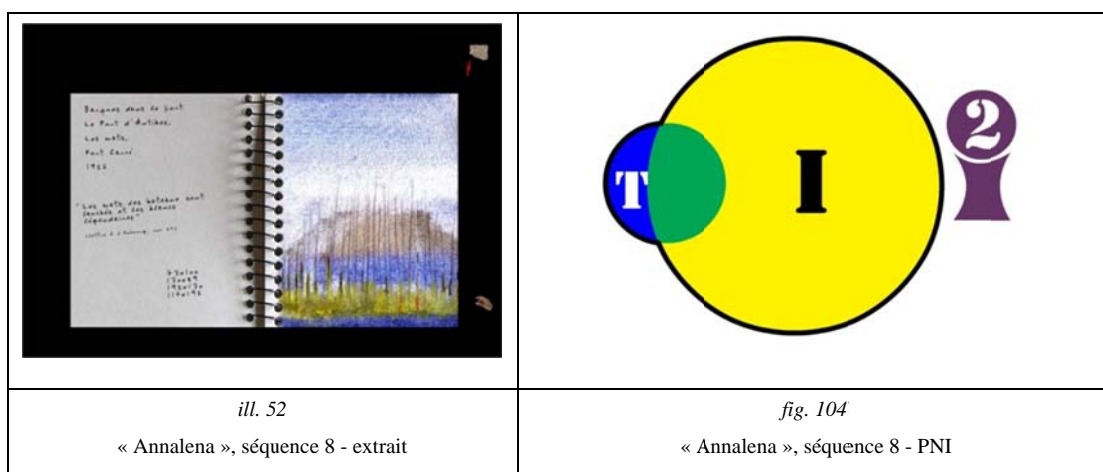
	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 51</i> « Annalena », séquence 7 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 102</i> « Annalena », séquence 7 - PNI</p>

Après une introduction à caractère textuel, cette séquence présente la particularité de présenter un déroulement asynchrone entre la partie gauche, rythmée par les dialogues, et la partie droite consacrée au dessin d'une *saxifragia umbrosa*.

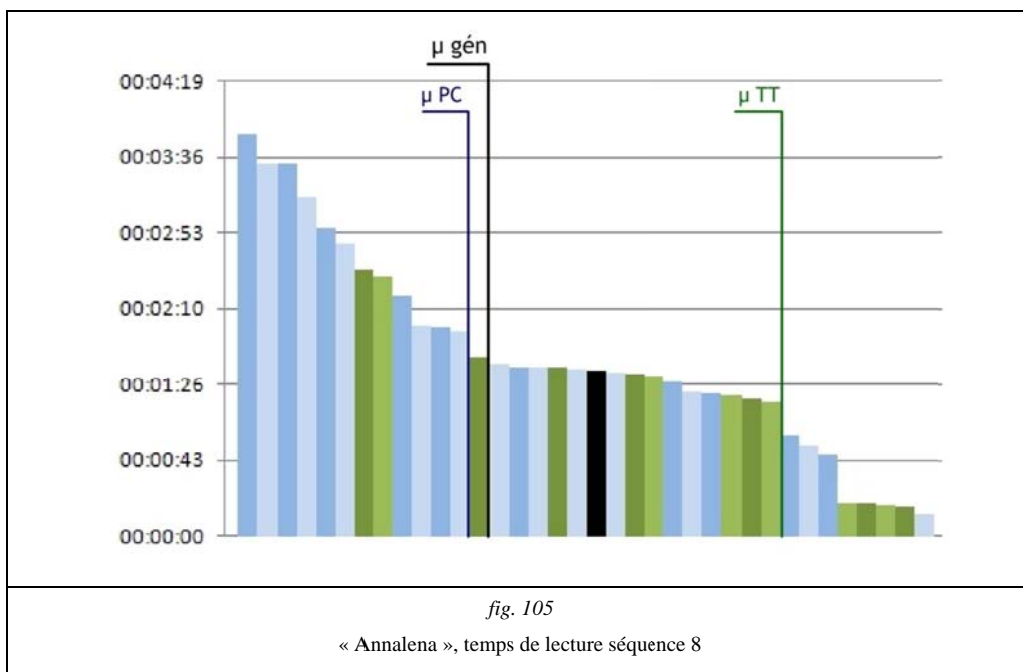
Le dernier plan est une pirouette interactive à caractère ludique destinée à refléter partiellement le tempérament d'Anna. L'écran consacré au dessin est une tentative pour faire côtoyer une partie consacrée à la lecture textuelle ponctuée de façon interactive avec une partie animée dont le déroulement est indépendant de la précédente. Chacune de ces parties nécessite environ 36 secondes pour être menée au bout. Le temps de référence de 2'06" est l'un des plus faibles. Il semble indiquer que ce déroulement asynchrone n'a pas véritablement été perçu par les lecteurs qui ont généralement dû préférer laisser le dessin se dérouler avant d'entamer la lecture de la partie gauche.



8. Séquence 8 – Carnet


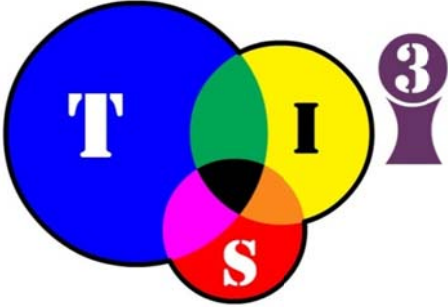


Séquence purement visuelle et interactive d'un carnet de croquis à feuilleter qui fait écho à la séquence N°1 de la visionneuse. Dessin contre photo... Ce carnet est aussi l'occasion d'introduire quelques indications et références à l'œuvre de Nicolas de Staël. Les dernières pages sont laissées blanches jusqu'à la dernière sur laquelle est notée à l'envers une liste de fournitures.

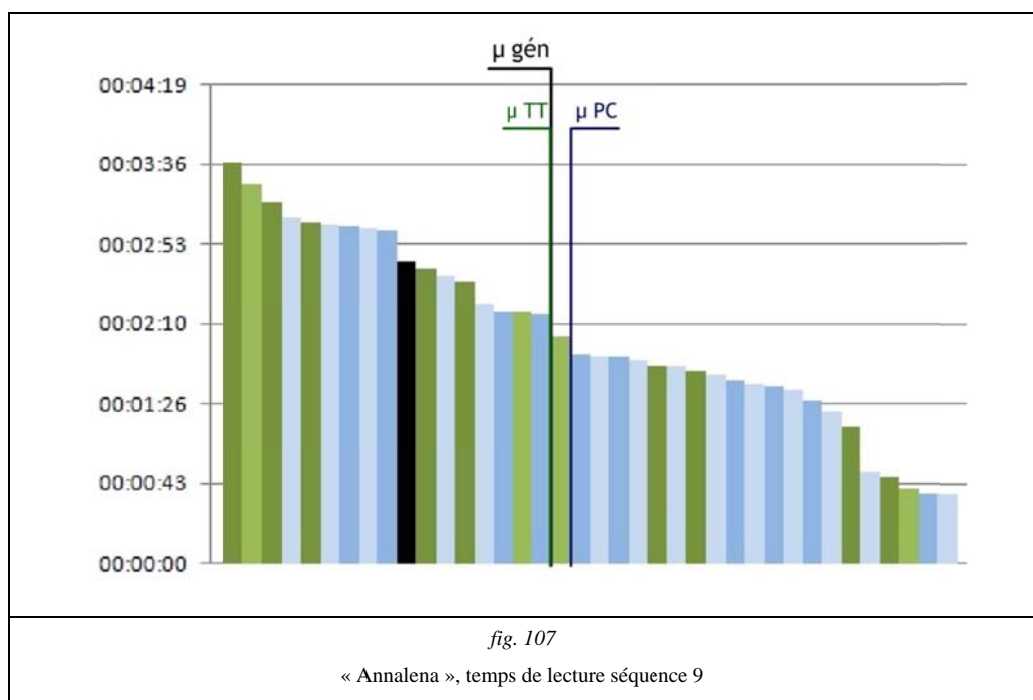


C'est une des séquences qui marque vraiment la différence ergonomique entre lecture sur PC et lecture sur tablette tactile. En effet, l'effet recherché dans la consultation de ce carnet virtuel est la simulation visuelle des pages qu'on tourne, opération relativement délicate à faire avec une souris, puisqu'il faut que le lecteur comprenne qu'il doit cliquer dans le coin de la page puis la tourner en déplaçant la souris en maintenant la touche enfoncée, le tout se concrétisant à l'écran par un curseur en forme de main à position de prise. Il suffit que ce curseur soit mal manœuvré lors de son déplacement pour que la page « retombe », ce qui peut, en soi, indisposer le lecteur (bien que cela n'ait jamais été mentionné explicitement dans les réponses au questionnaire). Cette manipulation s'est trouvée en revanche grandement facilitée sur la tablette tactile puisqu'on retrouve le geste de « glisser » proche de celui que l'on fait lorsqu'on feuillette un livre du bout du doigt. On remarquera sur le graphique des temps que cette facilité semble se traduire par un temps moyen de lecture plus faible que sur PC (l'écart entre les deux par rapport au temps moyen général est de presque 40%).

9. Séquence 9 – La pension


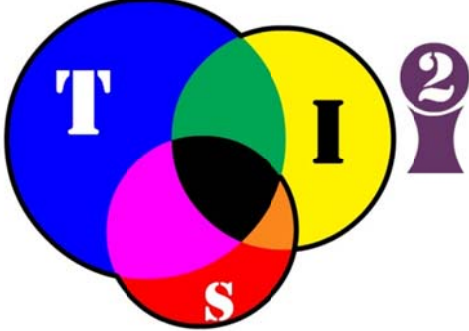
	
<p><i>ill. 53</i> « Annalena », séquence 9 - extrait</p>	<p><i>fig. 106</i> « Annalena », séquence 9 - PNI</p>

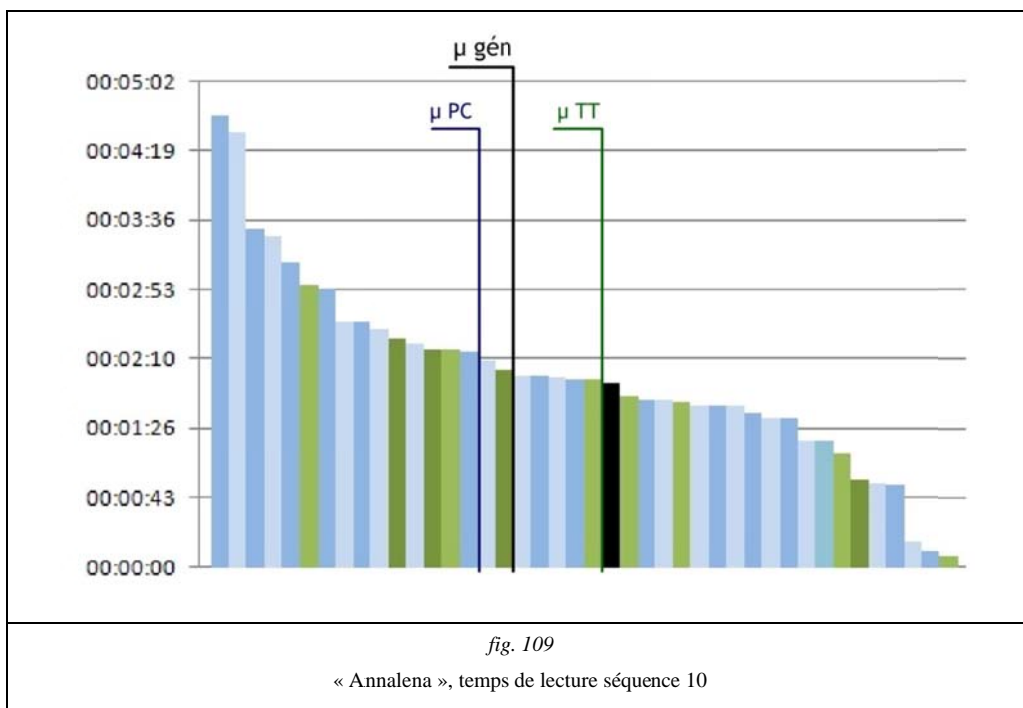
Une séquence particulière, selon l’auteur, à la fois pour son interactivité « de répulsion » et le traitement sonore privilégiant une sorte de pose spatio-temporelle en contre-pied de la traditionnelle ellipse narrative : la douche d’Anna s’écoule tranquillement au fil de la mélodie qu’elle fredonne sans que l’interactivité y puisse produire autre chose qu’une forme ou une autre de frustration (l’approche du curseur vers la partie visible d’Anna la fait se retirer complètement derrière le rideau de douche).



La lecture des réponses au questionnaire montre que pour certains lecteurs, cette intention de l'auteur n'a pas été comprise. Exemple lecteur n°17 : « ...le parcours est plutôt clair en général. Sauf la scène de la douche que je n'ai pas réussi à finir ». Cela se traduit aussi de façon remarquable par la position du temps de référence. C'est en effet la seule séquence (avec, dans une moindre mesure, la séquence n°1) pour laquelle le temps de référence est notablement plus long que les temps moyens de lecture. Nombre de lecteurs n'ont donc pas « tenu » jusqu'à la fin de la douche d'Anna, comme l'aurait pourtant peut-être souhaité l'auteur.

10. Séquence 10 – Maison vide

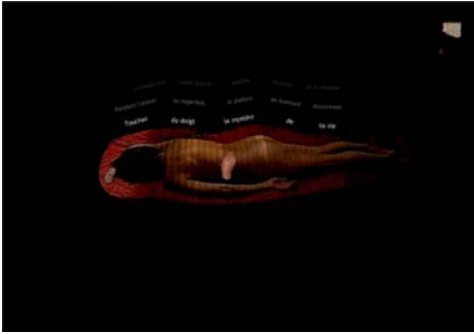

	
<p><i>ill. 54</i> « Annalena », séquence 10 - extrait</p>	<p><i>fig. 108</i> « Annalena », séquence 10 - PNI</p>



Du point de vue de l'auteur, cette séquence est un trait d'union entre l'histoire ancrée dans la réalité diégétique qu'il a construite, et l'univers imaginaire du personnage principal (dont font partie ses rêves). La superposition des images représentant la maison telle qu'elle est vue et telle qu'elle pourrait être imaginée dans le futur est « jouée » par le lecteur par les mouvements interactifs qu'il peut produire. Une forme d' « esthétique de la frustration » ⁽¹⁰³⁾ a été recherchée dans le rapport proportionnel entre la vitesse de déplacement de la souris et l'espace de visibilité qu'elle dégage sur l'image cachée.

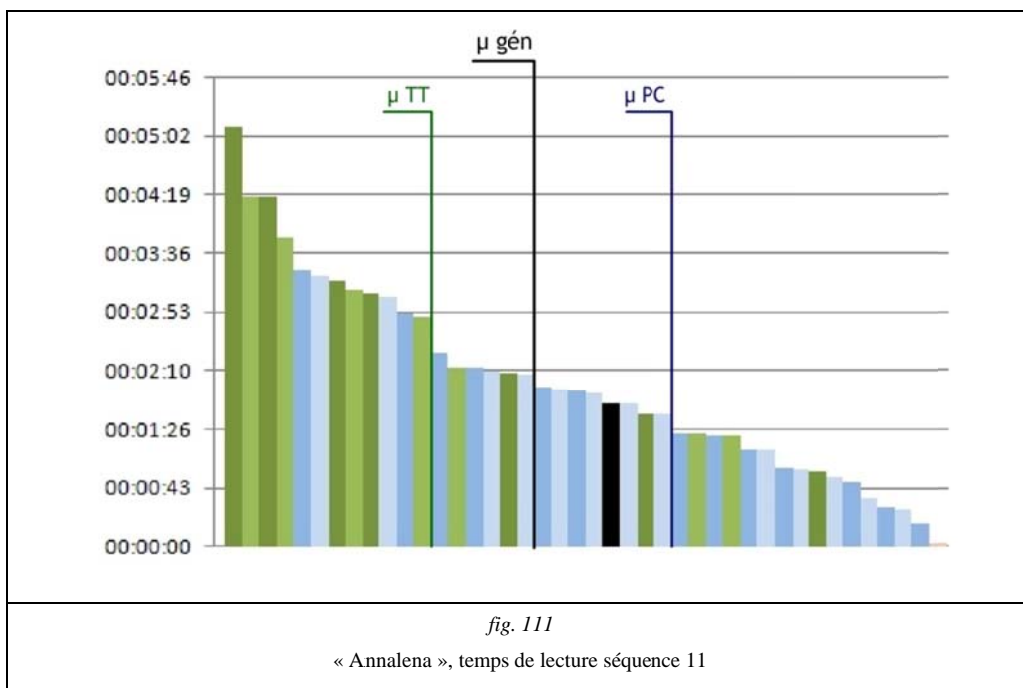
¹⁰³ Ce sujet, récurrent dans plusieurs séquences, sera traité plus en détail ci-après dans les résultats généraux conclusifs

11. Séquence 11 – La chambre

	
<p><i>ill. 55</i> « Annalena », séquence 11 - extrait</p>	<p><i>fig. 110</i> « Annalena », séquence 11 - PNI</p>

Après une courte introduction textuelle, la séquence se concentre sur le corps nu d'Anna étendue. L'auteur a visé dans cette séquence un triple objectif :

- Inventer une ellipse narrative « hybride » qui passe du texte (avant l'amour) à l'image interactive (après l'amour)
- Mettre en scène et en jeu le sens du toucher (pour lequel le support de la tablette tactile se prête particulièrement bien).
- Créer une rupture émotionnelle par la séquence finale, à la fois pour le lecteur par rapport à cette longue exploration poétique interactive du corps d'Anna, mais aussi par extrapolation pour le personnage principal, Pierre, par la réaction d'Anna qui est caractéristique du personnage.

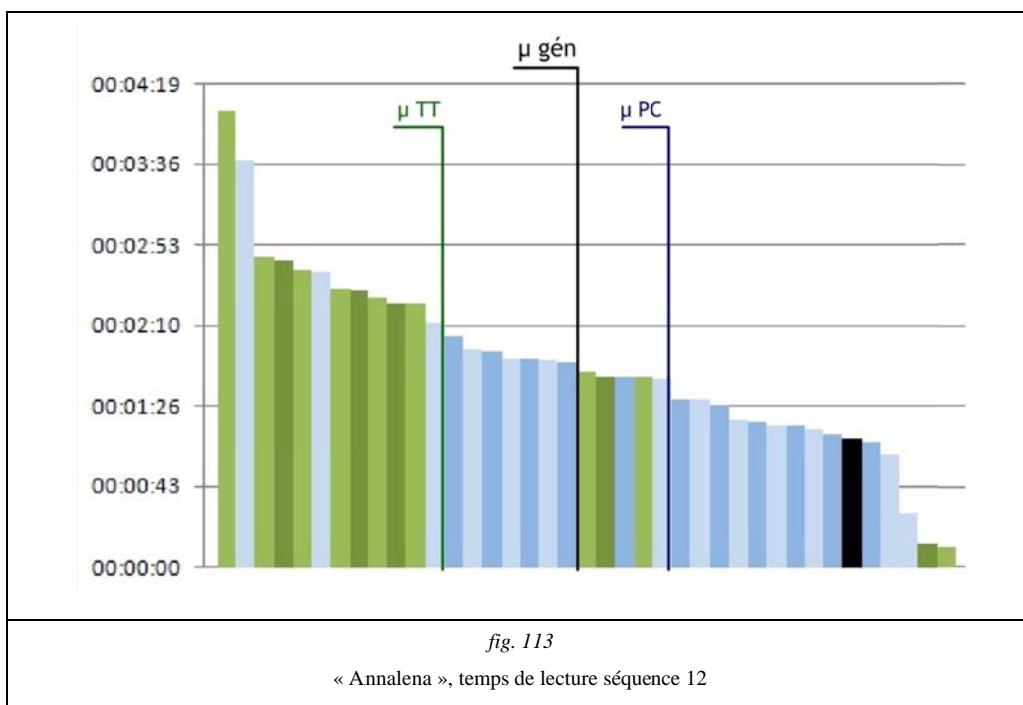


Les écarts de temps entre PC et tablette tactile sont ici remarquables, puisque l'écart entre les temps moyens respectifs représente 60% du temps moyen général. Peu de remontées des questionnaires permettant d'expliquer ce décalage, sauf peut-être le lecteur n° 29 qui peine avec ses gros doigts et le lecteur n° 30 qui mentionne explicitement cette scène (avec les panoramiques) comme l'ayant marqué.

12. Séquence 12 – Matinale


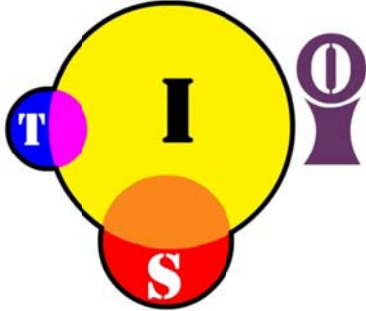
<p style="text-align: center;"><i>ill. 56</i> « Annalena », séquence 12 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 112</i> « Annalena », séquence 12 - PNI</p>

Séquence équilibrée sur le plan textuel, visuel et sonore, dont une des finalités voulues par l'auteur est de servir d'ancrage « réel » à la séquence onirique qui la suit.

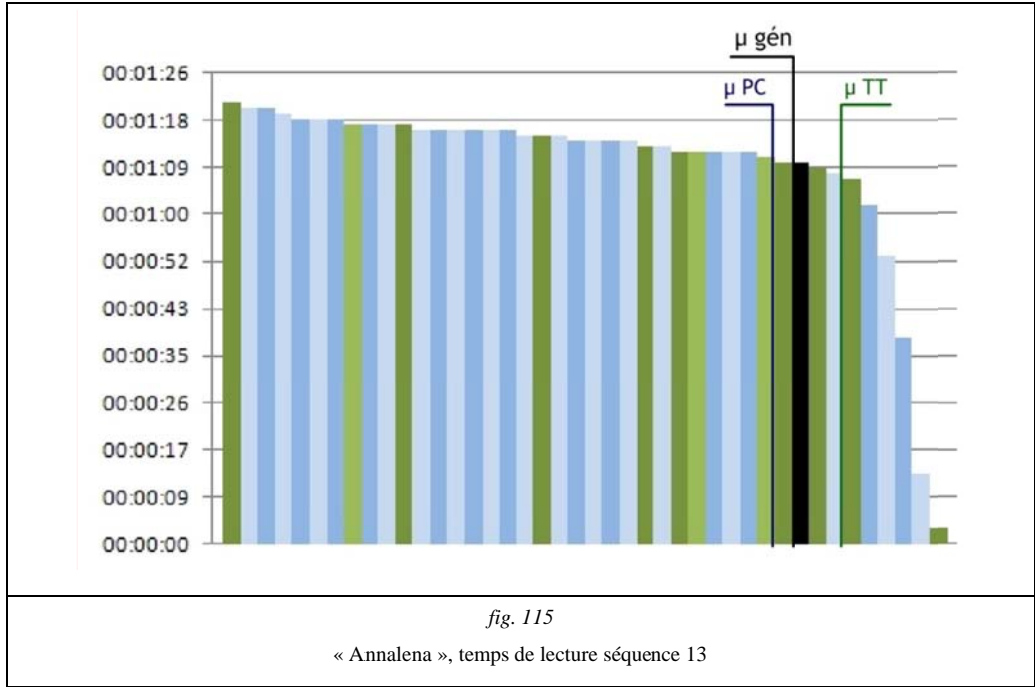


On retrouve à nouveau des temps relativement plus longs pour les lectures sur tablette par rapport aux lectures sur PC. L'une des explications est ici technique, puisque cette séquence comporte un panoramique interactif qui a été relevé par certains lecteurs comme ayant un fonctionnement problématique sur tablette. Exemple lecteur n° 22 : « ...la tablette a eu des problèmes au niveau des vues panoramiques sur le port et aussi pour voir la silhouette de femme en haut du toit. » - Ce lecteur correspond au temps de lecture le plus important pour cette séquence.

13. Séquence 13 – Fort loin (rêve)

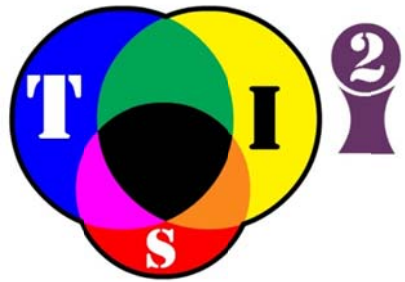
	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 57</i> « Annalena », séquence 13 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 114</i> « Annalena », séquence 13 - PNI</p>

Seconde séquence onirique sans texte sinon le titre et des graffiti...

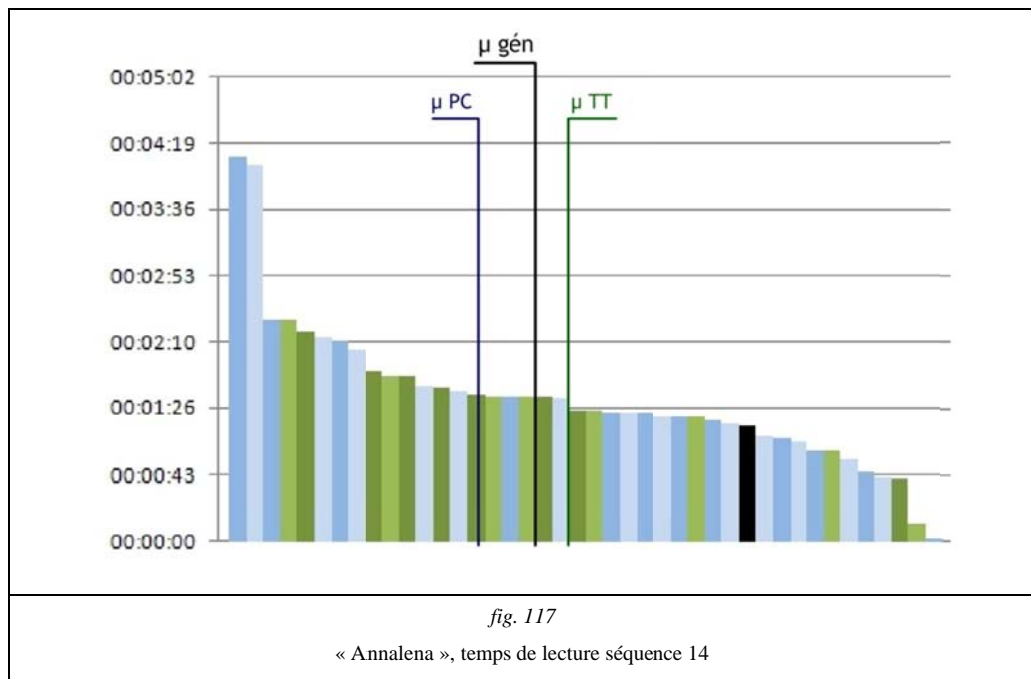


On retrouve ici les mêmes caractéristiques temporelles que pour la première séquence onirique (séquence n° 6 « Etales »), c'est à dire une adhésion de la grande majorité des lecteurs à l'ensemble de cette séquence.

14. Séquence 14 – Le galet


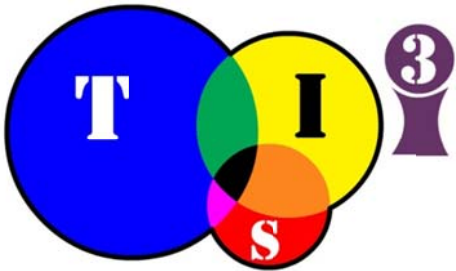
	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 58</i> « Annalena », séquence 14 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 116</i> « Annalena », séquence 14 - PNI</p>

Une séquence particulièrement équilibrée entre texte, image, son et interactivité, jugée par l'auteur comme étant particulièrement importante en termes d'immersion de lecture : le jeu de glisser-déposer des galets ponctue en effet le dialogue entre Anna et Pierre et doit ainsi favoriser l'implication du lecteur par transfert métaphorique (tout particulièrement par le remplacement du curseur par une main lorsque le support est le PC)

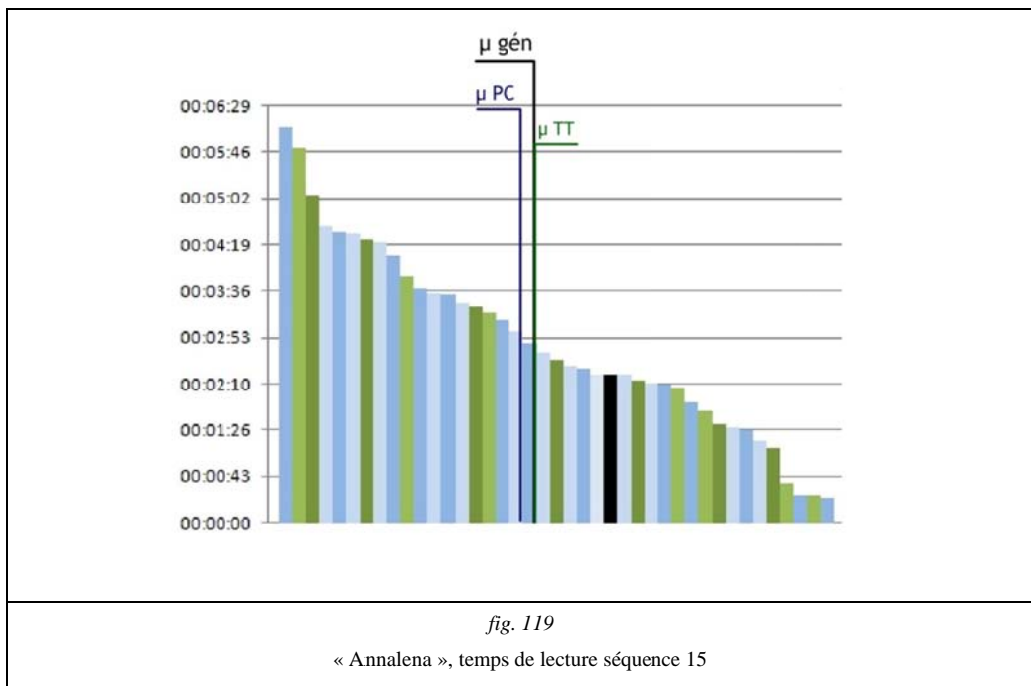


Aux quelques exceptions extrêmes, le profil temporel de cette séquence est plutôt homogène, avec un très faible écart entre temps moyens PC et tablette par rapport au temps moyen général (4,6 %). Cette séquence semble donc bien atteindre les objectifs qui lui ont été initialement attribués par l'auteur, ce qui n'était pas forcément évident au départ, le jeu des déplacements de la pierre n'étant pas foncièrement intuitif.

15. Séquence 15 – Au labo

	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 59</i> « Annalena », séquence 15 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 118</i> « Annalena », séquence 15 - PNI</p>


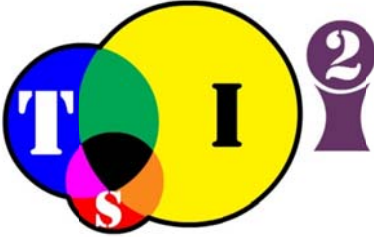
Une séquence « charnière » de l’histoire comprenant un élément textuel jouant un rôle clef dans la narration puisqu’il déclenche la disparition d’Anna de la vie de Pierre, ainsi qu’un élément visuel jouant un rôle tout aussi capital puisqu’il ouvre, selon l’auteur, une autre dimension dans le personnage d’Anna.



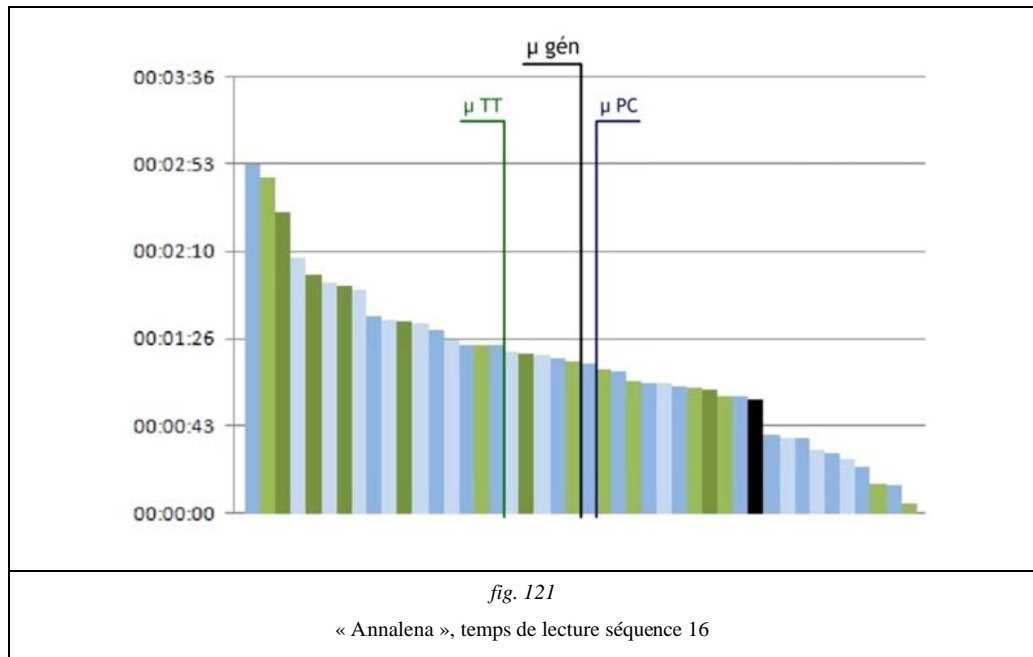
Cette séquence est très lourde, tant par ses contenus textuels et narratifs que par sa dimension interactive qui demande de la part du lecteur une certaine compréhension du fonctionnement d’un laboratoire « argentique » et une certaine

patience pour parvenir à la «révélation» interactive. Le résultat donne un graphique temporel très contrasté dans lequel le support ne semble pas jouer un rôle particulier puisque l'écart entre les temps moyens PC et tablette n'est que de 4,7% par rapport au temps moyen général.

16. Séquence 16 – Marché couvert

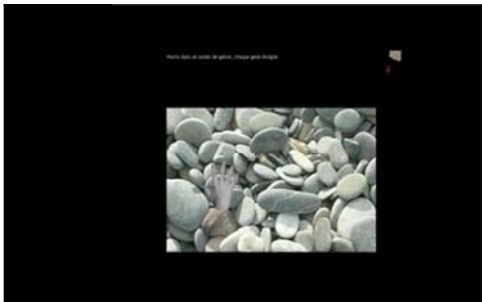
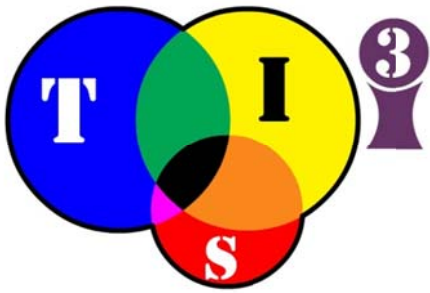
	
<p><i>ill. 60</i> « Annalena », séquence 16 - extrait</p>	<p><i>fig. 120</i> « Annalena », séquence 16 - PNI</p>

Une séquence principalement visuelle appelant l'interactivité, selon l'auteur, pour traduire l'attente et l'espoir pour Pierre de retrouver Anna dans la foule du marché couvert.

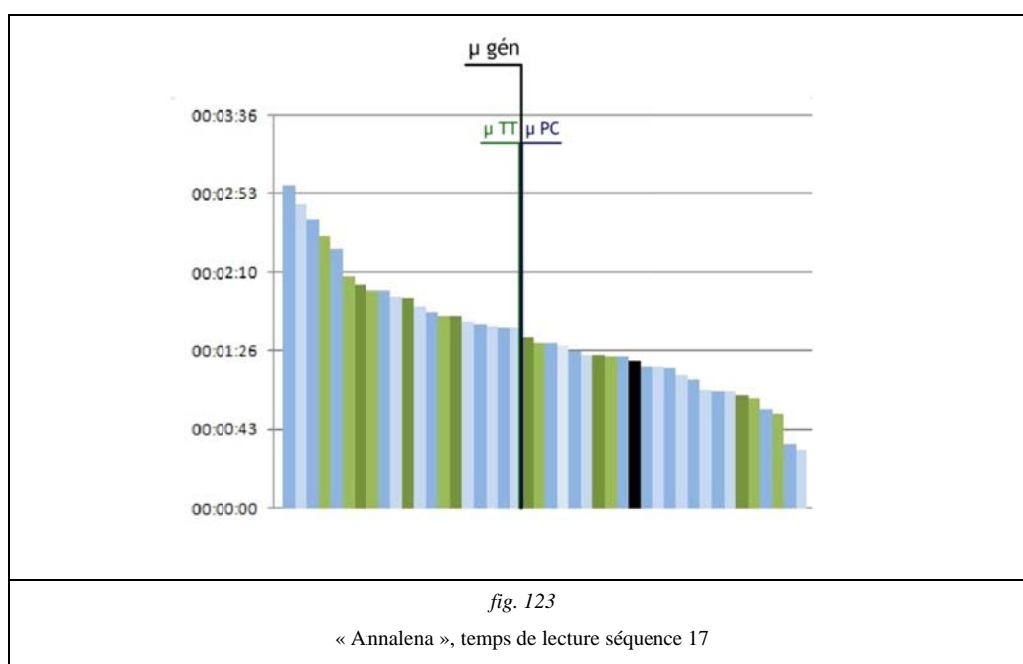


On retrouve un graphique temporel assez homogène et équilibré indiquant que la séquence a globalement rempli la fonction narrative qui lui avait été conférée.

17. Séquence 17 – La plage

	
<p><i>ill. 61</i> « Annalena », séquence 17 - extrait</p>	<p><i>fig. 122</i> « Annalena », séquence 17 - PNI</p>

Cette séquence est un écho inversé, pour l’auteur, à celle du galet (séq. N° 14) : un personnage au lieu de deux, aucun galet (ou une multitude) au lieu d’un.

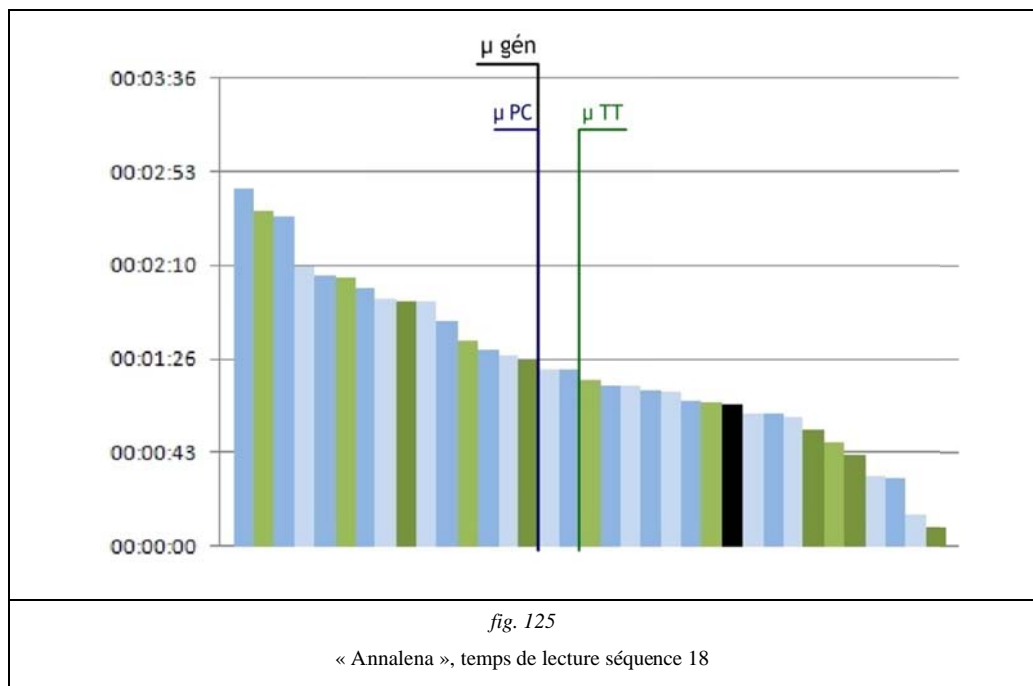


Le graphique temporel est de profil plutôt homogène avec une remarquable coïncidence des temps moyens. L’interactivité par glissement de la « main » sur les galets a bien été comprise par les lecteurs avec des écarts temporels complètement en phase avec la démarche de recherche un peu désabusée que mène Pierre.

18. Séquence 18 – Le chapeau

<p><i>ill. 62</i> « Annalena », séquence 18 - extrait</p>	<p><i>fig. 124</i> « Annalena », séquence 18 - PNI</p>

Cette séquence est pour l’auteur le lien qui relie (peut-être) Anna au destin de Nicolas de Staël et par extrapolation métaphorique à celui de Pierre. Une séquence assez équilibrée entre texte et image, avec une interactivité de répulsion similaire à la séquence de la douche (séqu. N° 9).



L’effet panoramique interactif semble ici avoir moins d’impact sur le graphique temporel que dans les autres séquences utilisant ce procédé, et les temps moyens entre PC et tablette sont très proches. Si l’on étudie l’ordre dans lequel cette séquence a été lue dans chaque parcours de lecture, on constate qu’elle apparaît

de façon dominante en fin de parcours, à un moment donc où la plupart des lecteurs ont acquis une expérience de lecture interactive suffisante pour se sentir plus à l'aise dans leur relation au contenu.


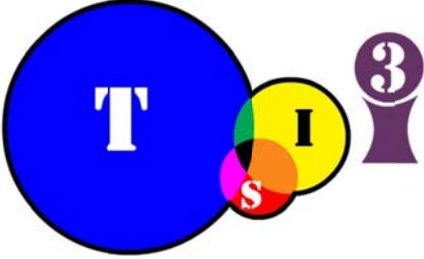
Position	Nb.
1	1
2	0
3	1
4	2
5	0
6	1
7	1
8	2
9	2
10	2
11	1
12	1
13	1
14	6
15	2
16	3
17	7
18	4
19	1
20	0

fig. 126

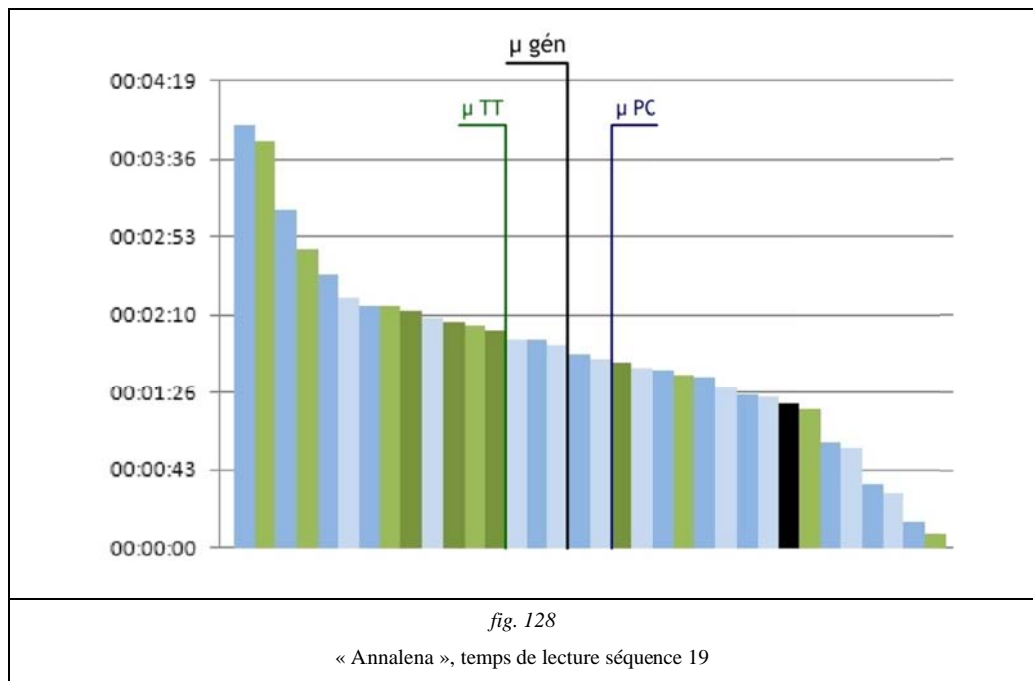
« Annalena », position de la séquence 18 dans les parcours de lecture

Il est intéressant de constater que le seul lecteur qui a commencé sa lecture par cette séquence se trouve être le lecteur n° 1 qui a produit pour cette séquence le temps de lecture le plus long (2'45"). Parmi ses remarques, on notera : « *Les zones interactives ne sont pas clairement identifiables dans le sens d'une utilisation simple* »

19. Séquence 19 – Crépuscule


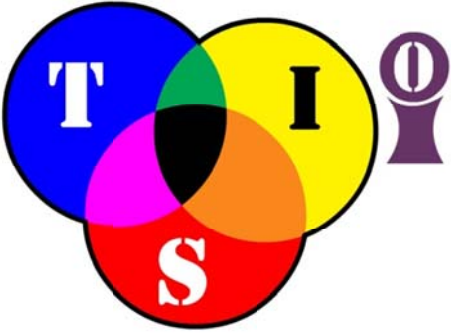
	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 63</i> « Annalena », séquence 19 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 127</i> « Annalena », séquence 19 - PNI</p>

Une séquence « divine », selon l’auteur, puisqu’elle permet au lecteur de commander le coucher du soleil. Les objectifs recherchés par cette forme d’interaction sont à nouveau, comme dans la séquence du dessin (séq. N°7) la confrontation du texte avec l’image en mouvement (mais cette fois-ci avec l’interactivité en plus), mais aussi l’immersion du lecteur dans un rythme lent qui se veut traduire le poids inéluctable du temps et du destin pour le personnage principal de cette histoire.



Cette séquence, bénéficie d'une interactivité « lente » (comme le coucher d'un soleil), avec cette possibilité « magique » d'inverser le cours du temps en faisant remonter le soleil selon son gré, possibilité dont certains lecteurs ont su visiblement jouer si l'on s'en réfère au graphique temporel.

20. Séquence « Fin » - Epilogue – Générique

	
<p style="text-align: center;"><i>ill. 64</i> « Annalena », séquence 20 - extrait</p>	<p style="text-align: center;"><i>fig. 129</i> « Annalena », séquence 20 - PNI</p>

Cette dernière séquence comprend à la fois l'épilogue de l'histoire et le générique. L'épilogue a été voulu par l'auteur comme un choc auditif pour le lecteur, par l'apparition de la voix masculine et grave de Pierre. Une façon, selon l'auteur, de sceller le destin de son personnage principal, piégé dans une attente au dénouement improbable, au fond d'un puits de solitude et de déception qui lui renvoie le son de sa propre voix.

4.5. Résultats généraux conclusifs

4.5.1. Segmentation des séquences

Parmi les 21 séquences qui composent « Annalena », certaines disposent d'un certain nombre de caractéristiques communes. Il peut donc s'avérer intéressant de les rapprocher selon ces critères afin de déterminer si des points communs se dégagent qui les distinguent des autres. Les différentes segmentations pouvant ainsi être étudiées sont les suivantes :

4.5.1.1. Segmentations liées au contenu

⇒ Séquences à dominance textuelle

Ces séquences sont remarquables par l'importance absolue ou relative du texte par rapport à l'image : les séquences S07 (désespoirs) et S15 (Au labo) sont les plus riches sur le plan textuel (resp. 3267 et 4748 caractères). Les séquences S00 (introduction) et S19 (crépuscule) contiennent quant à elles environ 2000 caractères, mais pour une seule image. Sans surprise, les séquences S07 et S15 présentent les temps moyens de lecture les plus longs (resp 3'01" et 2'48"), la séquence S07 contenant de plus 8 phrases dites par Anna et donc synchronisées à l'audio.

⇒ Séquences à dominance visuelle

A l'inverse des précédentes, ces séquences dominent par la présence d'images fixes ou animées avec peu ou pas de texte : les séquences S06 (Etales) et S13 (Fort loin) sont composées uniquement d'images animées, les séquences S01 (Antibes) et S08 (Carnet) sont des recueils d'images fixes, les séquences S14 (Le galet) et S16 (Marché couvert) sont centrées sur l'image avec très peu de texte d'accompagnement (respectivement 697 et 657 caractères). A très peu d'exceptions près, les séquences S06 et S13 ont été entièrement suivies par les lecteurs : l'effet « clip animé » joue donc pleinement, alors que ces séquences à vocation onirique ne font pas directement progresser la narration. En revanche, les séquences S01 et S08 présentent une grande variété de temps de lecture, allant de quelques dizaines de secondes à 4 ou 5 minutes. Les séquences S14 et S16 présentent quant à elles la caractéristique commune

d'avoir un temps de référence plutôt bas par rapport à l'ensemble des temps de lecture.

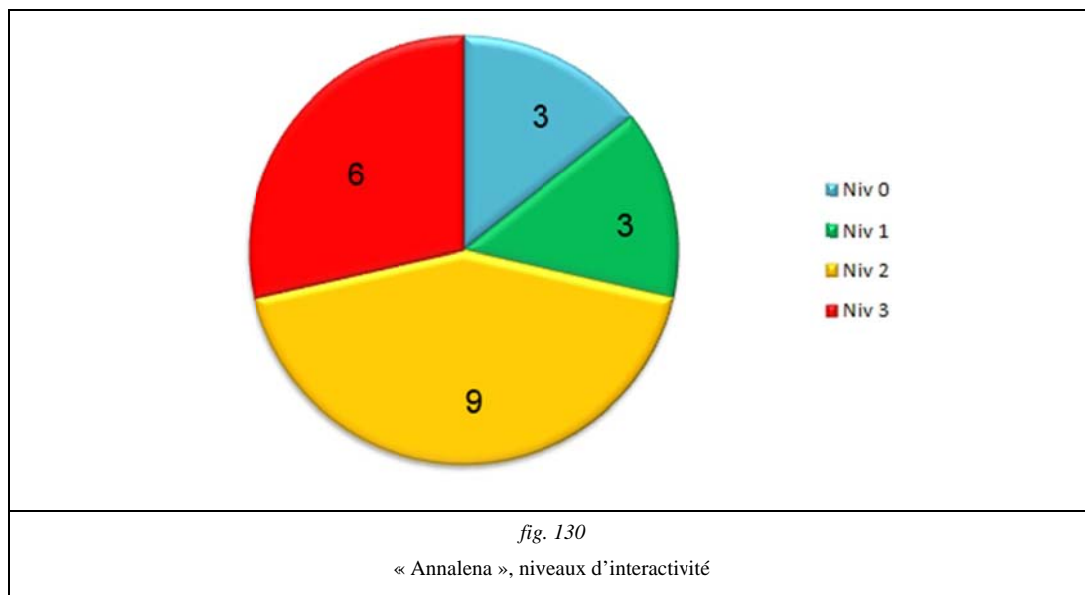
⇒ **Séquences à caractère narratif sonore**

« Annalena » se caractérise par un contenu sonore qui, s'il participe bien à la narration, notamment par le traitement de la voix, n'a toutefois pas le même niveau de contribution que le texte ou l'image. C'est en particulier dû au fait que l'auteur a choisi de ne pas dissocier la voix du texte, alors qu'il aurait parfaitement pu être possible de ne traiter certains éléments narratifs que sur le plan sonore, comme par exemple en introduisant des dialogues uniquement parlés sans équivalence textuelle. Si ce choix a limité la dimension multimodale du son dans « Annalena », il s'est avéré a posteriori opportun dans quelques cas extrêmes, comme on peut le constater à la lecture des questionnaires associés : « *Je n'ai pas utilisé le casque* » (lect 20) – « *Son pas utilisé. Enlever son, plus gênant qu'autre chose* » (lect 24) – « *Non – a enlevé le son dès l'introduction* » (lect 34). Ainsi pour ces lecteurs, il n'y a pas vraiment eu de perte d'information par rapport à la narration brute. A la lecture des réponses au questionnaire, on peut toutefois noter que ces lecteurs ont tous les trois plutôt apprécié l'expérience, sans toutefois avoir saisi toute les dimensions de l'histoire (aucun n'a ainsi compris la clef de l'histoire).

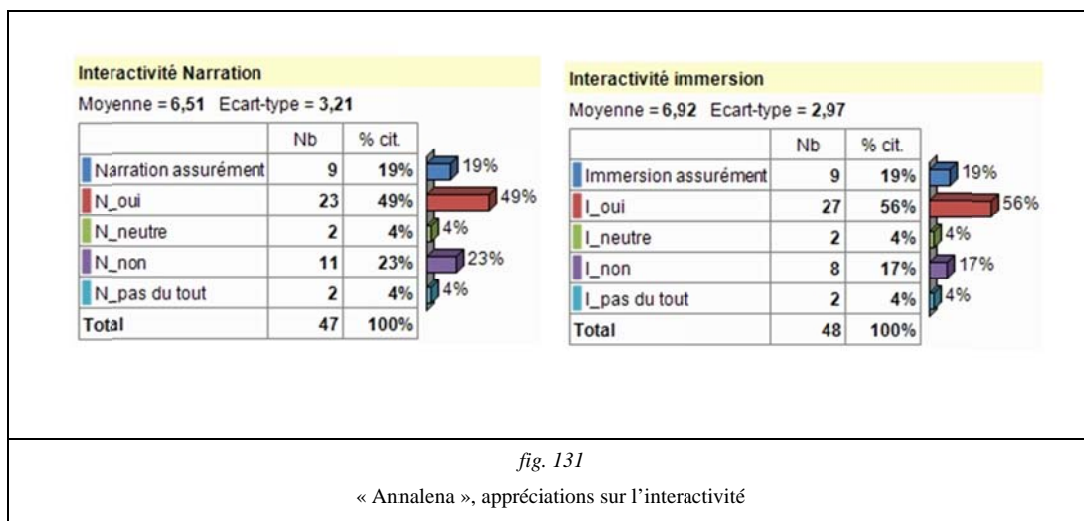
Pour relativiser ces réponses, on notera par ailleurs certains retours de lecteurs sensibles à la dimension sonore : « *de façon générale, il me semble que c'est le facteur clé de l'immersion.* » (lect 07), « *le choix des sons et leur traitement me semblent correspondre au sens du récit. Parfois ils l'illustrent, parfois ils le complètent.* » (lect 08), « *le fait que seul le personnage d'Anna ait une voix reste surprenant. La musique a gêné ma lecture mais elle apporte une réelle contribution à l'histoire. J'ai beaucoup aimé les sons de l'eau, du vent. Ils créent un univers, une ambiance.* » (lect 17).

4.5.1.2. Segmentations liées à la forme d'interactivité

Les 21 séquences composant « Annalena » se répartissent selon 4 niveaux d'interactivité tels que définis dans la première partie, le niveau 0 correspondant à l'absence d'interactivité et le niveau 3 à une interactivité constitutive de la narration.



L'appréciation générale de l'interactivité par les lecteurs est globalement positive, voire convaincue. Ainsi, à la question « *A votre avis, l'interactivité a-t-elle contribué à la narration et à votre immersion dans l'histoire ?* », on trouve des réponses telles que « *sans aucun doute.* » (lect 08), « *oui, indéniablement. Elle donne une autre dimension au texte* » (lect 10), « *oui, je pense qu'elle m'a permis de rentrer dans l'histoire et l'ambiance* » (lect 38) ou encore « *complètement ! Je serai d'ailleurs curieuse de recommencer, pour voir si ma perception l'histoire ne serait pas changée.* » (lect 07). Les avis plutôt négatifs sont très peu motivés (lect. 11 « *pas assez d'interactivité pour moi* », lect 19 : « *images trop statiques* », lect 32 « *plus gênante qu'autre chose* »).



Outre ces niveaux d'interactivité, une classification plus fine peut être effectuée tenant compte du type d'interactivité :

⇒ **Interactivité de survol**

Le simple déplacement du curseur (ou du doigt) génère la relation interactive sans qu'il soit nécessaire de faire autre chose.

C'est le cas pour les séquences : S04 (Le fort), S09 (La pension), S10 (Maison vide), S17 (La plage), S18 (Le chapeau). On observe qu'en général ces séquences sont appréciées de façon équivalente sur PC et sur tablette à l'exception notable de la séquence 4 où la dimension interactive n'a peut-être pas été assez portée à l'attention de certains lecteurs.

⇒ **Interactivité complexe**

Ce type d'interactivité nécessite certains enchaînements précis avant que le lecteur n'en apprécie tout l'effet.

Sont concernées les séquences : S00 (Calepin de présentation de « Annalena » en préface à la séquence introductive), S08 (Carnet), S11 (La chambre), S14 (Le galet), S15 (Au labo), S19 (Crépuscule). Ce sont des séquences aux graphiques temporels plutôt contrastés qui témoignent de la diversité des comportements de lecture par rapport à ce type d'interactivité.

⇒ **Non-interactivité**

A l'opposé, certaines séquences n'offrent aucune forme d'interactivité servant la narration (autre que de retourner à l'interface centrale ou bien encore dans la séquence introductive de revenir sur le texte à la fin). Il faut noter que la non-interactivité peut présenter un effet perturbant pour le lecteur qui est en général dans des dispositions de recherche d'éléments interactifs dans chaque séquence.

Il s'agit des séquences S00 (Introduction), S06 (Etales), S13 (Fort loin), S20 (Conclusion). On peut constater que la majorité des lecteurs acceptent cette absence d'interactivité et laissent se dérouler la séquence dans son intégralité sans chercher à l'interrompre prématurément. On mettra toutefois à part la séquence S20 conclusive dont la durée de lecture n'a pas été mesurée.

⇒ **Action panoramique**

Trois séquences offrent un même dispositif interactif permettant de parcourir de façon progressive un élément visuel : S05 (Débutant), S12 (Matinale), S18 (Le chapeau). Quelques lecteurs ont fait part d'une certaine difficulté rencontrée dans la mise en œuvre de ces dispositifs, soit par méconnaissance de son fonctionnement, soit pour des raisons techniques liées au fonctionnement sur tablette tactile.

⇒ **Action exploratoire**

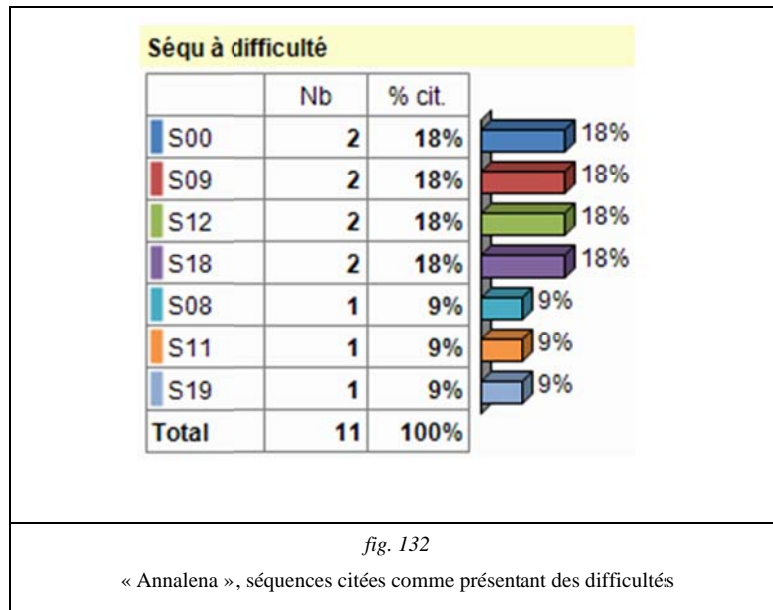
Trois autres séquences développent une interactivité visant à explorer un ensemble d'éléments : S01 (Antibes) pour des photos, S08 (Carnet) pour des dessins, et S16 (Le marché) pour des personnages. Les deux premières ont été diversement appréciées, en particulier à cause de leur « longueur » qui crée, un peu comme pour la douche de la séquence S09, une rupture de rythme dans la narration qui n'est pas dans les habitudes générales de lecture d'une fiction littéraire.

⇒ **Transfert kinésique**

Enfin 4 séquences développent une interactivité utilisant sous forme métaphorique une main comme dispositif de pointage en remplacement du curseur dans la version PC. Il s'agit des séquences S11 (La chambre), S14 (Le galet), S15 (Au labo), et S17 (La plage). Une cinquième séquence peut aussi y être apparentée, S07 (Désespoirs), dans laquelle c'est le souffle qui est simulé. L'absence de représentation métaphorique dans le cas de la tablette tactile a certainement ajouté à la difficulté globale qu'ont pu rencontrer certains lecteurs dans leurs relations à l'interface.

A l'exception des séquences à interactivité complexes, les similitudes d'interaction entre diverses séquences peuvent donc donner au lecteur l'occasion de développer une forme d'apprentissage lui permettant de se trouver de plus en plus à l'aise dans sa relation avec l'objet numérique au fur et à mesure qu'il progresse dans l'histoire.

Peu de séquences ont été citées explicitement comme présentant des difficultés. Parmi celles-ci, quatre séquences à interactivité complexe ont été citées, (celles impliquant le tournage de pages S00 et S08, ainsi que S11 la chambre et S19 crépuscule) ont été mentionnées, ainsi que deux séquences à panoramique S12 et S18. La séquences S09 (La douche) a aussi été citée, mais plus pour une raison liée à l'effet de longueur et de « fausse » interactivité que l'auteur a souhaité et qui a mal été compris par certains lecteurs : « *il y a un plan que je n'ai pas vu jusqu'au bout, celui de la douche* » (lect 06), « *le parcours est plutôt clair en général. Sauf la scène de la douche que je n'ai pas réussi à finir* » (lect 17).



4.5.1.3. Segmentations liées à la forme stylistique

Enfin, une dernière segmentation peut être établie qui concerne diverses formes stylistiques particulières employées pour certaines séquences.

⇒ **Univers poétique**

Les séquences S04 (Le fort) et S11 (La chambre) contiennent explicitement du texte poétique, celui-ci étant directement contrôlé par la relation interactive du lecteur avec l'écran.

⇒ **Univers onirique**

Les séquences S06 (Etales) et S13 (Fort loin) sont explicitement annoncées comme étant des rêves. Elles présentent toutes deux la caractéristique d'avoir un niveau d'interactivité nul, ce qui renforce leur côté onirique, puisque, tout comme pour un rêve, le lecteur n'a d'autre possibilité que de subir la séquence dans son intégralité, ou bien de l'interrompre brusquement.

⇒ **Esthétique de la frustration**

Pour les séquences S09 (La pension), S10 (Maison vide), S11 (La chambre), S14 (Le galet), S18 (Le chapeau), l'auteur a adopté certains choix de fonctionnement interactifs qu'il considère comme relevant de l'esthétique de la frustration.

L'esthétique de la frustration est un terme qui a été créé en 1993 par Philippe Bootz qu'il a ensuite défini ainsi : « L'esthétique de la frustration consiste à attribuer, dans le projet d'écriture, une valeur sémiotique à l'activité et aux réactions du lecteur. Autrement dit, à considérer que l'activité de lecture elle-même, dans son aspect behavioriste, fait partie du texte ». [BOOTZ 05]

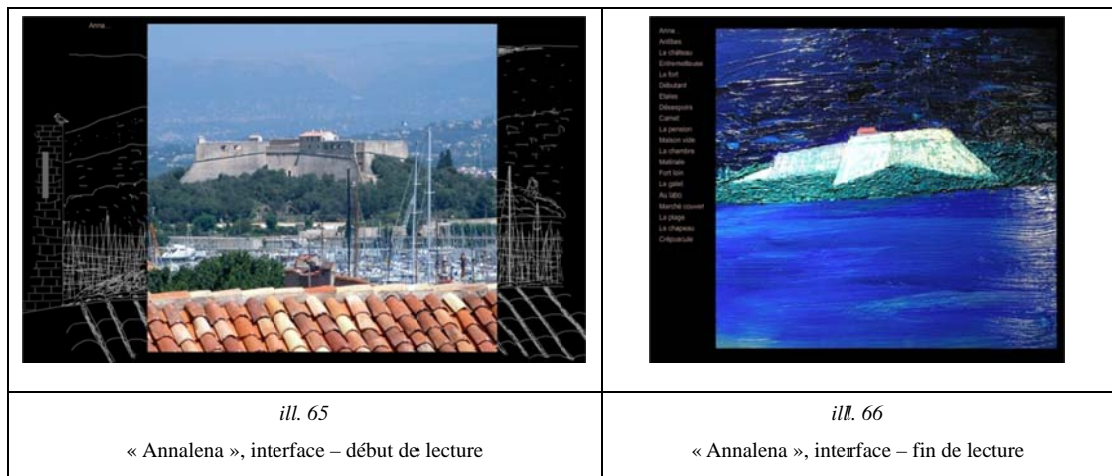
De façon plus générale, l'esthétique de la frustration entend jouer sur la déception, voire la frustration du lecteur, soit une situation plutôt désagréable que les auteurs essaient classiquement de susciter. Dans « Annalena » cette forme d'esthétique a été utilisée notamment pour contrecarrer le désir de curiosité - ou de voyeurisme - suscité par des situations particulières au sein de l'histoire (comme dans les séquences 09 ou 18). L'auteur entend ainsi traduire métaphoriquement la distance donnée par Anna à sa relation avec Pierre. Dans d'autres cas (comme la séquence 14), il s'agira de faire directement partager au lecteur la frustration ressentie par le héros.

Toutes ces séquences contribuent à ne pas laisser le lecteur dans des dispositions de lecture « stables », certaines d'entre elles détournant l'interactivité de ses fonctions classiques ou bien la supprimant totalement. Certaines remarques de lecteurs en témoignent : « *je dirai perplexe. Certaines choses m'ont plu, d'autres m'ont un peu perdu* » « *la partie où Anna se douche. La partie où il aperçoit Anna sous un chapeau, sur le toit.* » (lect 05), « *Impression de 'flottements', 'entre deux eaux', songeuse* » (lect 13), « *J'ai été une ou deux fois perplexe car il n'y avait aucune action à mener mais juste laisser dérouler la séquence. C'est assez déroutant car on a l'habitude d'agir pour faire avancer l'histoire, surtout que le curseur se transforme en main à certains endroits et*

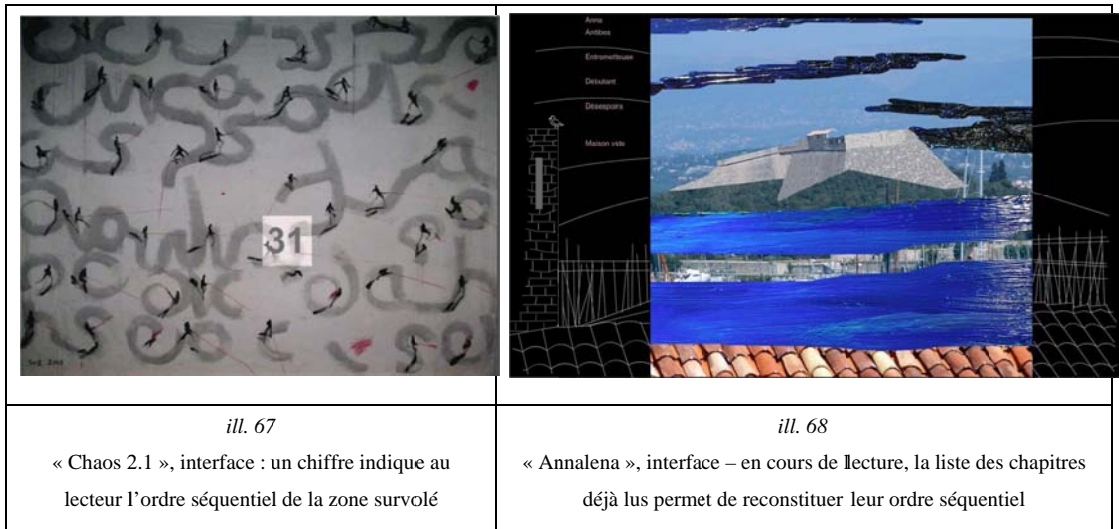
qu'on a l'impression de pouvoir interagir. » (lect 09). « histoire poétique, donc on ne peut pas tout comprendre » (lect 33).

4.5.2. Stratégies de navigations

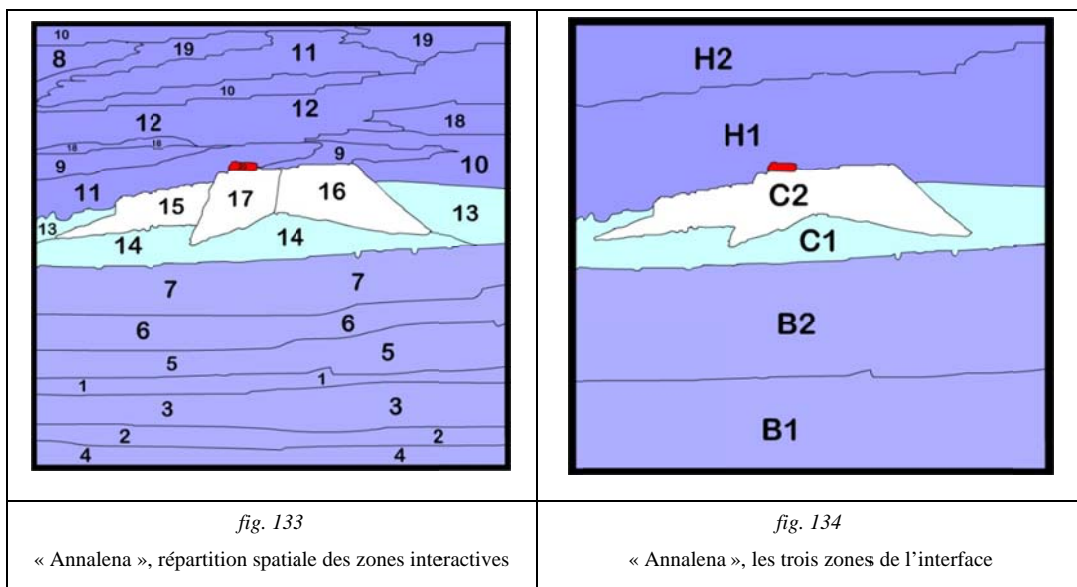
Après avoir pris connaissance des quelques indications préliminaires, puis de la séquence introductive (séquence « 0 »), le lecteur se trouve face à l'interface centrale représentant une photo du Port et du Fort Carré d'Antibes qui se transformera petit à petit en peinture au fur et à mesure de la lecture des chapitres. Cette interface, de forme carrée, est décomposée en différentes zones interactives permettant d'accéder aux 20 chapitres de « Annalena », le vingtième correspondant au toit rouge d'un des baraquements du Fort Carré qui ne deviendra interactif que lorsque les 19 autres séquences auront été parcourues par le lecteur.



A la différence des choix conceptuels réalisés dans l'interface (elle aussi carrée) de « Chaos 2.1 » [~BOUILLOT_3], le lecteur qui souhaite effectuer une lecture séquentielle de l'histoire n'a ici aucun indice sur la disposition spatiale des accès aux chapitres pour effectuer son premier clic. S'il souhaite mettre en œuvre une telle stratégie de navigation, il devra donc compter sur les clics suivants pour pouvoir l'imaginer et la mettre en œuvre. Deux indices ont été prévus à cet effet par l'auteur : une répartition spatiale des chapitres répondant à une certaine logique par rapport à l'ordre chronologique de l'histoire, et une organisation logique des chapitres déjà lus dans la liste interactive à gauche de l'interface. Il est donc possible, au lecteur qui le souhaite, de tenter de reconstituer tant bien que mal une lecture séquentielle de l'histoire.



Le découpage des zones est organisé en trois grandes régions : en bas le premier plan du toit (B1) et du Port (B2), au centre la zone verte (C1) avec le Fort Carré (C2), et en haut l'arrière-plan des collines (H1) et du ciel (H2). En étudiant la répartition des zones interactives, on remarque que la répartition des chapitres s'est effectuée en commençant par le bas, pour se poursuivre par le haut et finir au centre, ceci en ménageant quelques exceptions de logique dans la disposition (zones 1, 18, 19).

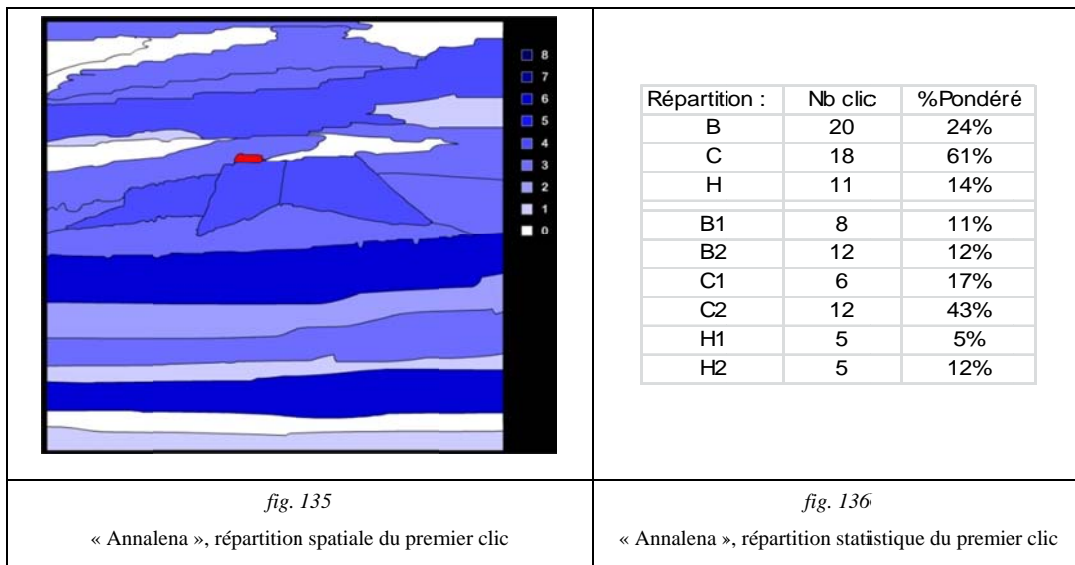


L'analyse des premiers clics s'est effectuée sur la base de l'ensemble des traces valides recueillies, qu'elles aient été complètes ou incomplètes. Les valeurs brutes des résultats ont été ramenées en pourcentages, puis elles ont été pondérées afin de tenir compte de la surface relative des zones B, C et H.

Analyse du premier clic

Comme mentionné précédemment, le premier clic se fait de façon « spontanée », puisqu'il n'y a aucun indice permettant de déterminer une relation entre l'image – qui est à ce stade a photo vue dans sa globalité – et l'ordonnancement des séquences. On peut même considérer que, pour la plupart, les lecteurs qui se sont prêtés au test n'avaient aucune idée de l'effet qu'allait produire ce premier clic (sauf pour ceux éventuels qui ont pu assister à une démonstration ou à la prestation d'un autre lecteur – mais, considérant la façon dont les tests se sont déroulés, ces cas sont minoritaires).

L'étude des traces montre que le nombre de clics par zone s'échelonne entre 0 et 6. Deux zones situées vers le bas de l'écran ont attiré le plus de clics. Si l'on considère la répartition pondérée des clics, la zone centrale (et tout particulièrement celle correspondant au Fort Carré), représente à elle-seule plus de 60% de l'ensemble. Il y a donc une focalisation naturelle de l'intérêt des lecteurs sur ce bâtiment remarquable et ce qui l'entoure.



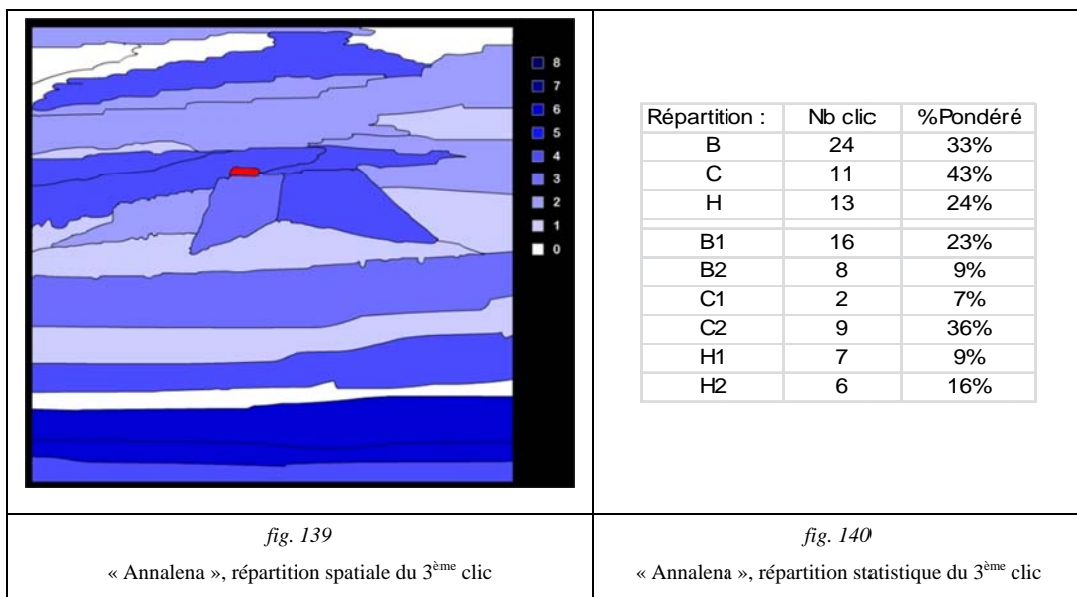
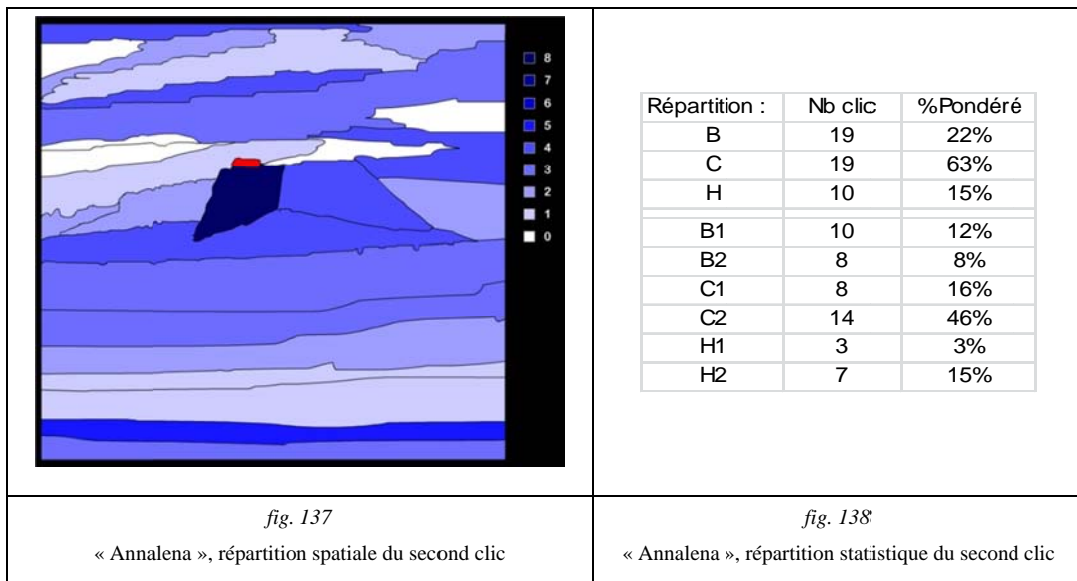
Analyse des deux clics suivants

Le premier clic a engendré deux effets visuels importants :

- la transformation de la zone photographique cliquée en zone peinte, début du lent processus de transformation de l'interface « photo » en interface « peinture » au fil de la lecture des différentes séquences
- l'accès à une première séquence de « Annalena ».

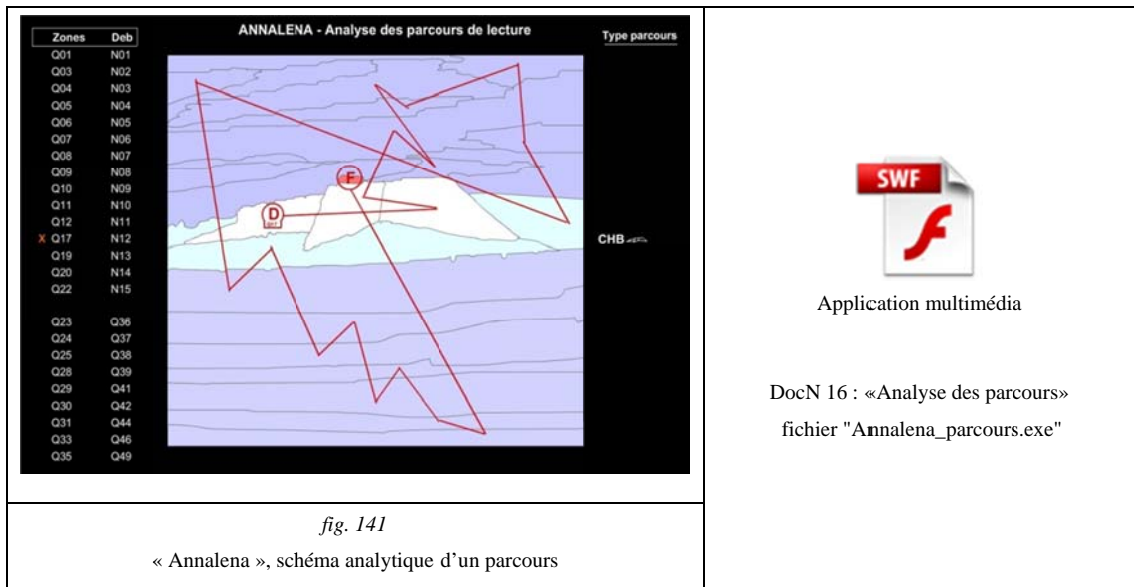
Au retour de la lecture de cette séquence, le lecteur se retrouve donc avec une interface dont l'une des zones est modifiée visuellement, et un rappel sur la gauche du titre de la séquence qu'il vient de lire. Il lui est donc possible d'amorcer à ce stade un processus de compréhension de la corrélation entre l'interface visuelle et l'ordonnancement des séquences, et donc, s'il le souhaite, d'élaborer le début d'une stratégie de navigation.

L'observation du second clic montre un maintien de l'intérêt pour la zone centrale, tandis que le troisième clic amorce un effet de dispersion sur les deux autres zones avec toutefois une certaine concentration sur la zone B1, c'est à dire celle qui correspond à la séquence du début chronologique de l'histoire.



Ces amorces de stratégies de lecture, l'une plutôt centrale, et l'autre plutôt en phase avec la répartition chronologique des séquences se confirment-elles par la suite ?

Analyse des parcours globaux



Si l'on étudie maintenant les parcours de lecture dans leur ensemble, on peut faire les observations suivantes :

- Aucun parcours n'est identique aux autres. La plus longue portion de parcours identique se compose de 7 séquences (S05-S06-S03-S01-S04-S02-S14) et ne se retrouve que dans 2 parcours différents. La portion de parcours qui se retrouve le plus est formée de 4 séquences (S06-S03-S01-S04) et se retrouve dans 4 parcours différents.
- 60% des parcours de lecture complets (ou presque) respectent globalement le découpage en zones H, B, et C, c'est à dire qu'ils privilégient l'exploration d'une de ces zones avant de passer dans la suivante.
- Parmi ceux-ci, 57% ont d'abord commencé par le bas (soit 38% pour une stratégie B-C-H et 19% pour une stratégie B-H-C), 29% par le centre, et 14% par le haut.
- D'une façon plus générale, si l'on considère l'ensemble des parcours enregistrés, qu'ils soient complets ou partiels, on observe dans 54% des cas, une stratégie de lecture partielle explorant l'une des zones H, B ou C.

- Lors d'un parcours de lecture, on peut observer dans 40% des cas un phénomène d'attraction visuelle du bâtiment du Fort Carré incitant à l'exploration successive des trois séquences associées (séquences 15, 16 et 17) dans un ordre ou un autre.

Sur la base de ces résultats, on peut donc considérer qu'il existe bien une relation significative entre les parcours de lecture et la composition visuelle de l'interface.

Cette relation est-elle consciente, de la part du lecteur, ou bien est-elle simplement fortuite, simplement limitée à la composition graphique de l'interface ?

Voici quelques échantillons de remarques de lecteurs ou lectrices ayant adopté, consciemment ou non, une stratégie de lecture par zone :

Lect.11 : « *La découverte des chapitres ne fut pas évidente* » (B-C-H)

Lect.46 : « *Pas de problème* » (B-C-H)

Lect.12 : « *J'ai intuitivement cherché une linéarité* » (H-C-B)

Lect.30 : « *Manque de sommaire* » (H-C-B)

Lect.38 : « *Le déplacement dans l'histoire et les chapitres sont très clairs* » (B-H-C)

Lect.41 : « *Les chapitres n'apparaissant pas dans l'ordre selon où l'on touchait l'image, n'était pas très pratique* » (B-H-C)

Lect.48 : « *chercher les chapitres dans l'ordre sur le dessin est un peu complexe...* »
(pas de traces)

Nous pouvons constater que ces remarques sont très différentes selon les individus, malgré des similitudes de parcours. D'autre part, la recherche volontaire d'un ordre particulier a rarement été mentionnée dans les réponses aux questionnaires, et souvent de façon induite (ex. Lect.34 : « *que l'histoire soit construite avec un fil conducteur, un début, un milieu et une fin* »). Seuls deux lecteurs (Lect.38 et 48) mentionnent explicitement leurs efforts de recherche d'une linéarité.

D'une façon plus générale, la question de la lecture en ordre séquentiel (i.e. chronologique) est évoquée explicitement dans 27 des 50 questionnaires, de façon positive pour 7 d'entre eux et de façon négative (« *perturbante* ») pour les 20 autres. Une analyse détaillée des questionnaires des deux groupes montre quelques différences :

- 37% des lecteurs « perturbés » considèrent que l'interactivité ne contribue pas à la narration, tandis que tous les lecteurs de l'autre groupe pensent le contraire.
- 69% des lecteurs « perturbés » pensent ne pas avoir compris certaines séquences, tandis que l'ensemble des lecteurs de l'autre groupe pensent avoir tout compris.

Les résultats concernant l'appréciation générale sur l'histoire et les intentions de l'auteur ne présentent pas, quant à eux, de différences significatives.

4.5.3. Temps de lecture

Indépendamment des caractéristiques propres à la narration, à la nature des séquences, à leur positionnement spatial dans l'interface de navigation, l'étude directe des temps de lecture peut-elle permettre de faire ressortir quelques propriétés intéressantes partagées par certaines séquences ?

Temps de référence

D'une façon générale, les temps moyens constatés sont supérieurs aux temps de référence. Rappelons que ces derniers correspondent au temps de lecture moyen d'un lecteur « idéal » (au sens d'Umberto Eco [ECO 79]) tel que l'auteur l'imagine, c'est à dire un lecteur consciencieux et méthodique, mais qui n'est pas particulièrement embarrassé par des questions de compréhension d'ordre technique ou ergonomique. L'écart moyen entre temps moyens et temps de référence est de 25%, avec seulement 4 séquences dont l'écart est supérieur à 35% (maximum 58% pour la séquence 12 – Matinale – temps moyen 1'49" contre 1'09" pour le temps de référence).

Deux séquences présentent des écarts négatifs, il s'agit des séquences 1 (Antibes) et 9 (La pension). Ces deux écarts sont assez significatifs, car supérieurs à 30% par rapport au temps moyen général, et ils s'expliquent par la spécificité des séquences concernées : la séquence 1 se compose principalement d'un assez grand nombre de photographies (50), accessibles au travers d'une interface ayant la forme d'une visionneuse. Il est donc assez compréhensible que les lecteurs, lassés par l'aspect répétitif de la manipulation, cessent l'opération avant d'arriver au bout. De même, la séquence 9 présente une particularité susceptible d'inciter le lecteur à l'interrompre avant la fin : en effet, elle se termine par un long plan fixe sur la séance de douche d'Anna accompagnée d'une séquence musicale chantonnée, l'ensemble accompagné d'une forme d'interactivité minimaliste et « frustrante » susceptible de venir à bout de la patience du lecteur bien avant que la séquence ne soit complètement terminée. En effet, seule dépasse de la cabine de douche un léger aperçu d'une partie agréablement

charnue qui s'empresse de se retirer dès que l'on tente de s'en rapprocher. « Esthétique de la frustration », une fois de plus...

Deux séquences présentent un écart proche de zéro, les séquences 6 (Étales) et 13 (Fort loin) ce qui s'explique aisément par le fait qu'il s'agit des deux séquences purement animées, n'offrant aucune possibilité d'interaction durant leur déroulement.

Concernant ces temps de lecture, une question mérite d'être explorée : le public est-il comparativement disposé à passer plus de temps dans la lecture de texte, ou bien dans la relation interactive, ou autre ? Il n'est pas simple de répondre à cette question, tout simplement parce qu'il ne semble pas possible de quantifier de façon comparable, par exemple la quantité de texte et le degré de sollicitation interactive. Une seule piste nous semble possible à explorer à ce stade de nos réflexions : le positionnement moyen par rapport au temps du lecteur de référence. Il est certain que cette approche est quelque peu subjective, car ce lecteur de référence reste étroitement associé, du moins tel qu'il a été conçu, aux projections de l'auteur vers son lecteur idéal. Mais si l'on suppose que ce travail de référence a été élaboré avec une objectivité d'ordre scientifique, le positionnement relatif du temps de référence par rapport à la moyenne des temps de lecture mérite toute notre attention.

Si l'on reprend le tableau de décomposition des séquences de « Annalena » présenté dans la décomposition en éléments constitutifs (cf. section 4.1.3), on observe que les séquences les plus riches en éléments textuels (sans contrainte temporelle comme la séquence de début ou celle de la fin), sont les séquences 15 (« Au labo »), 07 (« Désespoir »), 09 (La pension »), 11 (« La chambre »), 10 (« Maison vide »), et 05 (Débutant ») - Toutes ont plus de 2.000 caractères. Quant aux séquences les plus interactives, elles se distinguent soit par le nombre de clics, comme les séquences 01 (« Antibes »), 08 (« Carnet »), 15 (« Au labo »), 11 (« La chambre »), 07 (« Désespoir ») ou 16 (« Marché couvert ») qui nécessitent plus de 10 clics pour être terminées, ou encore les séquences 04 (« Le fort »), 10 (« Maison vide »), 17 (« La plage »), ou encore 15 (« Au labo »), qui offrent une interactivité riche et immersive.

On peut alors étudier l'écart entre temps de référence et temps moyen du panel de lecteurs afin de voir si l'on peut trouver une distinction selon la nature des séquences.

Analyse comparative séquences textuelles vs séquences interactives					
		T.réf	T.moy	Ecart	%/moy
Textuelles					
	S15	00:02:19	00:02:48	-00:00:29	21,2%
	S07	00:02:06	00:03:01	-00:00:55	43,9%
	S09	00:02:43	00:02:04	+00:00:39	23,7%
	S11	00:01:46	00:02:01	-00:00:15	13,7%
	S10	00:01:54	00:01:59	-00:00:05	4,8%
	S05	00:01:13	00:01:49	-00:00:36	49,3%
Interactives (nb clic)					
	S01	00:02:32	00:02:00	+00:00:32	20,9%
	S08	00:01:34	00:01:42	-00:00:08	8,1%
	S15	00:02:19	00:02:48	-00:00:29	21,2%
	S11	00:01:46	00:02:01	-00:00:15	13,7%
	S07	00:02:06	00:03:01	-00:00:55	43,9%
	S16	00:00:56	00:01:15	-00:00:19	33,5%
Interactives (immersion)					
	S04	00:00:55	00:01:11	-00:00:16	28,9%
	S10	00:01:54	00:01:59	-00:00:05	4,8%
	S17	00:01:21	00:01:35	-00:00:14	17,0%
	S15	00:02:19	00:02:48	-00:00:29	21,2%

fig. 142

« Annalena », analyse comparative textualité vs interactivité

A l'examen de ces chiffres, on remarque que les écarts entre temps de référence et temps moyen pour les séquences « textuelles » ne font pas ressortir de caractéristiques significatives par rapport aux valeurs obtenues pour les séquences « interactives ». Il n'y a donc pas de décalage particulier par rapport à ce qu'avait imaginé l'auteur dans sa conception du lecteur « idéal », ce qui ne veut toutefois pas dire que le lecteur passe plus ou moins de temps dans la lecture ou l'interactivité. Nous ne sommes pas parvenus, à ce stade, à déterminer une autre méthodologie permettant d'étudier ce décalage.

Interactivité libre

Un dernier point mérite d'être exploré. L'interactivité à dimension exploratoire ou narrative se présente en effet sous deux formes. La première l'associe étroitement au texte qui vient alors conclure la partie interactive. Dans ce type d'interactivité que nous qualifierons de « contrainte », le lecteur est incité à poursuivre l'interaction jusqu'au bout afin de terminer

la séquence en cours. La seconde, généralement située en fin de séquence, n'offre pas de limite narrative ou temporelle au lecteur. Il peut pratiquer à loisir cette interactivité, que nous qualifierons de « libre », sans qu'il n'y ait influence sur le contenu ou le déroulement de la narration.

Les principales séquences à interactivité « contrainte » sont les séquences suivantes :

- Séquence 11 (La chambre) – La réaction d'Anna clôture la partie interactive
- Séquence 15 (Au labo) clôturée par la remarque perplexe de Pierre
- Séquence 16 (Marché couvert) clôturée par le départ du marché
- Séquence 17 (La plage) clôturée par l'ombre au couchant
- Séquence 19 (Crépuscule) clôturée par une phrase conclusive

Les séquences à interactivité « libre » sont les séquences suivantes :

- Séquence 01 (Antibes) : 50 photos pouvant être parcourues en tous sens
- Séquence 04 (Le fort) : jeu de mixage entre texte, image et sons
- Séquence 08 (Carnet) : 30 pages de dessins et de notes à tourner et retourner
- Séquence 09 (La pension) : une chanson sous la douche, dont la longueur est suffisante pour donner au lecteur cette « liberté » de l'écouter ou non dans son intégralité.
- Séquence 10 (Maison vide) : un jeu de masque interactif rêve vs réalité.

L'Analyse des temps de référence par rapport aux temps moyens montre que si pour l'interactivité contrainte, le temps moyen de lecture est toujours plus long que le temps de référence dans des proportions d'ordre comparable, il n'en est pas de même pour l'interactivité libre, en particulier pour deux d'entre elles (séq. 01 et 09) qui ont un temps moyen de lecture bien moins important que le temps de référence. On retrouve ici, pour certains lecteurs, un comportement équivalent à ce qu'ils feraient dans le cas de la lecture livresque d'un passage « long », consistant à « sauter » une partie de ce passage. L'immersion du lecteur par l'interactivité seule trouve donc ici quelques limites qui restent bien sûr compréhensibles. Ceci ressort tout particulièrement pour la séquence 09 volontairement « étirée » par l'auteur.

Anal. comparative séq. interact. contraintes vs séq. interact. libres					
Interactivité contrainte		T.ref	T.moy	Ecart	%/moy
	S11	00:01:46	00:02:01	-00:00:15	13,7%
	S15	00:02:19	00:02:48	-00:00:29	21,2%
	S16	00:00:56	00:01:15	-00:00:19	33,5%
	S17	00:01:21	00:01:35	-00:00:14	17,0%
	S18	00:01:05	00:01:23	-00:00:18	28,1%
Interactivité libre					
	S01	00:02:32	00:02:09	+00:00:23	14,9%
	S04	00:00:55	00:01:11	-00:00:16	28,9%
	S08	00:01:34	00:01:42	-00:00:08	8,1%
	S09	00:02:43	00:02:04	+00:00:39	23,7%
	S10	00:01:54	00:01:59	-00:00:05	4,8%

fig. 143

« Annalena », analyse comparative interactivité contrainte vs libre

Une autre question concernant plus spécifiquement l'interactivité libre nous paraît intéressante à explorer : quelle proportion de temps les lecteurs passent-ils sur cette interactivité libre par rapport à la partie de la même séquence plus « contrainte » ?

Anal. % temps contraint dans séq. libre			
	<i>T. contraint</i>	<i>% T.Ref</i>	<i>% T.moy</i>
S01	00:00:30	19,7%	23,2%
S04	00:00:35	63,6%	49,4%
S08	00:00:00	0,0%	0,0%
S09	00:01:25	52,1%	68,3%
S10	00:01:40	87,7%	83,7%

fig. 144

« Annalena », analyse comparative interactivité contrainte vs libre

On peut ainsi observer que le lecteur « référent » a passé plus de temps que la moyenne des lecteurs en interaction libre sur la séquence 01 tandis que ceux-ci ont passé plus de temps que lui sur les séquences 04 et 09, les deux étant plutôt proches sur les séquences 8 et 10. Une vidéo tournée lors d'une phase expérimentale montre un lecteur interagissant avec la partie libre de la séquence 04 pendant plus de 1'30".

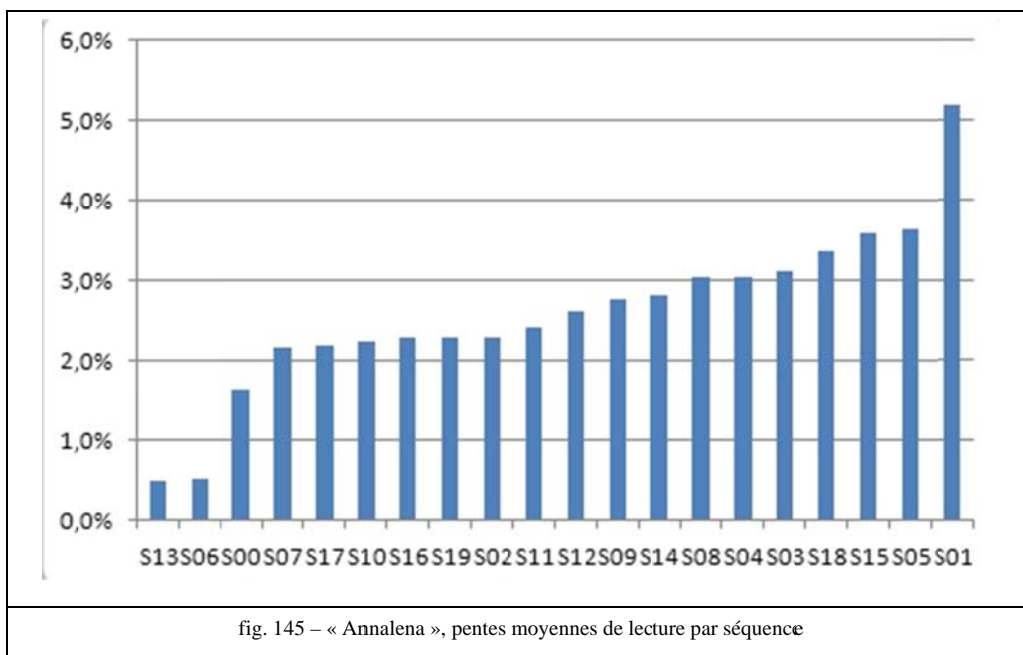


L'observation de ce lecteur montre l'alternance de phases de lecture/écoute/vision avec des phases d'exploration de l'écran. Son immersion dans cette partie de la séquence semble importante, bien que la « charge » textuelle soit plutôt légère (cinq vers de six syllabes).

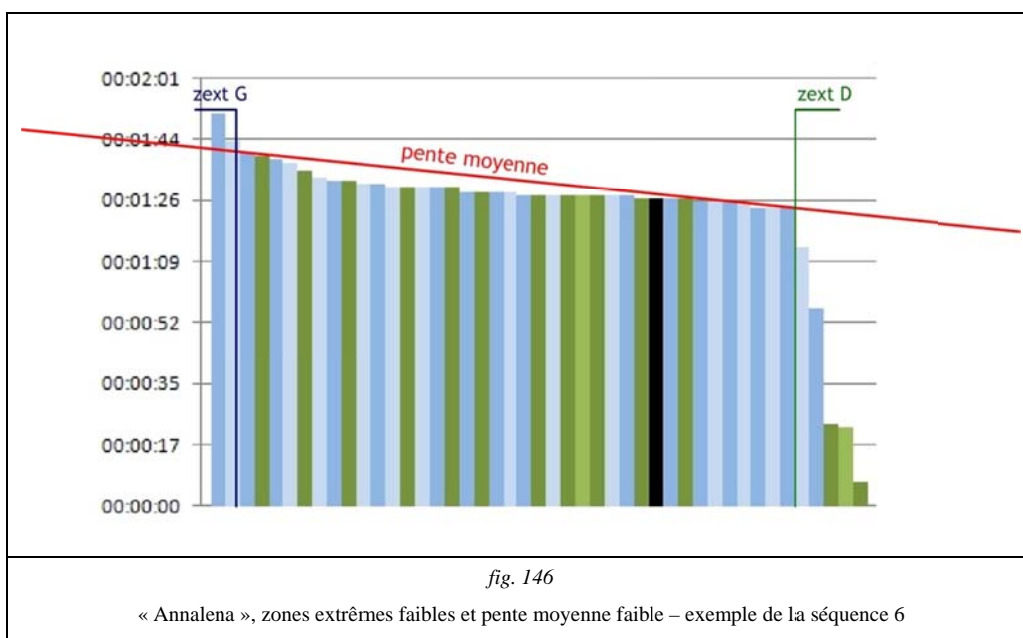
Ecart de lecture

Pour chaque séquence, la répartition des temps de lecture peut être décomposée en trois zones : deux zones extrêmes, l'une (à gauche dans les graphiques) correspondant à des temps de lecture particulièrement longs, et l'autre (à droite dans les graphiques) correspondant au contraire à des temps de lecture très courts. Au centre des graphiques se situe une zone plus ou moins large qui correspond à des temps de lecture proches de la moyenne et se répartissant de façon homogène et régulière selon une pente de progression plus ou moins forte. Si l'on écarte donc les zones extrêmes pour ne considérer que cette zone centrale, l'importance de la pente de progression des temps qui la composent dénote d'un comportement plus ou moins homogènes des lecteurs correspondants.

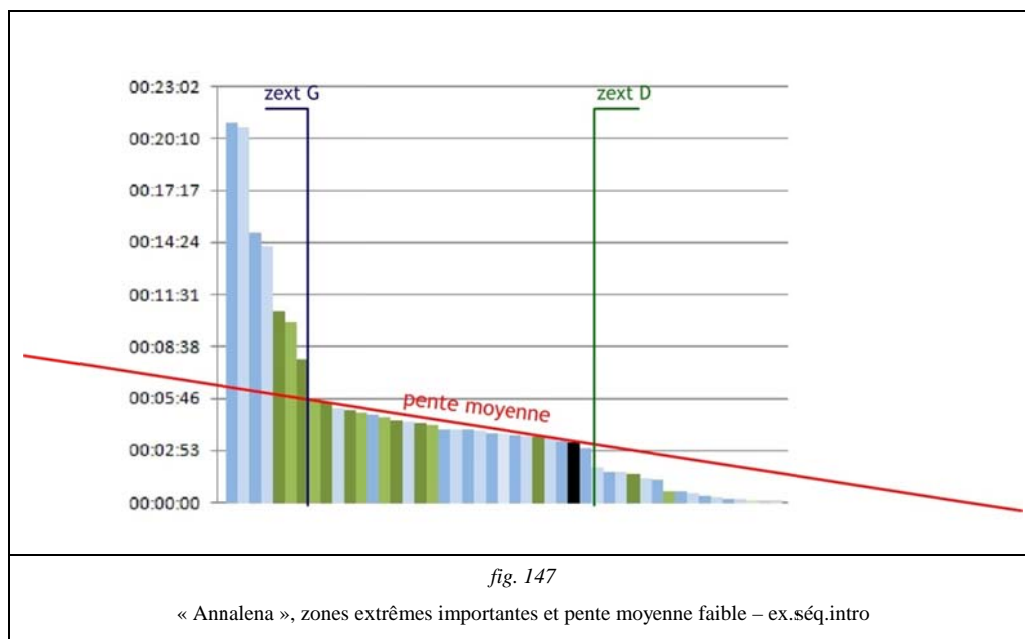
L'analyse générale des 19 séquences montre une relative homogénéité de ces pentes de progression des temps qui se répartissent entre 0,5% et 5,2%, la plupart d'entre elles se situant entre 1,6% et 3,6%, y compris pour les temps de lectures totaux de « Annalena » qui présentent une pente moyenne de 2%.



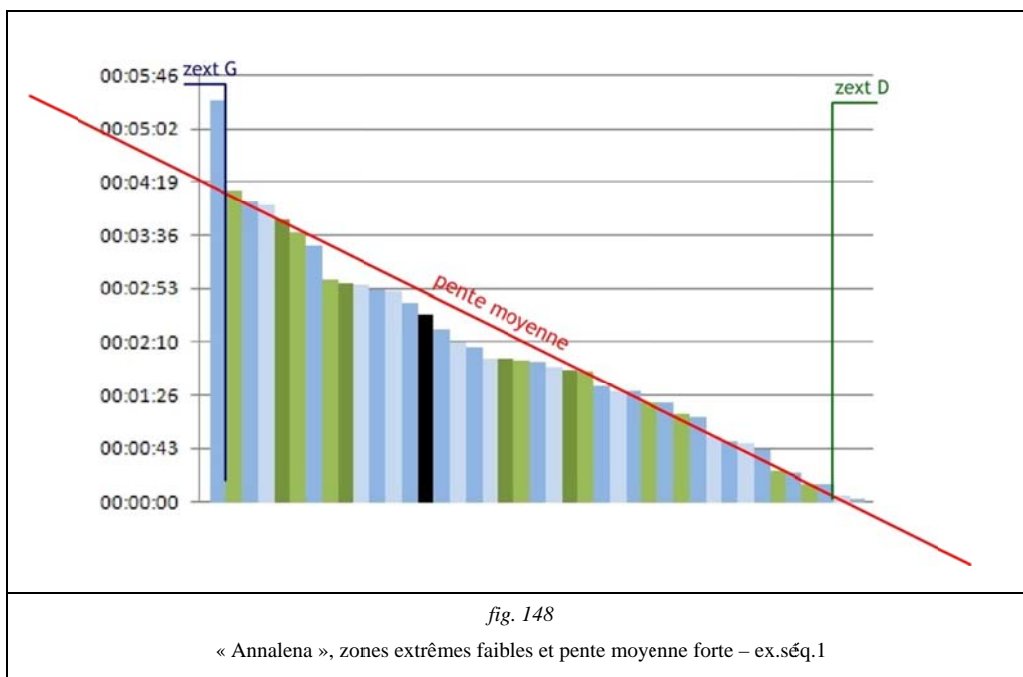
Ainsi, de façon assez logique, ce sont les séquences 6 (Etales) et 13 (Fort loin) qui présentent les pentes les moins fortes (0,3% et 0,5%), puisqu’il s’agit en fait de courts-métrages d’animation non interactifs. Tandis que la séquence 01 se distingue à l’autre extrême, nous en avons déjà précédemment évoqué l’explication.



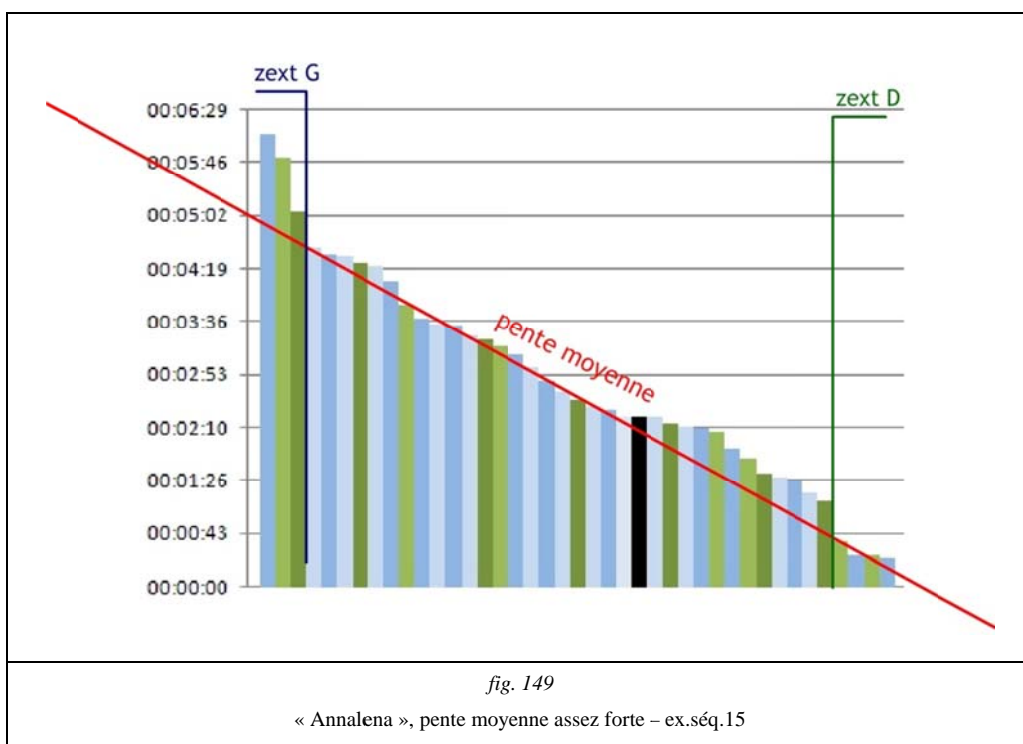
C'est aussi le cas, dans une moindre mesure, pour la séquence d'introduction qui présente une pente de 1,6% mais qui a toutefois des zones extrêmes très marquées, ceci s'expliquant par le fait que si on est aussi dans le cas d'une séquence « contrainte » (texte à défilement forcé) à interactivité réduite, il s'agit de la toute première séquence que les lecteurs abordent, les temps de lectures particulièrement longs pouvant être ainsi justifiés par des phases d'apprentissage pouvant prendre la forme de relectures ou de recherche d'explications.



A l'inverse, certaines séquences présentent des pentes moyennes particulièrement importantes. C'est par exemple le cas pour la séquence 1 (Antibes) qui présente la pente moyenne la plus forte (5,3%) avec des zones extrêmes peu marquées, ce qui montre la diversité des comportements de lecture pour cette séquence (sujet déjà évoqué dans la section précédente concernant les temps de référence).



La séquence suivante présentant une pente relativement forte (3,6% avec un écart moyen de progression de 6 secondes) est la séquence 15 (au labo).



Comme on peut le constater sur le graphique, le temps de référence est relativement bas, pour une séquence très riche, tant au niveau du texte qu'au niveau des images (fixes et

animées) et de l'interactivité mise en jeu. La variété des temps de lecture peut donc s'expliquer à la fois par cette richesse du contenu, mais aussi par la nature de l'interaction qui demande au lecteur un certain effort de compréhension (frottage avec le doigt d'un papier photographique dans un bain de révélateur chimique afin d'accélérer l'apparition de certaines zones).

4.5.4. Compréhension

« Annalena » est avant tout une histoire, avec des personnages et une intrigue. Il est donc intéressant de savoir si le texte, les images, les sons, et l'interactivité imaginés par l'auteur servent ses objectifs, et parmi ceux-ci la compréhension de l'intrigue telle qu'il l'a voulue. Les clefs centrales de l'intrigue tournent autour du personnage d'Anna, et le climax se situe de façon assez classique [LAVANDIER 94] aux trois quart du déroulement linéaire de l'histoire, ce qui correspond à la séquence 15 « Au labo ». Dans cette séquence particulièrement dense (c'est la plus riche en texte), deux clefs sont disposées. La première est d'ordre textuel ; il s'agit de la réaction brutale d'Anna lorsque Pierre la prend en photo par surprise. Elle se situe au milieu du troisième écran de texte, qui comporte par ailleurs une illustration animée peu propice à favoriser la concentration du lecteur. Cet incident provoquera la disparition d'Anna de la vie de Pierre. L'autre clef est cette fois-ci visuelle et interactive. Elle se situe à la fin de la séquence, lorsque la manipulation interactive de la photo dans le bac de révélateur se termine. Elle montre que le visage d'Anna n'apparaîtra pas malgré toutes les tentatives de Pierre, alors que d'autres détails qui n'étaient pas visibles aux yeux de Pierre, se mettent à apparaître sur la photo. Cette clef amorce le caractère étrange du personnage d'Anna qui sera renforcé par une troisième clef, située quant à elle dans la séquence 18 « Le chapeau » où Pierre – et le lecteur – croient percevoir la silhouette d'Anna sur le toit du bâtiment depuis lequel Nicolas de Staël s'est jeté pour se suicider. Cette clef renforce le caractère surnaturel du personnage d'Anna, l'entremetteuse, celle qui bouscule maintenant Pierre pour le jeter dans les affres du doute existentiel et de la recherche d'un idéal ou d'un certain absolu, que ce soit sur le plan artistique ou sentimental. Cette ambiguïté du personnage d'Anna est en fait présente tout au long de l'histoire, jusqu'au titre même, composé d'Anna, le prénom de l'héroïne, et de Léna, qui est, du point de vue de l'auteur, un nom aux multiples origines, dont une obscure courtisane grecque du VI^{ème}

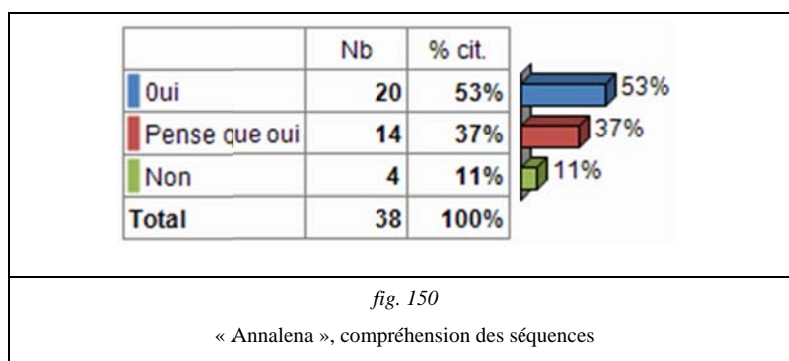
siècle av JC impliquée dans un crime ressuscitée par Marguerite Yourcenar ⁽¹⁰⁴⁾ ; c'est aussi le diminutif de « Hélène » ; c'est enfin un nom qui a des liens avec Isis, la déesse du mariage et de l'entremise, étroitement associée au royaume de la Mort. Il faut enfin signaler le jeu entre le titre de la nouvelle et le nom du voilier, « Analena » à bord duquel la sœur d'Anna est partie, l'auteur ayant volontairement orthographié ce nom avec une légère différence.

Deux questions ont été posées aux lecteurs afin d'évaluer leur compréhension de l'intrigue d'une part, et des intentions de l'auteur d'autre part.

Compréhension de l'intrigue

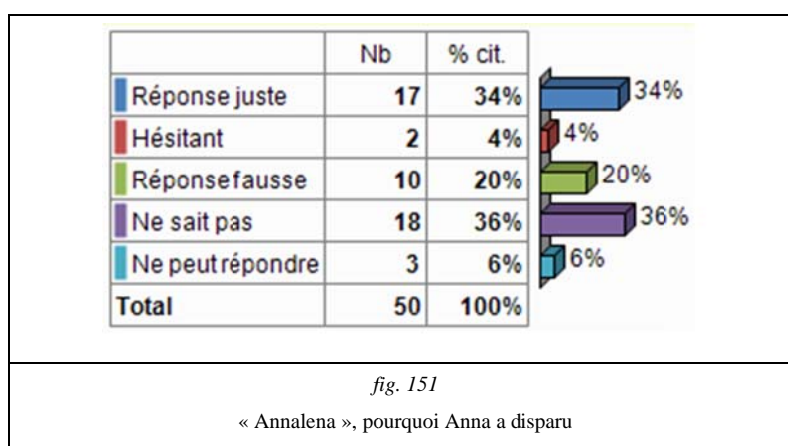
La première question est très précise, puisqu'elle demande au lecteur de préciser l'incident qui est à l'origine de la disparition d'Anna. Cette question a été précédée d'une question préparatoire demandant au lecteur s'il y avait des séquences qu'il n'avait pas comprises.

Au dépouillement des questionnaires, on peut considérer qu'une grande partie des lecteurs interrogés affirment, ou pensent avoir compris l'histoire ou pointent quelques incompréhensions qui n'ont pas de réel impact sur les clefs de l'intrigue (ces deux dernières catégories ont été rassemblées dans la ligne « pense que oui » du schéma). Ils ne sont au final que 11% à considérer ne pas avoir compris beaucoup de séquences. Sur l'ensemble des questionnaires, deux lecteurs ont déclaré ne pas avoir tout lu, et dix autres n'ont pas répondu à la question.



¹⁰⁴ « Léna ou le secret » est la cinquième nouvelle de « Feux », recueil de Marguerite Yourcenar édité chez Gallimard en 1974.

Si l'on se concentre maintenant sur le nœud de l'intrigue, c'est à dire l'incident qui est à l'origine de la disparition d'Anna, les résultats sont particulièrement intéressants du fait que la réponse est précise. On constate alors que « seulement » 34% des lecteurs sont sûrs de leur fait et qu'ils ont raison. A l'opposé, 20% des lecteurs proposent une explication erronée, tandis que 42% sont dans l'incapacité de répondre.



Ces chiffres sont à mettre en rapport d'une part avec le nombre de questionnaires correspondant à des lecteurs qui ont parcouru l'intégralité de l'histoire (27) et d'autre part le nombre de lecteurs ayant accédé à la séquence contenant l'explication (33).

Sur les 17 lecteurs ayant répondu juste, 10 avaient déclaré avoir compris l'ensemble des séquences qu'ils ont lues. Par ailleurs, 14 d'entre eux ont lu « Annalena » dans son intégralité.

Quant aux 10 lecteurs ayant répondu faux, ils sont tout de même 7 à avoir lu « Annalena » dans son intégralité dont 4 qui ont déclaré avoir compris toutes les séquences.

Pour conclure, si l'on se tient aux 27 lecteurs ayant parcouru l'intégralité de l'histoire, ils sont 22 (soit plus de 80%) à s'être « construit » une intrigue et donc à s'être approprié l'histoire selon leur champs perceptif, qu'il soit en phase (pour 64% d'entre eux) avec les intentions narratives de l'auteur ou non (pour 36% d'entre eux).

On peut donc considérer, sur cet échantillon test, que les spécificités d'une telle forme d'écriture, avec ses particularités, ses contraintes, et ses effets quelquefois perturbateurs, permet toutefois aux lecteurs d'y trouver leur content, du moins quand ils sont dans les dispositions matérielles et psychologiques de s'y investir.

Intentions de l'auteur

Sur cette base, peut-on considérer que les intentions de l'auteur ont été clairement perçues ? A ce niveau, les résultats sont moins convaincants. En effet, si 50% de l'ensemble des lecteurs considèrent que l'histoire leur paraît claire, ils ne sont plus que 40% à penser avoir compris les intentions de l'auteur. A ce titre, certains avis sont très nets : « *Je pense avoir une idée claire de l'histoire, mais pas des intentions de l'auteur* » (lect 04), « *Je ne vois pas quelles sont les intentions de l'auteur* » (lect 28), ou encore « *Les intentions de l'auteur... peu importe, s'il crée du rêve... des sensations, un plaisir* » (lect 29), ou enfin « *...J'ai compris que les descriptions visuelles, sonores, étaient aussi importantes que l'histoire elle-même pour l'auteur* » (lect 45).

On retrouve toutefois certains lecteurs qui ont partiellement saisi certaines des intentions de l'auteur : « *Les intentions de l'auteur me semblent s'articuler autour d'un questionnement sur le récit interactif, ses formes, comment il peut se définir vis-à-vis du récit papier non interactif* » (lect 08), « *L'intention de l'auteur semble être de nous plonger dans l'histoire en faisant appel à plusieurs sens* » (lect 17), « *L'auteur a cherché à raconter son histoire un peu comme lorsqu'on peint un tableau = on se déplace dans divers endroits sur la toile comme dans l'histoire* » (lect 38). Peu de lecteurs ont semble-t-il perçu les jeux de l'auteur autour du personnage d'Anna, ou les relations à l'Art.

On notera aussi les commentaires suivants : « *Une histoire mythique, amour et disparition* » (lect 15), « *Un hommage à Nicolas de Staël* » (lect 33), ou encore « *Mélanger les techniques artistiques : littéraire, photographique, peinture, dessin* » (lect 13) qui évoquent certains aspects de la démarche de l'auteur qui reste cependant suffisamment multiforme pour ne pas être aisément appréhendée dans sa totalité dans une première approche.

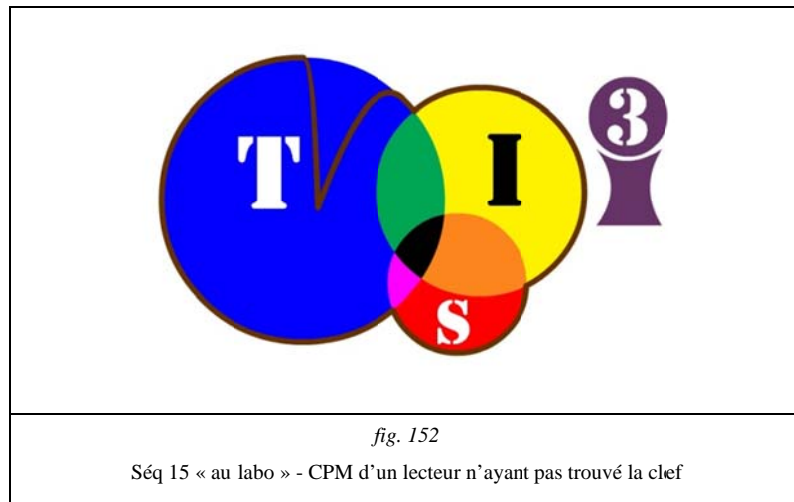
Relations au Domaine Perceptif de la Narration (DPN)

Si l'on ramène ses observations aux notions de DPN évoquées dans la première partie, on retrouve des éléments illustrant les trois champs qui le composent.

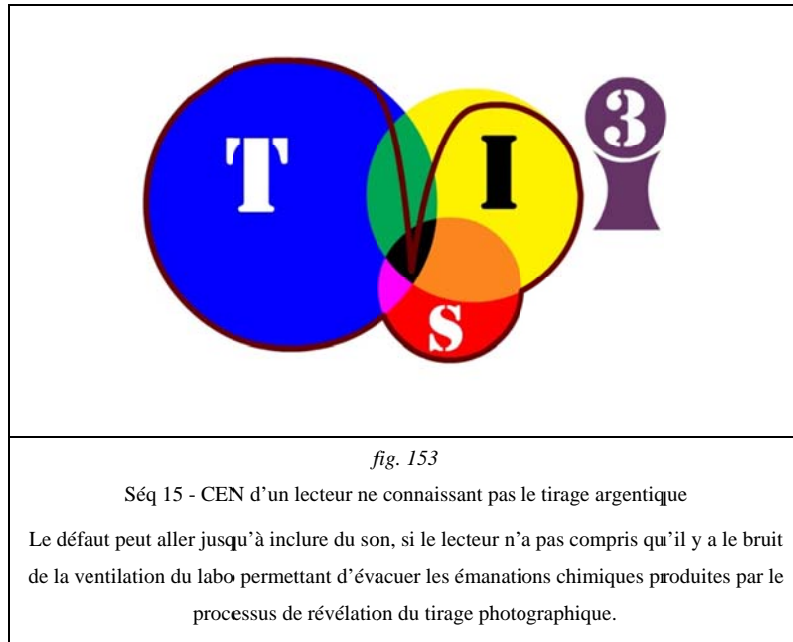
⇒ Au niveau du Champ Perceptif Matériel (CPM), on peut ainsi considérer la séquence 15 (au labo) pour ceux qui n'ont pas su expliquer la raison de la disparition d'Anna : d'une façon ou d'une autre, ils n'ont pas assimilé la partie du texte qui relate l'incident

de la prise de photo par surprise. On obtient donc pour eu un CPM incomplet au niveau du texte.

⇒



⇒ Pour ce qui concerne le Champ Encyclopédique de la Narration (CEN), la séquence 15 apporte aussi un éclairage intéressant, cette fois-ci dans la partie visuelle interactive, lorsqu'il s'agit pour le lecteur de frotter la photo dans la cuve remplie de révélateur, afin d'accélérer le processus chimique par un léger apport calorique lié au frottement. Cette technique est surtout connue des photographes rompus au développement de photo « argentiques » en laboratoire, autant dire un nombre de moins en moins important de personnes, surtout depuis l'essor de la photographie numérique et des dispositifs largement répandus d'impression photographique par imprimante couleur à jet d'encre. Pour la plupart des lecteurs de « Annalena », cette manipulation interactive se fera donc sans véritable connaissance de sa signification, ce qui a pu les amener, soit à interrompre l'interaction avant la fin de la séquence, soit à ne pas comprendre l'intention de l'auteur au travers de cette manipulation (c'est à dire montrer que même au tirage de la photo prise d'Anna, son visage refuse toujours d'apparaître, malgré l'insistance des frottements sur la zone sensible). Le CEN de ces lecteurs sera donc incomplet, mais cette fois-ci au niveau de l'image.



⇒ Enfin, si l'on considère le Champ Perceptif Subjectif (CPS), s'il est plus difficile à isoler en tant que tel, on en retrouve toutefois la manifestation dans certaines réponses du questionnaire. Ainsi à la question « Y a-t-il des parties dans Annalena que vous n'avez pas comprises ? », le lecteur 20 répond : « *Je pense qu'une relecture me serait utile* ». De même, à la question « A votre avis, l'interactivité a-t-elle contribué à la narration et à votre immersion dans l'histoire ? », la lectrice 07 répond : « *Complètement ! Je serai d'ailleurs curieuse de recommencer, pour voir si ma perception de l'histoire ne sera pas changée* ». On peut donc considérer que pour ces lecteurs, leur CPS est globalement restreint par rapport au Périmètre Narratif imaginé par l'auteur.

4.5.5. Support numérique

Depuis le début de l'écriture de cette thèse, c'est à dire novembre 2009, le développement du marché des tablettes numériques a été fulgurant et ses perspectives sont prometteuses.

	2010	2011	2012	2015
Android	2,512	11,020	22,875	116,444
iOS	14,685	46,697	69,025	148,674
MeeGo	179	476	490	197
Microsoft	0	0	4,348	34,435
QNX	0	3,016	6,274	26,123
WebOS	0	2,053	0	0
Other	235	375	467	431
TOTAL	17,610	63,637	103,479	326,304

fig. 154 Evolution du marché des tablettes tactiles

source : Cabinet Gartner (sept 2011) – chiffres en milliers d'unités

Durant cette période, les trois éditions du Forum Blanc (¹⁰⁵), événement organisé en début d'année dans la station du Grand-Bornand, ont reflété sous différents aspects cette « montée en puissance » de ce nouveau support. Durant l'édition de janvier 2012, c'était visible à la fois dans la salle et au niveau des intervenants, puisqu'il y eut deux études de cas consacrées à des livres numériques commercialisés sur tablette par les éditeurs (¹⁰⁶).

¹⁰⁵ Le Forum Blanc est un événement de 2,5 jours organisé chaque début d'année par Citia dans la station du Grand-Bornand. Dédié à l'animation et au cross-média, il rassemble quelques 200 professionnels européens et canadiens qui viennent débattre et échanger sur les évolutions et enjeux liés aux nouveaux canaux et supports de diffusion de contenus créatifs.

¹⁰⁶ L'Herbier des fées, commercialisé par Albin Michel, et Cendrillon, commercialisé par les Editions Gallimard, on fait l'objet de deux études de cas le 13 janvier – cf brochure du Forum Blanc 2012 en annexe numérique.



ill. 69

Forum Blanc 2012 – Apparition de la tablette dans le public

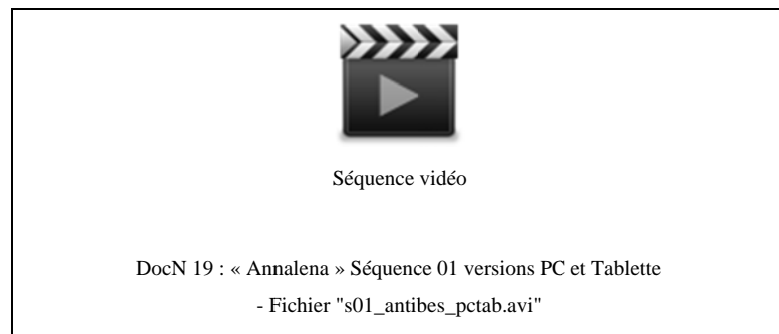


Fichier PDF

DocN 18 : Forum Blanc 2012 – Programme de la manifestation
fichier "Forum_blanc_2012.pdf"

La transposition de « Annalena » sur tablette s'est effectuée au début de l'année 2011, dès que des appareils fonctionnant avec la version 2.2 du système Android (qui permet une transposition relativement aisée) ont été mis sur le marché. Ce travail technique, entièrement réalisé par l'auteur, a permis de faire ressortir quelques caractéristiques propres à l'environnement tactile nécessitant de reconsidérer certains choix d'écriture interactive. Les plus importants ont été d'une part la possibilité offerte par une tablette tactile de fonctionner en mode horizontal ou vertical, et d'autre part la disparition de l'icône de pointage (flèche, main) à l'écran au profit d'interactions propres à ce dispositif telles que le toucher-glisser et ses variantes (« drag » et « flick » en anglais). Quasiment toutes les séquences ont donc été concernées par ces modifications avec toutefois quelques-unes d'entre elles pour lesquelles l'impact sur l'interactivité initialement imaginée par l'auteur a été plus important :

- Séq.01 (Antibes) : le défilement des photos se fait par « flick » sur la photo. Les molettes ont donc disparu. De plus, les photos verticales se consultent par simple rotation de la tablette par l'utilisateur.
- Séq.04 (le Fort) : l'image reste verticale et occupe tout l'écran, le poème se déplace par « drag » sur le texte
- Séq.05 (débutant), séq.18 (le chapeau), séq.12 (matinale) : les panoramiques se manipulent par « tap » sur le bord gauche ou droit de l'image
- Séq.07 (désespoirs), séq.11 (la chambre), séq.14 (le galet), séq.08 (carnet), séq.15 (au labo), séq.17 (la plage)
- Séq.19 (crépuscule) : le coucher du soleil se contrôle par glissement du doigt à sa périphérie



Temps de lecture

Une première approche de la différence entre lecture sur PC et lecture sur tablette tactile consiste à étudier les temps de lecture, et plus précisément les écarts entre temps moyen de lecture sur PC et sur tablette.

Si l'on considère les temps de lecture moyens de « Annalena » dans sa totalité, on constate un écart de 5'30" entre les deux supports, les temps moyen de lecture sur tablette étant plus long d'environ 12% (cf. graphique dans la section ci-dessus consacrée aux premiers résultats généraux). Il est clair que cet écart a plusieurs origines. Nous pouvons en citer deux qui sont issues du dépouillement des questionnaires :

- Les lecteurs sont encore peu familiarisés avec ce nouveau support qu'est la tablette tactile. Il leur faut donc un temps d'adaptation particulier fin de pouvoir évoluer dans « Annalena », d'autant plus que l'absence de dispositif de pointage à l'écran demande parfois quelques tâtonnements supplémentaires par rapport à l'environnement PC dans lequel la simple modification de l'apparence du curseur sur une zone permet au lecteur

de déceler que celle-ci est sensible à l'interactivité. « *On ne trouve pas toujours bien les endroits où il faut appuyer pour l'image* » (lect 28). « *Des actions pas naturelles à trouver... ou appuyer. Quel déplacement réaliser.* » (lect 29) « *La facilité d'utilisation n'est pas assez précise. Manque de repères graphiques dans l'image. On ne sait pas où appuyer.* » (lect 31) « *Tactile marche mal, pas l'habitude* » (lect 39)

- Le processus de transposition sur tablette de « Annalena » a nécessité la mise en œuvre d'un environnement technique particulièrement exigeant (Adobe AIR) qui a suscité quelques lourdeurs ou lenteurs de fonctionnement. Celles-ci, sans pour autant nuire à la lisibilité globale du contenu, a toutefois influé sur les temps de lecture par rapport à ceux obtenus sur PC. « *la tablette ne réagit pas toujours instantanément* » (lect 35), « *la tablette a eu des problèmes au niveau des vues panoramiques sur le port et aussi pour voir la silhouette de femme en haut du toit.* » (lect 22), « *Bloquées ou pas trouvé les actions. Ou longue, très longue avant progression.* » (lect 29).

A l'analyse de ces données (cf. graphiques ci-dessus dans la partie « Analyse détaillée »), on constate deux profils extrêmes :

- Les temps moyens de lecture entre PC et tablette sont très voisins, parfois identiques. C'est le cas pour les séquences 03 (entremetteuse), 06 (étales), 07 (désespoir), 09 (la pension), 13 (fort loin), 14 (le galet), 15 (au labo), 17 (la plage) et 18 (le chapeau). Pour certaines séquences peu interactives (06, 13), cela est fort compréhensible. D'autres sont d'utilisation très proche (03, 07, 09, 18). Enfin les séquences 14, 15 et 17 se prêtent très bien à une utilisation tactile naturelle.
- Les temps moyens de lecture entre PC et tablette sont au contraire très éloignés. C'est le cas pour les séquences 04 (le fort), 05 (débutant), 08 (carnet), et 11 (la chambre). Les séquences 04 et 11 présentent un temps moyen pour la tablette tactile bien supérieur à celui du PC. En revanche, c'est l'inverse pour les séquences 05 et 08. Ces quatre séquences font parties de celles dont l'adaptation de l'interactive à la tablette a été significative. Il est intéressant de constater que les séquences 04 et 11 sont considérées par l'auteur comme ayant subi les évolutions les plus significatives :
- La séquence 04, grâce à l'interface tactile, est en effet beaucoup plus homogène, le texte étant directement intégré dans l'image, se déplaçant et se modifiant au gré du glissement du doigt de l'utilisateur sur la surface, lui donnant aussi la sensation de

faire osciller l'image entre peinture et photo. Le contact direct avec la surface, et donc l'image, renforce ici, selon l'auteur, le sentiment d'immersion et doit permettre au lecteur de mieux ressentir cette évolution entre photo et peinture, matérialisée aussi par les variations du poème et de la musique.



- La séquence 11, quant à elle, joue un rôle important au niveau sensoriel puisque le corps d'Anna est mis en scène dans une séquence sensuelle et poétique très interactive. C'est une des séquences considérée par l'auteur comme étant la plus à même de donner à l'interface tactile toute sa puissance narrative et immersive.



Le contact entre le doigt du lecteur et le corps nu d'Anna est en effet direct, et la réaction finale d'Anna ne peut s'en ressentir que plus vivement par le lecteur. La moyenne des temps de lecture sur PC, notablement inférieure à celle des temps de lecture sur tablette, est particulièrement étonnante, dans la mesure où l'ergonomie de cette séquence a tout particulièrement été améliorée sur tablette. En effet, la partie interactive de cette séquence nécessite 17 clics sur le corps d'Anna, les zones sensibles étant relativement peu faciles à distinguer sur PC, le repérage de celles-ci se faisant principalement par un léger changement de forme de la main-curseur. En revanche, au niveau de la tablette, le curseur n'ayant plus de rôle à jouer du fait de la relation directe entre le doigt du lecteur et la surface sensible de la tablette, les contrastes entre zones « cliquées » (touchées) et les autres ont été particulièrement marqués, facilitant

ainsi le repérage des zones restant à cliquer, évitant les tâtonnements qui avaient pu être constatés sur le PC. Deux hypothèses sur ces temps moyens courts sur PC peuvent donc être envisagées :

- ⇒ Soit le phénomène d'immersion suscité par l'interface tactile renforce l'intérêt du lecteur et donc le temps qu'il consacre à la lecture de cette séquence et des phrases poétiques qui lui sont associées,
- ⇒ Soit la difficulté ergonomique à parvenir au bout de la séquence dans l'environnement PC incite les lecteurs à abandonner prématurément la séquence.

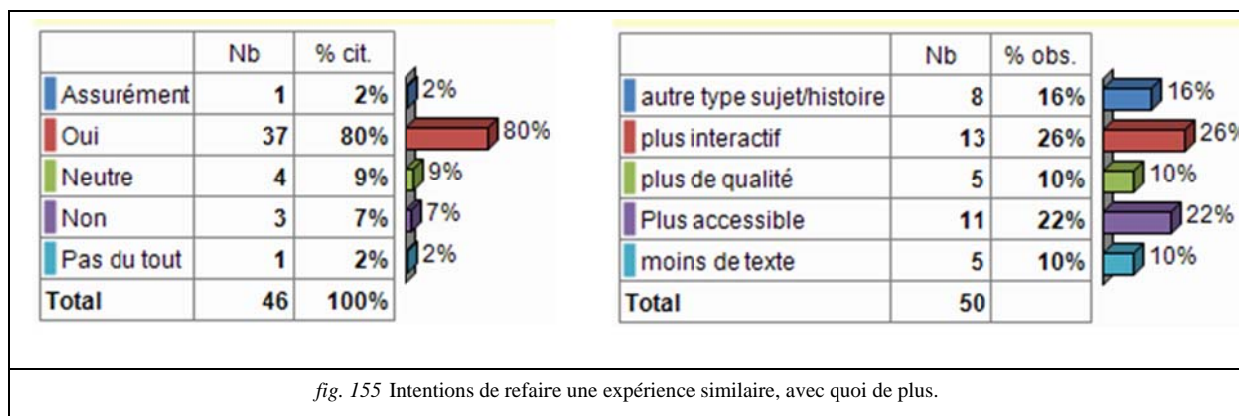
Le temps de référence du lecteur « modèle » est quant à lui assez proche du temps de lecture moyen tous supports confondus, sachant que ce les temps de ce lecteur « modèle » ont été élaborés sur un support PC. On peut donc être amené à considérer que les deux hypothèses participent à l'explication de cette répartition particulière des temps moyens de lecture selon le support considéré.

4.5.6. Perspectives

Quasiment tous les lecteurs ont effectué cette expérimentation en environnement contraint, soit par les circonstances, soit par le temps, soit par les deux. Il est donc intéressant de savoir ce qu'ils ont pu en retirer en termes de perspectives. Deux aspects sont à prendre en considération : l'intérêt intellectuel pour une telle forme d'écriture-lecture d'une part, et sa traduction sur le plan économique d'autre part.

Intérêt à lire une fiction similaire

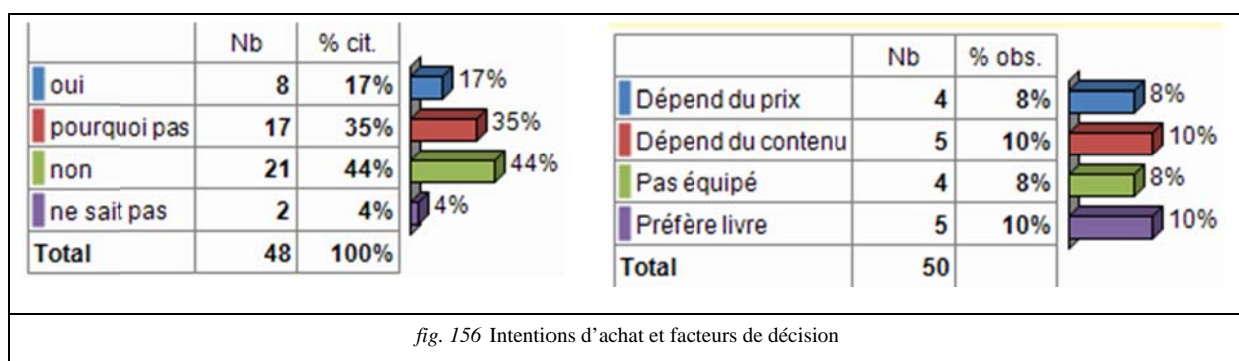
L'avis général des personnes interrogées montre leur intérêt manifeste (82%) pour renouveler une expérience similaire, moyennant éventuellement quelques adaptations ou évolutions en termes de contenus. Presqu'un quart des souhaits porte sur une demande d'interactivité plus importante : « *Plus d'interactivité, qu'on soit plus dedans* » (lect 36). « *Avec plus d'interaction et moins de texte* » (lect 42). « *Une plus grande interactivité au niveau du mouvement des images, une narration sonore* » (lect 47).



Pour ce qui concerne l'influence du support, l'intérêt est de plus de 87% pour ceux qui ont lu sur tablette tactile, contre 80% pour ceux qui ont lu sur PC. Cet écart est d'autant plus intéressant qu'on a pu voir précédemment que la lecture sur tablette présentait quelques difficultés supplémentaires. Il tendrait donc à montrer que le public est sensible à l'intérêt potentiel que peut présenter un tel support pour cette nouvelle forme de lecture.

Intention d'achat

Si l'intérêt de principe est donc bien explicite, celui-ci ne se transforme pas intégralement en intention d'achat, puisque seulement 17% des lecteurs en manifestent le souhait sans hésitation, tandis que 35% sont plus évasifs, l'ensemble représentant toutefois à peine plus de la moitié des réponses. Le marché de la lecture numérique sur écran est donc loin d'être mature, du moins au regard de ce petit échantillon.



Divers aspects sont à considérer pour comprendre cette situation :

- Tout d'abord la lecture sur écran est diversement appréciée, de par son inconfort : « *Pas lire trop longtemps sur écran* » (lect 21), ou sa saturation d'usage : « *Je travaille 10 heures par jour devant écran. Je préfère lire un livre* » (lect 01).
- Ensuite la tablette tactile n'était pas encore très répandue au moment de l'expérimentation : « *Pas de tablette tactile* » (lect 39, lect 42, lect 38...), ce qui peut aussi d'ailleurs être le cas pour le PC (lect 11).

Par ailleurs, il est intéressant de noter qu'un lecteur fait un parallèle avec son expérience des livres audio : « *Cette expérience m'a rappelé les livres audio que j'adorais. Néanmoins, le papier (certes plus « linéaire ») garde ma préférence (saturation d'écrans).* » (lect 07). Le livre audio présente en France la particularité d'être un marché en retard par rapport aux anglo-saxons (il occupe 10% du marché du livre en Europe du Nord), avec une progression qui a commencé à être significative en 2008 (35% de progression pour seulement 0,7% de part de marché du livre) ⁽¹⁰⁷⁾.

Enfin, ces éléments sont à mettre en rapport avec le sondage réalisé en 2010 par le site Génération eBook ⁽¹⁰⁸⁾ tendant à prouver que 22% des personnes interrogées s'imaginent à l'avenir lire un roman ou un essai sur un écran numérique.

¹⁰⁷ Sources Wikipedia

¹⁰⁸ <http://generationebook.wordpress.com/2010/03/25/etude-de-marche-sur-la-lecture-sur-ordinateur/>

4.6. Conclusion d'étape

Nous étions au départ inquiet du produit de notre travail créatif tout autant que des résultats susceptibles d'être obtenus de ce dispositif expérimental, surtout que les conditions techniques de transfert de « Annalena » de l'environnement PC à celui d'une tablette tactile étaient loin d'être complètement stabilisées (nous reviendrons plus avant sur cette notion d'éphémère technologique).

Sans chercher à revenir sur les résultats détaillés dans cette partie, nous ressortons de cette importante phase expérimentale quelque peu rassuré par un public plutôt conciliant, parfois enthousiaste, parfois critique (mais c'est bien le lot de toute démarche créative), et des résultats dont nous avons le sentiment qu'ils peuvent encore être exploités. Nous en ressortons aussi avec une « grosse » envie d'aller plus loin, tant dans notre démarche créative que dans notre travail futur de recherche. Nous considérons que cette amorce de spirale production-réception a vraiment fonctionné, que les problèmes rencontrés peuvent être résolus et que les écueils pressentis ne sont finalement que des aspérités pouvant être estompées. Nous reviendrons dans la conclusion générale sur les perspectives de création et de recherche ainsi ouvertes.

V. Conclusions et perspectives

5.1. Quelle place pour l'écriture multimodale ?

Si l'image a su prendre une place de plus en plus importante dans les univers narratifs, surtout depuis le début du XX^{ème} siècle avec des inventions technologiques majeures telles que la photo, le cinéma, la télévision, elle subit une profonde mutation depuis l'essor des technologies du numérique et des réseaux, tant dans sa production que dans son accessibilité et sa diffusion. Cet essor ne concerne pas que l'image, mais aussi le son, et bien sûr le texte qui se détache petit à petit de son support naturel qu'est le papier. Il est d'ailleurs intéressant de noter que si le texte a été le premier concerné par le numérique au niveau de sa production (les éditeurs de textes prirent vraiment leur essor dans les années 1970 notamment grâce aux machines dédiées fabriquées par la société américaine Wang), il reste le dernier à subir les effets du numérique en termes d'usages culturels. L'industrie musicale fut la première à devoir, dans la fin des années 90, s'adapter aux changements radicaux de consommation avec le mp3 et les plateformes d'échange en P2P (comme Napster entre 1999 et 2001), avant que l'industrie du cinéma ne commence elle-même à subir quelques secousses avec plus particulièrement l'apparition du format DivX fin 2001, le déploiement du haut-débit et les différentes plateformes de téléchargement ou de streaming. Bien sûr, le texte a aussi suivi ces évolutions, au travers de grands projets de bibliothèques numériques tels que Gutenberg aux U.S.A. ⁽¹⁰⁹⁾ ou Gallica en France ⁽¹¹⁰⁾, mais aussi au travers de stratégies industrielles ambitieuses comme Google qui mène depuis 2004 une vaste campagne de numérisation de livres, ou encore l'entreprise de commerce électronique Amazon, initialement libraire, qui commercialise depuis 2007 sa liseuse de « e-book » ⁽¹¹¹⁾ dénommée Kindle ⁽¹¹²⁾. Cette même société Amazon vient de lancer par ailleurs un nouveau service, KDP Select ⁽¹¹³⁾, proposant aux auteurs, déjà publiés ou non, de commercialiser leurs créations littéraires au format numérique en exclusivité pour les possesseurs de Kindle (sur une période donnée).

¹⁰⁹ <http://www.gutenberg.org>

¹¹⁰ <http://gallica.bnf.fr/>

¹¹¹ Un e-book, traduit en français par « livre numérique » ou « livre électronique » est un ouvrage contenu dans un fichier numérique à lire sur un écran (source : Wikipedia)

¹¹² Cette démarche fut suivie depuis par d'autres grands acteurs du livre comme Barnes and Noble avec le lancement de sa liseuse "Nook" en 2009, ou la FNAC avec la commercialisation à partir de 2010 de "FnacBook" puis de "Kobo".

¹¹³ Kindle Direct Publishing - <https://kdp.amazon.com>

Malgré le peu de recul dont nous pouvons disposer, il semble déjà indéniable que les habitudes de lecture vont petit à petit glisser vers les écrans numériques de toutes technologies et de tous formats, sans que, bien entendu, le livre « papier » ne soit condamné. Il devra simplement laisser une place de plus en plus significative aux supports numériques.

Nos deux expérimentations ont par ailleurs permis de constater que, malgré les importants développements, durant ce dernier siècle, des images « qui racontent », la relation au texte conservait un rôle privilégié. Ainsi, dans la première expérimentation « Voyage », la relation au texte poétique était-elle préférée à la médiation apportée par l'image. Dans la seconde expérimentation sur « Annalena », les analyses de temps de lecture ainsi que les réponses aux questionnaires ont montré que le public a su, dans l'ensemble, rester attentif au texte malgré les tentations ou perturbations suscitées par l'image et le son.

La relation au texte littéraire dans le cadre d'une fiction demande toutefois certaines conditions de fonctionnement qui ne sont pas les mêmes que pour une simple juxtaposition d'images, de textes, de sons, de vidéos que l'on trouve par exemple en navigant sur les pages Web. Il s'agit en effet d'une relation qui s'inscrit dans une durée permettant au lecteur de s'immerger dans l'univers narratif qui lui est proposé et de suivre la progression de la narration selon un rythme et une écriture concoctés par l'auteur. La relation au support prend alors son importance, au moins pour assurer un confort de lecture dans des conditions environnementales propices, selon les attentes du lecteur.

Si l'on peut être tenté de considérer que la tablette tactile deviendra le support privilégié pour ce type de lecture, il est encore trop tôt pour l'affirmer, c'est du moins ce que le public qui a participé à l'expérimentation « Annalena » sur tablette a pu faire remonter : tout le monde n'est pas équipé - loin de là - et les modalités d'interaction et d'ergonomie ne sont pas stabilisées - loin de là. Le tactile « grand public » n'en est encore qu'à ses balbutiements, et la versatilité de ces supports par rapport au potentiel applicatif susceptible de s'y déployer reste encore à améliorer. Il suffit d'avoir fait l'expérience, par exemple, d'utiliser un traitement de texte ou un tableur sur tablette pour constater qu'elle est encore loin de pouvoir remplacer un PC dans de nombreuses opérations courantes. Mais les technologies évoluent, les constructeurs tâtonnent mais progressent ou vont progresser d'une façon ou d'une autre ⁽¹¹⁴⁾.

¹¹⁴ Ainsi le dernier modèle de tablette ultra-performante de la société taiwanaise Asus, le EeePad Transformer, prévoit un dock clavier transformant la tablette en véritable NetBook.

Outre la question des supports, se pose aussi la question des modèles économiques, à laquelle le public de l'expérimentation « Annalena » s'est montré sensible. Ce n'est pas, bien sûr, une question centrale dans le propos de notre travail, mais elle reste toutefois sensible si l'on veut espérer voir se développer du contenu de qualité, et donc économiquement viable.

A la différence des contenus « audio » et, dans une moindre mesure, « vidéo » évoqués précédemment, le développement de créations multimodales n'est pas qu'un simple transfert vers des supports numériques. Il s'agit vraiment d'une « remise à plat », ou même d'une ré-invention de contenus qui non seulement intègrent texte, son, et image, mais aussi – et peut-être surtout – s'approprient la dimension interactive. L'investissement n'est pas mince, tant au niveau du processus créatif qu'au niveau du processus de production. Et les grands éditeurs en sont bien conscients, se contenant, à l'heure actuelle, de procéder à des « expérimentations » qui sont considérées comme étant couronnées de succès lorsqu'elles atteignent à peine quelques milliers de ventes ⁽¹¹⁵⁾. Mais à nouveau, les modes de consommation, et donc les modèles économiques évoluent et sont appelés à évoluer encore plus. Avec Internet, les usages de consommation des contenus numériques se sont largement focalisés sur le « tout gratuit ».

L'apparition du Smartphone, et tout particulièrement de l'iPhone, a permis à une société comme Apple, avec son concept d'App Store, d'amorcer une évolution des comportements de consommation culturelle visant notamment à faire accepter aux usagers l'idée de payer une application qu'ils possèdent déjà sur ordinateur pour pouvoir en disposer sur leur Smartphone. La notion de micro-paiement (souvent inférieur à 1 €) et de commissionnement de l'intermédiaire a permis de mettre en place un nouveau modèle économique laissant entrevoir de belles perspectives de rentabilité, mais peut-être seulement à court terme car de nouvelles tendances émergent, comme le freemium ⁽¹¹⁶⁾, ou certainement bientôt, lorsque ces nouvelles mentalités de consommation auront été portées à maturation, le retour du vieil adage commercial : « la qualité a un prix ».

¹¹⁵ Nous citerons à titre d'exemple le témoignage de TERENCE MOSCA au Forum Blanc 2012 citant, pour Gallimard Jeunesse, un volume de vente de 4.000 exemplaire pour des contes en version numérique, avec un prix de vente de l'ordre de 50% de la version « papier », générant ainsi un chiffre d'affaire inférieur à 15.000 € commission Apple déduite.

¹¹⁶ Freemium : modèle économique offrant gratuitement par exemple un contenu numérique « bas de gamme » afin de faire ensuite « monter » la clientèle ainsi captée vers des offres complémentaires plus évoluées, mais payantes. Le témoignage de la société de jeu vidéo Ubisoft, concernant le lancement « raté » d'un de ses jeux vidéos pour mobile ensuite rattrapé par sa conversion en modèle freemium, est à ce titre exemplaire – cf article de la revue Challenges du 30 mai 2012, lisible à l'adresse suivante : http://www.challenges.fr/high-tech/20120530.CHA6891/appstore-les-gens-ne-vont-pas-voir-les-jeux-payants-sauf-si-ce-sont-des-stars.html?google_editors_picks=true

Au jour où nous écrivons ces lignes, en ce début d'été 2012, beaucoup de professionnels producteurs de contenus numériques considèrent que le modèle Apple avec son App Store et ses supports iPhone, iPod et iPad conserve une avance suffisamment significative pour les inciter à lui donner la priorité dans leurs développements. Sur son portail App Store, la société Apple annonce plus de 500.000 applications pour ses supports, dont plus de 200.000 pour sa tablette iPad. Dans la catégorie « Livres », 39077 produits sont présentés, avec une fourchette de prix moyenne allant de la gratuité à moins de 5 euros, la gratuité étant souvent faussée par l'approche « freemium » de plus en plus adoptée par les éditeurs.

Il serait vain de faire ici l'inventaire de cette offre afin de la structurer et de tenter de la catégoriser. Un survol du catalogue montre une nette dominante de contenus destinés aux enfants, ainsi que des produits à contenu usuel (e.g. dictionnaires), pratique (e.g. cuisine), ou culturel (e.g. peinture). Devant ce foisonnement d'offres de tous niveaux et de toutes qualités, certains éditeurs de revues ont décelé l'opportunité de créer des revues spécialisées permettant d'aider les possesseurs de ce type de matériel à s'orienter.

Nous avons ainsi étudié le numéro spécial d'une revue spécialisée : « Your iPad Magazine » destinée aux débutants (¹¹⁷). Cette revue consacre 46 pages, soit 30% de son contenu, à présenter le meilleur des applications pour iPad classées par sa rédaction, ce qui représente presque 200 produits. Trois pages sont consacrées aux livres numériques : une douzaine de produits dont plusieurs lecteurs de e-book ou de bande dessinée, ainsi que 6 livres interactifs, tous destinés aux enfants, et qui sont pour la plupart construits autour de modèles lecto-ludo-éducatifs (¹¹⁸) proches de celui de « Bérengère n'a peur de rien » évoqué dans notre étude de corpus en section 3.3.1. En rapport avec notre sujet, un seul produit ressort de ce catalogue : Hybrid'Book. Il s'agit d'un lecteur de e-book offrant à ses utilisateurs la possibilité de lire des livres dans une ambiance musicale assortie. L'application est gratuite, le modèle économique se fondant sur l'achat des e-books enrichis, pour un montant compatible avec le modèle économique d'App Store. L'offre actuelle ne se compose que de quelques volumes, dont des contes des frères Grimm et le « Dracula » de Bram Stoker (¹¹⁹), des livres du domaine public limitant ainsi, a priori, les questions de droits au seul environnement musical. L'effort d'associer texte et musique est ici remarquable, d'autant plus que la dimension visuelle a aussi été prévue par des illustrations originales.

¹¹⁷ « Your iPad Magazine », Hors Série N°6 disponible en kiosque en juin 2012 – Editeur : Oracom, Paris. Date de parution non mentionnée.

¹¹⁸ Nous nous permettons ce néologisme...

¹¹⁹ Adresse de l'éditeur : <http://www.hybrid-book.com>

Même si nous nous trouvons ici dans une narration multimodale (nous devrions plutôt dire « multimédia ») dans laquelle le son et l'image se contentent de jouer une fonction d'ornementation tandis que l'interactivité reste au niveau 1 de la simple gestion des transitions, ce produit, considéré comme l'un des meilleurs par « Your iPad Magazine », montre que cette forme d'écriture, mêlant texte, image et son, a commencé à ouvrir son chemin dans l'univers des supports tactiles, y compris pour un public adulte.

Reste la question centrale de l'auteur, qui devient, avec l'écriture multimodale, producteur de contenu. Les enjeux sont multiples : créatifs, techniques, organisationnels, juridiques, commerciaux... Sans chercher à minimiser les autres (¹²⁰), nous nous concentrerons sur ce qui nous a mobilisé dans une grande partie de ce travail, c'est à dire la dimension créative et ses fondements théoriques.

Nous espérons tout d'abord que les formalisations théoriques concernant les matériaux de base, les constituants narratifs, et la structuration taxonomique des éléments narratifs permettront à d'autres auteurs que nous-même de mieux poser les bases d'une narration multimodale interactive. La formalisation graphique des rôles respectifs du texte, de l'image et du son, ainsi que de l'interactivité, dans l'organisation d'une séquence narrative permettent en effet à un auteur, dans sa démarche de construction narrative, de matérialiser ses choix pour éventuellement les ajuster. C'est aussi, à nos yeux, un outil précieux pour celui qui cherche à comprendre et mesurer les fondamentaux d'une telle forme de narration.

Outre les caractéristiques intrinsèques aux matériaux constitutifs, aux constituants narratifs et à la dimension interactive, l'un des facteurs cruciaux de ce type de narration est la relation au temps et nous devrions même dire *les relations* au temps, car nous voyons trois dimensions interagir dans la construction multimodale :

¹²⁰ Citons, à titre d'exemple, certains contenus de la dernière newsletter de veille numérique émise par l'ARALD (Association Rhône-Alpes du Livre et de la Documentation - www.arald.org) et datée du 22 juin 2012 : « Un communiqué du Conseil permanent des écrivains annonce l'échec des négociations sur le contrat d'édition à l'ère du numérique avec le Syndicat Nationale de l'Édition après 3 ans de négociations » - « Edition US : l'ebook réalise près de 30 % des ventes du 1er trimestre » - « Loin d'être univoque, le concept de littérature numérique superpose nombre de questions que l'on gagne à distinguer : celle du devenir du support imprimé et de la lecture, et donc celle des nouvelles formes de littérature et de poéticité en ligne, intentionnellement ou non littéraires. .../... du côté de la théorie littéraire, nous sommes enfin conduits à réfléchir aux mutations possibles de nos catégories critiques et de l'idée même de littérature. »

- Le temps diégétique et, bien sûr, la façon dont l'interactivité va s'en emparer au sein d'un faisceau de chemins et de parcours narratifs afin de permettre au lecteur de garder prise avec la construction narrative recherchée par l'auteur.
- Le temps contraint, celui du déroulement d'une séquence animée, ou d'une phrase sonore, qu'elle soit vocale ou musicale. Un temps exigeant, agrippant le lecteur dès le début du déroulement de la séquence, pour l'emmener vers sa conclusion dans une marche à pas comptés et forcés qui ne peut être modifiée par le lecteur sans générer une quelconque forme de contrariété ou de frustration.
- Enfin le temps du lecteur, avec lequel celui-ci doit composer, Un temps qui peut le rendre disponible ou bien impatient ou encore distrait. Un temps qui l'emmène dans des espaces multiples (surtout lorsqu'il utilise une tablette), et qui peut le perturber dans son attention. Un temps qui, à la différence du cinéma (surtout vu en salle), ne se déroule pas dans un environnement « préparé » visant à créer des conditions de lecture favorables, alors que certains contenus demandent justement, par la sollicitation des sens conjoints de la vue et de l'ouïe, une attention toute particulière.

Par ailleurs, les résultats expérimentaux concernant « Annalena » nous permettent de faire ressortir quelques remarques notables utiles au déroulement du processus créatif d'une narration multimodale :

- L'image et le texte peuvent jouer un rôle mutuel d'amplification, chacun sur son terrain d'excellence et chacun respectant les spécificités de l'autre. Durant la phase de création de l'œuvre, des couplages texte-image, tout comme des couplages texte-voix peuvent être imaginés en vue de créer un effet de résonance.
- Si la cohabitation texte-image semble bien accueillie dans l'ensemble, la place du son reste plus délicate du fait de sa sollicitation sensorielle, et de sa situation dans l'environnement de lecture. La difficulté réside à ce que le son quitte sa fonction d'ameublement, d'illustration pour acquérir une dimension narrative. Les phases sonores répétitives, soit parce qu'elles ont été conçues en boucle, soit parce qu'elles reviennent souvent, doivent donc être proscrites au maximum durant la conception de l'œuvre afin d'éviter chez le lecteur des phénomènes de lassitude ou d'agacement.
- L'interactivité n'est pas un frein, à condition que d'une part elle s'inscrive naturellement dans la narration, et que d'autre part elle soit fluide et compréhensible. Si nous nous référons au schéma de démarche de construction narrative multimodale

que nous avons élaboré au début de notre travail (fig. 2 de l'introduction), une interactivité « narrative » suppose d'être pensée dès la phase de construction de l'intrigue. Durant tout le processus de création de l'œuvre, elle nécessitera alors de mobiliser à la fois une sensibilité d'auteur et une compétence d'ergonome. A la dimension centrale du « lecteur idéal » évoquée par Umberto Eco que nous avons largement eu l'occasion de mobiliser, s'ajoute donc celle de l'« interacteur idéal » que l'auteur doit aussi mobiliser afin de réussir la conception des parties interactives de quelque niveau qu'elles soient. Il s'agit d'une tâche particulièrement délicate, vu la jeunesse du média numérique (le livre moderne a tout de même près de 8 siècles d'existence si l'on considère qu'il est né avec la généralisation de l'usage en Europe du papier au XIV^{ème} siècle), la variété des publics et la multiplicité des supports numériques.

- L'interactivité narrative est un atout important, à condition qu'elle ne casse pas le rythme et le cours de l'histoire. Elle doit donc éviter de faire tomber le lecteur dans certaines ornières du jeu vidéo dont la répétition, l'itération, l'exploration comme fin en soi. Il faut que l'auteur soit en capacité de bien distinguer l'enjeu ludique d'une narration, comme peut l'évoquer Michel Picard [PICARD 86], d'une simple activité ludique pouvant aller jusqu'à se réduire aux récents « casual games », ces jeux souvent destinés aux smartphones destinés à « occuper » leurs utilisateurs de façon simple et distractive durant un bref moment de disponibilité, comme par exemple en attendant le bus. L'exemple vidéo d'interactivité libre mentionné dans la section 4.5.3 (¹²¹) est à ce titre intéressant à revoir sous cet angle.

Enfin, nous pensons que les questions de l'éphémère numérique et de la techno-dépendance ne sont pas vraiment un problème, mais plutôt un constat avec lequel il faut savoir composer. L'actuel phénomène du « e-book », s'il tend à réduire la portée du livre en tant que support matériel, explose au contraire celle des contenus textuels, les rendant disponibles en tout temps, en tout lieu, et au plus grand nombre, du moins potentiellement. Si l'exemplaire d'un livre a une existence matérielle unique en temps et en lieu, ce n'est plus le cas du texte numérique qui peut se lire en ligne ou encore se cloner à l'infini (nous ferons

¹²¹ «interaction libre avec séquence 04» fichier "s04_fort.avi"

abstraction ici des questions de DRM (¹²²) qui ne sont pas fondamentalement liées au texte numérique en lui-même, mais plutôt à ses modes de commercialisation et de diffusion.

Certes les normes et formats informatiques évoluent sans cesse ainsi que les logiciels, mais quand on songe que le tout finit par se réduire à un code binaire, c'est à dire une suite triviale de « zéros » et de « uns », cela a de quoi rassurer – et inquiéter tout à la fois ! Il reste que, pour le sujet qui nous intéresse, tous ces composants ne sont que des outils destinés à améliorer ou étendre notre espace imaginaire, et que la disparition du parchemin n'a pas ruiné la capacité créative de l'être humain, quand bien même elle a pu la faire évoluer (nous songeons par exemple aux enluminures).



fig. 157 Justinien remettant son Code à des conseillers

Enluminure du 13^{ème} siècle – 46x44 – Source : base « enluminures » de la Bibliothèque Municipale de Lyon

¹²² DRM : Digital Rights Management = Gestion des Droits Numériques. Dispositifs techniques visant à contrôler l'usage de contenus numériques, et plus particulièrement leur duplication, leur partage et leur diffusion.

5.2. Perspectives de création et de recherche

5.2.1. Perspectives de création

Il n'aurait pas pu y avoir de recherche sans une démarche de création préalable, et c'est pourquoi nous traiterons tout d'abord de ce sujet.

« *Annalena II* »

Comme on a pu le constater, « Annalena » fut une aventure de création balisée par de multiples étapes, et ce n'est pas fini ! En effet, pour reprendre l'image de la spirale auteur-lecteur, le travail présenté tout au long de ce document va directement impacter sur la prochaine version de « Annalena », et ceci à plusieurs niveaux :

- Au niveau du contenu, quelques améliorations sont à envisager, dans la fluidité du texte d'une part, mais aussi dans la qualité du son – ceci dans une perspective de dépasser le stade expérimental de la réalisation.
- Toujours dans cette même perspective, certains aspects liés à l'ergonomie devront être remodelés. Nous pensons tout particulièrement à la fonction « retour » récurrente à chaque séquence, puisqu'elle est ambiguë aux yeux de certains lecteurs.
- Une question plus « lourde » est celle de l'adaptation à la tablette qui demande, pour être vraiment fiable et performante, une réflexion technique plus en profondeur, les choix initiaux effectués étant plutôt consommateurs de ressources et assez limités sur certains aspects techniques.
- Enfin, quelques enrichissements « créatifs » pourront être envisagés. L'un d'entre eux nous paraît primordial. Il n'a malheureusement pas pu être mis en œuvre lors de la réalisation de la première version pour support tactile : il s'agit de l'effet haptique, pourtant disponible sur le plan hardware, mais malheureusement non implémenté au niveau des solutions logicielles choisies à ce stade. Deux ou trois séquences de « Annalena » aurait pu en effet bénéficier de cet effet directement au service de l'effet narratif. Le plus évident est, à titre d'exemple, la réaction de Anne à la fin de la séquence « La chambre ». Un retour haptique sous forme de vibration aurait ainsi amplifié la réaction d'Anna à la dernière caresse tactile du lecteur, avec l'effet « dramatique » qu'on peut imaginer sur celui-ci. De notre point de vue, il ne faut surtout pas abuser de cet effet, mais au contraire jouer de lui pour provoquer un effet

de surprise particulièrement efficace, tout comme pourrait l'être, par exemple, un cri ou un effet de « tutti » sur le plan sonore lors d'un moment crucial de la narration.

Le sujet de « Annalena », et ses profondes imbrications avec le personnage de Nicolas de Staël et la ville d'Antibes permettent aussi d'envisager des extensions vers une réalisation transmédia. Si certaines approches partenariales ont été effectuées dans ce sens, il est trop tôt cependant, et hors de nos propos, de les évoquer ici.

Mais « Annalena » n'est pas une fin en soi, et une nouvelle page se doit d'être écrite, du moins est-ce souvent le lot du créateur, et c'est bien notre cas.

Bellevue Palace

Inspiré par les fruits de ce travail, nous entendons donc ouvrir les perspectives d'un nouveau projet de fiction narrative multimodale. Portant le nom provisoire de « Bellevue Palace », ce projet a déjà fait l'objet de l'écriture d'une nouvelle de fiction. Cependant, à la différence de « Annalena », ce texte a été écrit dès le départ dans la perspective d'une transformation multimodale, ce qui veut simplement dire qu'il pourrait être considéré comme un scénario, s'il n'avait toutefois pas été rédigé avec la volonté de lui conserver une dimension littéraire propre qui s'est traduite par un envoi à un concours national de nouvelles. En parallèle avec cette démarche d'écriture, des premiers travaux de conception/acquisition/création de contenus visuels et sonores ont été entamés, ainsi qu'une ébauche d'interface et d'architecture interactive.

La réalisation effective de « Bellevue Palace » sera sous-tendue par un certain nombre de questions issues de notre présent travail.

5.2.1.1. Comment diminuer la granularité textuelle, sonore et visuelle dans l'écriture multimodale ?

Nous avons pu constater, dans la réalisation de « Annalena », que texte, image et son cohabitaient en se partageant des territoires numériques bien délimités. Ainsi, très souvent, texte et image se partageaient tout simplement la surface de l'écran, tandis que le son, et tout particulièrement la voix, occupait un domaine numériquement – et temporellement – contrôlé par l'interactivité : pas question, par exemple, de poursuivre la lecture d'un dialogue si la voix d'Anna n'avait pas terminé de prononcer sa dernière phrase.

Ce morcellement, issu de traditions associées au travail d'illustration d'une part, et au respect de la voix énonciatrice d'autre part, provoque une forme de cloisonnement qui ne facilite pas l'osmose ou la complicité entre les différents médias. Attendre que l'un (la voix) ait terminé avant de poursuivre l'autre (le texte), ou bien étirer son regard, à le faire saccader sur un même écran entre texte et image, ne favorisent pas la fluidité de ce type de narration par rapport à une autre purement textuelle, vocale ou audiovisuelle. L'enjeu serait donc de mêler plus intimement texte, image et son, de faire que la granularité ne soit plus forcément le paragraphe, la phrase (dite ou écrite dans le dialogue, par exemple), l'image fixe, la séquence animée, la mélodie.

Ainsi, qu'en serait-il d'une phrase à la fois composée de mots, de sons et d'images ? L'exercice cognitif serait-il trop ardu pour nos cerveaux ? C'est pourtant bien ce que nous pratiquons au quotidien, lorsque par exemple nous nous déplaçons dans une ville : textes, images et sons se partagent notre univers spatio-temporel nous sollicitant par bribes, sans toutefois nous permettre de construire une histoire, mais pourtant les mécanismes sont bien là. Il faudrait donc parvenir à les exploiter à une fin purement narrative, ce qui est à nos yeux un enjeu de création tout comme de recherche qui ouvre de multiples pistes. Une première approche intéressante est la réalisation, déjà citée, de Monique Maza [~MAZA]. Il y a du naturel dans cette expérience, et c'est bien l'objectif à atteindre : conserver, vis à vis du lecteur, une relation naturelle au texte, à l'image et au son. Notre intuition est que l'interactivité, comme dans le travail de Monique Maza, doit jouer un rôle prépondérant et, dans cette recherche, et que la dimension tactile est certainement amenée à occuper une place importante, tant elle réduit la distance par le geste naturel du toucher. Ces questions d'équilibre et de dosage nous font un peu songer aux travaux d'alchimistes d'une autre époque bien lointaine maintenant.

5.2.1.2. Comment renforcer le rôle de l'interactivité dans la narration ?

« Annalena » fut l'occasion d'amorcer sérieusement cette question, notamment dans la place que l'interactivité peut prendre dans la construction narrative et dans le processus d'immersion du lecteur. Ainsi l'alchimiste peut-il retrouver une place, tant l'espace entre interactivité de ponctuation et interactivité ludique est restreint : une véritable affaire de dosage à destination d'un public qui, de plus en plus, « baigne » dans l'interactivité sous toutes ses formes. Ce dosage doit à coup sûr concerner la conception des interfaces qui

composent l'une des frontières parfois ténue entre réalité et fiction. Une fois de plus, le tactile risque d'être de la partie... Mais encore faut-il imaginer une ouverture à l'univers de fiction qui permette, comme dans la célèbre fresque de la Chapelle Sixtine, de relier du bout du doigt le réel à l'impalpable.

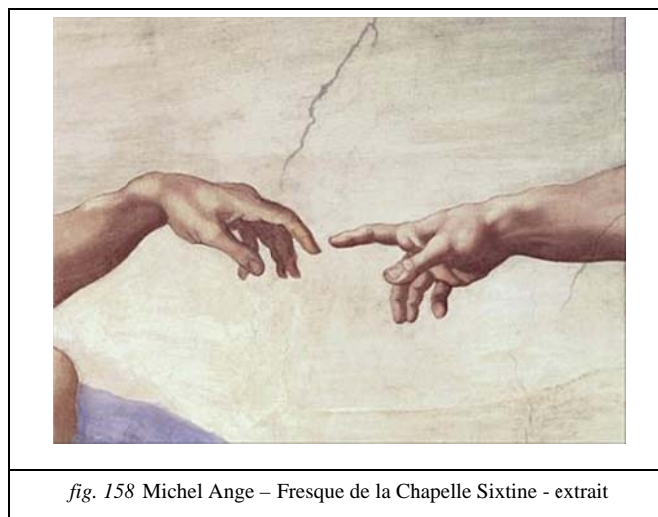


fig. 158 Michel Ange – Fresque de la Chapelle Sixtine - extrait

Nous retiendrons tout particulièrement du projet « Annalena » la magie du toucher, de la caresse tactile sur le corps d'Anna dans la séquence 11 « La chambre », une séquence qui fut considérée comme marquante par plusieurs lecteurs de l'expérimentation (¹²³).

Certaines formes d'interactivité ont aussi permis, tout au long de « Annalena », de faire évoluer les relations au temps précédemment mentionnées : l'asynchronisme texte/voix/dessin dans la séquence 7 « Désespoir », l'immersion dans le temps diégétique imposée dans la séquence 9, « La pension » durant laquelle la douche et la chanson imposent leur occupation du temps, ce qui ne peut pas être envisagé par le texte seul, et qui pourtant conserve toute son importance dans la mise en coïncidence occasionnelle du temps subjectif du lecteur et du temps de l'espace diégétique, ou encore le contrôle du temps « réaliste » dans le coucher de soleil de la séquence 19 « Crépuscule ».

Nous retiendrons aussi le mécanisme de « révélation » (dans tous les sens du terme) mis en place au nœud de l'intrigue dans la séquence 15 « Au labo » qui permet de saisir l'immatérialité du visage d'Anna. Notre constat est que l'interactivité trouve vraiment son rôle à jouer dans une telle forme de narration, mais qu'elle reste, à ce stade, occasionnelle et

¹²³ A la question « Y a-t-il des éléments visuels de « Annalena » qui vous ont marqués ? », les lecteurs 30, 32 et 42 ont explicitement mentionné cette séquence, certains allant jusqu'à la considérer comme « gênante », ce qui tend à confirmer son efficacité narrative.

dépendant fondamentalement de l'imagination de l'auteur sans qu'il soit possible pour l'instant de dégager quelques règles suffisamment générales. Ce sujet mériterait en soi une recherche plus approfondie.

5.2.1.3. Comment concilier les différentes dimensions temporelles inhérentes à la narration multimodale ?

Les contraintes temporelles associées au texte, à l'image fixe, à l'image animée, au son, la voix et la musique sont, comme nous avons déjà eu l'occasion de le voir, très variées. Est-il possible de les imbriquer, et aussi d'alléger la contrainte de synchronisation temporelle jouée par l'interactivité, comme dans la gestion de la juxtaposition des dialogues écrits/parlés ? Dans « Annalena », l'expérience de la juxtaposition d'une image animée avec du texte a été menée de façon significative dans la séquence 7 « Désespoir » durant laquelle le dessin d'une *saxifraga umbrosa* se déroule sur le papier indépendamment de la lecture/écoute du dialogue entre Anna et Pierre. Dans la séquence 15 « Au labo », c'est plus simplement l'expérience de lecture d'un texte illustrée par une image animée de la mer battant les rochers au pied du château-musée d'Antibes. Ces deux séquences montrent ainsi la possibilité de mener de front une lecture synchrone et asynchrone. Ce type de démarche peut certainement se développer dans d'autres directions, l'une d'entre elles étant particulièrement répandue dans le cinéma avec la présence de sous-titres lors de projections de films en version originale. On peut donc imaginer, en utilisant cette habitude de lecture des sous-titres, que le texte littéraire puisse venir occuper une partie de l'image plutôt que de rester cloisonné sur une partition différente de l'écran. Une autre piste ressort de la pratique du « Chat » lors d'une visioconférence avec un logiciel tel que Skype par exemple. Dans ce cas, il ne s'agit plus de « doubler » une voix par du texte complètement intégré à l'histoire racontée à l'écran, mais bien de mener de front deux fils narratifs, l'un étant composé d'images et de voix, tandis que l'autre, composé uniquement de texte, se déroule dans une autre partie de l'écran.

Dans tous les cas, il s'agirait bien d'utiliser ces mécanismes de façon multimodale, c'est à dire en s'assurant que chaque élément ait un contenu distinct de l'autre par rapport à la narration. L'enjeu restera toutefois d'inciter certains lecteurs à accepter d'écouter les parties sonores puisque, comme nous avons pu le constater dans l'expérimentation autour de « Annalena », le son n'est pas toujours bien accueilli – ou accepté – par le public. Il faudra donc traiter cette question du son dans sa globalité afin de produire un contenu qui s'avère à

la fois attractif et incontournable. Fort heureusement, les éléments narratifs de « Bellevue Palace » intègrent déjà cette dimension.

5.2.1.4. Comment renforcer la place des personnages dans le texte, l'image et le son ?

La narration littéraire laisse volontiers la liberté au lecteur d'imaginer les personnages sur la base des éléments textuels proposés par l'auteur, ce qui n'est certes pas le cas lorsque l'image fait entrer des acteurs en jeu comme au cinéma par exemple. Lors de conférences publiques données récemment sur les enjeux de la fiction littéraire interactive, cette question est apparue de façon récurrente : « *Comment laisser au lecteur le loisir – ou même le pouvoir – de s'inventer, SES personnages, tout comme il le fait habituellement par la seule lecture d'un bon vieux livre papier ?* » (¹²⁴).

Cette réelle difficulté de trouver leur place aux personnages entre texte et image, a surgi dès la conception de « Annalena ». Mais dans ce cas précis, la construction narrative a permis de contourner le problème. En effet, cette forme de récit intradiégétique à focalisation interne permet d'aborder les espaces visuels en « caméra subjective », pour reprendre une expression tirée du langage cinématographique. Elle évite ainsi de montrer au lecteur le visage du personnage principal Pierre, qui n'est jamais présent visuellement, à l'exception de son ombre (séquences « le galet » et « la plage ») ou du prolongement iconique de sa main (séquences « la chambre », « le galet », « au labo »). Quant à Anna la mystérieuse, elle n'est vue que de dos (séquences « le château », « entremetteuse », « la chambre », « matinale »), par son ombre (séquences « le galet », « matinale »), par une partie anonymisée de son corps (séquences « la pension », « le chapeau »), ou encore par une représentation iconisée dans les séquences d'animation oniriques. Dans la seule représentation de face d'Anna, qui se trouve dans la séquence « Au labo », le scénario permet de trouver une échappatoire à la révélation de son visage. Enfin le troisième personnage, Nicolas de Staël, n'est et ne peut être présent qu'en filigrane. Mais toutes les histoires ne peuvent pas se prêter ainsi aussi parfaitement à cet exercice, et se pose donc la question que nous avons évoquée précédemment de la matérialisation des personnages.

¹²⁴ Echanges avec le public lors des 4 séances sur le thème « nouvelles écritures, nouveaux supports » organisées par l'Université de Savoie en mars 2012 dans le cadre du cycle de conférences « Amphis pour tous » à Chambéry, Annecy, Thonon et Albertville – Résumé sur <http://www.lisiere.com/amphis/index.htm>

Dans le prolongement de « Annalena », nous avons ainsi exploré un nouveau champ expressif permettant de mettre en jeu des personnages dans des scènes pouvant être traitées par l'écriture cinématographique, mais tout en conservant un code visuel suffisamment éloigné du réalisme. Ceci a pu être réalisé grâce à des outils et techniques dérivés du monde du jeu vidéo : les « machinimas ». Les premiers machinimas furent des séquences vidéos enregistrées durant des parties de jeu vidéo et ensuite détournées par montage en leur affectant une trame narrative et des dialogues visant à en faire un clip souvent à finalité parodique ou humoristique. Parmi les plus célèbres machinimas de première génération, on peut citer de nombreuses adaptations tirées du MMORPG Warcraft, dont « Make Love not WarCraft » qui fut intégrée dans une saison de la série South Park et diffusée sur la chaîne américaine Comedy, ou encore « Biouman » qui est une parodie d'un sketch des Inconnus.



Séquence vidéo

DocN 22 : « Make Love not WarCraft », machinima
- Fichier "Machinima_Make Love Not Warcraft.avi"

Source : <http://www.youtube.com/watch?v=kEGU8gijSvw>



Séquence vidéo

DocN 23 : « Biouman », séquence originale des Inconnus
- Fichier "Machinima_Biouman_vo les inconnus.avi"

Source : <http://www.youtube.com/watch?v=w8oytatiehQ>



Séquence vidéo

DocN 24 : « Biouman », reprise sous forme machinima
- Fichier "Machinima_Biouman parodie les inconnus.avi"

Source : <http://www.youtube.com/watch?v=CRw0-xE2sm8>

Le premier exemple montre comment une réalisation machinima peut être intégrée à de l'animation pure pour former le fil narratif d'un épisode de série populaire construit sur les paroles d'une chanson. Le second exemple, par sa confrontation entre le sketch original en prise de vues réelles et sa traduction en machinima montre à la fois le potentiel de représentation offert par cette dernière technique, et le décalage de lecture qui peut exister entre personnages réels et personnages 3D.

Plus récemment, des logiciels se sont développés sur la base de moteurs 3D temps réel servant à réaliser des jeux vidéo, afin de faciliter la production de machinimas *ex nihilo*. L'un des tout premiers fut « The Movies » de la société Lionhead Studios, un jeu de simulation économique dont la finalité était de gérer la croissance d'un studio de cinéma à Hollywood et qui disposait d'un univers « bac à sable » afin de construire des séquences de cinéma à partir de décors, d'acteurs, de caméras, etc. D'autres logiciels complètement spécialisés se sont développés, comme MovieStorm ou encore iClone (¹²⁵).

L'aboutissement de ces réflexions fut la création de « 6 avatars en quête d'auteur » avec l'aide de 3 étudiants de la Licence « Information-Communication » de l'IMUS (¹²⁶). Cette réalisation se compose de 24 tableaux réalisés avec le logiciel iClone (¹²⁷). Si la démarche de conception du projet a intégré des modalités propres au cinéma, telles que casting ou scénario, le processus de réalisation fut bien différent, d'une part par sa dimension littéraire (citations de nombreux auteurs), mais aussi par l'apport plus ou moins significatif de l'interactivité. Celle-ci est utilisée à diverses fins, selon les séquences, dont des fins détournées dans des buts parodiques, comme par exemple des interactions sollicitant le choix du lecteur mais qui s'avèrent, au bout du compte, sans effets sur la narration. Cette réalisation a permis de vérifier l'opportunité d'utiliser des avatars dans une narration multimodale ainsi que de mettre en place et tester un processus de production efficace tout en restant relativement léger et donc à la portée d'un auteur et de sa petite équipe d'étudiants-assistants.

¹²⁵ Liens : www.moviesstorm.co.uk - www.reallusion.com/iclone/

¹²⁶ Institut de Management de l'Université de Savoie, aujourd'hui IAE Savoie Mont-Blanc

¹²⁷ L'ensemble de la réalisation ainsi que les explications détaillées se trouve sur www.lisiere.com/avatars.



ill. 70

« Six avatars en quête d'auteur » - copie écran

Si l'utilisation de machinimas est une piste intéressante dans ce cheminement d'écriture médian entre littérature et cinéma, nous restons convaincus que pour conserver l'efficacité de l'écriture littéraire sans qu'elle soit écrasée par la puissance d'une représentation d'ordre cinématographique, il faut préserver la possibilité pour le lecteur de faire fonctionner son imagination, tout particulièrement dans la représentation des personnages et que ceux-ci ne doivent donc pas être explicitement matérialisés à l'écran, du moins au niveau de leur visage. Ainsi avons-nous imaginé, pour « Bellevue Palace », plusieurs moyens qui permettront de respecter ces options tout en renforçant, à la fois le nombre et la présence des personnages dans l'histoire. Notre constat reste toutefois que ces questions doivent être traitées au cas par cas, selon la sensibilité et la vision de l'auteur, et que donc, selon notre point de vue, l'écriture littéraire multimodale ne pourra pas s'appliquer efficacement à tous les types d'histoires.

5.2.1.5. Quel modèle technico-économique adopter ?

Depuis la création de « Annalena », les questions des outils de développement et du support numérique n'ont cessé de se poser et de s'exposer. Les choix effectués jusqu'à ce jour ont permis de mener à bien, dans des conditions acceptables, les travaux et expérimentations présentées tout au long de ce travail. L'étape suivante, qui consisterait à permettre au plus grand public d'accéder à ces réalisations, va nécessiter une réflexion plus longue à différents niveaux :

- Réalisation : logiciel(s) propriétaire(s) sur norme propriétaire (e.g. Adobe Flash et AS3), logiciel(s) propriétaire(s) sur norme « ouverte » (e.g. Adobe InDesign et ePub 3, ou encore Adobe DreamWeaver et HTML5), ou logiciel(s) ouvert(s) sur norme « ouverte » (e.g. Radium et ePub3, ou encore BlueGriffon et HTML5)...
- Support : micro-ordinateur « classique », tablette tactile « propriétaire » (comme l'iPad d'Apple) ou non (comme la plupart des autres tablettes actuellement disponibles sous Android), autre support tactile mobile comme le SmartPhone...
- Diffusion : accès en ligne sur le Web, ou téléchargement via une MarketPlace de type App Store, ou encore fourniture sur support matériel (support optique, clef USB)...
- Commercialisation : accès gratuit, vente à l'unité, incitation de type freemium...

Il est bien trop prématuré de décider de ces choix. En effet, la question primordiale qui reste posée est de décider jusqu'où l'auteur est en mesure de mener sa démarche créative sans soutien technique, de production et de commercialisation - et pour quelles finalités ?

Un long chemin de réflexions qui reste à faire...

5.2.2. Perspectives de recherche

Dans le travail que nous avons mené, nous avons le sentiment d'avoir ouvert de nombreuses pistes de recherche qui mériteront d'être poursuivies, tant sur le plan théorique qu'expérimental.

5.2.2.1. Aspects théoriques

L'approche par les matériaux de base d'une part, et par la taxonomie des constituants narratifs d'autre part ne nous paraissent pas avoir été beaucoup traités dans la littérature. Il nous semble que pour aborder efficacement les questions de la narration multimodale, ces aspects nécessiteraient d'être approfondis. Ils abordent en effet ces questions de narration, non pas du point de vue de l'auteur et de son statut, pas plus que du point de vue du lecteur et de son rôle dans la reconstruction de l'histoire, mais bien sous l'angle très pragmatique des éléments constitutifs, qui sont les briques et le ciment de la construction narrative, que ce soit du point de vue de l'un ou de l'autre. La taxonomie pourrait plus spécifiquement être complétée et enrichie à partir d'un travail d'analyse sur un large corpus. Nous songeons par exemple à la base de récits interactifs constituée par Serge Bouchardon (¹²⁸)

¹²⁸ Cette base est accessible en ligne à l'URL: <http://www.utc.fr/~bouchard/recit/consultation/>

Comme nous l'avons déjà mentionné lors de notre définition du CMN (cf. section 1.2), des extensions de la représentation symbolique que nous avons adoptée, inspirées des diagrammes d'Edwards-Venn, pourraient être envisagées et explorées afin de l'enrichir par la notion d'apport, ou d'intensité dramatiques, ou encore afin d'apporter plus de précision sur les importances relatives du texte, de l'image et du son dans la narration, ou sur la nature des contenus (e.g. texte, dialogue, image fixe, en mouvement, son, voix, musique...).

Les points de vue narratifs associés au texte, à l'image et au son dans une approche d'écriture multimodale nécessiteront aussi un travail plus fouillé afin de déterminer quels sont les facteurs de cohésion de l'ensemble et les marges de manœuvre dont dispose l'auteur, surtout lorsqu'il s'agit d'y ajouter ensuite la dimension interactive.

A ce propos, des questions concernant le rôle et la pertinence de l'interactivité restent aussi à explorer. Nous en évoquerons deux :

- La construction linéaire « classique » d'une histoire est-elle vraiment recherchée par les lecteurs d'une fiction littéraire interactive ? Les premiers résultats de notre expérimentation sur « Annalena » tendent à montrer que les lecteurs savent s'accommoder d'une narration non linéaire, pourvu qu'on leur donne les moyens de se repérer. Cela resterait toutefois à approfondir sous différents angles. Tout d'abord, la composition de l'interface de « Annalena » vise à sécuriser un tant soit peu le lecteur, d'une part par le rappel de la position de chaque séquence lue dans le déroulement chronologique linéaire de l'histoire, et d'autre part par la disposition topographique des zones interactives à l'écran en fonction de leur ordre chronologique. Notre analyse expérimentale sur les chemins narratifs ne clarifie pas totalement la question des stratégies de lecture adoptées par certains lecteurs : ont-ils adopté une stratégie « topographique » (cheminement raisonné tenant compte de la disposition relative à l'écran des zones interactives sur l'interface principale) ou bien « narratographique » ⁽¹²⁹⁾, c'est à dire tenant de retrouver spatialement dans l'interface une logique propre au déroulement linéaire de l'histoire. Une chose semble ressortir de nos analyses : la zone centrale de l'interface est assurément attractive. Il resterait donc à conforter cette hypothèse afin de permettre à un auteur d'en tenir compte pour décider du type de parcours narratif qu'il souhaite privilégier, et ainsi favoriser, ou non, sa coïncidence avec le déroulement linéaire de l'histoire.

¹²⁹ Nous nous permettons à nouveau un néologisme personnel

- Les enjeux associés à la notion d'interactivité narrative. Il s'agit d'un sujet qui nécessitera en particulier d'aller plus avant dans l'exploration du domaine du jeu vidéo afin de faire remonter certains constituants élémentaires susceptibles de mieux discerner les fondements d'un tel type d'interactivité. Il nous semble aussi que les domaines tels que le Serious Game, mais encore le théâtre, ou même l'interaction sociale au sens le plus large, pourront être mobilisés afin d'enrichir ce concept d'interactivité narrative.

Enfin, la question de la relation au support, et plus particulièrement de l'effet d'immersion par le simple geste sur une surface tactile, mérite un travail qui nous paraît tout particulièrement intéressant par sa mobilisation des sciences cognitives. Il faut noter que la relation à la surface tactile apporte deux composants qui n'ont pas de précédents dans le domaine du numérique « grand public » : la souplesse du format visuel, issue du caractère gyroscopique de la tablette et permettant de jouer des effets verticaux et horizontaux, ce que n'ont jamais vraiment permis les écrans fixes d'ordinateurs ancrés dans le format de présentation à l'horizontale, et l'effet haptique qui ouvre une nouvelle dimension sensorielle (avec la sensation tactile en elle-même) par le toucher et certains effets narratifs qui peuvent en découler (amplification d'un événement narratif comme par exemple un choc, ou une réaction émotionnelle ou un impact dramatique). L'analyse par l'observation, la mesure et la collecte de témoignages, telle que nous l'avons pratiquée lors de l'expérimentation sur « Annalena », s'avèrera certainement très productive afin de nous permettre d'avancer dans ces directions.

5.2.2.2. Aspects expérimentaux

Les deux expérimentations menées au cours de ce travail méritent quelques prolongements intéressants à nos yeux.

Pour ce qui concerne « Voyage », nous pensons que cette expérimentation pourrait être étendue dans plusieurs directions :

- Celle du public d'une part, par la mise en place d'une campagne de communication plus efficace que celle que nous avons menée, mais qui nécessiterait aussi plus de moyens techniques et financiers (il faut toutefois remarquer que depuis nos dernières mesures mentionnées dans notre travail, ce sont, à mi-juin 2012, presque 200 nouveaux enregistrements qui ont été captés dans la base de données et qui pourraient être exploités plus avant).
- Celle du dispositif expérimental qui gagnerait à être amélioré, non seulement sous l'aspect graphique, tout de même peu attractif, mais aussi par exemple sur les modalités de présentation des choix à l'écran. Ainsi, un affichage des textes dans un ordre aléatoire dynamique (¹³⁰) plutôt que dans un ordre statique prédéfini, permettrait de lever le biais du choix « topologique » (comme par exemple choisir la première colonne du premier texte à l'écran) par rapport au choix sémantique (c'est à dire lié par exemple au titre seul du poème).
- Celle du sujet en soi, c'est-à-dire la poésie, qui limite forcément l'attractivité du dispositif expérimental et qui en restreint sa portée. La véritable difficulté consiste alors à trouver un cadre expérimental plus large qui conserve les caractéristiques que nous avons souhaité donner à cette expérimentation, dont principalement la spontanéité de l'internaute dans sa relation au texte, à l'image et au son, sans qu'il connaisse la raison profonde pour laquelle il a été amené sur cette page Web de notre dispositif, l'objectif étant d'influencer le moins possible l'observé par la présence et les objectifs de l'observateur, ce que l'on ne peut que mettre en rapport avec le bien vieux principe d'incertitude de Heisenberg.

¹³⁰ C'est à dire différent à chaque affichage de la page, à la différence de « statique » qui se dit de l'affichage d'une page Web restant toujours le même chaque fois qu'on revient sur celle-ci.

- Enfin celle de la durée, et donc intrinsèquement de l'évolution des usages. Cette expérimentation est toujours en ligne, et elle n'est pas destinée à en être retirée. Cela permettra donc un enrichissement des données au fil des mois, permettant d'effectuer des comparaisons par tranches temporelles afin d'observer si ces relations des visiteurs internautes au texte, à l'image et au son évoluent dans le temps. Ainsi, au moment où nous écrivons ces lignes, c'est à dire à la fin du mois de juin 2012, ce sont 479 accès à la page d'accueil qui ont été enregistrés, contre 396 à la fin janvier 2012.

Pour ce qui concerne « Annalena », les ouvertures sont multiples :

- Tout d'abord, amorcer la seconde boucle de la spirale production-réception en corrigeant les quelques points ergonomiques relevés durant la première phase expérimentale (e.g. rendre le bouton « back » plus compréhensible).
- Améliorer les conditions techniques de l'expérimentation, dont la résolution des problèmes de performances concernant la tablette tactile.
- Etendre les conditions de test, sur le plan géographique comme sur le plan des populations concernées.
- Identifier des profils de publics tels que « gamer », « lecteur », « cinéphile » afin de déterminer si l'un de ces profils est plus sensible que les autres à la narration multimodale et comment les uns se différencient-ils des autres dans leurs comportements, dans leurs appréciations.
- Analyser de plus près les habitudes de lectures des personnes ayant accepté de se prêter à l'expérimentation, tant dans la fréquence que dans les contenus.
- Procéder à une analyse visuelle des comportements *in situ* durant la phase d'expérimentation en effectuant un enregistrement vidéo. Cette analyse permettrait en particulier d'étudier l'effet perturbant de l'environnement social, sonore et visuel, sur le processus de lecture

La question du degré d'immersion par le texte, par l'image/son ou par l'interactivité reste à nos yeux particulièrement intéressante. Malgré nos premières esquisses de méthodologie permettant de mesurer l'importance relative de ces divers types d'immersion, nous ne sommes pas parvenu à faire ressortir des informations significatives. Nous pensons qu'il y a là un travail d'exploration riche qui méritera une mobilisation théorique significative, tout particulièrement dans le domaine des sciences cognitives, mais aussi dans les méthodes d'évaluation.

Enfin, tant sous l'angle de la création que de celui de la recherche, nous considérons que l'étude de la relation du lecteur aux réalisations telles que « Annalena » ou « Bellevue Palace » restera fondamentale afin de pouvoir véritablement ouvrir l'univers de la fiction littéraire interactive aux publics de la « Zone Tempérée » telle que définie par la narratologue Marie-Laure Ryan, un public à la recherche de nouveauté sans délaisser le plaisir narratif, préférant « *le jeu libre de la paidia à la compétition de type ludus. L'histoire, pour eux, est la principale raison d'être de l'œuvre et non un simple support pour un autre type de gratification* » [RYAN 06]. Selon elle, un médium ne réussit vraiment sur le plan artistique que lorsqu'il parvient à conquérir le public de cette Zone Tempérée.

Un vaste chemin passionnant qui s'ouvre devant nous et que nous entendons arpenter dans les temps qui viennent.

Daniel Bouillot - octobre 2009, juin 2012.

Lexique des abréviations

CEN : Champ encyclopédique de la narration

CMN : Champ matériel de la narration

CNM : Chemin narratif matériel

CPM : Champ perceptif matériel

CPS : Champ perceptif subjectif

DPN : Domaine perceptif de la narration

EMC : Eléments matériels constitutifs

PN : Périmètre narratif

PNI : Périmètre narratif et interactivité

PNM : Parcours narratif matériel

SNC : Stratégie de navigation sous contraintes

TIS : Texte, Image, Son

Illustrations

<i>ill. 1</i> Jules Verne - Manuscrit autographe du roman <i>Autour de la lune</i> , 1869.	20
<i>ill. 2</i> « Il vivait dans une petite maison... »	32
<i>ill. 3</i> « La petite maison rouge... »	35
<i>ill. 4</i> « Il s'arrêta devant la maison... »	37
<i>ill. 5</i> « Alice au Pays des Merveilles » de Lewis Carroll	44
<i>ill. 6</i> « Vingt mille lieues sous les mers » de Jules Verne	44
<i>ill. 7</i> « Bruges-la-Morte » de Georges Rodenbach.....	45
<i>ill. 8 et 9</i> « La noyée de Royan » de François Julien-Labruyère.....	46
<i>ill. 10</i> « Nadja » de André Breton	47
<i>ill. 11</i> « Attention les yeux » de Philippe Curval	48
<i>ill. 12</i> « Suzanne et Louise » de Hervé Guibert	49
<i>ill. 13</i> « L'autre Guili Lapin » de Mo Willems	50
<i>ill. 14</i> « Chester » de Mélanie Watt.....	50
<i>ill. 15</i> « M'as-tu vu en cadavre ? » de Tardi	51
<i>ill. 16</i> « Le sang des voyous » de Loustal et Paringaux	52
<i>ill. 17</i> : «Barney et la note bleue » de Loustal et Paringaux, musique Barney Wilen.....	55
<i>ill. 18</i> « Voyage » : Bouleversement planétaire	63
<i>ill. 19</i> « Il s'arrêta devant la maison... » (rappel)	65
<i>ill. 20</i> « Poésie en boîte » : installation face av et ar	73
<i>ill. 21</i> « Poésie en boîte » : un poème (texte – vidéo)	73
<i>ill. 22</i> « Voyage » - page d'accueil.....	75
<i>ill. 23</i> « Voyage » - aphorisme généré	75
<i>ill. 24</i> « Voyage » - choix des poèmes	76
<i>ill. 25</i> « Voyage » - poème sélectionné (lire)	76
<i>ill. 26</i> « Bérengère n'a peur de rien »	92
<i>ill. 27</i> « Myst III Exile »	94
<i>ill. 28</i> Les contraintes de gameplay (O.Henriot)	96
<i>ill. 29</i> Multiplicité des interlocuteurs dans le jeu vidéo (O.Henriot).....	96
<i>ill. 30</i> « Inanimate Alice » de Kate Pullinger et Chris Joseph	98
<i>ill. 31</i> « Usimage N°1 – Passage piétons » de Monique Maza.....	99
<i>ill. 32</i> « Moments de Jean-Jacques Rousseau » de Jean-Louis Boissier	103
<i>ill. 33</i> « Pause » de François Coulon.....	105
<i>ill. 34</i> « Dog Kennels » - Phot. Howard Shirley	117
<i>ill. 35</i> « Servante dans un intérieur néerlandais » - Pieter Janssens Elinga – 1623-1682	122
<i>ill. 36</i> Emile Béranger : la curieuse (1846)	123
<i>ill. 37</i> La main de Pierre dans le bac de révélateur (Séq.15).....	135
<i>ill. 38</i> L'ombre de Pierre sur la plage (Séq.17)	135
<i>ill. 39</i> Anna devant le port et le Fort Carré (Séq.12).....	135
<i>ill. 40</i> La photo d'Anna révélée (éq.15)	135
<i>ill. 41</i> « Annalena » - interface centrale	144
<i>ill. 42</i> « Annalena » - expérimentation en M2 EIDI – fév 2010	152
<i>ill. 43</i> « Annalena » - expérimentaiton à la Fête de la Science – oct 2010	152
<i>ill. 44</i> « Annalena », séquence début - extrait	161
<i>ill. 45</i> « Annalena », séquence 1 - extrait	164
<i>ill. 46</i> « Annalena », séquence 2 - extrait	166
<i>ill. 47</i> « Annalena », séquence 3 - extrait	167

<i>ill. 48</i> « Annalena », séquence 4 - extrait	168
<i>ill. 49</i> « Annalena », séquence 5 - extrait	170
<i>ill. 50</i> « Annalena », séquence 6 - extrait	171
<i>ill. 51</i> « Annalena », séquence 7 - extrait	172
<i>ill. 52</i> « Annalena », séquence 8 - extrait	173
<i>ill. 53</i> « Annalena », séquence 9 - extrait	175
<i>ill. 54</i> « Annalena », séquence 10 - extrait	176
<i>ill. 55</i> « Annalena », séquence 11 - extrait	178
<i>ill. 56</i> « Annalena », séquence 12 - extrait	179
<i>ill. 57</i> « Annalena », séquence 13 - extrait	180
<i>ill. 58</i> « Annalena », séquence 14 - extrait	181
<i>ill. 59</i> « Annalena », séquence 15 - extrait	183
<i>ill. 60</i> « Annalena », séquence 16 - extrait	184
<i>ill. 61</i> « Annalena », séquence 17 - extrait	185
<i>ill. 62</i> « Annalena », séquence 18 - extrait	186
<i>ill. 63</i> « Annalena », séquence 19 - extrait	188
<i>ill. 64</i> « Annalena », séquence 20 - extrait	189
<i>ill. 65</i> « Annalena », interface – début de lecture	198
<i>ill. 66</i> « Annalena », interface – fin de lecture	198
<i>ill. 67</i> « Chaos 2.1 », interface : un chiffre indique au lecteur l'ordre séquentiel de la zone survolé	199
<i>ill. 68</i> « Annalena », interface – en cours de lecture, la liste des chapitres déjà lus permet de reconstituer leur ordre séquentiel	199
<i>ill. 69</i> Forum Blanc 2012 – Apparition de la tablette dans le public.....	220
<i>ill. 70</i> « Six avatars en quête d'auteur » - copie écran	244

Figures et schémas

<i>fig. 1</i> De l'histoire au récit selon M.Fludernik	12
<i>fig. 2</i> Démarche de construction narrative multimodale	13
<i>fig. 3</i> De l'auteur au lecteur par le livre.....	16
<i>fig. 4</i> Distanciation de l'auteur et de son lecteur par le processus d'édition	17
<i>fig. 5</i> De l'auteur au lecteur par le multimédia.....	21
<i>fig. 6</i> Distanciation de l'auteur et de son lecteur par le processus d'installation	22
<i>fig. 7</i> Périmètre narratif, exemple 1	33
<i>fig. 8</i> Périmètre narratif dominé par l'image	34
<i>fig. 9</i> Périmètre narratif dominé par le texte.....	35
<i>fig. 10</i> Périmètres narratifs non sécants.....	36
<i>fig. 11</i> Périmètre narratif, exemple 2.....	38
<i>fig. 12</i> Périmètre narratif, exemple 1a	38
<i>fig. 13</i> PN du texte sonore, exemple 3.....	40
<i>fig. 14</i> PN texte multimédia, exemple 3a	40
<i>fig. 15</i> PN d'un roman illustré.....	43
<i>fig. 16</i> PN de « Bruges-la-Morte »	45
<i>fig. 17 et 18</i> PN de « La noyée de Royan »	46
<i>fig. 19</i> PN de « Nadja »	47
<i>fig. 20</i> PN de « Attention les yeux »	48
<i>fig. 21</i> PN de « Suzanne et Louise »	49
<i>fig. 22</i> PN de « L'autre Guili Lapin »	50
<i>fig. 23</i> PN de « Chester ».....	50
<i>fig. 24</i> PN de « M'as-tu vu en cadavre ? »	51
<i>fig. 25</i> PN de « Le sang des voyous »	52
<i>fig. 26</i> PN de « Premier amour »	54
<i>fig. 27</i> PN du texte sonorisé « Casse-pipe à la Nation »	54
<i>fig. 28</i> PN de l'ensemble BD + Musique « Barney et la note bleue ».....	55
<i>fig. 29</i> PN « moyen » d'un film adapté d'un texte littéraire.....	56
<i>fig. 30</i> PN « moyen » d'une novélisation adaptée d'un film.....	56
<i>fig. 31</i> Périmètre narratif, exemple 2 (rappel)	66
<i>fig. 32</i> Champ perceptif matériel de l'ex.2.....	66
<i>fig. 33</i> Champ encyclopédique de la narration - ex.2a.....	67
<i>fig. 34</i> Champ encyclopédique de la narration - ex.2b.....	67
<i>fig. 35</i> Un champ perceptif subjectif de l'exemple 2	68
<i>fig. 36</i> Un domaine perceptif de la narration pour l'exemple 2	68
<i>fig. 37</i> DPN de l'auteur-lecteur pour l'exemple 2.....	69
<i>fig. 38</i> DPN de l'auteur-lecteur pour un texte ouvert.....	70
<i>fig. 39</i> « Poésie en boîte » - schéma de l'installation	72
<i>fig. 40</i> Choix primaire des visiteurs de « Voyage »	77
<i>fig. 41</i> « Voyage » : modes de lecture des femmes	78
<i>fig. 42</i> Modes de lecture des hommes	78
<i>fig. 43</i> « Voyage » : modes de lecture des 10-29 ans	78
<i>fig. 44</i> Modes de lecture des 30-49 ans	78
<i>fig. 45</i> Modes de lecture des 50 ans et +	78
<i>fig. 46</i> « Voyage » : classement des poèmes par nb lectures	79
<i>fig. 47</i> PNI de « Bérengère n'a peur de rien » - option « lecture »	92

<i>fig. 48</i> PNI de « Bérengère n'a peur de rien » - option « jeux »	92
<i>fig. 49</i> CNM de « Bérengère n'a peur de rien »	93
<i>fig. 50</i> SNC au niveau d'un tableau de « Bérengère n'a peur de rien »	93
<i>fig. 51</i> PNI de « Myst III Exile »	94
<i>fig. 52</i> CNM de « Myst III Exile »	94
<i>fig. 53</i> SNC à un nœud d'intrigue de « Myst III Exile »	95
<i>fig. 54</i> PNI de « Inanimée Alice » - Episode 1	98
<i>fig. 55</i> CNM de « Inanimée Alice »	99
<i>fig. 56</i> SNC d'un tableau à l'intérieur d'un épisode de « Inanimée Alice »	99
<i>fig. 57</i> PNI de « Usimages N°1 – Passage piéton »	100
<i>fig. 58</i> CNM de « Usimages N°1 – Passage piéton »	100
<i>fig. 59</i> SNC de « Usimages N°1 – Passage piéton »	100
<i>fig. 60</i> PNI de « Moments de Jean-Jacques Rousseau »	103
<i>fig. 61</i> CNM de « Moments de Jean-Jacques Rousseau »	103
<i>fig. 62</i> SNC de « Moments de Jean-Jacques Rousseau »	104
<i>fig. 63</i> PNI de « Pause »	105
<i>fig. 64</i> CNM de « Pause »	105
<i>fig. 65</i> SNC de « Pause »	106
<i>fig. 66</i> Traitement du texte, de l'image et de la parole dans la théorie du codage dual	116
<i>fig. 67</i> Différentes formes de curseurs utilisées dans un même programme	128
<i>fig. 68</i> Principaux gestes de base sur surface tactile	128
<i>fig. 69</i> Ephémère d'usage (colloque e-formes 4)	129
<i>fig. 70</i> Ephémère global (colloque e-formes 4)	129
<i>fig. 71</i> Evolution des environnements numériques (e-formes 4)	130
<i>fig. 72</i> Texte, images et sons dans « Annalena »	138
<i>fig. 73</i> « Annalena » : Eléments systémiques de portée générale	139
<i>fig. 74</i> « Annalena » : Eléments systémiques de portée locale	141
<i>fig. 75</i> « Annalena » : Sollicitations locales texte, image, son, interactivité	141
<i>fig. 76</i> « Annalena » : Nombre de formes sollicitées par élément systémique local	142
<i>fig. 77</i> CNM de « Annalena »	143
<i>fig. 78</i> SNC au niveau d'une séquence « n » de « Annalena »	144
<i>fig. 79</i> Processus perceptif d'un contenu numérique interactif	147
<i>fig. 80</i> Processus d'interaction durant la lecture d'un livre	148
<i>fig. 81</i> Spirale production-réception dérivée du processus cognitif de lecture multimodale	149
<i>fig. 82</i> « Annalena », relations à l'image	155
<i>fig. 83</i> « Annalena », relations au son	156
<i>fig. 84</i> « Annalena », difficultés rencontrées dans la lecture	157
<i>fig. 85</i> « Annalena », motifs d'abandon partiel ou total de la lecture	157
<i>fig. 86</i> « Annalena », temps de lecture total	159
<i>fig. 87</i> « Annalena », temps de lecture moyen par séquence	160
<i>fig. 88</i> « Annalena », séquence début - PNI	161
<i>fig. 89</i> « Annalena », temps de lecture séquence 0	163
<i>fig. 90</i> « Annalena », séquence 1 - PNI	164
<i>fig. 91</i> « Annalena », temps de lecture séquence 1	165
<i>fig. 92</i> « Annalena », séquence 2 - PNI	166
<i>fig. 93</i> « Annalena », temps de lecture séquence 2	167
<i>fig. 94</i> « Annalena », séquence 3 - PNI	167
<i>fig. 95</i> « Annalena », temps de lecture séquence 3	168
<i>fig. 96</i> « Annalena », séquence 4 - PNI	168
<i>fig. 97</i> « Annalena », temps de lecture séquence 4	169

<i>fig. 98</i> « Annalena », séquence 5 - PNI.....	170
<i>fig. 99</i> « Annalena », temps de lecture séquence 5	170
<i>fig. 100</i> « Annalena », séquence 6 - PNI.....	171
<i>fig. 101</i> « Annalena », temps de lecture séquence 6	171
<i>fig. 102</i> « Annalena », séquence 7 - PNI.....	172
<i>fig. 103</i> « Annalena », temps de lecture séquence 7	173
<i>fig. 104</i> « Annalena », séquence 8 - PNI.....	173
<i>fig. 105</i> « Annalena », temps de lecture séquence 8	174
<i>fig. 106</i> « Annalena », séquence 9 - PNI.....	175
<i>fig. 107</i> « Annalena », temps de lecture séquence 9	175
<i>fig. 108</i> « Annalena », séquence 10 - PNI.....	176
<i>fig. 109</i> « Annalena », temps de lecture séquence 10	177
<i>fig. 110</i> « Annalena », séquence 11 - PNI.....	178
<i>fig. 111</i> « Annalena », temps de lecture séquence 11	179
<i>fig. 112</i> « Annalena », séquence 12 - PNI.....	179
<i>fig. 113</i> « Annalena », temps de lecture séquence 12	180
<i>fig. 114</i> « Annalena », séquence 13 - PNI.....	180
<i>fig. 115</i> « Annalena », temps de lecture séquence 13	181
<i>fig. 116</i> « Annalena », séquence 14 - PNI.....	181
<i>fig. 117</i> « Annalena », temps de lecture séquence 14	182
<i>fig. 118</i> « Annalena », séquence 15 - PNI.....	183
<i>fig. 119</i> « Annalena », temps de lecture séquence 15	183
<i>fig. 120</i> « Annalena », séquence 16 - PNI.....	184
<i>fig. 121</i> « Annalena », temps de lecture séquence 16	184
<i>fig. 122</i> « Annalena », séquence 17 - PNI.....	185
<i>fig. 123</i> « Annalena », temps de lecture séquence 17	185
<i>fig. 124</i> « Annalena », séquence 18 - PNI.....	186
<i>fig. 125</i> « Annalena », temps de lecture séquence 18	186
<i>fig. 126</i> « Annalena », position de la séquence 18 dans les parcours de lecture.....	187
<i>fig. 127</i> « Annalena », séquence 19 - PNI.....	188
<i>fig. 128</i> « Annalena », temps de lecture séquence 19	188
<i>fig. 129</i> « Annalena », séquence 20 - PNI.....	189
<i>fig. 130</i> « Annalena », niveaux d'interactivité	192
<i>fig. 131</i> « Annalena », appréciations sur l'interactivité.....	193
<i>fig. 132</i> « Annalena », séquences citées comme présentant des difficultés	196
<i>fig. 133</i> « Annalena », répartition spatiale des zones interactives.....	199
<i>fig. 134</i> « Annalena », les trois zones de l'interface	199
<i>fig. 135</i> « Annalena », répartition spatiale du premier clic	200
<i>fig. 136</i> « Annalena », répartition statistique du premier clic	200
<i>fig. 137</i> « Annalena », répartition spatiale du second clic.....	201
<i>fig. 138</i> « Annalena », répartition statistique du second clic.....	201
<i>fig. 139</i> « Annalena », répartition spatiale du 3 ^{ème} clic	201
<i>fig. 140</i> « Annalena », répartition statistique du 3 ^{ème} clic	201
<i>fig. 141</i> « Annalena », schéma analytique d'un parcours.....	202
<i>fig. 142</i> « Annalena », analyse comparative textualité vs interactivité.....	206
<i>fig. 143</i> « Annalena », analyse comparative interactivité contrainte vs libre.....	208
<i>fig. 144</i> « Annalena », analyse comparative interactivité contrainte vs libre.....	208
<i>fig. 145</i> – « Annalena », pentes moyennes de lecture par séquence	210
<i>fig. 146</i> « Annalena », zones extrêmes faibles et pente moyenne faible – exemple de la séquence 6	210

<i>fig. 147</i> « Annalena », zones extrêmes importantes et pente moyenne faible – ex.séq.intro.	211
<i>fig. 148</i> « Annalena », zones extrêmes faibles et pente moyenne forte – ex.séq.1	212
<i>fig. 149</i> « Annalena », pente moyenne assez forte – ex.séq.15	212
<i>fig. 150</i> « Annalena », compréhension des séquences	214
<i>fig. 151</i> « Annalena », pourquoi Anna a disparu	215
<i>fig. 152</i> Séq 15 « au labo » - CPM d'un lecteur n'ayant pas trouvé la clef	217
<i>fig. 153</i> Séq 15 - CEN d'un lecteur ne connaissant pas le tirage argentique	218
<i>fig. 154</i> Evolution du marché des tablettes tactiles	219
<i>fig. 155</i> Intentions de refaire une expérience similaire, avec quoi de plus.	225
<i>fig. 156</i> Intentions d'achat et facteurs de décision	225
<i>fig. 157</i> Justinien remettant son Code à des conseillers	235
<i>fig. 158</i> Michel Ange – Fresque de la Chapelle Sixtine - extrait	239

Documents numériques

DocN 1 : « il s'arrêta devant la maison... » dit par un comédien, fichier "maison_1.mp3"	39
DocN 2 : « il s'arrêta devant la maison... » voix + ambiance, fichier "maison_2.mp3"	40
DocN 3 : « Premier amour » (extrait) - fichier "Samuel_Beckett.mp3"	54
DocN 4 : « Casse-pipe à la Nation » (extrait) - fichier "Leo_Malet.mp3"	54
DocN 5 : «Feux de pierres – Venise» - fichier "Feux_Venise.pdf "	60
DocN 6 : «Musicales – Larme à l'œil» - fichier " Musicales_texte.pdf "	60
DocN 7 : «Musicales – Larme à l'œil» - fichier " Inflated_tear.mp3 "	60
DocN 8 : les contraintes de gameplay – fichier « FBlanc_Henriot.mp3> »	96
DocN 9 : « Usimage N°1 – Passage piéton » - dossier "usimage", fichier début :	
« 0_usimage.swf »	100
DocN 10 : « Annalena » - dossier "Annalena", fichier début : « Annalena.exe »	134
DocN 11 : « Annalena » – Journal des traces - fichier "Annalena_traces.pdf"	150
DocN 12 : « Annalena » – Questionnaire - fichier "Annalena_questionnaire.pdf"	151
DocN 13 : « Annalena », questionnaire rempli - fichier "Annalena_quest38.pdf"	152
DocN 14 : Questionnaires sur « Annalena» - fichier "Anal_rep_par_quest.pdf"	152
DocN 15 : Réponses regroupées par question - fichier "Anal_rep_par_Qnn.pdf"	153
DocN 16 : «Analyse des parcours» fichier "Annalena_parcours.exe"	202
DocN 17 : «interaction libre avec séquence 04» fichier "s04_fort.avi"	209
DocN 18 : Forum Blanc 2012 – Programme de la manifestation fichier	
"Forum_blanc_2012.pdf"	220
DocN 19 : « Annalena » Séquence 01 versions PC et Tablette - Fichier	
"s01_antibes_pctab.avi"	221
DocN 20 : « Annalena » Séquence 04 versions PC et Tablette - Fichier "s04_fort_pctab.avi"	
.....	223
DocN 21 : « Annalena » Séquence 11 versions PC et Tablette - Fichier	
"s11_chambre_pctab.avi"	223
DocN 22 : « Make Love not WarCraft », machinima - Fichier "Machinima_Make Love Not	
Warcraft.avi"	242
DocN 23 : « Biouman », séquence originale des Inconnus - Fichier "Machinima_Biouman_vo	
les inconnus.avi"	242
DocN 24 : « Biouman », reprise sous forme machinima - Fichier "Machinima_Biouman	
parodie les inconnus.avi"	242

Corpus

- [~BALZAC] BALZAC Honoré de, *Contes Drôlatiques* ill. Gustave Doré – Ed.Club International du Livre – Bruxelles 1970
- [~BECKETT] BECKETT Samuel, *Premier amour* dit par Mickaël Lonsdale – Ed. Thélème 2003
- [~BERNASCONI] BERNASCONI Fulvio, *Swiss Love* - DVD - Ed. Maximage 2002
- [~BOISSIER] BOISSIER Jean-Louis, *Moments de Jean-Jacques Rousseau* – Ed. Gallimard 1973
- [~BOOTZ] BOOTZ Philippe, *Passages* – MIM 2009 -
www.labo-mim.org/site/index.php?passage2
- [~BORIS] BORIS Hugo, *La délégation norvégienne*, Ed. Belfond 2007
- [~BOUILLOT_1] BOUILLOT Daniel – *Feux de pierre* – En attente d'édition – Quelques extraits sur www.lisiere.com/feux
- [~BOUILLOT_2] BOUILLOT Daniel – *Musicales* – En attente d'édition – Une nouvelle en annexe : « Larme à l'œil » sur une musique de Rahsaan Roland Kirk : «The Inflated Tear » (en annexe)
- [~BOUILLOT_3] BOUILLOT Daniel – *Chaos 2.1* – Création interactive à partir de l'œuvre de l'artiste plasticienne Solweig von Kleist – Version on-line sur www.lisiere.com/chaos
- [~BOUILLOT-IBANEZ] BOUILLOT Daniel, IBANEZ-BUENO Jacques – *Images et communication en entreprise* – Cd-Rom réalisé et édité en 2005
- [~BRETON] BRETON André, *Najda*, Ed. Gallimard 1963
- [~CARROLL_1] CARROLL Lewis, *Alice au Pays des Merveilles* ill. Sir John Tenniel – Ed. Gallimard 2009
- [~CARROLL_2] CARROLL Lewis, *Alice au Pays des Merveilles* ill. Mervyn Peake – Ed. Calmann-Lévy 2010
- [~CORTAZAR] CORTAZAR Julio, *Marelle* – Ed Gallimard 1966
- [~COULON] COULON Jean-François, *Pause* - Ed. Kaona 2002
- [~CURVAL] CURVAL Philippe, *Attention les yeux* - Ed. Eric Losfeld 1972

- [~DUFRESNE-BRAUT] DUFRESNE David & BRAUT Philippe – Web Documentaire accessible à <http://prisonvalley.arte.tv> - 2010
- [~GUIBERT] GUIBERT Hervé, *Suzanne et Louise* – Ed Gallimard 2005
- [~HENKES] HENKES Kevin, *Bérengère n'a peur de rien* – Conception Brøderbund, Ed. UbiSoft 1998
- [~JULIEN] JULIEN-LABRUYÈRE François, *La noyée de Royan* – Ed. Arlea 2000
- [~LOUSTAL_1] LOUSTAL Jacques de, PARINGAUX Philippe, *Le sang des voyous* – Ed. Casterman 2006
- [~LOUSTAL_2] LOUSTAL Jacques de, PARINGAUX Philippe, *Barney et la note bleue* – Ed. Casterman 1987 – Complété par un album 33T « *La note bleue* » – IDA Records / OMD - 1987
- [~MALET] MALET Léo, *Casse-pipe à la Nation* dit par Henri Virlojeux, Jean Bolo, Marcel Bozzufi, Yvonne Clech, Guy Pierauld, Guy Decomble, André Var, Maria Tamar, André Wasley, Becky Rosanes, Gaëtan Jor, Jean Mauvais, Paul Enteric, Florence Brière et Claude Garbe – Coll. « Les maîtres du Mystère » vol.1 - Ed. Hémix 2008
- [~MARKER] MARKER Chris, *La jetée*, film français de science-fiction – Prod. Argos Films, 1962
- [~MAZA] MAZA Monique, *Usimages N°1 Passage piétons*, m.maza.pagesperso-orange.fr, 2005
- [~MILLER] MILLER Robyn, MILLER Rand, *Myst (et ses suites)* – Prod Cyan Worlds Inc. 1993-2004
- [~PEREC] PEREC Georges, *La vie mode d'emploi*, Ed. Hachette 1978
- [~PULLINGER] PULLINGER Kate, JOSEPH Chris, *Inanimate Alice*, www.inanimatealice.com - Prod. Bradfield Company 2007
- [~QUENEAU_1] QUENEAU Raymond, *Cent mille milliards de poèmes* – Ed Gallimard 1961
- [~QUENEAU_2] QUENEAU Raymond, *Contes et propos* – Ed Gallimard 1981 – Ré-éd 1990
- [~RODENBACH] RODENBACH Georges, *Bruges-la-Morte* – Ed. Flammarion 1998
- [~TARDI] TARDI Jacques, *M'as-tu vu en cadavre ?* d'après l'œuvre de Léo Malet – Ed. Casterman 2000

[~VON TRIERS] VON TRIERS Lars, *Dogville*, film dramatique danois – Prod. Vibeke
Windeløv 2003

[~WATT] WATT Mélanie, *Chester* – Ed. Bayard Jeunesse 2008

[~WHEATLEY] WHEATLEY Dennis, *L'affaire Prentice*, Ed. Ramsay 1982

[~WILLEMS] WILLEMS Mo, *L'autre Guili Lapin* – Ed. Kaléidoscope 2007

Bibliographie

- [ADAM 94] ADAM Jean-Pierre, *Le texte narratif*, Éd.Nathan 1994
- [ARCHIBALD, GERVAIS 06] ARCHIBALD Samuel, GERVAIS Bertrand, *Le récit en jeu, Narrativité et interactivité*, Protée - Volume 34, numéro 2-3, automne-hiver 2006, p. 27-29, Département des arts et lettres - Université du Québec
- [ARIJON 76] ARIJON Daniel, *Grammar of the Film Language*, Siman-James Press – Hollywood USA - 1976
- [ARISTOTE] ARISTOTE, *Poétique*, vers 320-330 av. JC – Pour l'édition française : Librairie Générale Française - 1990
- [ASSELIN 06] ASSELIN Viviane, *S'acquitter de la convention narrative : le lecteur floué par le récit*, Cahier du CERACC n°3 : Le lecteur, enjeu de fiction, juin 2006
- [ATKINS 03] ATKINS Barry, *More than a game - The computer game as fictional form*, Manchester University Press, New York 2003
- [BAKHTINE 78] BAKHTINE Michaël, *Esthétique et théorie du roman*, Éd.Gallimard 1978
- [BAL 97] BAL Mieke, *Narratology Introduction to the Narrative Theory*, University of Toronto Press – 1997
- [BALLARD 07] BALLARD Barbara, *Designing the Mobile User Experience*, John Wiley & Sons, Chichester, England, 2007
- [BARONI 08] BARONI Raphaël, *Approches passionnelles et dialogiques de la narrativité*, Cahiers de Narratologie [En ligne], 14 | 2008, Varia, mis en ligne le 06 mars 2008, consulté le 27 juin 2012. URL : <http://narratologie.revues.org/579> ; DOI : 10.4000/narratologie.579
- [BARTHES 68] BARTHES Roland, *La mort de l'auteur (1968 Manteia)*, in « Le bruissement de la langue » Essais critiques IV, Éd. du Seuil, Paris 1984
- [BARTHES 73] BARTHES Roland, *Le Plaisir du texte*, Éd. du Seuil 1973
- [BOISSIER 04] BOISSIER Jean-Louis, *La relation comme forme – L'interactivité en art*, Musée d'Art Moderne et Contemporain (MamCo), Genève, 2004
- [BOOTZ 05] BOOTZ Philippe, *Poésie numérique : la littérature dépasse-t-elle le texte ?*, Colloque e-Formes, Saint-Etienne, 2005

- [BOOTZ 06] BOOTZ Philippe, *Les basiques : la littérature numérique*, Olats 2006 -
<http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basiquesLN.php>
- [BOUCHARDON 05] BOUCHARDON Serge, *Le récit littéraire interactif*, Thèse UTC 2005
- [BOUILLOT, CHABERT 10] BOUILLOT Daniel, CHABERT Ghislaine, *Du réel au virtuel : La place de l'œuvre numérique dans un espace d'exposition*, Culture et Musée, N°15, juin 2010
- [BOUILLOT, CHABERT 06] BOUILLOT Daniel, CHABERT Ghislaine, *An exhibition within an exhibition: how do the public go from reality to virtual ? - XIXème Congrès de l'Association Internationale d'Esthétique Empirique*, Université d'Avignon, 2006
- [BRAFFORT 81] BRAFFORT Paul, *Prose et combinatoire*, in *Oulipo, atlas de littérature potentielle*, Éd. Gallimard 1981
- [CHATEAU 86] CHATEAU Dominique, *Le cinéma comme langage*, Éd. AISS-IASPA, Bruxelles 1986
- [CHION 90] CHION Michel, *L'audio-vision – Son et image au cinéma*, Éd. Nathan Université, Paris 1990
- [CLEMENT 94] CLEMENT Jean, *Fiction interactive et modernité*, Littérature N°96, Larousse 1994
- [COOPER, REIMANN 03] COOPER Alan and REIMANN Robert, *About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design*, Éd. John Wiley & Sons, Indianapolis, 2003
- [COUCHOT 98] COUCHOT Edmond, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Editions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998
- [CRAWFORD 03] CRAWFORD Chris, *On game design*, Éd. New Riders, Berkeley 2003
- [CRAWFORD 05] CRAWFORD Chris, *On interactive storytelling*, Éd. New Riders, Berkeley 2005
- [DANENBERG 08] DANENBERG Hilary P., *Coincidence and Counterfactuality, Plotting Time and Space in Narrative Fiction*, University of Nebraska Press 2008
- [DANESI 04] DANESI Marcel, *Messages, Signs, and Meanings*, Canadian Scholars' Press Inc. Toronto 2004
- [DEPREZ 01] DEPREZ Olivier, *Le regard comme projet intersémiotique*, e-Journal Image [&] Narrative (www.imageandnarrative.be), Leuven 2001

- [ECO 79] ECO Umberto, *Lector in fabula*, 1979 (Éd. Grasset & Fasquelle, Paris 1985, pour la traduction française)
- [EISENSTEIN 76] EISENSTEIN Sergueï Mikhaïlovitch, *Le film, sa forme, son sens*, Éd. Christian Bourgois, Paris 1976
- [ELSAESSER 02] ELSAESSER Thomas, *Studying Contemporary American Film* - Department of Art and Culture, University of Amsterdam, & Warren Buckland, School of Film and Television, Chapman University, California – Ed. Arnold 2002
- [EVERAERT-DESMEDT 97] EVERAERT-DESMEDT Nicole, *Lecture d'album en maternelle*, Actes du Colloque d'Albi « Langages et signification », CPST/CALS, Toulouse 1997
- [FLUDERNIK 09] FLUDERNIK Monika, *An introduction to narratology*, 2006 (Éd. Routledge, New-York 2009 pour la version anglaise).
- [FOUCAULT 69] FOUCAULT Michel, *Qu'est-ce qu'un auteur ?* (1969) in « Dits et écrits », Paris, Gallimard, 1994, t.1
- [FREEMAN 03] FREEMAN David, *Creating Emotions in Games : the Craft and Art of Emotioneering*, New Riders Publishing, 2003
- [GARDIES 01] GARDIES André, *Le récit filmique*, Hachette Supérieur Paris 2001
- [GASQUET 05] GASQUET Lawrence, *Narrating by numbers – Peter Greenway et la question de la primauté du texte au cinéma*, in « Texte/Image : nouveaux problèmes » sous la direction de Liliane Louvel et Henri Scepi – P.U. Rennes – Colloque de Cerisy – 2005
- [GAUDREAULT 09] GAUDREAULT André, *From Plato to Lumiere, Narration and Monstration in Literature and Cinema* (trad. De “Du littéraire au filmique” 1988 Presses de l'Université Laval) – University of Toronto Press - 2009
- [GEE 03] GEE James Paul, *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*, Éd. Palgrave Macmillan, New-York 2003.
- [GENETTE 66] GENETTE Gérard, *Frontières du récit*, « Communications N°8 » Ecole pratique des Hautes Etudes – Centre d'étude des communications de masse, Paris Seuil 1966
- [GENETTE 72] GENETTE Gérard, *Figures III*, Éd. Le Seuil, Paris 1972.
- [HAMON 93] HAMON Philippe, *Du descriptif*, Éd. Hachette, coll. Recherches littéraires, Paris 1993

- [HANDLER-MILLER 04] HANDLER-MILLER Carolyn, *Digital Storytelling*, Éd. Focal Press - Elsevier, Oxford 2004.
- [HERMAN 01] HERMAN David, *Handbook of narrative analysis*, University of Nebraska Press – 2001
- [HOFSTADTER 79] HOFSTADTER Douglas, Gödel, Escher, Bach, Basic Books, New-York 1979 – Traduction française : InterEditions, Paris, 1985
- [JACKSON-MEAD, WHEELER 11] JACKSON-MEAD Kevin, WHEELER J.Robinson, *IF Theory Reader* – Transcript on Press – Boston - 2011
- [JAUSS 78] JAUSS Hans-Robert – *Pour une esthétique de la réception* – Gallimard, Paris 1978
- [JAUSS 79] JAUSS Hans-Robert - *La Jouissance esthétique. Les expériences fondamentales de la poiesis, de l'aisthesis et de la catharsis*, Poétique, n° 39, p. 261-274
- [JOUVE 92] JOUVE Vincent - *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, PUF 1992.
- [JUUL 98] JUUL Jesper - *A Clash between Game and Narrative* - Paper presented at the Digital Arts and Culture conference, Bergen, Norway, November 1998
- [JULLIER 02] JULLIER Laurent, *Cinéma et cognition*, Éd. L'Harmattan, Paris 2002
- [KROEBER 06] KROEBER Karl, *Make Believe in Film and Fiction - Visual vs. Verbal Storytelling*, Éd Palgrave MacMillian New-York 2006
- [LAFFAY 64] LAFFAY Albert, *Logique du cinéma*, Ed Masson & Cie, Paris 1964
- [LAVANDIER 94] LAVANDIER Yves, *La dramaturgie*, Éd « Le clown et l'enfant » - 1994 – Dernière réédition 2011
- [LECONTE 01] LECONTE Bruno, *Lire l'audiovisuel*, Éd. L'Harmattan, Paris 2001
- [LOUCHART, AYLETT 04] LOUCHART Sandy et AYLETT Ruth, *The Emergent Narrative: Theoretical Investigation*, Proceedings of the Narrative and Learning Environments Conference NILE04, Edinburgh, Scotland, 2004, p. 2.
- [LYON-CAEN 10] LYON-CAEN Judith, *La spirale production/réception*, in Lire, Voir, Entendre, La réception des objets médiatiques, sous la direction de Pascale Goetschel, François Jost et Myriam Tsikounas, Publications de la Sorbonne, Paris 2010
- [MEADOWS 03] MEADOWS Mark Stephen, *Pause & Effect, the art of interactive narrative*, Éd. New Riders, Indianapolis 2003

- [METZ 64] METZ Christian, *Le cinéma, langue ou langage ?*, In: *Communications*, 4, 1964. pp. 52-90.
- [METZ 73] METZ Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Éd. Klincksieck Paris – 1968 (T1), 1973 (T2)
- [MEUNIER 05] MEUNIER Emmanuelle, *De l'écrit à l'écran – Trois techniques du récit dialogue, narration, description*, Éd. L'Harmattan, Paris 2005
- [MURRAY 03] MURRAY Janet, *Inventing the medium*, in « The New Media Reader », Edited by Noah Wardrip-Fruin & Nick Monfort, The MIT Press, Cambridge Massachusetts, 2003
- [PAIVIO 86] PAIVIO Allan, *Mental representations*, Oxford University Press, 1986
- [PERRON 09] PERRON Bernard, WOLF Mark J.P., *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, 2009
- [PICARD 86] PICARD, Michel - *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986, coll. Critique
- [PLÉCY 71] PLÉCY, Albert – *Grammaire élémentaire de l'image*, Thèse à l'École Estienne 1962-1968 – Éd Gérard & Co, Verviers, 1971
- [PLOWMAN 99] PLOWMAN Lydia – *Narrative, Linearity and Interactivity: making sense of interactive multimedia* - *British Journal of Educational Technology* – 1999
- [RIMMON-KENAN 83] RIMMON-KENAN Shlomith, *Narrative Fiction*, Methuen & Co 1988 (ré-éd Routledge 1997)
- [ROUSE 01] ROUSE III Richard, *Game Design, Theory and Practice*, Wordware Publishing, Inc., Texas, 2001
- [RYAN 01] RYAN Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 2001
- [RYAN 02] RYAN Marie-Laure, *Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media*, in « *Poetics Today* » 23:4, Porter Institute for Poetics and Semiotics – Duke University Press - Winter 2002
- [RYAN 04] RYAN Marie-Laure, *Will New Media Produce New Narratives ?*, in « *Narrative across Media* », University of Nebraska Press, Lincoln 2004
- [RYAN 06] RYAN Marie-Laure, *Entre la culture de masse et la littérature expérimentale: sur l'avenir narratif des textes numériques*, in « *Créations de récits pour les fictions interactives.* », Éd. Nicolas Szilas et Jean-Hugues Réty. p99-130, Éditions Hermès/Lavoisier., Paris, 2006.

- [RYAN 07] RYAN Marie-Laure, *Jeux narratifs, fictions ludiques*, Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies, n° 9, p. 15-34, 2007.
- [SABLON 01] SABLON Léo, *Philippe Bootz, poète à sens unique*, e-Magazine Transfert.net, 01/04/2001
- [SCHAEFFER 99] SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.
- [SIMMONS 07] SIMMONS Jan, *Narrative, Games, and Theory*, Game Studies volume 7 issue 1, August 2007, The international journal of computer game research, 2007
- [SOHET 07] SOHET Philippe, *Images du récit*, Presses universitaires du Québec, 2007
- [THERRIEN 07] THERRIEN Carl, *L'appel de la simulation. Deux approches du design vidéoludique*, in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris: L'Harmattan, 2005,
- [VALETTE 96] VALETTE Bernard, *Le roman*, Éd. Nathan Université, Paris 1996
- [VANOYE 89] VANOYE Francis, *Récit écrit, récit filmique*, Éd. Nathan Université, Paris 1989
- [WARE 04] WARE Colin, *Information Visualization 2nd Ed.*, Morgan Kauffmann Publishers (Elsevier), San Francisco 2004
- [WEISSBERG 99] WEISSBERG Jean-Louis, *Retour sur interactivité*, Revue des sciences de l'éducation, Vol XXV, n°1, p 167 à 199, 1999
- [WESTPHAL 05] WESTPHAL Bertrand, *Pour une approche géocritique des textes* [en ligne], SFLGC (Vox Poetica), 30/09/2005, www.vox-poetica.org/sflgc/biblio/gcr.htm (Page consultée le 10 mai 2012)

Annexe 1 – Parcours personnel multimodal

- 1953 : Premier cri de vie
- 1976 : Diplôme d'ingénieur en mathématiques appliquées et informatique, option « calcul scientifique » (ENSIMAG – Grenoble)
- 1976-1995 : Activités d'ingénierie et de conseil en informatique. Nombreux travaux personnels consacrés à l'écriture, la musique, la photographie...
- 1992-1995 : Création de Lisière – Revue électronique et « papier » consacrée à la création poétique
- Depuis 1993, Maître de Conférences associé à l'Université de Savoie (mi-temps), membre du laboratoire IREGE
- 1995-2006 : Ingénieur-Conseil à l'INRIA puis responsable opérationnel de la Plate-Forme des Usages du Multimédia (Pumma - Annecy)
- Depuis 1996, activités ponctuelles d'ingénierie et de conseil en infocommunication
- Depuis 1997 : Création et entretien du site www.lisiere.com consacré à la poésie multimédiatrice
- 1997 : Publication aux Editions du Choucas du recueil de nouvelles : « Un et autres mécomptes »
- 1998-2000 : Réalisation d'une installation de poésie multimédia-vidéo « poésie en boîte » en collaboration avec le comédien Alain Carré et la vidéaste Sigrid Coggins présentée depuis dans plusieurs manifestations (Faverges – Cran-Gevrier – Annecy – Grenoble – Crest – Annecy le Vieux)
- Depuis 1998 : Ecriture de nombreux textes, dont 3 romans et une trentaine de nouvelles rassemblées en deux recueils.
- 1999-2003 : Compositions musicales associées aux productions audio de Studio Forum.
- 2000-2006 : Réalisation d'une dizaine animations poétiques sous Flash sélectionnées dans de nombreux festivals (Annecy, Brisbane, Rome, Séoul, Hambourg, Changzhou)
- 2003-2007 : Préparation des textes d'un ouvrage consacré à Pékin, sur les photos de Georges Azenstark.

- 2005 : Chaos 2.2, réalisation multimédia sur les travaux de l'artiste plasticienne-animatrice Solweig Von Kleist.
- 2005-11 : « Annalena » : Fiction interactive sur Antibes et Nicolas de Staël
- Depuis 2006 : Délégué à la Formation et la Recherche au sein de l'EPCC CITIA (Cité de l'image en mouvement - Annecy) qui organise le Festival International du Film d'Animation.
- 2006-7 : « Feux de pierre », phototextes sur une trentaine de villes (www.lisiere.com/feux.htm).
- 2007 : « Icare (ii) » adaptation poétique interactive du film « Pas d'Icare » pour la Cbox (www.cbox-office.com)
- 2008 : « 6 avatars en quête d'auteur » création interactive à base de machinimas (www.lisiere.com/avatars).
- 2011-20.. : « Bellevue Palace » - fiction interactive (titre provisoire)

Annexe 2 - Contributions et publications

Article paru dans revue avec comité de lecture :

- « *Du réel au virtuel : La place de l'œuvre numérique dans un espace d'exposition* », Daniel Bouillot, Ghislaine Chabert, Culture et Musée – Juin 2010

Communications avec actes :

- « *An exhibition within an exhibition: how do the public go from reality to virtual ?* »
Daniel Bouillot, Ghislaine Chabert
XIX^{ème} Congrès de l'Association Internationale d'Esthétique Empirique
Université d'Avignon, 29 août -1er septembre, 2006
- « *Annalena, une fiction interactive* »
Daniel Bouillot
SIANA 2007 - Semaine Internationale des Arts Numériques et Alternatifs
Institut National des Télécoms – Evry – 14-17 mars 2007
- « *Annalena, an increased narrative* »
Daniel Bouillot
Computer Art Congress, «Emerging forms of computer art: making the digital sense. »
Mexico – 26-28 mars 2008
- « *Interactivité , relation du texte littéraire au média numérique- l'écriture polymorphe: création poétique, image fixe, vidéo musique et voix* »
Daniel Bouillot
XXX^{ème} Colloque International d'Albi - Langages et Signification «Ecritures évolutives, entre transgression et innovation»
Université de Toulouse Le-Mirail, 6-9 juillet 2009

Autres communications en public sans production d'actes :

- « *Enjeux et pratiques actuelles de la communication des entreprises, apports de l'image* »
Conférence ISE-MEDEF – avec Jacques Ibanez-Bueno
Université de Savoie – juin 2007

- « *Chaos 2.2 – l’artiste en mouvement* »
Séminaire « e-formes »
Université de Saint-Etienne – mai 2006
- « *Annalena, quel modèle d’édition pour une fiction interactive ?* »
Cycle de conférences « Économie politique de l’édition numérique »
ENS LSH de Lyon - février 2007
- « *6 Avatars en quête d’auteur* »
Séminaire e-formes : « Arts et écritures numériques - au risque du jeu »
Université de Saint-Etienne – 5 juin 2008
- « *Chaos 2.2 – l’artiste interprété* »
Semaine de l’Art contemporain
Université de Savoie – IMUS – 18 mars 2009
- « *Les paroles s’envolent, les écrits filent...* »
Séminaire « e-formes 4 »
Université de Saint-Etienne – décembre 2011
- « *Nouvelles écritures, nouveaux supports* »
Cycle de conférences réalisées en mars 2012 dans le cadre du programme « Amphis pour tous » de l’Université de Savoie.

Ces communications se sont appuyées sur un certain nombre de réalisations :

- Cd-Rom multimédia « *Images et Communication en entreprise* » à destination des entreprises, réalisé dans le cadre d’une convention de partenariat avec l’IREGE (2003-2005).
- Borne multimédia interactive « *Le Pavillon des nouvelles images* » installée à CITIA-Exposition. Cette borne, conçue par nos soins et réalisée par des apprentis de l’Ecole des Gobelins d’Annecy, a pour objectif de faire découvrir au public les nouvelles formes artistiques utilisant l’image numérique animée, le multimédia et l’interactivité au travers d’une exposition virtuelle.
- « *Chaos 2.2* » création multimédia basée sur les travaux de Solweig von Kleist. Tout en respectant la démarche initiale de l’artiste franco-allemande (exposée au Musée-Château d’Annecy en 2003), en accord avec elle et avec sa collaboration, nous avons souhaité aborder avec *Chaos 2.2* une nouvelle dimension par l’interprétation que l’on

peut faire d'un parcours artistique composé de peintures, sculptures et séquences animées à l'aide du multimédia. Les réflexions sous-jacentes à ce travail concernent les stratégies de parcours interactifs, ainsi que les enjeux de l'interprétation multimédia dans le domaine des arts plastiques. (Une version est visible sur www.lisiere.com/chaos).

- « *6 avatars en quête d'auteur* », création collaborative multimédia à base de machinimas, évoquant la relation des acteurs au texte et à l'auteur, mais aussi les relations du texte à l'image. (La création est visible sur www.lisiere.com/avatars).
- « *Annalena* » fiction multimédia interactive inspirée de l'ultime séjour du peintre Nicolas de Staël à Antibes. Les réflexions sous-jacentes à ce travail concernent la place que peut prendre l'interactivité dans une narration de fiction incluant texte, photographie, dessin, image animée, vidéo, son, voix et musique, ainsi que son impact immersif sur le lecteur. Cette création a été exposée, dans sa version 1, au Museo de Arte Moderno à Toluca (Mexique) en mars 2008.

Annexe 3 - Lisière

Le projet LISIERE est né au début des années 90 en pleine période de maturité du modèle télématique français qu'a été le Minitel. L'objectif de ce projet était de permettre à un large public d'écrire des textes, principalement des poèmes, afin de les partager ensuite de façon ouverte au travers du premier dispositif de diffusion numérique largement accessible au grand public. Lisière, a tout d'abord été le moyen de concrétiser une idée : celle d'offrir un outil d'expression qui soit à la fois disponible à tous, novateur et communicant. Lisière a été conçue dans un esprit d'expérimentation, à l'échelle d'une maquette : structure juridique légère (S.A.R.L. unipersonnelle de presse), infrastructure (moyens et ressources personnels ou proches), exploitation (outils informatiques performants et peu exigeants), communication (pas de publicité, peu de promotion). Il n'y a eu aucune autre forme de financement que les propres moyens de Lisière : pas de subvention, pas de prêt bancaire, pas de recettes publicitaires.

Le système éditorial de 3615 LISIERE a été conçu avec plusieurs niveaux de fonctionnement :

- 1- Enregistrement préalable d'un nouvel auteur permettant à LISIERE de pouvoir prendre ultérieurement contact avec lui, soit par voie de message électronique, soit, si l'auteur l'autorisait, par voie téléphonique ou postale.
- 2- Chaque texte saisi faisait l'objet, de la part de son auteur, du choix d'une catégorie parmi une dizaine, dont « poésie », « nouvelle », « humeur », « dialogue », etc.
- 3- Tout texte enregistré par son auteur faisait ensuite l'objet d'une validation de la part de LISIERE visant à vérifier son respect de la législation en matière de publication et son intelligibilité – quelques corrections mineures (fautes de frappe, mise en page) pouvaient y être alors apportées.
- 4- Deux modes de publication étaient alors mis en œuvre :
 - a. Inscription systématique du titre dans la rubrique dans laquelle il avait été enregistré
 - b. Inscription sélective dans une liste générale « éditoriale » accessible aux lecteurs dès la page d'accueil (en respect des contraintes d'affichages du Minitel, soit une vingtaine de titres par page-écran)

Ce système de publication permettait ainsi de développer une certaine démarche éditoriale « qualitative » tout en respectant l'ouverture systématique au plus large nombre de textes.

- 5- Enfin, certains textes étaient sélectionnés pour être édités dans une revue « papier » bimestrielle diffusée sur abonnement. Parmi ceux-ci, certains faisaient l'objet d'une illustration réalisée par des élèves de l'école Emile Cohl (Lyon) selon leurs propres choix dans la sélection des textes proposés par LISIERE.

Entre 1992 et 1995, 3615 LISIERE a recueilli plus de 2.000 textes écrits par presque 350 signatures différentes, et qui ont généré presque 40.000 lectures.

Parmi les 10 genres proposés à la lecture et à l'écriture, les répartitions ont été les suivantes :

Catégorie	Ecriture	Lecture
Poésie	64,51%	61,09%
Nouvelle	3,51 %	4,23 %
Essai	4,25 %	4,72 %
Humeur	8,36 %	7,42 %
Lettre à	4,08 %	8,56 %
Clin d'œil	7,12 %	5,47 %
Conte	1,94 %	1,65 %
Portrait	2,40 %	2,63 %
Dialogue	0,60 %	1,56 %
Thème du moment	3,23 %	2,68 %

Ces résultats appellent quelques remarques :

- la poésie domine très nettement, tant côté “écriture” que côté “lecture”, même si la demande est un petit peu moins forte que l'offre. Il faut toutefois considérer que ceux qui écrivent lisent aussi beaucoup dans le genre de texte dans lequel ils affectionnent d'écrire,

- les textes sont, bien sûr, de qualité très inégale, ce qui est la conséquence “normale” du concept même du système,
- pour ce qui concerne la moyenne d’âge des utilisateurs (et singulièrement des auteurs), il ne semble pas qu’il y ait véritablement une tendance vers le “jeune”, comme aurait pu le laisser croire l’utilisation d’un tel média : le spectre est très large (8 à 78 ans ?!) avec une dominante vers les étudiant et les adultes en âge d’exercer une activité professionnelle,
- le nombre de textes par auteur est très varié. Certains auteurs très fidèles ont été jusqu’à écrire plus de 200 textes sur LISIERE ! Le phénomène de fidélisation (et donc de satisfaction globale) est d’ailleurs d’une façon générale assez net avec toutefois un risque de dérapage lorsque cela sombre, malgré nos précautions, dans l’excès...
- malgré ses avantages, le Minitel est souvent une contrainte à plusieurs égards : certains n’y ont pas accès, d’autres le trouvent coûteux, ou peu pratique à utiliser, ou encore “froid” et “distant”. Le Minitel conserve en outre une image plutôt négative dans le Grand Public : messageries roses, “attrape-nigaud”, “machines à sous”. Les sociétés exploitant des services télématiques sont assez facilement considérées comme n’ayant pas de scrupules et abusant de la crédulité des gens. Cette “méfiance” instinctive se retrouve un peu partout, y compris et surtout avec les média et tous ceux qui touchent au monde de l’écriture et de la poésie. Il en résulte qu’un tel média doit sans cesse faire ses “preuves” sans justement que celles-ci ne soient trop visible par risque de se voir accusé des pires intentions lucratives !

L’activité de 3615 LISIERE a permis de modéliser et d’expérimenter, sur le terrain national et dans la durée, un dispositif d’édition électronique dans toutes ses dimensions et d’aborder ainsi un certain nombre de points particulièrement sensibles, comme :

- ⇒ *Comment accueillir les auteurs et s’assurer qu’ils ont bien compris le cadre de dépôt et d’exploitation de leurs créations ?* La réponse a été trouvée dans la conception de l’architecture du système d’accueil et d’inscription des nouveaux

auteurs, complétée par un circuit « papier » pour les textes sélectionnés dans la revue LISIERE.

- ⇒ *Comment permettre l'accès le plus large aux textes compatible avec une démarche éditoriale visant à faciliter l'accès aux textes de qualité ?* Le système en entonnoir mis en place (liste chronologique et listes sélectives, puis édition papier avec ou sans apport d'illustration) a tout à fait rempli ses fonctions, permettant ainsi de satisfaire tous les auteurs qui étaient assurés de voir leurs textes paraître, au moins sur Minitel, tout en donnant aux lecteurs la possibilité de naviguer aisément au milieu de centaines de textes accessibles depuis un petit écran Minitel d'une vingtaine de ligne par 80 caractères !
- ⇒ *Quel modèle économique mettre en place pour permettre au dispositif Minitel + Revue papier de s'auto-financer ?* Les caractéristiques propres du système télématique français mis en place à l'époque par France Télécom (par rétrocession au fournisseur de contenu d'une partie des communications surtaxées) ont permis d'approcher, conjointement avec les abonnements, un modèle économique stable basé toutefois sur un coût de main d'œuvre éditoriale nul car bénévole...

Les trois années de fonctionnement de LISIERE ont permis d'éditer dans les 12 numéros de la revue plus de 650 textes issus d'une centaine de signatures.

LISIERE a fait l'objet de reportages à la télévision (France 3), la radio (France-Info), ainsi que dans de nombreux supports de presse nationaux, régionaux et spécialisés. Des partenariats « poétiques » ont par ailleurs été établis avec la revue Rustica et plusieurs supports régionaux.

Annexe 4 – Antibes (nouvelle)

Ce texte originel fut écrit dans le cadre du recueil de nouvelles « Feux de pierres ». Il a ensuite servi de base à la création de « Annalena ».

La rue du Bateau, au pied du château Grimaldi, n'intéresse guère le soleil. Il a déjà tant à faire plus loin, là-bas, à droite au bout de la rue, vers les remparts qui cassent la mer, ou bien vers le port couvé par le Fort Carré. Les murs des maisons sont épais, tellement qu'on remarque à peine qu'ils sont percés de fenêtres et de portes. Au pied de l'un d'eux, un yucca se fraie un chemin vers le ciel lisse, tentant. Plus loin, vers le Cours Massena et les ruelles qui s'en échappent, les échoppes exhalent des effluves qui s'en vont rôder dans l'ombre. Là-bas, quelques chaises, une table, attendent l'heure du pastis, au retour des pêcheurs rapportant les sardines et la poutine. Ils sont encore en mer à l'entrée du port, et dans leurs barques arrondies, le gris de leur pêche tranche sur le bleu profond de l'eau. Quelques écailles étincellent au soleil et rebondissent sur le cri des mouettes excitées alentour.

La ville de pierre s'est ramassée autour du château, tentant d'entailler les eaux de ses murailles affilées par l'érosion. Elle fait tache. De cette tâche d'encre qu'aurait jetée un artiste sur le papier terre et bleu, juste pour voir. Autour d'elle, les éclaboussures de pierres et de bétons explosent en immeubles, maisons et murs d'enceinte qui ont gagné l'intérieur, le cap, tout le bord de la Baie des Anges. Des anges, il n'y en a plus guère. Quelques démons rodent encore la nuit, mêlant leurs vapeurs infernales à la chaleur étouffante des feux de l'été, en laissant derrière eux brûler les yeux des insomniaques qui rêvent de fraîcheur pour s'endormir enfin.

Ta main, ce jour-là, m'avait traîné dans les salles du château. Savais-tu ce que tu faisais ? Nous descendions de Vallauris où nous étions allés voir ta sœur. Mais pas que cela : nous avions aussi fait l'amour. La route se dévidait entre les serres et les villas. Comme ta vie, tu conduisais ta guimbarde par à-coups, risquant un accident à chaque rencontre. Mais le lieu était mal choisi pour ce genre de destinée. Trop chaud, trop désert, trop perdu. Et puis ce n'était pas ton problème. En avais-tu seulement ? Je me sentais à tes côtés comme un auto-stoppeur trop content d'avoir trouvé carrosse, et, de ce fait, je respectais ton

inconscience et ton mutisme plus peut-être qu'il n'eût fallu. Notre première rencontre s'était produite quelques mois auparavant. Je marchais sur le bord de la route déserte et tu t'étais arrêtée à ma hauteur. Je n'avais pourtant pas fait un seul signe. Les quelques kilomètres suivants avaient suffi pour me convaincre que cette rencontre ne resterait pas fortuite. Tu n'étais pas ce que l'on peut appeler une belle fille, mais il se dégageait de l'ensemble de ton corps, de ton visage tout en amandes, de la longueur de tes gestes, du doux rythme de tes paroles, un charme qui avait tout de suite opéré sur moi. Depuis ce jour, toujours tu conduisais et me brinquebalais d'un bout à l'autre d'une côte qui recelait des lieux insoupçonnés, moi qui croyais pourtant bien la connaître. Encore adolescent (mais jusqu'où cela dure-t-il vraiment ?), je croyais déjà tout savoir. Tu m'avais montré la simplicité d'être à côté de l'autre. Tu m'avais aussi forcé à apprendre la patience durant ces heures de torpeur qu'il m'avait fallu consacrer à ton attente, toi qui refusait de te laisser courtiser par le temps, au point de laisser ton retard se chiffrer en heures à nos rendez-vous. Mais tu étais ma bouée dans ce courant océanique qui m'éloignait des rives de mon enfance, et je ne savais pas encore qu'on nommait patience, amour ?, le seul fait d'être là, sur le bord du trottoir, à guetter ta vieille bagnole qui, toujours, finissait bien par apparaître au coin de la rue. Ce sourire mince que tu avais en m'ouvrant la portière, et ce baiser fugitif qui nous emportait ailleurs, n'importe où, à gauche ou à droite au prochain croisement... Chaque périple était une aventure, une découverte d'Amérique : une ruelle, une plage, une clairière, une pièce, toujours différentes et pourtant tellement toi. La douceur de ta peau, l'odeur de ton cou, le goût de tes lèvres, le feulement de ta voix, l'éclat-rire narquois de ton regard, je trouvais avec toi cinq sens à ma vie et j'en voulais encore plus. Puis tu repartais, me lâchant là sur l'autre bord du trottoir, à l'entrée d'un nouveau tunnel sinuant jusqu'à notre prochaine rencontre. Oui, tu m'absorbais toujours et plus, sans rien laisser paraître : tu parlais peu mais tout m'amenait vers toi qui te reculais toujours un peu plus, tout en conservant ce mince sourire qui m'attirait à m'y coller. Je ne savais pas grand-chose de ta vie, et peu m'importait, plongé que j'étais dans l'enchantement de ta présence.

Je ne te connaissais avec certitude qu'une passion : la peinture. Tu nous emmenais souvent sans prévenir à sa rencontre, tout comme ce jour là. Dans le vieux château flottait cette odeur de musée, d'huiles et de sels. Indifférent, je regardais les murs. Seules la plage ou ta couche auraient pu éveiller en moi quelque lueur d'intérêt. Mais sais-tu ce que tu m'as fait ? Dans la grande salle, enfin, tu nous as arrêtés. La grande porte fenêtre découpait le ciel

en petits carrés bleus bordés de blanc de mastic craquelé. Sur le mur, en face, un cri. Plus rien autour de supportable à mon attention. Tu t'es laissée effacer de ma réalité avec le sourire évanescent de l'entremetteuse qui sait rester discrète. Le monde venait de se faire toile précisément sous mes yeux, et son immensité m'absorbait tout entier.

Ce jour-là, Nicolas, tu as pénétré mon existence tandis que je défiais encore le monde. Toi le peintre, tu joues avec lui, tu le vois, le saisis, le tritures, puis tu le balances : tu n'en as finalement plus besoin, car tu connais à présent l'épaisseur des murs, l'intensité du vide, l'écrasement des couleurs qui s'empâtent sur ta truelle pour finir sur une toile écrue en écailles de passion qui recouvrent tout : ton atelier, ta vie. Tu dresses tes blessures à grands traits de brosse, puis tu les ouvres de ton couteau de peintre. Jusqu'à ce jour, Nicolas, ce jour précis d'un mois de mars enfouis dans le passé : tu viens de quitter le hangar du port qui abrite ta dernière toile, celle que tu voudrais symphonie de Rouge et de Noir et qui est trop immense pour tenir ailleurs. Tu as rejoint ton atelier, à l'étage de la maison qui fait l'angle du quai des remparts, ce coin de pierre qui enfonce les bleus du ciel et de la mer. Tu t'es assis, la tête entre les mains, ton grand corps maigre largué dans une grande chemise blanche et un pantalon flottant de toile grège taché de couleurs et d'huiles. Alors, en cet instant unique, là, dans le capharnaüm de tes toiles, les cheveux ébouriffés, tes yeux embrasés de fatigue dévorant ton visage, las de tes gris éclatés, de tes nuits enluminées et de tes jours d'étreintes, las de ta quête impossible, tu te lèves soudain et, comme bien d'autres de ton espèce, tu rejoins l'inéluctable en un bond d'infini qui s'achève en bas, sur le quai des remparts, sous le regard des mouettes. Ce jour précis de mars, quand s'esquissait à peine ma vie d'enfance, ta mahonne s'est dérobée derrière l'horizon.

Devant moi, dans la grande salle aux murs blancs, le soleil ose encore une caresse sur ton cri de lumière qui n'en finit jamais. Depuis ce fameux jour de notre rencontre, je n'ai pas quitté cet endroit. Dans les ruelles étroite gavées d'ombres et de lumières, dans les boutiques pour touristes, dans les yeux des belles étrangères, et le Fort Carré qui domine, je n'ai eu cesse d'entendre tes couleurs qui me poursuivent. Où que je sois allé dans le Monde, Paris, New-York, Zürich, Londres, ou, plus près, Saint-Paul, je suis resté là, devant toi : tes toiles m'attendent et me font à chaque fois déchirer les parois qui les retiennent. Je me suis envolé avec tes mouettes, j'ai suivi le bateau quittant le port, j'ai survolé la mer rouge dans la nuit profonde, puis, toujours avec toi, j'ai poussé jusqu'à Agrigente la Blanche pour revenir enfin jusqu'au Fort Carré. Le ciel sombre et tourmenté

écrase la mer qui se débat en moutonnements furieux. Le bâtiment, immuable, scelle le ravage.

Maintenant, je suis revenu te chercher, toi l'entremetteuse, car je t'ai reconnue sur une grande toile de Nicolas. Ton corps bleu, s'il flotte et se cambre sur le blanc vapoureux des draps sur lesquels tu es allongée, reste écrasé par le rouge profond qui se déverse sur lui de toute sa masse. Il s'offre, ton corps, ou il se débat, je ne sais. Dans un mouvement qui lance ton visage vers l'arrière de la toile, tu te donnes au carmin, celui de la mer nocturne, celui du sang ; tu te soumetts. J'ai reconnu la mèche sombre qui encercle ton oreille et que j'ai eu tant de plaisir à enrouler autour de mon doigt, à l'aube calme enfin retrouvée dans la chambre, sur les terrasses de Vallauris. J'ai revu ta gorge que je mordais à pleines lèvres tandis que ton regard s'échappait là-bas, vers l'arrière. Je t'ai reconnue, garce ! Toi qui m'as laissé planté là, devant le mur de toile peinte, pétrifié comme un lapin dans les projecteurs du braconnier. Toi qui m'as oublié pour aller sur d'autres routes, vers d'autres croisements, m'abandonnant à ma solitude d'adulte nouveau-né. Tu m'a laissé la caresse de la mer sur nos corps nus un soir de pleine lune, les effluves des grands pins au creux de l'été, le suave de la pêche de vigne gorgée de sucre sauvage, le criselis des cigales au flanc des rochers rouges de l'Estérel, les rigolades infinies du soleil sur le sable transparent, et tous ces souvenirs qui m'enlacent l'âme à l'étouffer. J'erre entre deux mondes, entre deux eaux, en quête d'un ultime qui n'a qu'une fin, tu la connais : cet achèvement de l'artiste qui t'a faite, maudite. Tu ne l'as pas laissé, lui, s'évader dans le vol lourd des mouettes au-dessus du Port Vauban. A peine a-t-il pu donner encore un peu de sa couleur à l'orchestre qu'il ébauchait, puis plaquer un dernier accord de gris et de rouges sur le grand piano de concert qu'il a laissé ouvert pour que les notes vibrent mieux dans l'air de son dernier souffle, celui dont il a choisi l'arrivée en se chuchotant : "le dernier, enfin le dernier...". Et tu as ricané, toi la rancunière qu'il avait collée sur l'une de ses dernières toiles, mouche captive sur un ruban couvert de glu. Tu t'es vengée, et tu continues. Tu mènes tes victimes par le bout du cœur, jusqu'au piège de couleur qui se referme sur eux dans la grande salle, et tu les laisses à leur tour se débattre dans le ciel et la mer de bleus tavelés menaçant de partout le Fort Carré, tandis que tu t'éclipses, souriante, appelée vers d'autres tâches.

Mais je suis revenu, tu ne m'échapperas pas. Tous les jours que font Dieu ou les démons, je viens dans la rue du Bateau, et là, une rose à la main, je guette la porte du château ; je t'attends jusqu'au soir, à la nuit qui tombe en pétales.

Et je sais.

Je sais qu'un jour béni tu saisis la rose écarlate que je t'offrirai. Alors je serrerai ma main autour de la tienne jusqu'à ce qu'au bout de la tige vienne sourdre le vermillon de mon amour torturé.

- En hommage à Nicolas de Staël -



Annexe 5 – Article

Article paru dans la revue « Culture et Musée » N°15, juin 2010

GHISLAINE CHABERT

DANIEL BOUILLOT

DU RÉEL AU VIRTUEL :

UNE EXPÉRIENCE DE VISITE DANS L'EXPOSITION

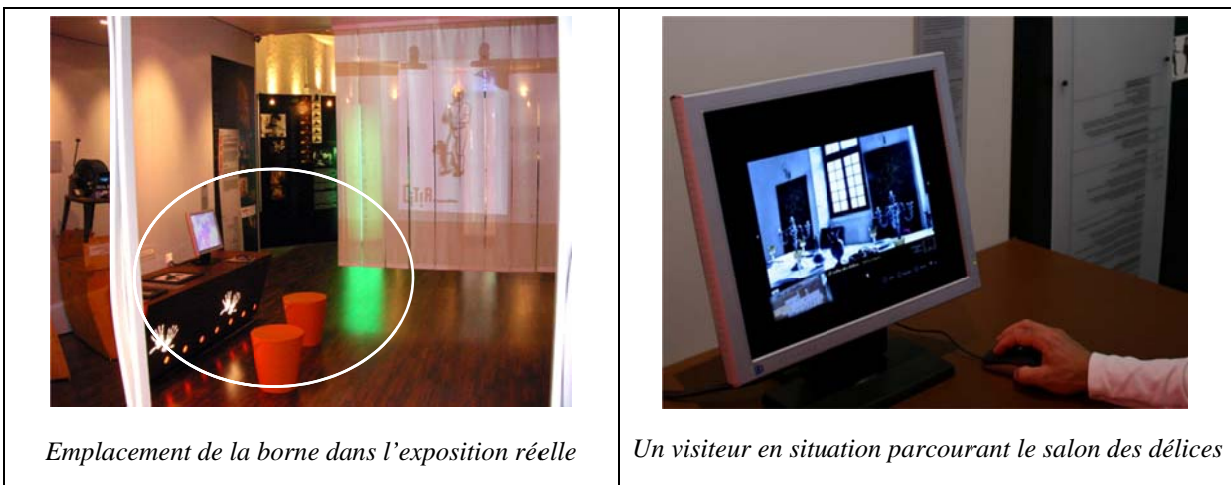
Quel statut les visiteurs d'une exposition réelle donnent-ils à un espace d'exposition virtuel situé dans celle-ci ? Quels usages et quelles perceptions le public a-t-il d'un espace d'exposition virtuel présentant des œuvres numériques ? Ces questions de recherche sont abordées dans cet article au travers de l'étude des usages d'une borne interactive installée dans l'exposition permanente consacrée à l'image animée à Annecy (CITIA, Cité de l'image en mouvement) depuis mars 2006. La méthode de recherche utilisée, de tradition sociologique mais originale quant à sa pluridisciplinarité, permet aux auteurs de confronter leurs résultats sur l'usage des œuvres numériques et sur le « sentiment d'usage » de ces œuvres. Les pistes ainsi dégagées mettent l'accent sur le sens communicationnel des œuvres et sur l'émotion esthétique ressentie par les publics dans leur expérience de visite des espaces virtuels et des œuvres numériques.

PRÉSENTATION

L'EXPOSITION ET SON OBJET

En 2005, le Musée-Château d'Annecy a conçu, en relation avec le futur Etablissement Public de Coopération Culturelle CITIA, un espace d'exposition permanent consacré à l'image en mouvement avec, parmi ses objectifs, celui de susciter la rencontre entre les premières et les nouvelles images animées au travers d'un large panorama, du praxinoscope au film d'animation digital en 3D, en s'appuyant notamment sur les collections du Musée-Château.

Afin d'ouvrir l'exposition aux nouvelles formes artistiques de l'image en mouvement, une borne interactive a été réalisée par CITIA sous la direction d'un des co-auteurs de cet article, Daniel Bouillot, en prévoyant dès l'origine d'y intégrer des outils d'enregistrement automatique des futurs comportements des visiteurs. Cette borne, intitulée « Le pavillon des nouvelles images », propose une visite virtuelle destinée à offrir à un large public non initié un panorama riche et représentatif d'œuvres utilisant les nouvelles technologies pour ouvrir de nouveaux champs à la création artistique : interactions créatrices, univers virtuels, systèmes recomposés, formes numériques...



Emplacement de la borne dans l'exposition réelle

Un visiteur en situation parcourant le salon des délices

L'ŒUVRE NUMÉRIQUE ET SON ESPACE

L'espace d'exposition virtuel a été conçu comme un ensemble de six salles disposées en étoile autour d'une septième (cf schéma de circulation ci-après). L'univers visuel provient de salles meublées dans un style XVI^{ème} et se trouvant dans trois bâtiments historiques d'Annecy et sa région : le Château d'Annecy, le Château de Clermont et le Conservatoire d'Art et d'Histoire. Les salles ont été retravaillées au niveau de l'ambiance lumineuse et de certains décors, conférant à l'ensemble une atmosphère légèrement mystérieuse renforcée par l'accompagnement sonore. A l'intérieur de chaque salle sont disposés des éléments interactifs (objet, tableau, porte...) discrètement repérables pour le visiteur et donnant accès à des œuvres ou bien permettant de changer de salle.

L'accès à une œuvre s'effectue par l'intermédiaire d'une fiche présentant l'œuvre et l'artiste en quelques mots et une image extraite de l'œuvre elle-même. A la lecture de cette fiche, le

visiteur peut donc décider d'accéder à l'œuvre proprement dite, ou bien de retourner dans la salle où il se trouvait pour poursuivre sa visite.



Le salon des délices (vue partielle – les objets interactifs sont les branches des chandeliers et une porte du buffet)

Ainsi le public, au gré de sa visite virtuelle dans ces salles, peut-il accéder à une cinquantaine d'œuvres numériques originaires d'une quarantaine d'auteurs issus d'une dizaine de pays, sans que la borne interactive se présente à lui comme un catalogue des œuvres vues dans l'exposition réelle (usage des bornes répandu dans le domaine muséographique) mais bien comme une exposition originale mais virtuelle, « *représentation réaliste d'un micro univers, scénarios et interfaces sophistiqués et multiples cheminements possibles...* » (Le Marec, 1998).

Lors de la conception de l'application multimédia, plusieurs outils ont été prévus afin d'offrir aux visiteurs différents modes de navigation leur permettant de satisfaire des stratégies de visites variées :

- Un mode *déambulatoire*, ludique et intuitif où les publics peuvent choisir de déambuler dans l'espace virtuel en découvrant au hasard et au fur et à mesure de leur parcours les œuvres cachées derrière les objets qui leur sont présentés ;
- Un mode « *carrousel* » (Verhaegen, 2003) où les visiteurs peuvent choisir d'avoir un aperçu des salles à visiter à travers le plan ;
- Enfin, un mode *raisonné* où les visiteurs décident d'accéder aux œuvres selon leurs thèmes ou selon les noms des artistes notamment à travers l'usage du catalogue. Ce dernier mode favorisant la consultation d'œuvres au détriment de la déambulation dans l'espace virtuel.



Interface avec accès plan et catalogue en bas d'écran



Une des œuvres numériques du salon des délices

Bien que le mode déambulatoire ait été privilégié dans la conception de cette réalisation multimédia, ces outils permettent en permanence au visiteur d'adopter d'autres stratégies d'accès : le plan interactif lui permet ainsi de passer directement d'une salle à l'autre tandis que le catalogue structuré lui permet de chercher plus spécifiquement un auteur ou une œuvre.

QUESTIONS DE RECHERCHE

Quelle position le visiteur d'une exposition réelle adopte-t-il vis à vis d'un espace d'exposition virtuel situé dans celle-ci ?

Plusieurs travaux empiriques abordent la relation réel/virtuel notamment entre une exposition et son site Web (Chareyron, 2004 ; Millard, 2002). Nous traitons ce sujet de façon différente par le fait que la borne a été conçue à l'origine comme étant en elle-même un espace d'exposition à part entière, ce qui lui a permis lors de sa conception d'être considérée sous divers angles : celui de composant de l'exposition, mais aussi celui beaucoup plus intéressant de l'écran jouant le rôle de mise en abîme entre une exposition réelle d'une part, et une exposition virtuelle d'autre part, avec des notions de décalage de la réalité qui ne sont pas sans rappeler l'univers de Lewis Carroll. Les effets de cadres, de panoramiques et les plans subjectifs présents dans l'espace virtuel ont été conçus pour donner visuellement l'impression au visiteur d'être dans l'image. Le décor et la scénographie de la borne favorisent quant à eux la perception par celui-ci d'un réalisme décalé.

De ce fait, la question de la position que le visiteur va adopter entre les deux espaces s'est rapidement posée : va-t-il se « transporter » dans l'espace virtuel et reproduire ses schémas comportementaux de visiteur de l'exposition réelle (déambulation, accès aux œuvres, manipulation, information...) ou bien va-t-il considérer que cet espace virtuel n'est qu'un objet interactif comme les autres dans lequel on se contente de cliquer sans finalité particulière ?

La relation au virtuel a mené vers des expositions dites « d'immersion » ou de « troisième génération » (Davallon, 2003), construites comme des environnements hypermédias impliquant physiquement le visiteur dans le traitement scénographique. Cette expérience même d'immersion pouvant parfois s'avérer être le sujet, « faisant vivre le propos de l'exposition au visiteur » (Montpetit, 1995 in Belaën, 2006).

Notre hypothèse est que l'immersion du visiteur dans un espace d'exposition réel le met dans des dispositions favorables à se projeter comme visiteur d'un espace d'exposition virtuel plutôt que comme simple interacteur d'une application multimédia.

Quelles perceptions et quels usages des œuvres numériques et interactives ?

La question de l'immersion induit celle de la perception de l'espace et des œuvres qui s'y trouvent. Les recherches en sociologie de la réception et des publics ont montré qu'il existait des usages différenciés des publics dans la sphère culturelle (Thierry ; Le Marec, 1998), phénomène qui témoigne de la capacité de critique des publics à produire du sens sur les œuvres sans jugement de classe et déterminisme social trop marqué (De Certeau in Gottesdiener & Vilatte, 2006 : 15-25). Nous retenons également des études de réception qu'elles se détachent d'un projet explicatif centré sur les œuvres pour se consacrer à la connaissance du rapport que les acteurs entretiennent avec les phénomènes artistiques (Heinich, 2004 : 46).

Dans ce travail autour des œuvres numériques et de la borne interactive, nous focalisons sur l'approche du public dans son environnement réel, partant du postulat que le public dans sa réception des œuvres et l'expérience de sa visite n'est pas seul face à sa machine mais pris

dans un contexte d'interactions avec les autres. La question des « médiations » (ibid : 58) jouant un rôle dans les rapports entre le public et les œuvres nous paraît centrale pour notre recherche, médiations au sens de tout ce qui intervient entre une œuvre et sa réception, tout ce qui s'interpose entre le spectateur et l'œuvre. Les travaux menés sur les rapports entre publics et œuvres montrent l'influence de l'espace de l'exposition sur la perception des œuvres comme s'il y avait une « médiation des murs qui cadrent le regard et l'écoute » (ibid : 64) ou « des indices de lieux, c'est-à-dire des variations de sens dépendantes du lieu » (Ceva, 2004 : 73). Une œuvre est toujours montrée dans un espace et le lieu de présentation de l'œuvre semble faire varier la manière dont le spectateur la considère.

Nous postulons également que le temps est un facteur à prendre en compte pour la compréhension de la perception des œuvres (Passeron et Pedler, 1999). Enfin, si chaque rencontre avec une œuvre est nourrie de toutes images d'autres œuvres (« médiations des mots et des choses », Heinich, 2004 : 63) avec lesquelles nous établissons, même sans le savoir, des comparaisons, nous sommes tentés d'ajouter un registre sensoriel dans les valeurs associées aux œuvres. La volonté qu'ont les publics de ressentir une « émotion esthétique » a été mise en évidence par les travaux réalisés en *Esthétique de la réception* (Jauss, 1978) mais le rapport au corps n'est souvent que trop sommairement abordé par les spécialistes. La thèse d'une expérience de visite de nature sensible et corporelle est fortement développée par Bernard Deloche à propos de l'art en général et du musée : « les Beaux Arts sont une technique de communication par le sens » (Deloche, 2001 : 28), « une expérience de la plasticité » communiquée par un moyen artificiel, un artefact (idem : 72). Cette expérience est observable d'après l'auteur dans le « phénomène de mobilisation du corps en réaction au sentir- cette somatisation propre à l'émotion... » (ibid : 32).

Ainsi nous attacherons-nous donc à traiter la question de la perception sous ces quatre angles : l'espace, le temps, l'environnement social et l'émotion.

Quelles méthodes de recherche ?

Pour répondre à ces questions, une méthodologie adaptée à l'appréhension des pratiques du numérique a été mise au point mobilisant des méthodes pluridisciplinaires : sociologie des

publics et de l'art, sociologie des usages (Perriault, 1989), informatique et datamining, sémiologie, anthropologie visuelle... Cette pluridisciplinarité d'approches permet de limiter les biais inhérents à chaque méthodologie : limite du déclaratif pour les entretiens (Proulx, 2005), comportements trop mécanistes issus du datamining. Elle se révèle particulièrement intéressante pour appréhender les relations (convergences et décalages) entre les représentations que se font les publics de leurs pratiques et les utilisations réelles observées en situation et dans le dispositif (Chabert, 2002). Les méthodologies employées sont par conséquent simultanément quantitatives (base de données, datamining) et qualitatives (analyse des discours, observations participantes dans l'espace muséal). Ainsi nous avons pu cerner l'expérience de visite dans sa globalité en tenant compte de l'avant, du pendant et de l'après visite. Nous avons pour cela croisé l'observation des publics dans le musée, l'observation par « tracking » des parcours dans la borne interactive, l'analyse des entretiens spontanés avec les visiteurs de la borne au moment de leur visite dans l'espace du musée et l'analyse des entretiens téléphoniques à distance quelques jours après la visite de l'exposition. Cette dernière méthode d'appréhension des pratiques par une interaction téléphonique désynchronisée nous a permis d'évaluer la médiation du temps et d'explorer une certaine notion de « mémoire de la visite ». En effet, en plus des « regards parlés » (De Varine, 2003) recueillis auprès des visiteurs au cours ou à la sortie de la visite, nous avons souhaité appréhender les « regards mémorisés » communiqués au moment de l'entretien téléphonique.

La période des observations s'étend sur 18 mois à partir de janvier 2006. Une vingtaine d'interviews en face à face ont été réalisées immédiatement à l'issue de la visite. Une dizaine d'entretiens téléphoniques ont quant à eux été effectués 1 à 2 semaines après la visite. Tous ont été réalisés sur la base d'un guide d'entretien semi-directif. Durant cette même période, on estime à 740 le nombre de sessions (un ou plusieurs visiteurs par session) de consultations de la borne durant cette période, celles-ci ayant généré 12800 évènements interactifs enregistrés dans la base de données à des fins d'analyse statistique (clics de souris sur un objet interactif ou un outil d'aide à la navigation).

LE PARCOURS DANS L'EXPOSITION

L'APPROCHE ET L'AVANT-VISITE

Qu'est-ce qui fait qu'un individu est prêt à engager du temps pour visiter une borne interactive dans le parcours classique de visite d'un musée ? La connexion visuelle entre une exposition réelle et virtuelle doit être forte et il est nécessaire d'accorder une attention particulière au rapport *physique* (physical relationship) entre le dispositif interactif et les autres éléments exposés (Woolsey & Semper, 1991). Globalement, l'approche de la borne interactive que nous avons observée est plutôt hésitante, faite d'attraction et de prise de distance, voire de rejet pour certains. Nous relevons finalement trois aspects essentiels pour la prise de contact spontanée avec la borne : l'environnement et l'espace public de la visite, l'attractivité des images en mouvement et pour finir une certaine fascination pour l'écran.

Le rôle joué par les autres visiteurs de l'exposition réelle et virtuelle (et que les publics encore non convaincus imitent à leur tour) a été pris en compte dans la stratégie d'approche de la borne (comportement attentiste, observateur et finalement d'imitation). Par ailleurs les images invitent à découvrir les images. En effet, les images et leurs mouvements à l'écran après le départ d'un visiteur, ont attiré également d'autres utilisateurs vers l'exploration de la borne. Cet aspect a été renforcé récemment par la mise en place d'un écran déporté en amont dans le circuit de visite de l'exposition, faisant écho à ce qui se passe sur l'écran de la borne, afin d'intriguer les nouveaux visiteurs.

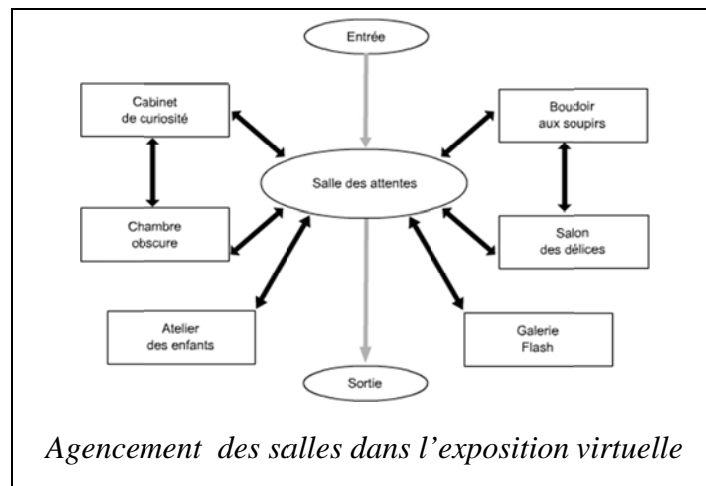
Les motivations à visiter la borne sont aussi contextuelles et corrélées aux liens entre le propos de l'exposition réelle, l'image en mouvement et son histoire, et le dispositif, une technique de projection d'images. Les publics considèrent alors que la borne vient enrichir ce propos général au même titre que les autres objets du musée. Ce dispositif au sein de cette exposition, par ses formes, ses accroches visuelles ou textuelles a également éveillé leur curiosité. Enfin, l'attractivité peut être d'ordre identitaire puisque certains publics disent avoir regardé la borne pour faire comme les autres et accroître leur sentiment d'appartenance au groupe des experts en numérique ou des intéressés par l'art numérique. Ils sont ici nombreux à sous-entendre que l'usage de ce dispositif multimédia leur propose une expérience liée aux nouvelles images et nouvelles technologies se réassurant ainsi sur leur inscription dans la société technologique actuelle. Le cas d'un adolescent visiteur est

exemplaire ici puisqu'il nous a dit avoir visité la borne pour la simple raison qu'il était jeune et que « ça attire les jeunes l'informatique et le multimédia » (Nicolas, 17 ans). Cette raison identitaire justifiant en soi qu'il y consacre un peu de temps durant sa visite.

L'ACCÈS AUX SALLES

Sur la base des observations quantitatives, 65% des visites privilégient la consultation d'une seule salle de l'exposition virtuelle avec une durée moyenne de session de 18 minutes. Le fait de privilégier la consultation d'une seule salle tend à montrer que l'objet de cette exposition reste l'accès aux œuvres numériques et non pas la simple déambulation dans un espace virtuel. Le temps moyen relativement important des sessions est lui-même plus conforme à un temps de visite d'une salle d'exposition qu'à un temps, généralement plus court, consacré à la simple manipulation d'un objet interactif dans ce type d'environnement.

Les entretiens individuels font ressortir par ailleurs une contrainte de temps ressentie par les visiteurs, les amenant à faire des choix y compris dans leur parcours virtuel, comme celui justement de ne visiter qu'une seule salle du pavillon des nouvelles images.



Le « Cabinet des curiosités » est la salle la plus fréquentée du Pavillon des Nouvelles Images avec un nombre total de consultations de fiches 1,8 fois supérieur à la seconde salle, et 5 fois supérieur à la salle la moins fréquentée. Le nombre moyen de consultation de fiches par œuvre est entre 2,2 et 2,8 fois supérieur à celui des autres salles. Une principale explication au

succès de cette salle provient du fait qu'elle peut être atteinte depuis le point d'interactivité ergonomiquement le plus naturellement accessible depuis la « salle des attentes », lieu central du Pavillon des Nouvelles Images. On peut donc considérer que de nombreux visiteurs ne s'attardent pas à découvrir l'ensemble de cette première « Salle des attentes » (n'ouvrant que sur des accès aux autres salles et ne disposant pas de créations directement accessibles), et qu'ils préfèrent s'engager sur le premier point d'interactivité visible. La médiation de l'interface sert donc plus favorablement la consultation des œuvres plutôt que la simple découverte des lieux virtuels.

L'ACCÈS A L'ŒUVRE

Rappelons que l'accès aux œuvres se fait en deux étapes : un premier clic sur un objet interactif du décor permet d'accéder à une fiche descriptive, et un second clic sur celle-ci permet soit de visualiser l'œuvre proprement dite, soit de retourner dans la salle poursuivre sa visite. La fiche, composée d'une brève description et d'une vignette, joue donc un rôle de médiation vis-à-vis du visiteur qui doit avoir confirmé son choix pour accéder à l'œuvre.

Lorsqu'ils sont dans une salle, les visiteurs décident dans 80% des cas de visualiser les œuvres à partir de leur fiche. Seule l'une d'entre elles fait exception avec 48% : il s'agit de la salle consacrée aux œuvres d'enfants réalisées dans des écoles de la région. Cette particularité peut s'expliquer par le fait que c'est quasiment le seul cas de réalisations de " proximité ", ce qui peut donc amener certains visiteurs à utiliser l'accès aux fiches pour ne sélectionner ensuite que les œuvres d'écoles qu'ils connaissent.

Sur la période d'analyse, les œuvres ont été consultées entre 50 et 300 fois, avec une exception de 800 pour l'une d'entre elles. Dans ce dernier cas, il s'agit de l'œuvre (« Sodaplay ») la plus naturellement accessible depuis la salle la plus visitée (« cabinet de curiosité »). Cette œuvre dispose cependant de l'un des taux les plus faibles de consultation à partir de la fiche (58%). On trouve ici un phénomène très particulier qui pourrait s'expliquer par un comportement « novice » de certains visiteurs : s'agissant de leur premier « clic » sur un objet interactif, ils en découvrent la fonction mais ne cherchent pas à aller plus avant,

préférant retourner dans la salle poursuivre leur reconnaissance. Un comportement qu'on pourrait qualifier en quelque sorte de : « expérimentation du clic sans engagement ».

Enfin, les écarts constatés sur le nombre de consultations entre les autres œuvres s'expliquent d'abord par l'accessibilité de la salle, et ensuite par celle de l'objet interactif. Ainsi, les trois objets interactifs se situant sur l'écran d'arrivée du « cabinet des curiosités » (dont celui donnant accès à « Sodaplay ») sont-ils les plus consultés.

L'ACCÈS AUX OUTILS

Les résultats quantitatifs et qualitatifs montrent que la navigation intuitive reste majoritairement utilisée, de façon plus ou moins dominante selon les visiteurs, sans pour autant que les autres modes de navigation soient dédaignés, « comme un papillon, une sauterelle, un poisson ou encore une fourmi, chacun d'eux a sa façon de s'adapter à l'espace qui lui est ouvert. Les uns sautant rapidement d'un lieu à un autre là où d'autres semblent parcourir méticuleusement l'espace proposé en passant de proche en proche d'un objet au suivant » (ibid, 2003). Ce plaisir dans la déambulation « au gré des découvertes et de l'inattendu », même si elle se limite à l'exploration d'une seule salle, peut d'ailleurs prendre une certaine *saveur* dans une période d'hyperchoix et où les individus « inter-acteurs » sont souvent sur-sollicités pour prendre position : « *C'est comme dans la vie réelle, on n'a pas envie de regarder le plan. Y a des plans partout même là on voit des plans, on pourrait regarder où est-ce qu'on va mais on se laisse guider plutôt* » (Dimitri, 17 ans).

Nous remarquons que le recours au plan, s'il augmente le nombre moyen d'œuvres consultées, génère un temps supplémentaire qui montre qu'il y a plutôt cumul entre déambulation et visionnement plutôt que substitution de l'un par l'autre. Le recours conjoint au plan et au catalogue caractérise des sessions nettement plus longues et fouillées.

LA SORTIE ET L'EXPÉRIENCE DE VISITE

L'environnement a un rôle important à jouer sur la « sortie » ou « désimmersion » de la visite virtuelle. On s'aperçoit ici que les visiteurs, bien qu'ils se sentent immergés dans le dispositif,

ne sont jamais totalement absorbés dans l'interaction avec la machine et gardent une attention vis-à-vis de l'environnement et du temps réels : « *pendant que l'autre dame parlait bah moi j'étais allé dessus pis je trouvais ça c'était rigolo...* » (Joaquim, 14 ans), « *comme je suis en groupe je peux pas non plus les faire attendre mais je serai bien resté plus longtemps (...) je suis resté seul les lères minutes et après y a d'autres personnes qui sont venues derrière* » (Georges, 35 ans).

Leur perception est ainsi engagée dans le dispositif, mais restant « en veille » vis-à-vis des événements interactionnels ou temporels se produisant dans l'espace réel.

Les publics viennent aussi dans les musées pour interagir avec les autres visiteurs, avoir une expérience sociale et regarder les autres faire des choses (Woolsey & Semper, 1991). Cette expérience profondément collective et « communicative » du musée est ressentie de la même manière par les visiteurs de l'exposition virtuelle. Dans notre cas, la borne est visitée entre amis, entre proches, en famille avec leurs enfants, en couple et s'ils sont seuls, l'expérience peut favoriser parfois les rencontres et les échanges. Cette perception peut même parfois sembler intensifiée à l'occasion de cette expérience, vécue souvent comme une curiosité susceptible de livrer des sensations nouvelles propices à être échangées, commentées et débattues à plusieurs. Ces médiations implicites sont également observées par des chercheurs au sujet de la perception de l'art contemporain : « *les discours que les visiteurs échangent au sein de l'exposition ou après entre eux naturalisent et acclimatent, adaptent et déplacent, assimilent et accommodent, transposent et transforment l'art contemporain dans leur propre culture ou dans les représentations dont ce dernier fait l'objet. A l'art contemporain des experts et des spécialistes s'oppose celui qui est vu, raconté aux autres et, en quelque sorte, parlé plus que senti et apprécié ou rejeté* » (Caillet & Jacobi, 2004 : 17). Le lien social finalement créé autour de cette expérience transparaît clairement dans les pratiques de certains publics jugés experts, qui profitent de cette expérience pour projeter leurs compétences numériques, les communiquer et ainsi se réassurer quant à leur appartenance sociale. Nous faisons ici référence aux quelques visiteurs familiarisés avec le multimédia, parfois même professionnels du domaine, qui s'« exposent » au travers un usage « expert » de la borne interactive, se réassurant de la sorte quant à leur identité professionnelle et leur rôle dans le social.

Enfin, le comportement que l'on observe en sortie de visite manifeste une certaine expérience de la visite. Le public montre particulièrement à ce moment si ce qui est exhibé correspond ou ne correspond pas à ce qu'il attendait, à l'idée qu'il se faisait de la visite. Par exemple « le fait de s'attarder pour parler ou échanger à l'issue de la visite en tentant de la faire durer et de la compléter par l'échange d'impressions ou de commentaires » montre que le public « reconnaît la visite comme art et cherche à en conserver une « trace-mémoire » (ibid : 18). Certains publics ont effectivement eu cette attitude en sortie de visite, questionnant les personnels du musée sur leur expérience pour mieux la définir ou échangeant avec d'autres personnes.

Au sujet de la mémorisation, les discours recueillis quelque temps après la visite à travers les entretiens téléphoniques mettent en évidence l'expérience de visite mémorisée et les traces que cette dernière a laissées sur les publics. La densité du discours, l'enthousiasme communiqué et la mémoire des œuvres numériques symbolisent une expérience du virtuel qui a été marquante pour les publics. Ici les « traces sensorielles » laissées par la visite sont tangibles. Les visiteurs mettent en avant le fait que « c'est l'image des œuvres qui leur est restée : des champs, des marguerites » (Myriam, 53 ans), « de la présentation verticale et des objets qui tombaient avec un fond un peu papier kraft » (Florence, 25 ans, au sujet de l'œuvre « Vertical »). Ils conservent aussi en mémoire une idée précise de l'espace dans lequel ils ont été immergés « je me souviens pas des vidéos en elles-mêmes mais je lui montrais qu'on pouvait ouvrir telle pièce, entrer dans telle porte, cliquer sur les petites étoiles... » (Gérard, 54 ans).

Par conséquent il résulte auprès des visiteurs une collection d'impressions et d'expériences qui feront sens plus tard pour eux à l'occasion d'autres expériences interactives. Le savoir y est donné sous forme de bribes « à associer, à comparer, à confronter, bref à construire et à interpréter » (Pierre Lévy, 1994) s'inscrivant dans la durée.

PERCEPTION DE L'ESPACE ET DU TEMPS

Certains visiteurs ont déclaré avoir été gênés initialement dans la compréhension de cette lente déambulation dans le virtuel offrant un accès aux œuvres non corrélé sémantiquement

aux objets du décor (d'où le rôle, précédemment développé, de « guide » joué par certains visiteurs experts). Une recherche de sens entre visite virtuelle et visite réelle se trouve satisfaite chez certains autres visiteurs, notamment lorsqu'ils font spontanément le rapprochement entre le décor médiéval de l'espace virtuel avec l'espace réel du musée situé lui-même dans un bâtiment historique. Enfin, quelques remarques relevant le décalage entre la scénographie médiévale et les œuvres profondément modernes que l'on y découvre traduisent une crainte de perte de contact physique et corporel avec la visite.

Pour apprécier la densité spatiale et informative de la borne, les visiteurs se sont basés sur le nombre de salles dans le plan ou l'espace, le nombre d'objets dans les pièces et le nombre d'artistes dans le catalogue. Bien qu'ayant quantitativement consultés relativement peu d'œuvres durant leur visite, les visiteurs conservent très souvent le sentiment de s'être trouvés face à un nombre d'œuvres incalculable. Se transpose peut-être ici l'impression d'un virtuel infini ?

Ces observations variées et quelquefois antinomiques dénotent la complexité de la relation qui lie les visiteurs à un espace virtuel susceptible de prétendre à plusieurs statuts, ce qui le distingue d'un espace muséal réel (dans lequel ce qui est vu est l'œuvre exposée).

Qu'en est-il à présent de l'appréciation temporelle de la visite virtuelle ? Nous observons tout d'abord que, curieusement, ce temps est similaire quel que soit les types d'œuvres consultées (interactives ou non). Le temps moyen consacré par les publics aux œuvres est jugé relativement long pour un élément d'exposition au regard des travaux antérieurs (Passeron, 1999) et par les muséographes (cités dans Chabert & Bouillot, 2006). Le fait de pouvoir s'asseoir devant la borne peut sans doute être un facteur incitatif dans le sens où la station de visite est ainsi plus confortable pour les publics.

Ce constat renforce la puissance du sentiment d'immersion faisant passer les visiteurs de l'exposition virtuelle dans une autre interprétation temporelle, par nature elliptique. Il apparaît ainsi clairement que la signification du temps n'est pas la même entre la visite réelle et la visite virtuelle. Le sentiment du temps est ainsi plus à rechercher dans « l'horizon d'attente » des publics que dans les contenus et espaces proposés par la borne.

Le « sentiment d'immersion » qui se caractérise par le fait d'avoir l'impression d'être dans un temps et un espace particuliers (Belaën, 2006) permet d'approfondir la question de la perception de l'espace virtuel. Certains publics ont véritablement eu l'impression d'une pause temporelle dans l'espace-temps réel, d'une fuite vers un ailleurs. Les propos des visiteurs sont ici très parlants puisqu'ils utilisent une sémantique relative à l'entrée dans une autre dimension spatio-temporelle : « *je suis le papillon, je me suis vu rentrer dans un château, j'interagis avec les objets d'époque...* » (Catherine, 40 ans). Il s'opère ici une sorte de contamination de la visite sur le discours et les mots du récit puisqu'ils ont tendance à reproduire dans leurs expressions le vécu de la visite et de la déambulation.

PERCEPTION DES ŒUVRES

En plus de cet enchevêtrement entre les deux espaces d'exposition, l'expérience du virtuel mobilise des capacités et connaissances culturelles des publics proches de leurs relations aux médias de manière générale. Sur ce point, les multi-pratiques médiatiques et communicationnelles sont effectivement évoquées par les publics questionnés sur leurs perceptions des œuvres numériques. Les publics jugent et critiquent l'exposition virtuelle au regard de leurs rapports aux autres médias (Davallon, 2003). Ils font par exemple sur les œuvres numériques des remarques qui ne vont pas sans faire référence à d'autres attentes médiatiques telles que la participation à l'information, l'information et le divertissement.

L'exposition virtuelle est donc ressentie comme servant bien à « faire passer un message qui exprime des choses d'une situation sociale, d'un territoire, d'une époque, d'un savoir-faire » et « montre ainsi une volonté affirmée de communiquer du sens » (Davallon, 1999). L'œuvre numérique peut parfois également prendre un sens individualisé faisant écho au propre vécu des spectateurs. Ceux-ci évoquent aussi le côté ludique et divertissant des œuvres numériques qui ne va pas sans témoigner de la nature profondément récréative des pratiques des médias.

Les œuvres numériques représentent une expérience « sensorielle » et « esthétique » pour les publics. Les références au côté « sensoriel », visuel mais aussi « tactile » de la visite virtuelle sont présentes dans les discours, a fortiori lorsque ceux-ci sont désynchronisés de la visite. Ils disent avoir « touché les objets », « touché les œuvres » et les ont manipulés comme les autres objets de l'exposition. Ils ont été sensibles à l'ambiance musicale renforçant le caractère mystérieux et par là même le sentiment d'immersion dans un espace-temps muséal autre mais

complémentaire à celui de l'exposition réelle où la manipulation de divers artefacts cinématographiques ou visuels recrée une ambiance sonore étrange et particulière.

Les visiteurs évoquent la beauté ou la pureté des formes, des couleurs, l'originalité des images en mouvement et de leur contemporanéité. C'est pour eux une visite qui donne à rêver et peut aller jusqu'à leur rappeler au niveau des sens produits des impressions rattachées à leur enfance et un caractère « magique » de la visite (Montpetit, 2003). Nous pensons que cette approche de l'usage des œuvres montrant l'importance de l'imaginaire et de la fantaisie dégage une forme originale de connaissances sur la perception des œuvres et plus largement sur les pratiques des publics des musées.

CONCLUSIONS

Nous pouvons conclure qu'une exposition virtuelle prolonge et enrichit une exposition réelle. Le concept d'exposition virtuelle atteint ses objectifs en favorisant la mise en contact du public avec les œuvres numériques et lui permet de vivre une « réelle » expérience de visite. Le public de la borne n'est pas simple interacteur d'une application multimédia : avec son immersion dans l'univers virtuel il transpose son statut de visiteur issu de l'exposition réelle.

Cette exposition subit les contraintes inhérentes à la visite de toute exposition : le temps, l'espace et la promiscuité. On peut en déduire que la même exposition mise en ligne sur Internet ne serait pas perçue de la même manière, allant même jusqu'à risquer de perdre son statut d'exposition.

Cette recherche produit des résultats sur l'expérience de visite d'une exposition virtuelle. Avec ce type de dispositif, le musée devient le lieu d'une expérience multimédia et d'une transmission « sensorielle » d'un savoir. Il resterait à approfondir la question de la place physique attribuée à la borne au sein de l'exposition et de sa mise en scène afin de mieux évaluer son impact sur la réception des publics de l'exposition.

Notre méthodologie est prometteuse mais mériterait d'être affinée par des observations quantitatives et qualitatives plus ciblées (caractérisation des publics, analyse plus fine des

sessions et personnalisation de celles-ci), ce qui ne pourra se faire que par la mise en place de dispositifs de captation plus sophistiqués.

G.-C.

D.-B.

Université de Savoie

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- Belaën (Florence). 2003. « Les expositions, une technologie de l'immersion ». *Médiamorphoses*, 9, p. 98-101.
- Belaën (Florence). 2006. « L'immersion comme nouveau mode de médiation au musée des sciences. Etude de cas : la présentation du changement climatique » p. 269-282 in *Actes du colloque Sciences, Médias et Sociétés*, http://sciences-medias.ens-lsh.fr/article.php3?id_article=70.
- Caillet (Elizabeth) & Jacobi (Daniel). 2004. « Introduction ». *Culture et musée*, 3, Les médiations de l'art contemporain, septembre 2004, p. 13-21.
- Ceva (Marie-Luz). 2004. « L'art contemporain demande-t-il de nouvelles formes de médiation ? ». *Culture et musée*, 3, Les médiations de l'art contemporain, septembre 2004, p. 69-96.
- Chabert (Ghislaine) & Bouillot (Daniel). 2006. « An exhibition within an exhibition: how do the public go from reality to virtual? » in *Proceedings of the XIX Congress of the International Association of Empirical Aesthetics (IAEA)*, 29 août-1^{er} septembre 2006, Université d'Avignon, p. 558-562.
- Chabert (Ghislaine). 2002. « Le cartable électronique expérimenté : un autre regard sur les usages » in *Actes du XIII^{ème} Congrès National de la Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication (SFSIC)*, 7-9 octobre 2002, Université de Marseille, p. 147-154.
- Chareyron (Isabelle). 2004. « Les musées sur la toile : d'autres relations ou d'autres publics ». *Conférence Ptolémée*.
- Davallon (Jean). 1999. *L'exposition à l'oeuvre. Stratégie de communication et médiation symbolique*, Paris : L'Harmattan.
- Davallon (Jean). 2003. « Pourquoi considérer l'exposition comme un média ? ». *Médiamorphoses*, 9, p. 25-28.
- Deloche (Bernard). 2001. *Le musée virtuel*. PUF, Questions actuelles, 2001.
- De Varine (Cécilia). 2003. « Regards parlés ». *Médiamorphoses*, 9, p. 70-75 in
- Gottesdiener (Hana) & Villate (Jean-Christophe). 2006. L'accès des jeunes adultes à l'art contemporain, les travaux du DEPS, Ministère de la culture et de la communication, http://www2.culture.gouv.fr/deps/telechrg/tdd/acces_jeunesadultes.pdf

- Heinich (Nathalie). 2004. *La sociologie de l'art*. Paris : La Découverte (nouvelle édition).
- Gammon (Ben). 1999. « How do visitors use computer exhibits? Findings from 5 gruelling years of watching visitors getting it wrong » in <http://www.big.uk.com>, London.
- Jauss (Hans, Robert). 1978. *Pour une esthétique de la réception*. Paris : Gallimard.
- Le Marec (Joëlle). 1998. « Interactivité et multimédia : lieux communs revisités par l'usage » in *Rencontres Médias*, 2.
- Lévy (Pierre). 1994. *L'intelligence collective, Pour une anthropologie du cyberspace*. La Découverte, Paris.
- Millard (Sue). 2002. « A real and a virtual museum », *Computing@UCLan*, 2 (1).
<http://www.uclan.ac.uk/facs/destech/compute/research/conference/sept2002/millard.doc>
- Montpetit (Raymond). 2003. « L'exposition : un geste envers des visiteurs ». *Médiamorphoses*, 9, p. 29-33.
- Passeron (Jean-Claude) & Pedler (Emmanuel).1999, « Le temps donné au regard : enquête sur la réception de la peinture », p. 93-116 in *La Réception, Protée*, UQAM, Québec, Chicoutimi, vol. 27 (2).
- Perriault (Jacques). 1989. *La logique de l'usage, essai sur les machines à communiquer*. Paris : Flammarion.
- Proulx (Serge). 2005. « Penser les usages des Technologies d'Information et de Communication aujourd'hui. Enjeux, modèles, Tendances », p. 7-20, tome 1 in *Actes du Colloque International EUTIC Enjeux et usages des T.I.C. : aspects sociaux et culturels*, 22-24 septembre 2005, Université Michel de Montaigne, Bordeaux3.
- Verhaegen (Philippe). 2003. « Un dispositif de médiation des savoirs en plein essor ». *Médiamorphoses*, 9, p. 53-57.
- Woolsey (Kristina) & Semper (Robert). 1991. « Multimedia in public space », p. 46-52 in *Proceedings of an International Conference Hypermedia and interactivity in museums (ICHIM)*.

Annexes numériques

- **Anal_seq.xls** : Fichier Excel contenant tous les éléments d'analyse et de calcul issus des traces et questionnaires durant l'expérimentation « Annalena »
- **Anal_sphinx_generale.pdf** : Fichier PDF récapitulant les résultats bruts obtenus par l'utilisation du logiciel « Sphinx » sur les données issues des questionnaires « Annalena »
- **Anna_lyse.mdb** : Fichier Access contenant toutes les traces récupérées sur les PC et la tablette ayant servi aux lectures de « Annalena » durant la phase d'expérimentation.
- **Seq_completes.xls** : Fichier Excel récapitulant tous les parcours de lecture durant l'expérimentation « Annalena »
- **Voyage_traces.accdb** : Fichier Access contenant toutes les traces importées depuis les pages Web de l'expérimentation « Voyage »

Table des matières

Introduction	8
Origine et champs de la recherche	9
Définitions de cadrage.....	11
Problématique.....	15
I. Matériaux de base : texte, image, son (TIS).....	31
1.1. Eléments matériels constitutifs.....	31
1.2. Champs matériel de la narration et périmètre narratif.....	32
1.3. Application à un corpus littéraire TIS	42
1.3.1. Texte littéraire et image.....	42
1.3.2. Texte littéraire et son.....	52
1.3.3. Texte littéraire et cinéma.....	55
1.3.4. Catégorisation.....	58
1.3.5. Approches personnelles.....	59
1.4. Champ subjectif et zone de perception	60
1.4.1. Champ perceptif matériel	61
1.4.2. Champ encyclopédique de la narration	62
1.4.3. Champ perceptif subjectif	64
1.4.4. Domaine perceptif de la narration.....	64
1.5. Conclusion d'étape.....	70
II. Relations primaires TIS, approche expérimentale	72
2.1. Le cas particulier de la poésie : « Poésie en boîte ».....	72
2.2. Expérimentation et résultats	74
2.3. Conclusion d'étape	80
III. Constituants d'une fiction littéraire multimodale.....	81
3.1. Parcours et stratégies	81
3.1.1. Chemins et parcours narratifs.....	81
3.1.2. Stratégie de navigation sous contraintes	85
3.2. Catégorisation de l'interactivité	88
3.2.1. Niveau 1 : ponctuation, transition, contrôle.....	89
3.2.2. Niveau 2 : découverte, immersion.....	89
3.2.3. Niveau 3 : constituant de la narration.....	90
3.3. Texte littéraire et interactivité – Corpus.....	90
3.3.1. Album interactif	91
3.3.2. Jeu vidéo.....	93
3.3.3. Récit interactif	97
3.3.4. Roman interactif.....	101
3.4. Constituants narratifs.....	106
3.4.1. Approche systémique	110
3.4.2. Affectation aux matériaux de base	114
3.4.3. Spécificités du champ perceptif matériel et immersion	119
3.5. Construction d'une narration multimodale	120
3.6. Conclusion d'étape.....	131
IV. Approche expérimentale : « Annalena »	132
4.1. Démarche créative.....	132
4.1.1. Synopsis	133
4.1.2. Adaptation numérique	133

4.1.3.	Champs matériel de la narration (CMN).....	138
4.1.4.	Analyse systémique de la construction narrative	139
4.1.5.	Architecture, navigation, interfaces	143
4.2.	Démarche expérimentale.....	145
4.3.	Premiers résultats généraux.....	154
4.3.1.	Échantillon	154
4.3.1.	Relations à l'image et au son.....	154
4.3.2.	Difficultés rencontrées	157
4.3.3.	Temps de lecture	158
4.4.	Analyse détaillée	161
4.5.	Résultats généraux conclusifs	190
4.5.1.	Segmentation des séquences	190
4.5.2.	Stratégies de navigations.....	198
4.5.3.	Temps de lecture	204
4.5.4.	Compréhension.....	213
4.5.5.	Support numérique	219
4.5.6.	Perspectives.....	224
4.6.	Conclusion d'étape	227
V.	Conclusions et perspectives	228
5.1.	Quelle place pour l'écriture multimodale ?.....	228
5.2.	Perspectives de création et de recherche	236
5.2.1.	Perspectives de création	236
5.2.2.	Perspectives de recherche.....	245
	Lexique des abréviations	251
	Illustrations.....	252
	Figures et schémas	254
	Documents numériques	258
	Corpus	259
	Bibliographie.....	262
	Annexe 1 – Parcours personnel multimodal	268
	Annexe 2 - Contributions et publications.....	270
	Annexe 3 - Lisière	273
	Annexe 4 – Antibes (nouvelle).....	277
	Annexe 5 – Article	282
	Annexes numériques	301
	Table des matières.....	302