DESIGN ¶ GRAPHIQUE LITTÉRAIRE

Revaloriser les oeuvres de fiction comme des leviers d'ouverture et de changement

Emilie Bardet
Master 2 Design Transdisciplinaire, Culture et territoires
Sous la direction d'Anthony Masure et de Raphaël Betillon
Université Toulouse Jean Jaurès
Département Arts Plastiques et Design
Année 2018-2019.

Design graphique littéraire, Résumé

Récits et fictions occupent une place omniprésente aujourd'hui dans notre société, comme en témoignent les succès récents du dernier Avengers ou de Game of Thrones. Cependant, ces contenus se voient souvent dévalorisés et cloisonnés au rang de divertissement. Pourtant, imaginaires et œuvres de fictions possèdent de nombreux pouvoirs : outils sociaux et civilisateurs, ouvertures sur le monde, développement de l'empathie, outils de compréhension… ils possèdent de réels enjeux à questionner et à utiliser aujourd'hui dans notre société, afin de faire levier et de créer du changement.

Comment alors valoriser les œuvres de fictions ? Que peut le design pour les fictions ? Et que peut la fiction pour le design ?

Les œuvres de fictions s'inscrivent dans des territoires, dans des espaces spécifiques. Agir sur ces différents lieux fictionnels tend à valoriser les œuvres de fictions et les récits. Aussi, on peut relever trois typologies d'espaces à questionner : l'espace physique, l'espace graphique et l'espace décentré.

Le microcosme qu'est la bibliothèque, loin d'être un espace obsolète, et dont les enjeux sont semblables et en corrélation directe avec ceux des œuvres de fiction, ouvre des pistes d'action pour revaloriser cet espace et ses contenus. De même, questionner l'espace graphique de ces fictions comme outil de valorisation et d'appropriation se présente comme un champ d'action nécessaire à travailler, afin d'agir sur les réceptions et les modes de communications de ces contenus. Enfin quand est-il d'une approche de designer graphique littéraire, la notion de fictions et bibliothèques comme outils par/pour le design ? Si le design peut impacter favorablement la perception et la représentation d'œuvres de fiction, penser la fiction comme outil créatif amène à questionner ce que la fiction peut pour le design. Que serait alors un design des mots comme acte et geste de design à part entière ? Qu'il s'agisse d'une méthodologie appliquée aux processus créatifs ou présentée comme outil à part entière, cette approche permettrait d'agir sur les représentations et sur notre société au travers du pouvoir des mots et des récits. Aujourd'hui, fictions, récits et narrations sont omniprésents et doivent être pris en considération et non plus cloisonnés.

Fictions
Récits
Bibliothèques
Espace
Livres
Mots
Valorisation
Transdisciplinarité

Literary graphic design, Abstract

Stories and fictions occupy a ubiquitous place today in our society, as evidenced by the recent successes of the latest Avengers or the show Game of Thrones. However, these contents are often devalued and restricted to the level of entertainment. Yet imaginary and fictional contents have many powers: social and civilising tools, openings in the world, development of empathy, tools of understanding... they have real issues to question and use today in our society, to lever and create change.

How then to value fictional contents? What can design do for fiction? And what can fictions do for design?

The works of fiction are inscribed in territories, in specific spaces. Acting on these different fictional spaces tends to value fictional contents and stories. Also, we can identify three typologies of spaces to question: the physical space, the graphic space and interdisciplinary space.

The microcosm that is the library, far from being an obsolete space, has stakes which are similar and in direct correlation with those of the fictions,. Therefore, libraries open tracks of action to revalue this space and its contents. Likewise, questioning the graphic space of these fictions as a tool of the valorisation and appropriation is a field of action necessary to work, in order to act on the receiving and means of communication of these contents. Finally, what's about a literary graphic design approach, the notion of fictions and libraries as tools by / for design? While design can have a positive impact on the perception and representation of works of fiction, thinking fiction as a creative tool raises questions about what fiction can do for design. What would be a design of words as a gesture and act of design in its own right? Whether it is a methodology applied to creative processes or presented as a tool, this approach would allow us to act on representations and on our society through the power of words and stories. Today, fictions, stories and narrations are omnipresent and must be taken into consideration and no longer compartmentalised.

- Fictions
- Stories
- Library
- Space
- Books
- Words
- Valorization
- Interdisciplinary

« Les mots : écrins qui recueillent une réalité esseulée et la métamorphosent en un moment d'anthologie, magiciens qui changent la face de la réalité en l'embellissant du droit de devenir mémorable, rangée dans la bibliothèque des souvenirs. »

BARBERY Muriel. *Une gourmandise*.176 pages. Paris : Folio. 2015.
ISBN : 2070464334

Sommaire

p.08 **Introduction**

p.15 Avant-propos méthodologique

p.19 **Chapitre 1 : Le pouvoir des univers fictifs**

p.20 Interroger l'imaginaire et la fiction

p.58 La légitimité de la fiction aujourd'hui

p.68 La fiction pour (s')ouvrir

p.89 **Chapitre 2 : Penser les espaces de la fiction comme lieux de revalorisation**

p.91 La place des oeuvres de fiction dans les bibliothèques

p.208 L'espace graphique de la fiction

p.244 Amener la fiction ailleurs : circulation et trandsciplinarité

p.283 **Chapitre 3 : Petit éloge et manifestes de la fiction, des bibliothèques et des livres**

p.284 Avant-propos : design des mots et fictions créatrices

p.290 Petit éloge et manifestes de la fiction, des bibliothèques et des livres

p.304 **Conclusion**

p.306 **Bibliographie**

« Maintenant, beaucoup de gens commencent à réaliser que les histoires peuvent avoir des effets réels qui doivent être pris au sérieux. »

SMITH Lynn « Not the same old story ». *The Los Angeles Time*. Los Angeles. 2001.

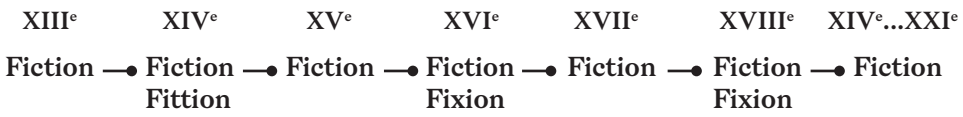
Alignés sur les étagères, laissant apparaître une multitude de tranches colorées aux titres plus ou moins évocateurs ou mystérieux, les livres offrent aux lecteurs des pages encrées d'univers et d'imaginaires aussi riches les uns que les autres. En effet, nombreuses sont les histoires qui affluent et immergent notre société contemporaine. Les trames narratives colorent notre quotidien au travers de différents supports et médias : dans les livres, dans les films et les séries, à la télévision, dans les discours, etc. La citation de Lynn Smith témoigne cependant d'un changement encore récent de la considération de ces récits. Si depuis les années 1960 avec le mouvement littéraire postmoderne initié par les universités, qui étend la pensée littéraire et narrative à d'autres domaines tels que l'Histoire, l'économie ou encore la psychologie, les enjeux de ces histoires se sont vus principalement appropriés par des logiques politiques, de marketing ou de communication. De même, face à cette multitude de récits, la société tend à favoriser les récits dits « véridiques » et de ce fait, à dévaloriser les histoires fictives auxquelles sont attribuées des fonctions cloisonnées au domaine du divertissement.

Ma recherche s'articule principalement autour de l'approche littéraire des œuvres de fiction. La littérature et la lecture possèdent en effet de nombreux pouvoirs, dont des capacités immersives et de projection assez forte. Ma recherche réalisée en troisième année de Licence Design, Prospective et Société autour de la bibliothérapie, soit le soin des maux par les mots, m'a permi de mettre en évidence ces pouvoirs et bienfaits de la lecture. C'est de par ces recherches et constats établis que j'ai amorcé ces réflexions plus larges autour des œuvres de fiction issues de la littérature. De plus, il semble impossible aujourd'hui de questionner les œuvres de fiction littéraires sans aborder les différentes adaptations qui en sont réalisées au vu des évolutions médiatiques. Les œuvres de fictions littéraires induisent et s'inscrivent inexorablement dans un maillage multisupport à la fois riche et vaste. Aussi, au travers de cette entrée littéraire, nous aborderons les différentes évolutions et dynamiques des contenus fictionnels en perpétuel renouvellement face aux mutations de notre société jusqu'aux tissages culturels et transmédia actuels.

Il s'agit donc de se questionner sur la place des récits littéraires et plus particulièrement des œuvres fictionnelles. Il convient dans un premier temps de définir le terme de fiction comme une production imaginaire n'ayant pas d'équivalence absolue dans la réalité. Une fiction est un fait, un élément créé à partir de l'imagination. Il semble cependant intéressant d'analyser plus précisément l'origine de ce mot. Étymologiquement, fiction vient du substantif fictio, fictionnis, dérivé du verbe fingo, is, ere. Le sens premier du mot fiction signifie donc « façonner, pétrir, modeler. » Le philologue et professeur Gaffiot parle de modeler « de la cire » dont la forme et le matériau sont mouvants et

peuvent disparaître. Descartes évoque et prolonge quant à lui cette analogie à la cire avec l'idée que sa définition sera toujours à réécrire, car elle se métamorphose. De plus, le terme sculpteur vient aussi de fictor, fictoris. On retrouve donc derrière le terme de fiction l'idée de création, d'un façonnage en perpétuelle évolution et mutation. Cette analyse étymologique permet, à mon sens, de témoigner que la fiction tend à proposer des possibles et des vérités fictives façonnées et à façonner.

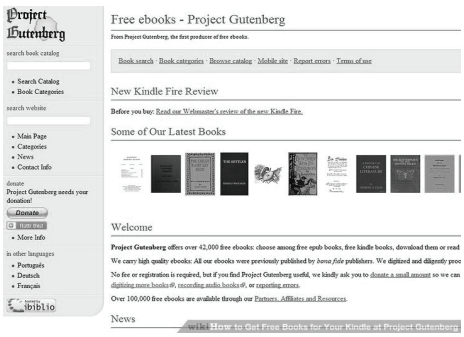
Évolution graphique du mot fiction :



Une œuvre de fiction peut alors prendre plusieurs formes : elle peut être orale ou écrite, du domaine de la littérature, du cinéma, du théâtre ou de l'audiovisuel. La production de récits — fictifs ou réalistes — accompagne depuis toujours l'histoire de l'être humain. Cependant, les récits littéraires — dont de nombreux auteurs ont marqué l'histoire et ont eu un rôle important de par leur prestige — se sont vus dévalués avec l'essor de nouveaux médias de masse dont la télévision, faisant perdre de son importance et de sa légitimité au statut de l'auteur et au roman.

La dimension littéraire de la fiction étant l'approche principale de ma recherche, il me semble pertinent d'établir une courte historicité du livre et de la lecture. La lecture est, selon le CRNTL, l'action de lire, de déchiffrer visuellement des signes graphiques qui traduisent le langage. Elle implique un ou des individus qui deviennent alors des lecteurs, c'est à dire des personnes qui lisent pour se distraire ou s'informer. L'objet-livre comme support apparaît comme l'élément de transition entre le lecteur et le récit. Il est une porte ouverte sur un monde de mots.
La lecture a cependant subi de nombreuses évolutions tant dans sa pratique que dans ses supports. Le mot livre vient du latin *liber, libri* qui signifie « aubier ». Il s'agissait, avant le papyrus, de la pellicule située entre l'écorce et le bois sur laquelle on écrivait. De manière plus générale, on peut considérer le livre comme un ensemble de feuilles assemblées présentant des signes destinés à être lus. Le livre n'a cependant pas cessé d'être en évolution. Il y avait à l'origine le volumen qui signifiait en latin « chose enroulée ». Il s'agissait d'un rouleau de feuilles de papyrus collées entre elles qui ne pouvaient pas se plier à cause de leur fragilité et dont le texte était écrit en colonnes. Il a été créé en Égypte vers 3000 avant Jésus Christ. Le codex s'est ensuite généralisé à la fin du 4e siècle. Il s'inspirait des tablettes de bois et de cire de l'époque et permettait un maniement et un stockage plus simple que le rouleau de papyrus. Le codex a également permis l'écriture recto/verso. L'invention de l'imprimerie s'est inscrite quant à elle dans un contexte économique où le prix des manuscrits était trop élevé pour les étudiants. Elle a nécessité de

grandes inventions comme comme le papier qui était moins coûteux que le parchemin, mais aussi les caractères mobiles créés en 1454 par Gutenberg. Le livre du début de l'imprimerie jusqu'aux années 1500 se nomme incunable. Cette invention ne s'est cependant pas dissociée du codex et nécessitait des interventions manuscrites comme les enluminures. Par la suite, la composition de la page est devenue plus aérée dans un souci de clarté et de lisibilité. C'est au 17e siècle que l'histoire du livre a connu un tournant avec l'apparition de la littérature dite populaire et des genres littéraires. Cela a induit des modifications dans sa forme. La révolution industrielle du 19e siècle a aussi été un facteur de changement dans l'histoire du livre et de la presse manuelle. Enfin, on peut aussi mettre en évidence l'apparition du livre numérique ou livre électronique. Il s'agit d'un livre édité et publié de manière numérique sous forme de fichier et lisible sur écran comme sur les ordinateurs, les tablettes tactiles ou les liseuses. Le premier projet de numérisation de livres date de 1971. Il s'agit du Projet *Gutenberg*[2] créé par Michel Hart. Le livre numérique, qui est un objet virtuel, a nécessité de nouveaux supports comme les liseuses ou les tablettes rétroéclairées qui ont induit de penser un nouveau graphisme à la fois du livre et du support pour garantir une bonne lisibilité et penser la maniabilité.



¶ 2.
HART Michel. *Projet Gutemberg*. 1971.
https://www.gutenberg.org/ wiki/FR_Principal

L'évolution des supports induit différentes typologies de lecture. Il est donc intéressant de prendre également en compte leur historicité pour mieux comprendre et appréhender la lecture aujourd'hui. Lorenzo Soccavo[3], chercheur associé au programme de recherche « Éthiques et Mythes de la Création » à l'Institut Charles Cros, conseiller indépendant en prospective et en futurologie du livre de la lecture et de l'édition à Paris et auteur, en propose cinq typologies : la lecture immersive naturelle, la lecture intensive, la lecture extensive, la lecture hyperextensive et la métalecture immersive augmentée. La lecture immersive naturelle renvoie à ce que Lorenzo Soccavo appelle « la bibliographie naturelle du monde. » c'est-à-dire la lecture des éléments naturels du monde, des objets communs à tous les êtres vivants. Elle peut se traduire par la citation de Italo Calvino[4] « *L'œil s'arrête rarement sur quelque chose, et seulement quand il y a reconnu le signe d'autre chose : une empreinte sur le sable indique le passage du tigre, un marais annonce une source, la fleur de la guimauve la fin de l'hiver. Tout le reste est muet et interchangeable ; les arbres et les pierres ne sont que ce qu'ils sont* ». La lecture intensive quant à elle se caractérise par un nombre réduit de lecteurs et d'écrits. Les lecteurs sont donc amenés à lire régulièrement les mêmes textes qui sont généralement philosophiques ou religieux. Face au développement de l'imprimerie, la lecture extensive s'est développée et est devenue significative à partir du 16e siècle. Face à cet essor, on trouve de plus en plus de livres. Les lecteurs quant à eux ont tendance à lire une seule fois des livres nouveaux pour eux et se tournent de plus en plus vers les œuvres de fiction. Suite à la lecture extensive, une autre typologie de lecture intéressante à questionner s'est développée à savoir la lecture hyperextensive. Cette lecture est généralement plus rapide et linéaire voir partielle. On peut alors parler d'hypertextes connectés, souvent partagés et commentés. On retrouve alors des textes enrichis de commentaires dans lesquels se mêlent des écritures collaboratives.

3.
SOCCAVO Lorenzo. *Les mutations du livre et de la lecture - En 40 pages*. 44 pages. Uppr Editions. 2014. ASIN: B00OIS20No

4.
CALVINO Italo. *Les villes invisibles*. 208 pages. Paris : Folio. 2013
ISBN : 2070449408

Cette typologie de lecture renoue avec d'anciennes pratiques comme celle des copistes et s'associe avec les nouveaux dispositifs de lecture. Enfin, face aux nouvelles technologies, on peut aujourd'hui parler de métalecture immersive augmentée. Cependant, pour mieux comprendre cette typologie, on peut se demander qu'est-ce que la métalecture. Patrick Bazin[5]., bibliothécaire français qui travaille autour des réflexions sur l'avenir du livre face à l'ère du numérique et des nouvelles technologies, définit celle-ci comme un *« processus de lecture où s'interfèrent divers types de textes et d'images, de sons, des films, des banques de données, des messageries, des réseaux interactifs… et qui génèrent progressivement une nouvelle dimension, polymorphe, transversale et dynamique. »* La lecture prend alors une autre dimension et ne se limite pas à la lecture d'écrits : de nombreuses typologies de médias s'interconnectent et tissent un nouveau système de lecture. La notion de polymorphie, c'est à dire ce qui offre et propose des formes et des apparences diverses me semble cohérente à prendre en considération dans la lecture en général, car la lecture et les récits sont empreints d'une multiplicité qui peut s'incarner tant dans le fond et la forme que dans l'image du lecteur et les effets de la lecture. La métalecture immersive augmentée est quant à elle rendue possible par le développement des technologies dites immersives comme les casques à réalité virtuelle ou les interfaces de réalité augmentée. Ces technologies immersives augmentent artificiellement les capacités naturelles des lecteurs. Cela crée de nouvelles formes de narration ainsi que des univers transfictionnels. La transfictionnalité regroupe un ensemble de pratiques et de contenus qui prolongent le récit de fiction au-delà de l'œuvre. Elle peut donc agir aussi sur l'expérience de lecture.

5. BAZIN Patrick. « Vers une métalecture ». *Bulletin des bibliothèques de France* (BBF). 1996. http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1996-01-0008-001>

Ces transformations historiques ont ainsi participé aux évolutions de l'expérience de lecture tant au travers de la manipulation de l'objet-livre qui se modifie, que par les contextes dans lesquels ces expériences littéraires se vivent. L'histoire du livre, du roman et de l'écriture sont étroitement liées aux évolutions sociales, politiques, intellectuelles et technologiques. L'histoire des bibliothèque s'articule quant à elle au croisement de toutes ces historicités. Symboles de pouvoir lieux de savoirs aux enjeux sociaux, les bibliothèques, loin d'être obsolètes, ont su s'adapter et évoluer au rythme de ces mutations historiques. Aujourd'hui, elles s'inscrivent à nouveau dans les enjeux contemporains de notre société.

L'évolution du support-livre et des différents médias et typologies de lecture peut jouer avec la perception et l'appropriation des fictions qui s'adaptent et évoluent également. Les médias et la culture anglo-saxonne ont participé à l'essor de ce que l'on peut qualifier de littérature de l'imaginaire. *« La lecture, comme l'astronomie, est une pratique volontaire de l'enchantement.*[6.] *»* écrit Ingrid Astier dans *Petit éloge de la nuit.* La littérature de l'imaginaire regroupe un ensemble de genre littéraire proposant des récits s'inscrivant dans des univers entièrement façonnés par l'auteur. S'opposant à la littérature réaliste, mouvement apparu dans les années 1850 en France, la littérature de l'imaginaire s'appuie sur des éléments d'apparence vraisemblable ou au contraire complètement imaginée. Le lecteur se voit transporté, enchanté volontairement dans ces récits. En 2003, lorsque la BBC a lancé une enquête visant à connaître le roman préféré des Anglais, *Le seigneur des anneaux* de Tolkien est arrivé premier avec 750 000 votants, tandis que six autres œuvres de littérature de l'imaginaire sont arrivées parmi les 10 premières citées. Si les œuvres fictives, et notamment les œuvres de science-fiction, ont su trouver leur place dans les médias actuels comme en témoigne le succès rencontré par la saga *Star Wars*

6. ASTIER Ingrid. *Petit éloge de la nuit.* 144 pages. Paris : Folio. ISBN : 2070459330

de Georges Lucas ou la série de livres et de films de fantasy *Harry Potter* de JK Rowling, la fiction n'en reste pas moins cloisonnée au rang de divertissement. Une forme de déni l'englobe, comme le souligne Luc Lang dans son ouvrage *Délit de fiction. La littérature pourquoi ?*[7] quand celle-ci possède des facultés d'ouvertures riches. Si l'on observe ainsi une multiplication impressionnante des récits fictifs dans notre société notamment culturelle participant à valoriser ces contenus, la dimension masse média et commerciale qui gravite autour de certains de ces contenus ne participe pas à les légitimer. Ainsi, comme nous l'analyserons plus spécifiquement, les genres de l'imaginaire s'inscrivent dans ce que Pierre Bourdieu qualifie « d'arts moyens ». Aussi, si certains domaines dont le storytelling ou le design fiction - domaines que je définirais plus en détail et que questionnerai dans ma réflexion - ont su prendre conscience et s'approprier ce pouvoir narratif, il convient de rappeler la nécessité d'explorer des univers autres que ceux qui composent le maillage traditionnel diffusé et valorisé par notre société occidentale. Une forme d'homogénéisation de la science-fiction, qui passe par un processus d'uniformisation tant visuel que littéraire, est en effet notable. Il apparaît donc comme nécessaire de valoriser des contextes singuliers afin de ne pas se voir contraint par les industries culturelles dominantes.

7. LANG Luc. *Délit de fiction La littérature, pourquoi ?* 192 pages. Paris : Gallimard. 2011. ISBN : 2070444716

Je tends donc à questionner, au prisme du design, comment revaloriser les oeuvres fictionnelles notamment littéraires et ses facultées pour en comprendre les enjeux et en faire des leviers de changement.

Ainsi, il conviendra dans un premier temps de dépeindre et d'expliciter le pouvoir des univers fictifs et de l'imaginaire. En remettant en question la dévaluation de ces oeuvres de fiction, loin d'être coercitive, il s'agira de démontrer l'enjeu réel qui en découle afin d'ouvrir un nouveau champ d'observation et de compréhension du monde. Suite à ce constat mettant en avant la nécessité de revaloriser ces contenus fictifs et littéraires, il s'agira dans un second temps de questionner les espaces de la fiction comme lieux de revalorisation. Je tends à ancrer cette réflexion plus particulièrement dans le microcosme qu'est la bibliothèque et dont, loin d'être un espace obsolète, les enjeux sont semblables et en corrélation directe avec ceux des oeuvres de fiction. Plus largement, il s'agira de questionner ici également l'espace graphique de ces fictions comme outil de valorisation et d'appropriation. Enfin, je questionnerai, au prisme plus spécifique d'une approche de designer graphique littéraire, la notion de fictions et bibliothèques comme outils par/pour le design. Que serait alors une approche de design des mots ? Que peut la fiction pour le design ?

Archéologie sémantique : lexique

Bibliothèque

Une bibliothèque est un espace physique ou numérique où sont rangés les livres dans l'optique d'être consultés. On y retrouve diverses collections de livres, périodiques et autres documents que le public peut, sous certaines conditions, consulter sur place ou emprunter.

Créativité

La créativité est la faculté à créer, à imaginer et à générer une production nouvelle. C'est une faculté qui permet de trouver de nouvelles solutions à des problèmes. La créativité permet aussi de comprendre et de générer de nouveaux énnoncés. La créativité est la faculté à créer, à imaginer et à générer une production nouvelle. C'est une faculté qui permet de trouver de nouvelles solutions à des problèmes. La créativité permet aussi de comprendre et de générer de nouveaux énnoncés.

Imagination

L'imagination est la capacité à créer ou à se représenter des images. Elle permet de se visualiser des éléments à la fois immatériels et abstraits. Cette faculté permet aussi de créer des combinaisons nouvells d'images.

Lecture

La lecture est le fait de lire, de décoder et de se saisir de signes graphiques qui renvoient à un langage oral ou à un processus de pensée. La lecture peut aussi être désignée comme une action permettant de prendre connaissance du contenu d'un texte écrit dans un but de distraction ou d'information.

Projection

La projection renvoie, en premier lieu, à l'action de jeter en avant, de lancer. En psychologie, la projection renvoie à la manière personnelle de voir le monde extérieur au travers de ses habitudes de vie, de pensée et de ses intérêts.

Récits

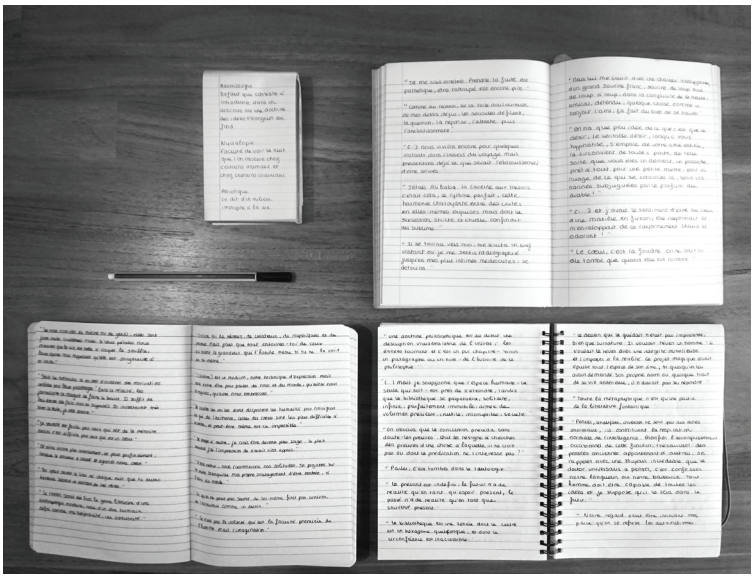
Un récit est la narration d'évènements réels ou imaginaires issus d'une production orale ou écrite. Un processus narratif implique un relation détaillée d'un fait ou d'un évènement. Dans une oeuvre littéraire, la narration correspond à un récit, qui va être exposé et détaillé, d'une suite de faits et d'actions qui constituent l'oeuvre et l'action.

Science-Fiction

La science-fiction est un genre narratif basé sur des fictions établies sur les progrés techniques et scientifiques. Ces récits se déroulent dans des futurs proches ou lointains.

Avant-propos méthodologique

J'aborde cette recherche de par mon positionnement de designer graphique littéraire. Ma passion pour le monde du livre et des citations a orienté mon parcours tant en BTS design graphique que durant ma licence 3 en design l'an passé durant laquelle j'ai réalisé une réflexion autour de la bibliothérapie et des dispositifs de conseils et de découverte du livre. Ce parcours m'amène aujourd'hui à définir ma pratique de cette manière. En me positionnant ainsi, j'ai la conviction que les mots et les livres peuvent être vecteurs de changements et ont leur importance dans notre société actuelle. Ils nous poussent à nous questionner sur nous-mêmes, mais aussi sur le monde et développent ainsi nos facultés à nous transformer nous-mêmes, mais aussi à créer du changement dans notre environnement et dans notre rapport aux autres. Il y a, à mon sens, un enjeu dont il faut s'approprier ici.



¶ Photographie présentant mes carnets de citations qui me suivent depuis plusieurs années et qui s'inscrivent dans ma méthodologie de recherche. Ces carnets forment une « collection » de citations que j'ai débuté en 2009. Le plus petit carnet regroupe l'apprentissage de nouveaux mots. Il s'inscrit dans mon processus de recherche sémantique.

C'est donc de ce ressenti à la fois intuitif et personnel, qui a également germé et qui s'est confirmé lors de mes premières recherches durant mon mémoire de licence, que je tends aujourd'hui à questionner le pouvoir des fictions littéraires comme outils de compréhension du monde, mais également comme des leviers pour déployer de nouveaux imaginaires et stimuler la créativité et l'innovation. Ma recherche s'appuie de ce fait sur une première phase inductive : c'est en partant de ce besoin, de cette conviction personnelle qui m'anime, que ma réflexion s'est développée et s'étaie à présent petit à petit d'une démarche à la fois exploratoire et déductive, tout en s'articulant avec mon positionnement de designer graphique littéraire.

Les mots étant au coeur de ma réflexion et de ma méthodologie, ma recherche s'articule principalement autour d'une démarche que je qualifierais d'archéologie sémantique. Creuser le sens et l'origine des mots permet, à mon

sens, de faire émerger des principes tant théoriques que créatifs. Les principes dialogiques s'inscrivent de ce fait dans cette démarche, car ils permettent de mettre en confrontation des sens différents et de les articuler entre eux. Questionner la fiction, c'est aussi apporter un regard sur l'opposition qui peut sembler à première vue marquée et immuable entre fiction et réalité, mais dont la frontière, quand on approfondit et questionne cette dialogie, semble pourtant fine et fragile. Les nombreuses lectures, qu'elles soient scientifiques ou fictives, constituent un point central de ma recherche. Trois ouvrages ont notamment été des éléments clés dans ma réflexion : *L'espèce fabulatrice*[8.] de Nancy Huston, *Tombeau de la fiction*[9.] de Christian Salmon et *Délit de fiction. Pourquoi la littérature*[10.] de Luc Lang et Exigenons de meilleures bibliothèques[11.] de R.David Lankes. Ces oeuvres ont été des appuis qui ont infirmé des intuitions et m'on ouverts à de nouvelles pistes de réflexion.

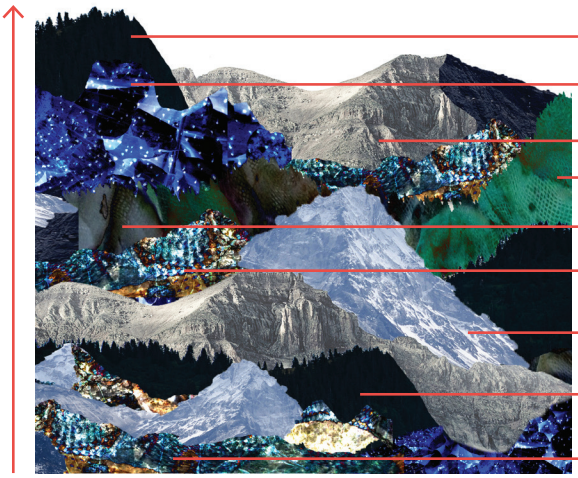
Les questions de pluridisciplinarité - c'est-à-dire la mise en relation de disciplines qui convergent ensemble vers une « réalisation commune » tout en conservant une même vision et une même méthodologie - et de transdisciplinarité - c'est à dire la confrontation et l'articulation des disciplines entre elles pour apporter une nouvelle vision - sont des thématiques qui ont nourri ma réflexion. Ma réflexivité, qui est d'après Pierre Bourdieu l'endroit d'où l'on parle se confronte aussi à ces questions. Je mène ma recherche en tant qu'étudiante en design. De par mon BTS, ma Licence et le Master, je suis sensible à cette ouverture pluridisciplinaire et interdisciplinaire. Les rencontres avec d'autres disciplines sont en effet au coeur du travail de designer. Cependant, j'ai conscience que je m'inscris aussi dans un système avec une organisation fragmentée et compartimentée : les formations en BTS sont divisées (BTS design graphique option médias imprimés, BTS design graphique option médias numériques, BTS audiovisuel, etc) et l'université sépare aussi les disciplines (bâtiment psychologie, bâtiment art et histoire, bâtiment langues, etc). C'est de cette réflexivité qui s'appuie aussi sur une méthode déductive de par des études de terrain, d'observation et d'entretiens avec différents acteurs (designers, étudiants, instituteurs, bibliothécaires et libraires...) que j'amène ma recherche. Ce positionnement double dans lequel je m'inscris me permet d'avoir une vision plus globale. Enfin, l'idée de rencontres qui se créent autour d'une fiction et notamment de rencontres inattendues pour créer de nouvelles corrélations et connexions anime également ma réflexion et ma méthodologie. Jouer avec ces points de rencontres et de métissage constitue une méthode expérimentale et exploratoire qui peuvent faire écho aux projets de l'OuLiPo, l'ouvroir de littérature potentielle. L'OuLiPo travaille notamment avec une méthode dite synthétique ou « synthoulipisme » qui se base sur des expérimentations et des contraintes littéraires. Cette méthodologie, qui consiste à expérimenter et à se confronter à des contraintes, permet de faire émerger de nouvelles pistes et de nouvelles hypothèses. Afin de confirmer ou d'infirmer ces hypothèses, il est nécessaire à mon sens de les mettre en confrontations avec des méthodes qualitatives et quantitatives. Cette mise en confrontation de l'hypothèse amène à son tour une nouvelle rencontre, un nouvel échange ainsi qu'un nouveau regard nourrissant celle-ci et ouvrant par la même occasion à de nouvelles potentialités. Ce processus cyclique permet une réflexion dynamique qui se nourrit des multiples hypothèses qu'elle engendre et qui l'a fait évoluer.

8.
HUSTON Nancy. *L'espèce fabulatrice*. 197 pages. Arles : Actes Sud. 2010. ISBN : 9782742791095

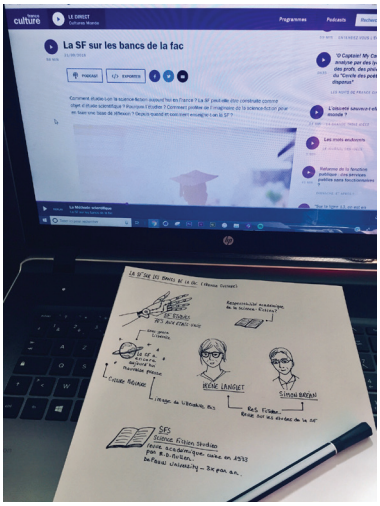
9.
SALMON Christian. *Tombeau de la fiction*. 201 pages. Paris : Denoël. 1999. ISBN : 9782742791095

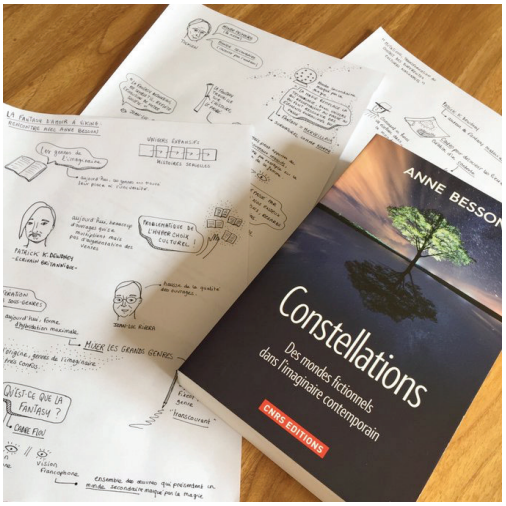
10.
LANG Luc. Délit de fiction *La littérature, pourquoi*. 192 pages. Paris : Gallimard. 2011. ISBN : 2070444716

11.
LANKES R.David. *Exigeons de meilleures bibliothèques. Plaidoyer pour une bibliothéconomie nouvelle*. 238 pages. France : Les éditions de [sens public]. 2018. ISBN : 9782924925065



¶ Schéma matérialisation ma méthodologie de recherche.





¶ Les prises de notes dessinées de lectures, podcasts, visionnages font également partie de ma méthodologie de travail.

« Il n'y a pas de meilleur fabricant d'images que l'esprit humain. Éveillés, nous rêvons d'autres mondes et d'autres vies, jour après jour. »

WALLACE Naomie. « Dans un monde d'images à quoi bon la littérature ? Cinquante écrivains répondent ». *Papiers, La revue de France Culture n°28*. France. Avril-juin 2019.

Chapitre 1 : le pouvoir des univers fictifs

1.Interroger l'imaginaire et la fiction

Littérature de l'imaginaire : histoire des oeuvres de fictions

L'écriture et le roman possèdent tous deux une histoire ancienne. Comme introduit précédemment, ils ont tous deux subi de nombreuses transformations au fil des siècles, modifiant à la fois les supports et les pratiques. De même, il existe différentes typologies d'oeuvres de fiction. Une oeuvre de fiction peut ainsi prendre plusieurs formes et être communiquée de diverses manières.

¶ *Bernart de Ventadorn, troubadour médiéval occitan manuscrit de musique, troubadour du XIIIe siècle.* Les troubadours, au Moyen-Âge, sont des compositeurs, poètes, et musiciens de langue d'oc, qui récitaient des textes poétiques, parfois accompagnés de jongleurs et/ou menestrels.

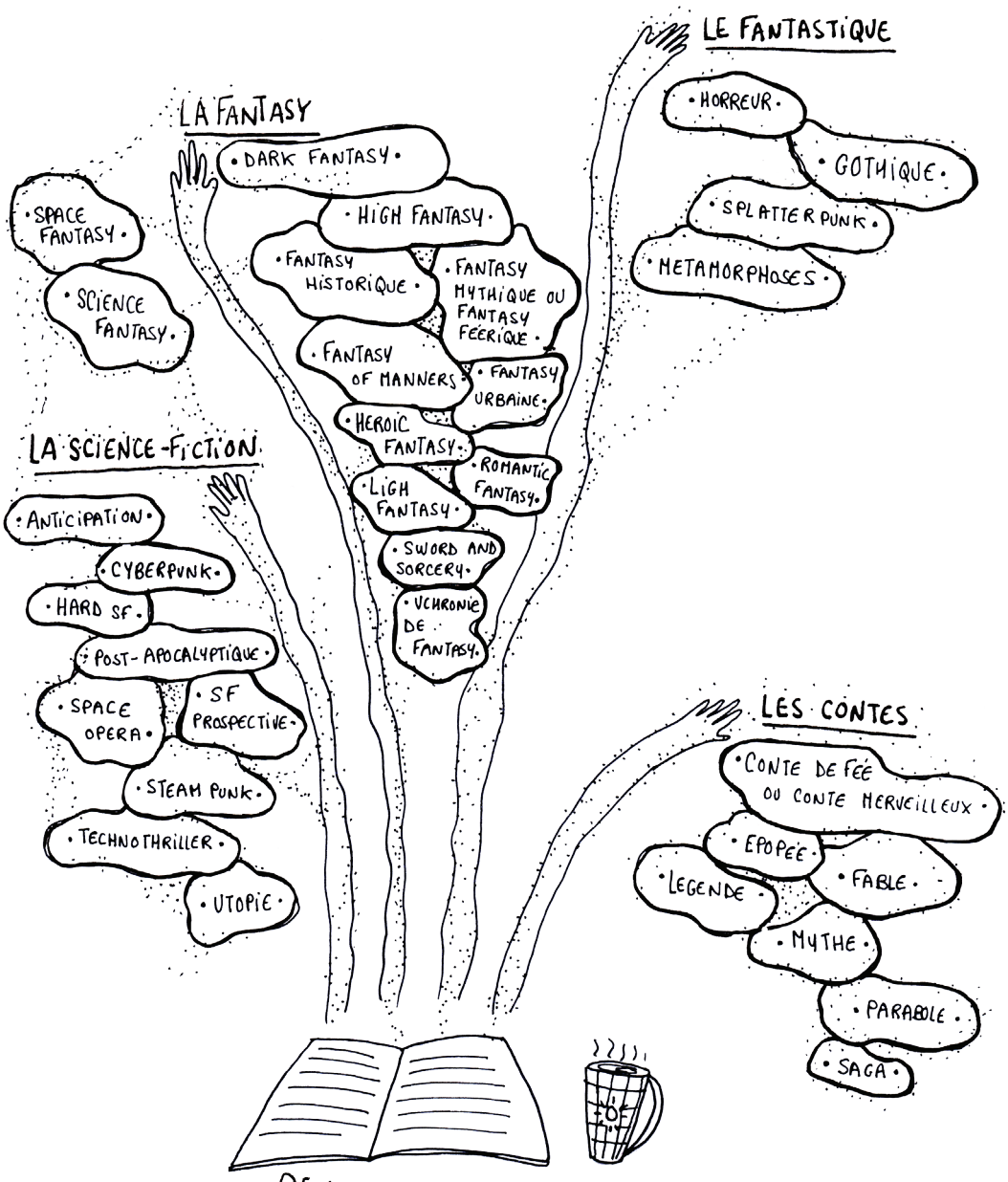
La littérature orale a été l'une des premières formes de communication de la fiction. Elle correspond à des récits de fiction transmis oralement. La forme varie en fonction du conteur et du contexte, mais le fond reste quant à lui toujours le même. On retrouve dans la littérature orale différents récits : les mythes, les contes, les épopées, les chants, certaines fables ou encore les récits de vie. La fiction orale représentait l'identité d'une culture et permettait de véhiculer ses croyances et sa vision du monde. Elle était à la fois un outil de réflexion sur le monde ainsi qu'une tradition permettant la stabilité d'une culture. Cela témoigne du fait que la fiction apparaissait comme un ciment culturel, mais aussi social. En effet, la transmission orale des récits impliquait des échanges directs avec les autres. Selon Jack Goody, anthropologue du 20e siècle, la tradition orale permettait, de par l'absence d'orthodoxie, une créativité permanente. Si pour certains les sociétés orales étaient considérées comme primitives dont la mémoire disparaissait avec les conteurs, la pensée postmoderne du 20e siècle a cherché à revendiquer la légitimité de cette oralité, quand on constate notamment que sur plus de 6800 langues existantes, environ 200 d'entre elles seulement sont écrites. On observe aujourd'hui un retour à cette forme orale avec le développement des livres audio à écouter, malgré l'absence d'un échange en face à face. La fiction s'est aussi développée de manière écrite avec l'essor de l'écriture. La fiction trouve alors sa forme au travers de l'expansion des alphabets et de l'histoire de son support qu'est le livre-objet, et de ses différentes formes. L'écriture de la fiction passe aussi par une écriture visuelle. Les pictogrammes, actuels ou anciens à l'instar de l'écriture cunéiforme, des illustrations ou encore la bande dessinée, proposent des récits visuels et une lisibilité plus grande. Aujourd'hui, avec l'essor des nouvelles technologies, des fictions audiovisuelles se sont développées. Ces récits prennent vie dans des films - cinématographiques, télévisuels, longs et courts métrages, cinéma d'animation - mais aussi dans les téléfilms et les séries. Ces mutations de supports et de représentations se sont également corrélées afin de créer de nouveaux dispositifs narratifs dont la notion de transmédia, point sur lequel nous reviendrons plus en détail.

Aussi, il existe différentes oeuvres de fiction. Il s'agira ici de s'intéresser plus

spécifiquement à la littérature et au genre de l'imaginaire. Les littératures de l'imaginaire s'inscrivent dans ce que l'on nomme « littérature de genre » ou fiction populaire. Celles-ci sont généralement critiquées, mis à part des grands prix littéraires, dans une forme d'élitisme. Déprécié, ce genre possède pourtant de grandes richesses. La littérature de l'imaginaire regroupe un ensemble de genres littéraires, proposant des récits s'inscrivant dans des univers entièrement façonnés par l'auteur. Celle-ci s'oppose à la littérature réaliste, mouvement apparu dans les années 1850 en France. La littérature de l'imaginaire s'appuie en effet sur des éléments d'apparence vraisemblable ou au contraire complètement imaginée. Le lecteur se voit alors transporté et enchanté volontairement dans ces récits. Les littératures et genres de l'imaginaire ont mis du temps avant d'arriver en France et de s'y ancrer. En effet, l'influence du monde de l'édition anglo-saxonne et marketing ont eu un réel impact, de par cette culture dans laquelle les genres de l'imaginaire, dits Fantasy au sens large, possèdent une réelle place. De même, le succès des deux oeuvres que sont *Harry Potter* de J.K Rowling et *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, et plus particulièrement leurs adaptations cinématographiques, ont participé à l'essor de ces genres en France. Cependant, leur intégration s'est vue plus complexe. En effet, les définitions anglo-saxonnes des genres de le l'imaginaire sont plus larges et fluides, tandis qu'en France, une redéfinition plus restreinte afin de différencier les genres et sous-genres est réalisée. L'arrivée des genres de l'imaginaire en France a ainsi induit une reclassification nécessaire dans l'existant. Aussi, face à un essor grandissant en France, les genres de l'imaginaire ne sont pas aussi bien perçus, encore aujourd'hui, que dans les pays anglo-saxons. Elodie Hommel[13] dans sa thèse autour d'une approche sociologique des genres de l'imaginaire reprend le terme de Pierre Bourdieu afin de définir les genres de l'imaginaire - plus spécifiquement la Science-Fiction et la Fantasy - comme des « arts moyens » à l'instar de la photographie. L'idée d'arts moyens renvoie à des genres en cours de légitimation face à une domination culturelle qui ne légitime quant à elle pas ces genres artistiques. Les oeuvres se situent alors dans un entre-deux : elles s'inscrivent dans un processus de légitimation, mais ne le sont pas réellement. De plus, si certains contenus se voient aujourd'hui inscrits dans des dynamiques de valorisation, les oeuvres issues d'une production culturelle et commerciale dite de masse se voient quant à elles beaucoup moins reconnues et valorisées comme légitimes. Aussi, nous reviendrons plus en détail sur ce point par la suite.

13. HOMMEL Elodie. Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire. Sociologie. Université de Lyon. 2017. Français

Il existe différents genres de l'imaginaire, chacun comprenant différents sous-genres. De plus, certains sous-genres se corrèlent à l'instar du Space-fantasy ou de la Science-Fantasy, croisant Fantasy et Science-Fiction. Les genres de l'imaginaire, malgré des définitions francophones plus arrêtées et définies, ne sont pas fermés et, au contraire, circulent entre elles.



BARDET Emilie. *Illustration genres et sous-genres de l'imaginaire.* Saint-Lys. 2019.

MICRO-DOSSIER : les genres de la SF et de la Fantasy. Histoire, symbolique et esthétique.

La littérature de l'imaginaire regroupe un ensemble de genres littéraires, proposant des récits s'inscrivant dans des univers entièrement façonnés par l'auteur. Rappelons que celle-ci s'oppose à la littérature réaliste, mouvement apparu dans les années 1850 en France. La littérature de l'imaginaire s'appuie en effet sur des éléments d'apparence vraisemblable ou au contraire complètement imaginée. Le lecteur se voit alors transporté et enchanté volontairement dans ces récits. De ce fait, il s'agira ici de présenter et d'analyser plus particulièrement deux genres issus de la littérature de l'imaginaire, à savoir la fantasy et la science-fiction.
Toutes deux ont su trouver leur place dans notre culture populaire au travers de différents médias, en communiquant et en imposant leurs univers spécifiques et esthétiques. Si l'on observe aujourd'hui une multiplication foisonnante des sous-genres, caractérisés notamment par des formes d'hybridation - à l'instar du space opera, de la science-fantasy ou encore de l'angoisse spatiale pour la science-fiction - les genres de l'imaginaire étaient, comme le rappelle Anne Besson dans son intervention sur *France Culture*, très confus à l'origine. Il n'y avait pas de réelles catégorisations entre les genres, s'inscrivant dans une plus grande circulation. Les définitions francophones se veulent notamment plus restreintes que les définitions anglophones. Cependant, dans cette volonté d'hybridation et de circulation, on observe que nombreux auteurs aujourd'hui ne se fixent plus à un genre, mais voyagent entre ces derniers au travers de leurs écrits. On peut ainsi citer l'auteur français Maxime Chattam connu principalement pour ses thrillers/polars, mais qui écrit également des romans d'horreur, de surnaturels ou d'aventure. Jean-Pierre Dewdney parle alors d'auteurs « transcourant. »

14. ANGELIER François. « La Fantasy d'amour à Viking : rencontre avec Anne Besson. » *France Culture*. 16 janvier 2019. [En ligne] https://www.franceculture.fr/emissions/mauvais-genres/la-fantasy-damour-a-viking-rencontre-avec-anne-besson

Aussi, revenons plus spécifiquement sur les deux grands genres que sont la Fantasy et la Science-Fiction, leurs histoires, leurs enjeux et leurs esthétiques.

La fantasy

Définition de la fantasy

Anne Besson définit la fantasy, selon une vision francophone, comme l'ensemble des œuvres qui présentent un monde secondaire marqué par la magie. Cette notion de monde secondaire vient notamment de l'auteur J.R.R Tolkien, qui définit le monde primaire comme étant le nôtre et le monde secondaire comme celui inventé par l'auteur. Aussi, la Fantasy peut se définir en deux typologies : la low fantasy se situant dans un monde rationnel et similaire au nôtre, et la high fantasy dans laquelle l'intrigue se situe dans un monde différent du nôtre. Au-delà de ces deux grandes catégories, le genre de la Fantasy peut aussi se diviser en une multitude de sous-genres aux nombreuses nuances et hybridations. Michael Moorcock[15]., auteur de Fantasy et de Science-fiction, définit la Fantasy comme « un large territoire. » Cette notion d'espace semble importante dans l'univers de la Fantasy, élément sur lequel nous reviendrons plus en détail. Selon lui, *« la fantasy est formée de fictions qui ont relation au fantastique, qui dépassent le cadre de l'expérience humaine ordinaire. »* Dans la Fantasy, les

15. MOORCOCK Michael. *Exploring Fantasy Worlds: Essays On Fantastic Literature*.112 page. Etats Unis : Borgo Press.1985. ISBN : 0893701629

univers sont notamment marqués par la magie. Celle-ci remplace alors toute forme de technologie à l'instar de la saga *Harry Potter* dans laquelle la magie remplace les avancées technologiques attribuées au monde des moldus, soit les non-sorciers. On retrouve de ce fait dans les récits de Fantasy des univers ressemblant au passé ou faisant ressortir des éléments enracinés, et donc, en lien avec l'histoire et le passé. La fantasy se caractérise par le merveilleux, le surnaturel — à savoir ce qui ne fait pas partie du monde perceptible, mais qui exerce une influence sur celui-ci — en devient une norme. En ce sens, Marshall B. Thymm, Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski[16] définissent la fantasy comme un *« genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques. »*

16. TYMM Marshall B, ZAHORSKI Kenneth J. BOYER Robert H. *Fantasy Literature.* 273 pages. New Providence : R. R. Bowker. 1979. ISBN : 0835214311

Aussi, comme évoqué précédemment, il existe un grand nombre de définitions et de sous-genres dans la Fantasy. Rappelons également que la Fantasy est différente du Fantastique. Souvent attribués au même genre, ces deux termes renvoient cependant à deux genres proches, mais aux nuances différentes. Comme souligné précédemment, dans le cadre de la Fantasy, le surnaturel et la magie forment une norme acceptée dans les mondes dépeints, qu'ils soient semblables ou éloignés du nôtre. Or, dans le Fantastique, on peut parler au contraire de mondes désenchantés semblables au nôtre, dans lesquels magie et surnaturels n'ont pas leur place et apparaissent de manière intrusive et souvent mauvaise. Anne Besson rappelle également que la Fantasy tend à désigner un cadre flou. Ainsi, malgré de nombreuses définitions hybrides, la Fantasy offre des lectures multiples en fonction des réceptions et des appropriations qui en sont faites, rendant ce genre imaginaire riche en possibles. Les circulations possibles entre les sous-genres qui l'a composent, mais aussi avec d'autres genres de l'imaginaire, rend l'appropriation plus forte, tout comme l'ouverture de possibles à penser et envisager.

Fantasy et lien au passé

Les univers de Fantasy puisent dans le passé et s'y rattachent. La présence de magie remplaçant toute technologie dresse des mondes dont l'aspect s'identifie au passé. L'Histoire nourrit alors les intrigues en se positionnant en tant que source d'inspiration. Selon des spécialistes de Fantasy, notamment anglo-saxons, la Fantasy contemporaine puiserait dans la mythologie et les contes. Marshall B. Tymm, Kenneth J. Zahorski et Robert H. Boyer parlent de myth fantasy. Ce rapport au passé et à l'histoire dans la fantasy est intéressant car cela permet de porter de nouveaux regards et de re-écrire l'histoire au travers des enjeux, regards et préoccupations actuels et contemporains.
Les liens entre Fantasy et mythes sont assez présents. En effet, la Fantasy empreinte de nombreux éléments d'inspiration à la mythologie mais également à l'Histoire. Aussi, on peut citer la saga de livres de Georges R. R. Martin et son adaptation aujourd'hui mythique, *Game of Thrones*. On peut notamment citer la scène des Noces Pourpres diffusée par HBO dans l'épisode du 2 juin 2013. Cette scène de banquet violente et sanglante trouve inspiration dans différents éléments. D'une part, elle s'inspire de deux évènements historiques écossais à savoir le massacre de Glencoe de 1692 et le « Black Dinner » de 1440. En parallèle, des oeuvres littéraires à l'instar de la pièce Pluies de Castamere de William Shakespeare ont participé à nourrir cette scène. De même, l'esthétique de cette épisode puise son inspiration de tableaux de la Renaissance et du Moyen-Âge.

Fantasy, esthétique et pop culture

Anne Besson est agrégée et docteur en Lettres et maître de conférences en Littérature générale et comparée. Elle est également co-fondatrice du CERLI - Centre d'études et de recherches sur les littératures de l'imaginaire. Sa thèse s'est notamment portée sur les cycles romanesques en littérature contemporaine. En 2018, son ouvrage Dictionnaire de la Fantasy est paru aux éditions Vendémiaire.

L'univers visuel de la Fantasy est assez caractéristique. Comme évoqué précédemment, il empreinte des codes issus de périodes historiques passées, souvent en lien avec le Moyen- âge. Aussi, on retrouve assez souvent dans les oeuvres de Fantasy la présence de châteaux ou de bâtiment, dont l'esthétique fait écho à d'anciennes architectures. Pour réaliser l'école de magie Pouldlard - Horgwarts en anglais - dans l'adaptation cinématographique de la saga *Harry Potter*, des cathédrales anglaises et des écoles au style gothique européen ont participé à façonner l'esthétique du bâtiment. L'adaptation par différents médias de ces récits de fantasy issus de la littérature a de ce fait participé à façonner ces imaginaires visuels. Le cinéma notamment est l'un des médias qui a eu un réel impact. Les adaptations cinématographiques du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien ou comme évoqué précédemment de la saga Harry Potter de J.K. Rowling ont marqué la pop culture. Les adaptations au cinéma de livres participent à leurs succès et touchent un plus large public. Frédéric Réguant[17.] écrit dans sa thèse sur la puissance des genres fictionnels de l'imaginaire *«Tous les publics de l'imaginaire ne sont pas des lecteurs, ils peuvent aussi être des spectateurs.»* L'aspect visuel et esthétique possède en effet une place importante dans la projection et l'appropriation d'une histoire. Si le cinéma représente une part importante dans la représentation de ce genre, il n'en est cependant pas le seul. On retrouve également des séries TV à l'instar de *Game of Thrones* ou *Les Chroniques de Shannara,* contant des aventures et univers de Fantasy. Les bandes dessinées partagent aussi ces univers tels que Elfes de, ou encore Le monde de Troy de Christophe Arleston et Didier Tarquin Un des médias phares ayant participé à la communication et popularisation du genre de la Fantasy est le jeu. Qu'il soit de l'ordre du jeu vidéoludique à l'instar de Final Fantasy ou du jeu de rôle tel que Donjon et Dragon, il permet aux lecteurs de ce genre de se l'approprier, de vivre ces histoires d'une manière immersive et participative, et de ce fait, de devenir à leurs tours créateurs de ces univers.

17. RÉGUANT Frédéric. *La puissance des genres fictionnels de l'imaginaire : sociologie d'une mouvance sociétale*. Sociologie. Thèse soutenue à l'Université Paul Valéry Montpellier III. 2017.

« Le jeu et l'imaginaire sont simplement là pour donner à notre imagination un exutoire consistant. En fait, c'est peut-être sans le jeu de rôle que nous deviendrons complètement maboules. »

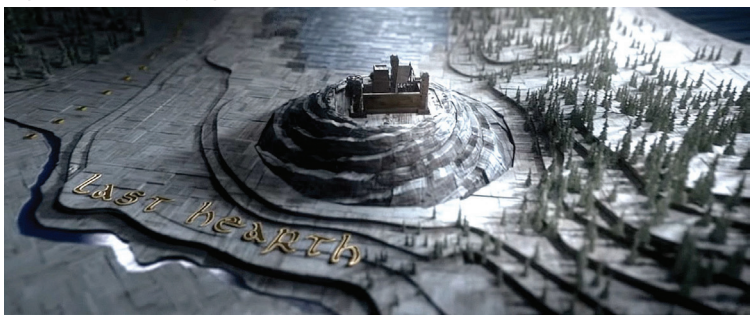
CHEREL Benoît . *Chroniques d'Altaride*. 2014.

Objet de Fantasy : l'esthétique de la carte

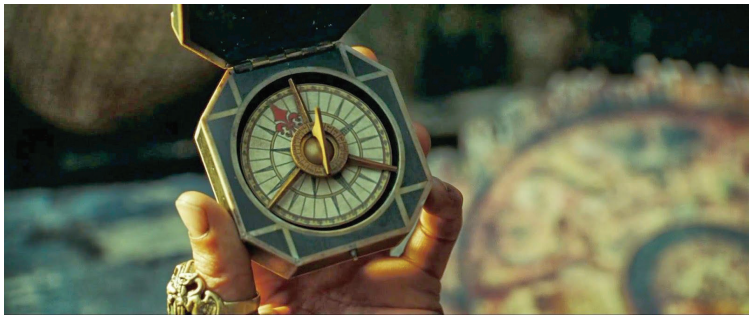
Au travers de ces différentes adaptations visuelles, un des éléments centraux est le rapport au lieu. Se dégage alors un objet empreint de sens, tant symbolique que visuel : la carte. Celle-ci sert à illustrer des espaces, des lieux et leurs articulations entre eux au travers d'un monde. La citation de Jérôme Dittmar, dans l'introduction de son dossier « Mythologie des cartes. Les routes de l'imaginaire », qui introduit le premier numéro de la revue *Carbone* sur le thème des cartes aux trésors, est intéressante à relever : *« Des premiers explorateurs à Pokémon GO, de Marco Polo à Indiana Jones en passant par les pirates de Stevenson ou l'or des pionniers de l'Ouest américain, la carte au trésor est plus que ce motif ludique et génial par lequel remonter une histoire de la géographie et ses technologies successives. Elle est la révélatrice d'une*

représentation du monde. Le moment clé où l'ancien et le moderne se rejoignent dans un désir de science-fiction et d'aventure qui n'est autre qu'un appel vers l'imaginaire comme infini. » La carte apparaît comme une porte d'entrée dans ces univers imaginaires. Si elle est présente dans de nombreux genres, elle se présente comme un élément clé dans les œuvres de Fantasy. Objet destiné au lecteur du genre ou objet interne à l'histoire, la carte crée une transition entre différents lieux et univers. Elle est un fil conducteur dans l'intrigue, tissant des corrélations entre les différents éléments. Ainsi, elle permet d'apporter un élément vraisemblable au lieu imaginaire, et favorise une meilleure compréhension des évènements narrés. Aussi, on peut citer le générique de la série *Game of Thrones*, réalisé par Angus Wall, qui se présente comme une cartographie de Westeros, univers de la série, dont on survole les différents lieux clés. En présentant la carte dans un générique, soit au début de chaque épisode, elle devient une passerelle d'entrée dans le monde, amenant le lecteur/spectateur à l'immersion. On retrouve ainsi régulièrement les cartes au début d'une œuvre, à l'instar de certains romans, mais aussi tout au long de l'œuvre pour accompagner le lecteur/spectateur. Cela est notamment très présent dans le cas des jeux vidéos. On parle alors de carte du monde ou de *overworld* en anglais. Ces cartes, proposant généralement des vues de dessus, sont essentielles dans le jeu. Elles permettent au joueur de se déplacer et de se repérer. Les cartes peuvent être affichées en permanence comme indication, ou peuvent permettre au joueur de choisir où aller. De même, les cartes peuvent évoluer : elles peuvent être recentrées en fonction des moments du jeu, ou débloquer de nouveaux endroits au fil des niveaux. La carte peut présenter des indices et occuper ainsi une place centrale. Au-delà du jeu vidéo, dans le cas du jeu de rôle, les plateaux de jeu matérialisent généralement un espace, un univers, et se présentent ainsi comme des cartes en tant que supports à part entière de la mission du jeu. Aussi, on présenter la carte en tant qu'élément à part entière d'une intrigue. Symbole de territoires, illustrant les frontières, les conflits et les alliances, la carte peut prendre plusieurs formes esthétiques au cœur même d'une œuvre. Elle peut être de papier, matérialisée pour représenter des actions militaires, représentée sur des corps, cartes mentales et internes ou prendre vie dans la nature. Ces cartes sont généralement le symbole d'une quête, emblèmes de chasses au trésor, de missions à accomplir et de signes d'aventures, afin que les protagonistes puissent embrasser leurs destins et gagner leurs statuts de héros.

Centrale dans la Fantasy, la carte est aussi présente dans les autres genres de l'imaginaire tels que les romans d'aventures — avec notamment la carte mythique de *L'île au trésor* de Robert Stevenson et les explorations du monde dans les récits de Jules Verne — mais aussi dans les œuvres de Science-Fiction, dans lesquelles les explorations spatiales apparaissent comme des espaces à explorer et à cartographier.



¶ Scène extraite du générique de la série *Game of throne* qui se présente comme une grande cartographie de Westeros.



¶ La boussole de Jack Sparrow dans *Pirates des Caraïbes*.

¶ La carte du Mauraudeur dans *Harry Potter*.

¶ La carte de Westeros situé au Donjon Rouge dans *Game of Thrones*.

La science-fiction

Définition de la science-fiction

Aussi, intéressons-nous au genre de la Science-Fiction. Apparue au 20e siècle, celle-ci possède des similitudes avec la Fantasy, des nuances les différencient, en faisant chacune deux genres aux univers et esthétiques à part entière. La Science-Fiction compte parmi les genres les plus représentés dans notre culture populaire. Tout comme les genres de l'imaginaire, il apparaît également difficile de dresser une définition précise de la Science-Fiction, de par ses nombreuses évolutions au fil du temps. Hugo Gernsback, à l'origine du terme de « scientifiction », définit la Science-Fiction comme *« une captivante histoire romanesque entremêlée de faits scientifiques et de visions prophétiques. Ces histoires stupéfiantes ne doivent pas être seulement des lectures passionnantes, elles doivent aussi être instructives. Ces nouvelles aventures décrites pour nous dans les scientifictions d'aujourd'hui, il n'est pas du tout impossible qu'elles soient les réalisations de demain. »* Aussi, comme l'explique Pierre Versins — écrivain, essayiste et spécialiste de la Science-Fiction — ce qui différencie la Science-Fiction de la Fantasy, du fantastique et du merveilleux, est la part de « conjectures romanesques rationnelles. » qu'il définit comme *« un point de vue sur l'univers qui s'essaie à dépasser le connu sans pour autant abandonner cet instrument privilégié qu'est la logique. »* De ce fait, si dans la Fantasy l'apparition de la magie, du merveilleux et du surnaturel ne nécessite pas d'explication, dans le cas de la Science-Fiction, les événements qui ont lieu doivent répondre à une logique rationnelle et scientifique. Ainsi, John W. Campbell, rédacteur en chef d'Astounding Science Fiction, propose une approche plus large de la Science-Fiction. Selon lui, *« La méthodologie scientifique repose sur le fait qu'une théorie scientifique valable peut non seulement expliquer des phénomènes connus, mais aussi permettre la prédiction de phénomènes nouveaux, non encore découverts. La science-fiction essaie d'utiliser une démarche analogue et décrit, sous la forme d'histoires, les résultats obtenus quand on procède de la même manière, non seulement avec les machines, mais également avec les sociétés humaines. »* D'autres nombreuses définitions ont été proposées de la Science-Fiction, au fil de ses évolutions. Aussi, les éléments qui semblent contingents au genre semblent s'articuler autour de la science et d'une forme de voyage créant un effet d'émerveillement sur le lecteur/récepteur, appelé le « sense of wonder. » Ainsi, la définition apportée par Alexi et Cory Panshin semble intéressante à citer. Selon eux, *« la science-fiction est la littérature de l'imagination mythique. Dans les histoires de s-f, les astronefs et les machines à explorer le temps nous entraînent au-delà de nous-mêmes, au-delà de notre monde, au-delà de tout ce que nous connaissons, vers des réalités lointaines qu'aucun de nous n'a jamais vu — dans le futur et dans l'espace lointain. En s-f, nous rencontrons des pouvoirs inconnus, des êtres extraterrestres et des mondes merveilleux où des choses deviennent possibles qui sont impossibles pour nous. Ces merveilles, ces symboles de perspectives transcendantes sont l'essence véritable de la science-fiction, la source de la fascination qu'elle exerce. Sans elles, la science-fiction serait comme toutes les autres choses : normale, connue, ordinaire, commune… »*
Si certaines définitions viennent d'être citées précédemment, il ne s'agit ici que d'un ensemble non-exhaustif. À l'image de la Fantasy, définir un genre en évolution et aux multiples hybridations apparaît comme difficile. De plus, les appropriations du genre sont nombreuses. Si la magie occupe une place centrale dans la Fantasy, la Science-Fiction se base quant à elle sur les avancées technologiques. Elle puise son inspiration dans les domaines scientifiques, les questionne, et les ouvre à d'autres fonctionnalités à penser et interroger.

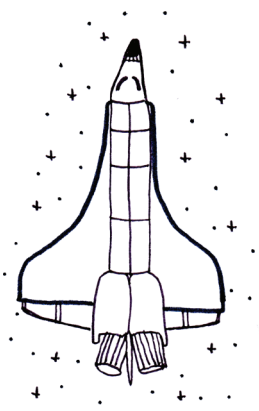
« La SF n'a rien inventé, elle puise dans la science et la technique qui sont en train de se faire. »

LEHOUCQ Roland. Phrase extraite de l'entretien réalisé par PINTADU Maxime. « La science et la fiction ». *Cercle Magazine n° 2 : Science-Fiction*. Strasbourg. 2014.

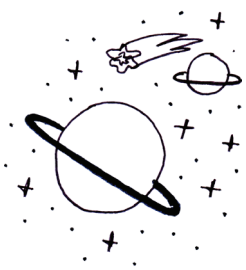
La science-fiction pour questionner le futur

La Science-Fiction, en puisant son inspiration dans les avancées technologiques et scientifiques, tend à questionner notre société et les modèles auxquels on se rattache. Genre de l'imaginaire, la présence technologique omniprésente amène à questionner les futurs possibles de nos sociétés au prisme de ses évolutions, contrairement à la Fantasy qui se tourne généralement vers le passé. Dans la Science-Fiction, les voyages dans le passé sont également présents, tout comme dans le futur, mais ils sont rendus possibles par l'utilisation d'avancées technologiques, à l'instar de la machine à voyager dans le temps, telle que la Dolorean DMC-12 dans *Retour vers le Futur*. La notion au temps et, au travers de cela, à l'histoire de nos sociétés est un sujet central de la Science-Fiction. Jacques Baudou, dans son ouvrage sur la Science-Fiction, paru dans la collection Que sais-je, dresse une liste des thématiques abordées dans ce genre de l'imaginaire. Il dresse cinq grandes thématiques divisées en sous-thématiques :

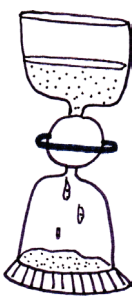
17. BAUDOU Jacques. *La science-fiction*. 128 pages. Paris : Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? » .2003. ISBN : 9782130533214



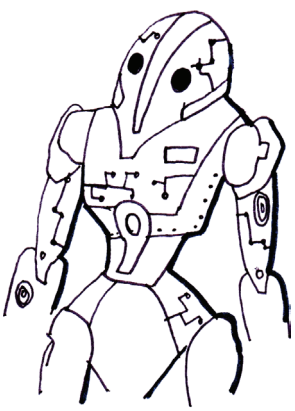
L'ESPACE



D'AUTRES MONDES



LE TEMPS ET LES VOYAGES TEMPORELS



LES ROBOTS

HOMME AUGMENTÉ

BARDET Emilie. *Illustration des thématiques de la SF*. Saint-Lys. 2019.

Aussi, la science-fiction aborde différentes thématiques en lien avec l'évolution de notre société. Considérée comme un genre secondaire et populaire, la Science-fiction s'est affaibli auprès des lecteurs, notamment face à l'essor de la fantasy. Elle s'est aussi complexifié. En effet, en interrogeant les évolutions technologiques et scientifiques, le genre de la science-fiction se voit lui aussi en en constante évolution. De même, si les thématiques abordées tendent à questionner les futurs possibles et à penser, la Science-Fiction reflète quant à elle les questionnements d'une société à un moment précis. Implicitement, elle amène de ce fait à se questionner sur les enjeux présents/passés d'une société, au moment où l'oeuvre de Science-Fiction a été produite.

Science-fiction, esthétique et pop culture :

«*Dans un article publié par la revue Galaxies , Gérard Klein a formulé une très séduisante hypothèse. Il avance que la science produit des images ou icônes et des représentations ou idées qui font leur chemin dans les imaginaires collectifs ou individuels. D'après lui, la science-fiction ne procède pas directement de la science, mais bien plutôt de l'imaginaire de la science ainsi créé (et auquel, serions-nous tentés d'ajouter, elle contribue largement en retour). Il soumet cette hypothèse à l'épreuve des faits et explique qu'une telle approche "permet de mieux comprendre pourquoi la presque totalité de la science-fiction s'est progressivement située dans l'avenir et a adopté la forme de l'anticipation" ».*

Les oeuvres de Science-Fiction possèdent aussi une esthétique singulière marquée par l'influence de l'art avant-gardiste. Celle-ci transparaît dans les ouvrages littéraires, mais aussi dans toutes les transpositions visuelles à savoir le cinéma, les jeux vidéo, la bande dessinée, l'art, les séries, mais aussi dans certaines publicités. Les supports sont nombreux à s'approprier et communiquer ces esthétiques aujourd'hui connues de tous. La Science-Fiction fonde l'essentielle de son esthétique sur l'imagerie de domaines scientifiques, empreinte de technologie et d'avancées techniques. La révolution industrielle tout comme les concepts humanistes incitant à la vulgarisation scientifique ont participé à fonder cette esthétique. L'espace est notamment l'un des sujets principaux de la Science-Fiction. La conquête spatiale étant une thématique encore récente, ses représentations le sont tout aussi. C'est à la fin du 19e siècle que le paysage spatial a commencé à s'imposer au travers de la presse illustrée. Aujourd'hui, celle-ci occupe une place centrale dans l'univers de la Science-Fiction. L'esthétique spatiale se compose de certains objets esthétiques revenant souvent comme les planètes, les étoiles, les extra-terrestres, les vaisseaux ou encore les soleils et les lumières lunaires. On retrouve également d'autres éléments visuels récurrents dans la Science-Fiction tels que les robots, les villes futuristes ou encore les objets connectés. L'innovation et la dimension futuriste sont ainsi des facteurs centraux. Ils se retrouvent notamment au travers des différents objets. Les oeuvres de Science-Fiction s'inspirent notamment d'objets issus du design contemporain et, de même, certains projets de design s'inspirent de l'esthétique futuriste de la SF. Parmi certains projets s'inscrivant dans cette esthétique de la Science-Fiction, on peut par exemple citer le nouveau concept de casque de vélo *Hödving Helmet* à l'esthétique futuriste. Ce casque est dissimulé dans un col en textile qui se déploie comme un airbag absorbant les chocs en cas d'accident.

« La science-fiction est la mythologie du monde moderne « ou une de ses mythologies » même si c'est une forme d'art hautement intellectuelle et que la mythologie est un mode d'appréhension non-intellectuel. La science-fiction utilise la faculté de construction mythique pour comprendre le monde dans lequel on vit, un monde profondément façonné et changé par la science et la technologie. »

LE GUIN Ursula K. The Language of the Night: *Essays on fantasy and Science Fiction. 250 pages. New York : Ultramarine Publishing.* 1980.ISBN : 0060168358

Objet de Science-Fiction : l'esthétique du vaisseau spatial

Le vaisseau spatial est un élément récurrent des oeuvres de Science-Fiction. Il s'agit d'un véhicule permettant de se déplacer dans l'espace et notamment dans l'espace-temps. Dans les oeuvres de SF, le vaisseau spatial est souvent détaché des contraintes physiques réelles tout en conservant des éléments réalistes. On retrouvera ainsi des bruits de moteurs ou des éléments de façonnages semblables à des fusées tout en se détachant des lois d'aérodynamique. Il existe autant de modèles de vaisseaux qu'il y a d'oeuvres. Si on retrouve des éléments récurrents tels que la salle de contrôle, la salle de pilotage, la présence de propulseurs puissants ou encore la celle d'une technologie avancée, chaque vaisseau s'adapte au synopsis de l'histoire. De même, il existe des vaisseaux avec différentes fonctions : les vaisseaux militaires, les vaisseaux mères, les vaisseaux transporteurs, les vaisseaux qui se présentent comme des stations, etc. La saga *Star Wars*, tout comme de nombreuses oeuvres, a notamment participé à partager cette figure du vaisseau spatial.

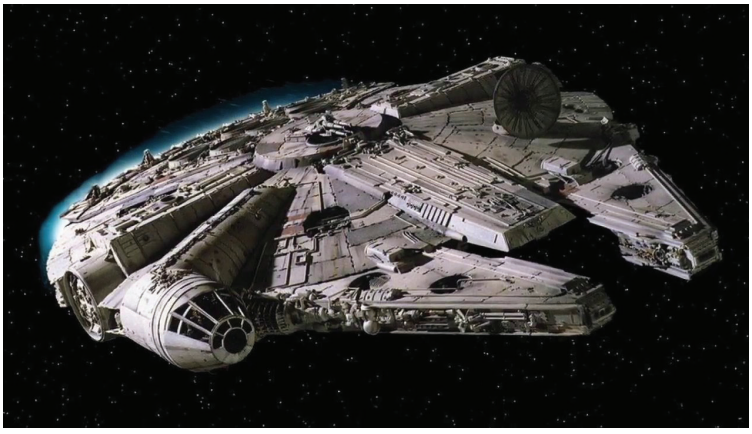
Il existe une double vision intéressante autour du vaisseau : celle d'objet fermé, mais aussi celle d'un objet qui ouvre. En effet, dans les différentes oeuvres de fictions, les vaisseaux apparaissent comme des éléments fermés dans lesquels se trouvent les protagonistes. Le vaisseau spatial se présente souvent comme un huis clos dans lequel se passe l'action. On peut notamment citer la saga *Alien* dans laquelle les personnages se retrouvent enfermés avec le monstre extraterrestre. L'impossibilité de sortir du vaisseau rend les protagonistes dépendant de celui-ci. Tous les différents recoins sont alors importants et peuvent se présenter à la fois comme un piège ou un moyen de se cacher. Il est aussi une barrière de protection contre les attaques extérieures. De même, la panne ou le crash du vaisseau se présente souvent comme un élément problématique dans les intrigues. De plus, le vaisseau renferme généralement l'histoire de ses protagonistes. Dans la série *Perdus dans l'espace*, la famille Robinson découvre après le crash de son propre vaisseau sur une planète, celui d'une créature mi-extraterrestre mi-robot. Ce vaisseau renferme les secrets de son propriétaire et de son espèce jusqu'à que les protagonistes parviennent à le décoder. Le vaisseau apparaît alors comme une clé de compréhension, comme un gardien de mémoire. Il peut être considéré comme un personnage à part entière, pouvant être doté d'une intelligence artificielle protégeant ou piégeant les personnages.

¶ Oswald Voh, couverture de Die Woche, 24 février 1934.

En parallèle, le vaisseau peut aussi se présenter comme un élément d'ouverture sur le monde et l'espace pour les protagonistes. On retrouve notamment la figure du hublot présente dans une grande majorité des oeuvres de Science-Fiction s'inscrivant dans la thématique spatiale. Représentés de manière très étroite ou au contraire au travers de grandes ouvertures dans la salle de pilotage ou de contrôle, le hublot permet aux personnages et de ce fait, au spectateur, de découvrir le monde dépeint dans l'oeuvre. De même, il se présente comme un moyen pour les personnages d'appréhender la situation et de faire face aux ennemis. Aussi, le hublot se présente comme l'élément de transition entre l'immensité de l'espace, de l'ouverture sur le monde extérieur face au sentiment d'enfermement et aux actions et décisions des protagonistes.

¶ L'arche dans la série *The 100*.

¶ Vaisseau de la famille Robinson dans *Perdus dans l'espace*.



¶ Le faucon millenium dans *Star Wars*.

¶ Vaisseau dans *Les gardiens de la galaxie*.

SFFF / Le Space Fantasy : intersection des genres

Nous venons ainsi de définir deux genres centraux de l'imaginaire. Cependant, comme évoqués précédemment, si Science-Fiction et Fantasy sont deux genres différents, ils possèdent de nombreuses similitudes. Récemment, l'acronyme SFFF est apparu, afin de designer ensemble les littératures dites « du genre », à savoir la Science-Fiction, la Fantasy et le Fantastique, ainsi que tous les sous-genres qui les composent. De plus, on observe de nombreuses hybridations se formant entre les genres. Dans le cas de *Superman* et de ses différentes adaptations, le protagoniste Kel-El venant de la planète Krypton est élevé sur Terre sous le nom de Clark Kent. Il peut de ce fait être considéré comme un extraterrestre ou un surhomme. Cependant, il possède divers pouvoirs tels qu'une super-ouïe, une super-vue, une démultiplication de la force ou encore le don de voler. De plus, une riche mythologie est présente dans l'histoire de Superman. On peut ainsi relever des éléments relevant tant du Fantastique que de la Science-Fiction.

Aussi, des sous-genres se présentent ouvertement comme relevant à la fois du Fantasy, du Fantastique ou encore de la Science-Fiction. L'intersection et l'hybridation sont au coeur de ces sous-genres, afin de dépeindre des univers atypiques et riches et d'ouvrir de nouveaux possibles. On peut ainsi citer le cas du Space Fantasy. Ce sous-genre résulte du croisement entre Fantasy et Space Opera. Le Space Opera, sous-genre de la Science-Fiction, présente des oeuvres « racontant des voyages dans l'espace, les aventures de héros combattant des empires galactiques. » Dans le Space Fantasy, les récits se développent dans des univers situés dans l'espace ou sur des planètes, univers dans lesquels on retrouve des technologies à l'aspect futuriste. Cependant, on retrouve aussi dans ces intrigues des éléments relevant du Fantasy, à savoir des créatures fantastiques et de la magie, mais aussi la présence de mythologies riches et de voyages initiatiques. Aussi, la saga *Star Wars* peut s'inscrire dans ce sous-genre qu'est le Space Fantasy.

L'influence des pulps magasines

Les pulp magazines, aussi appelés pulps, sont des revues bon marché notamment de par leur qualité matérielle assez basse. Le nom Pulp provient en effet du papier utilisé au façonnage de qualité assez faible, qui est réalisé en résidus de fibres de bois, se disant woodpulp en anglais. Rappelons que l'origine des pulps provient notamment du prolongement et de l'essor des dimes novels, parutions de la fin du 19e siècle publiant des oeuvres de fictions populaires à faibles coûts. Les pulp magazine publient notamment elles aussi des oeuvres de fictions aux thématiques variées. Elles ont connu un grand succès aux États-Unis durant la première moitié du 20e siècle, notamment de par leur faible coût, les rendant ainsi accessibles. Ces magazines sont alors devenus des parutions populaires. Leur succès à quant à lui décroît dans les années 1950 face à la concurrence de l'essor des comics, de la télévision et des romans, mais aussi de par la hausse du prix du papier.
Les sujets abordés dans les pulps s'inscrivaient dans un spectre assez large et varié. Aussi, on pouvait y retrouver des récits fantastiques, des westerns, des polars, de la science-fiction, de l'épouvante et bien d'autres thématiques. Délais courts, budgets faibles, les pulps présentaient de nombreuses contraintes aux auteurs, payés au mot, mais dont cet exercice formateur a été un passage pour de nombreux auteurs américains à présent reconnus. La dimension esthétique de ces revues est assez intéressante à aborder. Si

les contraintes budgétaires étaient bien présentes, le travail graphique des couvertures occupait une place centrale. Réalisées par des illustrateurs, celles-ci étaient très colorées et reconnaissables très rapidement. On retrouve dans ces revues des archétypes forts, mais qui participent à l'appropriation populaire. « *Ce fut la grande époque des planètes à la fois barbares et ultra-civilisées, aux peuplades en pagnes et couvertes de joyaux, aux villes à murailles et tourelles, aux planètes étranges dotées à chaque fois d'une reine fascinante, fascinée par l'astronaute et que celui-ci adore. Sans oublier la sombre rivale, au cœur lourd de vices, alliée du grand prêtre jaloux, ni les barons féodaux avides de pouvoir. Les guerres civiles éclatent, les pistolets désintégrateurs s'opposent aux épées, les armées se déplacent dans des engins volants d'une technique incroyable et sur d'étranges coursiers (hexapodes de préférence).*» écrit Jacques Van Herp.

18.
VAN HERP Jacques. Panorama de la science-fiction. 416 pages. Marabout.1975. ISBN : BoooODL9VI

De même, se développant en parallèle des romans-feuilletons en Europe, les Pulps s'inscrivent eux aussi dans une forme de séquençage. Dans une dynamique sérielle, la suite des récits était proposée chaque semaine. Aussi, on voit se développer face à ces publications des adaptations sur différents supports et notamment dans les Serials, courts films à faible budget à l'origine des séries. On retrouve également l'apparition parallèle de romans-photos en complément des pulps. On peut ainsi citer une dimension transmédia des Pulp magazines créant une dynamique pour les lecteurs. ●

¶ Couverture de Pulp Magazines.

«Les pulps étaient d'autant plus populaires qu'ils fonctionnaient en synergie quasi parfaite avec les feuilletons radio, et à partir de la fin des années 1930, avec les serials hebdomadaires diffusés dans les cinémas.»

GABILLET Jean-Paul. *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis.* 478 pages. France : Editions du Temps. 2004
ISBN : 2842743091

L'importance de l'imaginaire

« Chaque individu expérimente un combinatoire d'imaginaires plus ou moins socialisés et riches, qui forment un atlas pluriel d'images, images strictement personnelles (fantasmes), images culturelles (référentiels communs à une culture) et même images universelles, véritables archétypes qui agissent et interagissent de manière transhistorique et transculturelle.» écrit Jean-Jacques Wunenburger

L'imaginaire qui est, selon le CNRTL, la *« faculté que possède l'esprit de se représenter ou de former des images »* est omniprésent et occupe une place centrale durant l'enfance. Elle est un outil qui permet à l'enfant d'accéder et de comprendre le monde et la réalité dans lesquels il s'inscrit. Elle est un lieu refuge dans lequel l'enfant développe ses croyances et de ce fait sa personnalité. De même, l'imagination lui donne des clés afin de faire face aux premiers évènements fondamentaux de son enfance. Bruno Bettelheim[19], psychologue, analyse dans son ouvrage Psychanalyse des contes de fées 2 le rôle des contes et des mythes pour l'enfant. Il explique notamment que *« la forme et la structure du conte de fées offrent (à l'enfant) des images qu'il peut incorporer à ses rêves éveillés et qui l'aident à mieux orienter sa vie. »* L'imagination est aussi pour l'enfant un facteur de lien social avec les autres enfants. Ils partagent entre eux leurs imaginaires respectifs notamment au travers des mécanismes de jeu qui deviennent un intermédiaire social. L'anthropologue Julie Delalande explique que l'imaginaire fait partie d'une « culture enfantine commune ». Anne Besson, dans son ouvrage *Constellations, Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*[20], cite quant à elle le travail de Michel Manson, professeur en science de l'éducation, dont le travail sur les jouets, les jeux et l'édition jeunesse *« mettent en lumière la constitution, progressive au cours du XIXe siècle, d'un univers culturel propre à l'enfance, accompagnant l'attribution aux premières années de la vie d'un imaginaire spécifique et valorisé, du côté de la merveille, de la magie, du paradis perdu. »*

L'imaginaire participe donc à la construction individuelle d'un individu, mais aussi à sa construction par rapport aux autres.

Pascal Picq est paléoanthropologue et Maître de conférences au Collège de France. Il s'intéresse dans ses recherches à l'évolution à la fois morphologique et sociale de la lignée humaine dans le cadre des théories modernes de l'évolution. Il est associé à l'Académie des Entrepreneurs et à la Fabrique de l'Industrie (APM).

Mais alors, pourquoi cloisonner l'imaginaire au monde de l'enfance ? Pourquoi dévaloriser la fiction et l'imagination qui en découle une fois adulte ? Le récit de *Peter Pan* écrit par J.M Barrie et son analyse est de ce fait intéressant. On y retrouve cette dualité, comme si l'imaginaire n'appartenait qu'au monde de l'enfance. Peter Pan, en restant au Pays Imaginaire pour ne jamais grandir, symbolise ce refus d'un âge adulte qui s'ancre dans un espace où la réalité et ses contraintes n'accordent alors que peu d'importance au pouvoir de l'imaginaire. Pourtant, cette force de l'imaginaire ne doit pas se limiter au monde de l'enfance. Elle a permis à l'être humain de se développer, d'évoluer, mais aussi de s'adapter. Pascal Picq[21], paléoanthropologue français et maître de conférences, dans son article « C'est l'imaginaire qui fait notre force» explique que les grandes étapes de l'évolution de l'humain dépendent de l'imaginaire. Aujourd'hui, l'Homme s'inscrit dans ce qu'il appelle la «troisième coévolution », c'est-à-dire qu'il évolue en parallèle de l'impact grandissant de nouvelles technologies. Il évolue également face à la multiplication de crises à la fois politiques, sociales ou écologiques. Il se doit donc d'être créatif et doit, par conséquent, faire preuve d'imagination afin de faire face à cette phase évolutive marquée par ces différentes crises. Sa capacité d'adaptation dépend donc en partie de sa capacité à imaginer

19. BETTELHEIM Bruno. Psychanalyse des contes de fées. 476 pages. Paris : Pocket. 1999. ISBN : 2266095781

20. BESSON Anne. Constellations, *Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. 560 pages. Paris : CNRS Éditions. 2015.ISBN : 2271083419

21. PICQ Pascal. «C'est l'imaginaire qui a fait notre force.» *Le Monde Numéro hors-série : l'histoire de l'homme. Une aventure de 7 millions d'année. Et Après ?* 2017.

et à concevoir des solutions nouvelles. Neil Gaiman, auteur de romans et de scénarios de bande dessinée dans sa conférence *Pourquoi notre futur dépend des bibliothèques, de la lecture et de l'imagination*[22] en fait lui aussi une démonstration. L'ensemble de notre société, de ce qui nous entoure est le fruit de l'imagination de quelqu'un et n'existerait pas s'il ne découlait pas d'un processus de pensée. Aussi, aujourd'hui, il est possible de relever *« le caractère transgénérationnel des biens culturels.*[23] » Ces contenus culturels tendent à cibler de plus larges publics. Jean-Pierre Dewdney souligne dans son intervention dans l'émission sur *France Culture*[24] la multiplication importante des productions littéraires issues des genres de l'imaginaire. Il est à mon sens important de souligner cette diversité produite, qui engendre des imaginaires plus vastes et riches, en touchant un plus large public. En favorisant l'essor transgénérationnel des biens culturels, on favorise ainsi les processus de circulation, de métissage et d'appropriation de ces contenus. Toute personne peut ainsi accéder à du contenu en adéquation avec ses attentes. Les objets culturels - objets au sens large - sont importants pour favoriser l'imaginaire, tant chez les enfants que chez les adultes. Aujourd'hui, le monde de l'édition et du cinéma cible par exemple les adolescents, en leur proposant des contenus plus cohérents à leurs attentes. De même, la saga *Harry Potter* s'est extraite des étiquettes en marquant toute une génération, sans contrainte d'âge.

22. GAIMAN Neil. « Pourquoi notre futur dépend des bibliothèques, de la lecture et de l'imagination ». France. 2014. [En ligne]. http://www.crlbn.fr/wp-content/uploads/2014/12/NeilGaiman_Pourquoi-notre-futur-depend-des-bibliotheques_2014.pdf.

23. BESSON Anne. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain.* Op.Cit

24. ANGELIER François. « La Fantasy d'amour à Viking : rencontre avec Anne Besson. » Op Cit

L'imaginaire occupe aussi une place importante dans de nombreuses disciplines. Dans le cas du design, cela semble notamment essentiel. En effet, la discipline du design tend à résoudre des problèmes au travers de projets, suivant des processus méthodiques. Il y a derrière la production en design l'idée de fonctionnalité. Cependant, afin de répondre de manière cohérente et innovante à un projet, l'imaginaire est un des éléments importants dans le processus de production. Il est un moteur pour stimuler la créativité et de ce fait, la création. La citation *«la transformation de l'imaginaire comme lieu de création»* extraite de la présentation du programme du colloque international « L'imaginaire et les techniques » est en ce sens intéressante. L'imaginaire est en effet un ingrédient riche qui, en se transformant, devient outil de création. Comme cité précédemment, il permet d'innover et de faire face à des contraintes. De plus, toute création, notamment en design, est dotée de l'imaginaire de son créateur. Cependant, c'est l'imaginaire à la fois individuel et collectif qui permettra l'appropriation de cette production. L'imaginaire permet ainsi d'innover et de créer des flux dynamiques.

Chloé Nold Paderni, institutrice.

Contexte : Chloé Nold Paderni est aujourd'hui institutrice. L'an passé, elle était encore étudiante. Il semblait intéressant d'avoir son avis et son expérience quant à la place de l'imaginaire dans l'enseignement, notamment face au constat fait précédemment mettant en avant l'importance de l'imaginaire dans la construction d'un individu et de son identité dès l'enfance.

Est-ce que, en tant que future enseignante, on t'incite à aider les élèves à développer leur créativité ?

Du coup oui en tant qu'enseignant on participe au développement de la créativité des élèves. Si on reste du côté des arts plastiques, à la maternelle on propose des activités de dessins. En général à cet âge-là, on n'obtient pas de dessin faramineux, mais en oralisant en suite et en demandant aux élèves pourquoi ils ont choisi une couleur/forme au lieu d'une autre, on essaie de leur donner de nouvelles idées/techniques. J'ai fait un stage courant novembre en école maternelle. On a préparé avec les élèves des « articles » pour vendre au marché de Noël. Avec l'équipe enseignante, on a décidé de créer des sets de table. Sur la forme c'est nous qui avons décidé comment les faire : avec de la peinture, sur une feuille A3, en collant des flocons (découpé dans du papier) dessus... mais pour l'esthétique, ce sont les enfants qui ont choisi (disposition des flocons, couleur de la peinture...). Les laisser créer c'est aussi un moyen de leur donner des responsabilités. Après au primaire, on a la discipline arts plastiques. Pour le reste, en maternelle les élèves développent leur créativité dans les ateliers/jeux de constructions. Ils créent des « maisons , des « machines de l'espace » ils ont beaucoup d'imagination. On les pousse à créer pour ensuite développer le langage. En primaire, les élèves sont créatifs sur plusieurs points : création d'un projet, création d'un spectacle, faire des plans pour créer un potager. Souvent les gens pensent que ce qui est fait en école n'est réalisé que par les enseignants, mais pas du tout.

Est-ce que la créativité est prise en compte dans l'éducation ?

C'est pris en compte oui.
Tout ce que j'ai noté plus haut fait partie des programmes de l'Éducation nationale. En tant qu'enseignant on doit aussi faire acquérir aux élèves des compétences qui font partie du socle commun de compétence de connaissance et de culture (c'est un document que suivent les enseignants, si tu veux je te le ferai passer). Dans ce document, les élèves doivent acquérir des compétences faisant partie de 5 domaines. Dans le premier par exemple « des langages pour penser et pour communiquer » les élèves doivent apprendre et créer en utilisant différents langages, dont celui du corps. J'en viens à ça, car on utilise beaucoup cette compétence en sport quand on demande aux élèves de créer une chorégraphie en danse, un parcours en gymnastique... Je pense que finalement la créativité est un peu partout !
En suite à l'école il existe le PEAC, « le parcours d'éducation artistique et culturelle », c'est un parcours suivi du cycle 2 (à partir du CP) au lycée. C'est un parcours qui nous oblige à apporter des connaissances artistiques et culturelles aux élèves. Donc la les élèves apprennent l'art par l'art. On les amène à développer leur créativité en observant les travaux d'artistes connus.

Est-ce que l'on vous incite à sensibiliser les enfants à la lecture ? Par quels moyens ?

Oui, dès la maternelle. À la maternelle, on utilise les albums de jeunesse. De la petite section à la grande section, on lit les histoires aux élèves puis on y travaille dessus (on remet les étapes de l'histoire dans l'ordre, on travaille sur les personnages...). Dans les classes on a toujours un coin lecture. J'ai souvent vu des enfants y aller, prendre des livres et s'inventer des histoires avec les images qu'ils y voient (les élèves ne savent pas lire donc ils imaginent, la aussi ils créent leurs propres histoires). Les livres présents dans le coin lecture ne sont pas les mêmes toute l'année. Dans les écoles isolées, on fait souvent appel au bibliobus, sinon les enseignants mettent à jour leurs collections.
Au primaire, on fait des ateliers qui mettent en jeu des livres : rallye lecture, chasse aux livres, tri de livres, colportage, se sont des activités qui donnent envie de lire. Imposer des livres aux élèves ne les motive pas vraiment, moi la première au primaire, je n'aimais pas les livres qu'on me proposait. Les ateliers permettent aux élèves de découvrir les livres et de lire ceux qu'ils veulent.

Et à sensibiliser à la lecture de la fiction ?

Oui, dès la maternelle. À la maternelle, on utilise les albums de jeunesse. De la petite section à la grande section, on lit les histoires aux élèves puis on y travaille dessus (on remet les étapes de l'histoire dans l'ordre, on travaille sur les personnages...). Dans les classes on a toujours un coin lecture. J'ai souvent vu des enfants y aller, prendre des livres et s'inventer des histoires avec les images qu'ils y voient (les élèves ne savent pas lire donc ils imaginent, la aussi ils créent leurs propres histoires). Les livres présents dans le coin lecture ne sont pas les mêmes toute l'année. Dans les écoles isolées, on fait souvent appel au bibliobus, sinon les enseignants mettent à jour leurs collections.
Au primaire, on fait des ateliers qui mettent en jeu des livres : rallye lecture, chasse aux livres, tri de livres, colportage, se sont des activités qui donnent envie de lire. Imposer des livres aux élèves ne les motive pas vraiment, moi la première au primaire, je n'aimais pas les livres qu'on me proposait. Les ateliers permettent aux élèves de découvrir les livres et de lire ceux qu'ils veulent.

Est-ce que tu penses qu'il serait intéressant d'utiliser des outils basés sur des fictions, sur l'imaginaire, pour enseigner et pour inciter les enfants à développer un regard différent sur ce qui les entoure ?

Je ne sais pas trop quoi répondre, tous les outils sont bons s'ils sont pédagogiques et qu'ils entrent dans les programmes.

Une panne des imaginaires ?

Il est intéressant de se questionner sur la place de nos récits, au fil de l'histoire. L'écriture est protéiforme. En grec, elle signifie « écorcher » et « graver » mais aussi « rayer » et « creuser avec un poinçon » en latin. Chaque culture a sa propre écriture qu'elle s'approprie. L'apparition de l'écriture a permis à l'être humain de transcrire sa pensée. Elle s'est notamment étendue avec l'essor des villes. D'abord du côté de certains privilégiés, l'écriture s'est posée comme un outil de pouvoir. Elle s'inscrivait dans le domaine économique en permettant d'établir des bilans, des comptes et des calculs, mais elle a aussi été utilisée comme un vecteur de transmission, comme un moyen de léguer une trace de la mémoire. Avec l'essor de l'écriture, d'autres inventions se sont développées et notamment le livre dont une courte historicité a été faite précédemment. En parallèle, on a vu croître les bibliothèques. Les premières traces remontent vers le IIIe millénaire avant notre ère, en Mésopotamie et en Égypte, où les premières collections de rouleaux de papyrus et d'argile ont été retrouvées. Les bibliothèques étaient notamment au service des différentes formes de pouvoirs - royal, religieux ou privé - et symbolisaient l'ambition de rassembler les savoirs du monde. De nombreuses bibliothèques étaient donc fermées au public. C'est au 16e siècle que les bibliothèques royales sont ouvertes notamment aux savants. Gabriel Naudé, dans son *Advi pour dresser une bibliothèque* paru en 1623, invite à l'ouverture pour tous des bibliothèques. Il est également à l'origine de la classification en grandes disciplines des bibliothèques - élément que je questionnerai plus tard - ainsi que de la mise en place de catalogues pour les collections. Aussi, nous reviendrons plus en détail sur l'histoire des bibliothèques. Les récits, fictifs ou non, ont permis de transmettre à la fois des savoirs et des éléments de mémoire, et se sont vu attribuer un espace spécifique et singulier au sein des bibliothèques.

Il me paraît également pertinent d'évoquer le cas des Fables et le rôle que ces récits ont pu jouer. Les Fables sont de courts récits écrits en prose ou en vers qui dépeignent des morales et des leçons de vie. Étymologiquement, la fable vient de fabula,ae et renvoi au mot « légende. » Il s'agit donc d'histoires construites sur des récits imaginaires. Le genre de la fable est très ancien et remonte à l'Antiquité avec notamment les fables d'Ésope, grand fabuliste grec. C'est cependant le 16e siècle que je propose d'aborder ici avec notamment les Fables de La Fontaine. En effet, les fables se sont vues, à cette époque, saisies par l'éducation. Les livres de fables se sont donc vu attribuer des visées pédagogiques. En parallèle, différents ouvrages comportant des annotations se sont développés afin d'aider les enfants à comprendre. Ces ouvrages ont aussi permis l'apprentissage de la traduction du latin. L'une des caractéristiques des fables consistait en l'usage d'animaux personnifiés qui devenaient acteurs de ces récits fictifs afin d'instruire l'homme. Certaines fables permettaient aussi de donner des cours scientifiques comme *La montre et le cadran*, écrite par La Motte, qui inculque un cours de physique, autrefois appelés cours de « choses ». De même, il est intéressant de voir qu'au 18e siècle, les fictions poétiques ont aidé la science à avancer.

Avant le 18e siècle, les oeuvres romanesques se devaient de respecter les transformations à la fois sociales et politiques de la société. Elles ne devaient en aucun cas offenser les croyances et les convenances propres aux époques où elles ont été produites. La production de récit avait donc une dimension morale. Nombreux récits, au cours de l'Histoire, ont subi des censures

pour ne pas avoir respecté cette moralité. Certains diffuseurs, auteurs et imprimeurs ont alors dû travailler dans la clandestinité. Certains récits ont aussi été utilisés par des formes de pouvoirs à des fins de propagandes. Ces démarches témoignent de l'importance accordée aux récits. Les livres et récits peuvent donc faire peur. Le roman *Fahrenheit 451* écrit par Ray Bradbury en 1953 et adapté au cinéma par François Truffaut en 1966 témoigne de cela. Ce récit dépeint un univers dystopique dans lequel livres et littérature sont interdits et brûlés par des pompiers spécialisés. Le titre du roman fait écho à la température à laquelle le papier brûle, selon l'auteur. Les récits, fictifs ou non, occupent depuis toujours une place centrale dans l'évolution de l'être humain. Les récits peuvent être utilisés à différents escients et avoir divers effets. La websérie d'Arte, «Cultes, lecteurs sous influences.... » présente comment certains romans cultes ont eu un impact sur la société. Aurélie Pollet réalise ici une facilitation graphique afin raconter l'impact des livres mis en avant sans en raconter le contenu. Elle explique par exemple dans une des vidéos que le roman *Les Versets sataniques* de Salman Rushdie a été interdit dans certains pays, et a créé de violentes réactions dans le monde entier, allant jusqu'à la demande émise par certaines personnes de la mise à mort de l'auteur et de l'éditeur. Aurélie Pollet propose donc une approche différente qui permet de mieux appréhender le contexte d'un récit et son impact dans la société.

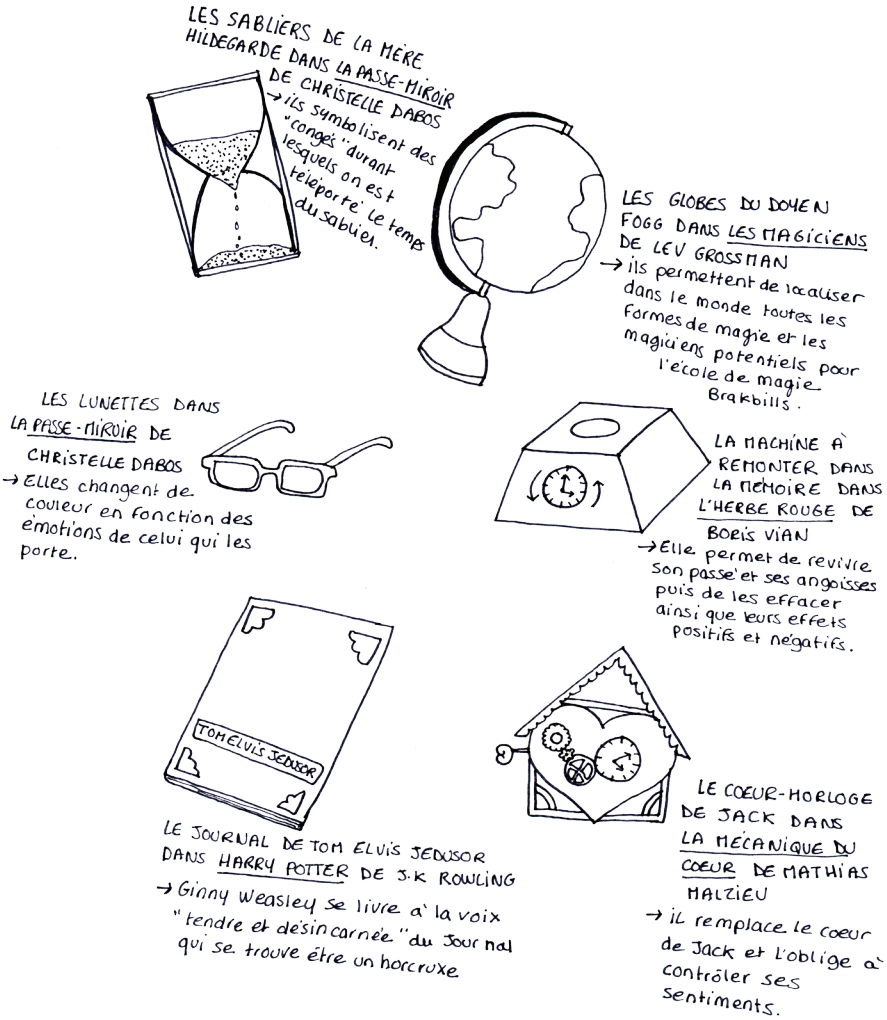
¶ BRUN-LAMBERT David. POLLET Aurélie. «Cultes, lecteurs sous influence.. .» *Arte*. Strasbourg. 2017. [En ligne].

Mais qu'en est-il de l'imaginaire et des récits aujourd'hui ? Les différents médias tels que le cinéma, les séries ou la littérature communiquent les différents récits fictionnels. Ces imaginaires partagés semblent cependant se répéter, proposant ainsi des scénarios similaires et moins diversifiés. De ce fait, on peut par exemple citer la multiplication de trames narratives se situant dans des univers post-apocalyptiques dans lesquels les héros tentent de survivre face à des invasions «zombies». Le roman Enclave d'Ann Aguirre, le film Je suis une Légende produit par Francis Lawrence ou encore la série *The Walking Dead* réalisée et produite par Frank Darabont et Robert Kirkman suivent notamment ce synopsis global. Des typologies semblables de récits se construisent alors, pouvant de ce fait fermer de potentielles ouvertures imaginaires. La réutilisation de codes, devenus aujourd'hui des clichés et des stéréotypes de certains genres fictionnels, semble participer à ce phénomène. Les voitures volantes ou les vaisseaux comme véhicules quotidiens en sont des exemples récurrents dans de nombreux récits. De plus, cette multiplication des trames narratives et l'homogénéisation de celles-ci, processus abordé par Istvan Csicsery-Ronay Jr lorsqu'il parle notamment de «Science-fiction mondiale», tend à questionner l'idée d'une panne des imaginaires aujourd'hui. Le chercheur Nicolas Nova questionne plus particulièrement l'idée de « panne des imaginaires technologiques », terme qu'il emprunte au futurologue Philippe Gargov. Il s'intéresse plus spécifiquement au genre de la Science Fiction qui, selon lui, propose et reproduit des représentations qui ne peuvent à ce jour plus dépasser l'existant, mais qui, au contraire, enferment les potentialités d'ouverture du futur. La science-fiction semble donc apparaître uniquement comme un élément de divertissement ne participant pas à résoudre des problèmes réels et concrets de notre société.

Ce positionnement est cependant, à mon sens, à questionner. Les fictions n'apportent en effet pas des solutions telles quelles à reproduire. Certaines d'entre elles semblent complètement absurdes et irréalistes. Chercher à créer et à transposer des objets fictifs dans notre quotidien ne semble pas cohérent et participe au contraire à créer des reproductions lisses et vides de sens. Cependant, ces objets peuvent amener à se questionner sur des problématiques et des thématiques plus larges. On peut alors parler d'objets prétextes. On peut ainsi citer plusieurs exemples : le journal de Tom Elvis Jedusor, dans la saga *Harry Potter* de JK Rowling auquel se livre Ginny Weasley sans savoir qu'il s'agit en réalité d'un horcrux et de la voix désincarnée de Voldemort, amène à questionner les dérives des réseaux sociaux sur lesquels l'utilisateur peut se livrer à des inconnus et les dangers que cela peut encourir; le coeur-horloge de Jack dans *La mécanique du coeur* de Mathias Malzieu qui remplace son coeur gelé à la naissance et l'oblige de se fait à contrôler ses sentiments peut poser la question des prothèses médicales et de l'adaptation postopératoire des patients dans leur nouvelle vie; enfin, les globes terrestres du Doyen Fogg dans *Les Magiciens* de Lev Grossman qui lui permettent de localiser en permanence et en temps réel dans le monde entier toutes les formes de magies, les magiciens et les potentiels élèves pour son école de magie peuvent soulever des réflexions sur la géolocalisation et la surveillance permanente. Ce n'est donc pas en reproduisant à l'identique, mais en allant chercher dans les détails fictifs qu'il est possible d'étendre les réflexions, l'imaginaire et les potentialités. Il y a l'idée d'un infiniment petit qui peut créer, à une échelle plus grande, un réel impact. La revue *Mythologie(s)* a notamment sorti un hors-série en 2018 intitulé *Mythes et héros dans la bande-dessinée, leur pouvoir sur l'imaginaire de notre société.* Dans ce numéro, il s'agit de questionner la figure des super héros, et plus largement des héros de bande-dessinée, pour comprendre et interroger leur impact et leur lien avec notre société et l'imaginaire collectif qui en découle. Christian Salmon dans son oeuvre *Tombeau de la fiction*[25].évoque l'auteur Kafka qui tend dans son travail à créer des fractures dans l'expérience et d'en créer une expansion. Cette notion d'expansion est selon moi intéressante et pertinente, car c'est elle qui permet d'ouvrir et de façonner de nouvelles perspectives. Ainsi toute oeuvre de fiction peut façonner et développer des imaginaires singuliers à questionner. Il semble alors intéressant de questionner les maillages qui peuvent exister entre les différents genres de l'imaginaire, d'autant plus que, comme évoquées précédemment, des corrélations se forment entre les sous-genres étendant ainsi les possibles de ces univers entrecroisés. Les différents genres et sous-genres développent ces imaginaires à leur manière, ouvrant une multitude de possibles, de pistes d'ouvertures.

25. SALMON Christian. *Tombeau de la fiction.* Op Cit.

Malgré une reproduction notable de récits fictifs similaires, il est donc, à mon sens, compliqué de parler aujourd'hui de « panne des imaginaires ». Malgré ces similitudes, ces trames narratives sont généralement traitées différemment notamment conformément à la diversité des médias sur lesquels elles sont diffusées, et nécessitent une forme de dissection afin d'en faire émerger des pistes de réflexions et d'ouvertures.



BARDET Emilie. *Objets prextextes*. Saint-Lys. 2017.

MICRO-DOSSIER : Compte rendu du colloque Ciné Design²

Cinédesign est un groupe de recherche qui tend à mettre en corrélation le champ du cinéma avec celui du design. Ce projet gravite autour de 4 axes : « le design dans le cinéma », « le design pour le cinéma », « le cinéma pour le design » et « design et cinéma : outils communs, passerelles théoriques et pratiques ». Le projet s'inscrit dans une démarche transdisciplinaire en cherchant à tisser des points de corrélations entre thématiques et disciplines diverses. L'intention de ce projet est née en 2013. Suite à cela, une première journée d'étude s'est tenue en 2016, précédant la sortie d'un ouvrage en 2017. Une deuxième édition s'est alors tenue en 2018.

La deuxième édition du colloque international CinéDesign, organisé par Pia Pandelakis, Irène Dunyach et Anthony Masure, s'est tenue à Toulouse, du 8 au 11 novembre 2018. Le colloque s'inscrit dans le laboratoire de recherche LLA-CRÉATIS, de l'université Toulouse Jean-Jaurès. L'évènement s'est matérialisé sous plusieurs formes (conférences, projections de films, ateliers) dans différents lieux (Maison de la Recherche de l'Université Toulouse Jean-Jaurès, Musée des Abattoirs, Cinéma l'American Cosmograph). Différents invités aux profils et disciplines variés sont venus prendre la parole et échanger durant ces quatre jours. Aussi, différentes thématiques ont été abordées sous différents points de vue offrant une perception multiple et complète.

La thématique de ce second colloque était « Objets impossibles impensables à penser dans les fictions filmées ». Les oeuvres de fiction permettent en effet d'apporter des visions sur nos modèles sociétaux et de les questionner. Que communiquent les objets de ces oeuvres de fiction ? Que disent les fictions de notre monde et de nous-mêmes ? Comment s'approprier ces objets issus d'univers fictifs, leurs valeurs, et ce qu'ils explicitent/induisent, dans les pratiques de design ? En abordant un spectre large d'« objets »au sens large (rappelons que le mot objet vient du latin objectum et signifie « ce qui existe indépendamment de la pensée »), les différents intervenants se sont donc interrogés sur notre monde, nos pratiques, les futurs possibles/à penser et autres thématiques dans des approches riches et transdisciplinaires afin de mieux appréhender la complexité de ces sujets.

Les différentes journées ont été modérées successivement par Pia Pandelakis, Fabienne Denoual, Anthony Masure, Mélanie Boissoneau, Irène Dunyach et Brice Genre. Quatre grandes thématiques sont venues rythmer ces journées d'intervention :

Designer les surfaces de projection : hors, avec, post-écran pour le design
De nouvelles obsolescences, entre cinéma et design
La caméra, un ouvroir de potentiels ?
Utopies Micro & Macro

Intervenants du colloque

Anthony Masure

Pia Pandelakis

Irène Dunyach

Brice Genre

Fabienne Denoual

Jean-Etienne Pieri

Marie Boissoneaux

Henri Desbois

Nicolas Novas

Lucie Soquet

Carole Nosella

Flavie Soubiran

Isodore Bethel

Vincent Beaubois

Alexandra Midal

Pierre Bourdareau

Eline Rignard

Elise Rigot

Pierre-Damien Huyghe

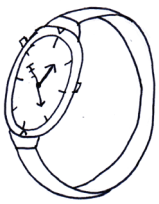
Fanny Schulmann

Emmanuel Guy

Inventaire des objets

Le plumbus

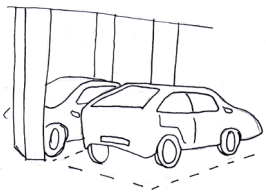
Les lunettes de Dragon Ball Z



La montre de James Bond

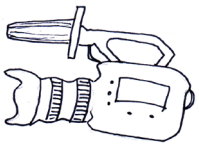
Les « capsules» de Matrix

La carte du Maroudeur

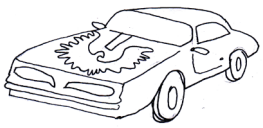


Le parking souterrain

Les livres de Wes Anderson

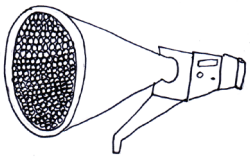


La caméra de cinéma



La Pontiac Firebird

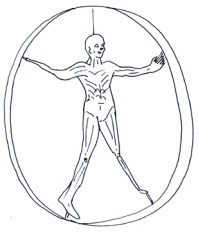
Terminator



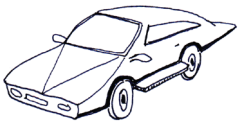
5th Dimensional Camera

Le séquencier

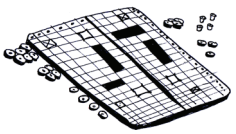
La cuisine



Westworld



Le monte-pied



Le jeu de la guerre

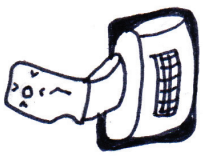
Pia Pandelakis, enseignant*e chercheur*e en Design, UT2J, laboratoire LLA-CREATIS, « Introduction : esquisse d'une potentialité avec le Plumbus, un processus industriel queer »

Pia Pandelakis a interrogé notre rapport aux objets. Les usagers dépeignent des attentes précises dans ces derniers : la gestualité, l'exigence de l'expérience et la relation entre excès et ascétisme. Les objets ont une fonction et des attentes sont créées autour, la production de masse participant à les façonner. Les vidéos Haul et Unboxings témoignent de ce rapport particulier aux objets. Or, certains objets intriguent, de par leurs fonctions ou leurs formes. Ils deviennent alors des outils de discussion et d'interrogations. Pia Pandelakis s'est questionné sur le Plumbus, objet issu de la série Rick & Morty de Tom Kauffman et Justin Roiland. Si le nom plumbus fait écho à la plomberie, sa fonction reste quant à elle floue. Objet de fiction, mais réalisable en vrai, cet objet « OVNI » permet cependant, par l'absence de fonctions déterminées, la possibilité de projection et d'appropriation. Aussi, il s'agit ici d'interroger, au travers de ces objets fictifs qui semblent insaisissables, tel que le plumbus mais aussi à l'instar des nouvelles technologies, la manière de se réapproprier les processus complexes de fabrication, et de se reconnecter avec ces derniers, au travers d'une approche et d'une connexion sensorielle. Pia Pandelakis ouvre alors à la notion de « senso-futurisme », c'est à dire une reprise avec le réel au travers des objets qui nous font ressentir des choses.

Le Plumbus

Nicolas Nova, Enseignant et chercheur en design, HEAD Genève, « Futur partout, avenir nulle part ? »

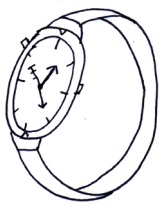
Nicolas Nova, au prisme de sa pratique professionnelle de design fiction, a proposé un regard critique sur la notion de fiction. Il s'interroge en effet sur l'idée d'une panne des imaginaires notamment technologiques. Les représentations, plus particulièrement dans le cas de la science-fiction, ne semblent plus pouvoir dépasser l'existant, fermant ainsi des possibles au lieu d'en ouvrir. Les codes du passé sont utilisés afin de produire ceux du futur. Des objets de design, déjà existants, sont par exemple repris dans certains films afin de dessiner un univers futuriste, à l'instar des chaises d'Olivier Mourgue dans le film *2001, L'Odyssé* de l'espace. Aussi, Nicolas Nova s'est questionné sur l'idée d'un futur séparé, externe au présent tandis qu'il existe une multitude de présents pour une multitude de scénarios futurs plausibles. Il interroge alors le lien entre design et objets de fictions, face à l'idée du « designer sauveur du monde ». Si, dans la pop culture, des croisements sont fait entre objets, fictions et design - en important des objets pour modéliser des futurs comme évoqué précédemment, en s'inspirant de fictions pour créer de nouveaux objets (Google Glass inspirées de *Dragon Ball Z*), on en produisant de nouveaux objets pour des films (*Minority Report*) - le design devrait au contraire éduquer à la pluralité, apporter des outils pour déplacer et décentré les regard, et amener des questionnements sur les demandes au lieu de les enfermer dans des imaginaires. Nicolas Nova a ainsi ouvert une problématique : quelle place donner au designer pour qu'il puisse produire des objets qui questionnent vraiment nos imaginaires pour le futur ?



Les lunettes de Dragon Ball Z

Jean-Etienne Pieri, Docteur en Etudes Cinématographiques, Paris III - Sorbonne Nouvelle, Enseignant, Paris Nanterre
« Quels Objets possibles pour un héros impossible ? Les gadgets dans la série des James Bond »

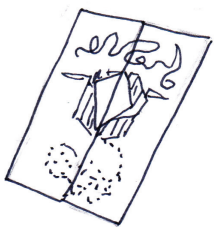
Jean-Etienne Pieri a orienté son intervention autour de la figure mythique de James Bond, et plus particulièrement autour des différents objets qui l'entourent. Ces objets se caractérisent par le fait qu'ils sont des gadgets (terme issu de l'anglais moderne gadget qui signifie « petit objet nouveau ». Rappelons qu'un gadget est un « petit objet plus ou moins utile, que son caractère de nouveauté rend amusant ou étonnant. »). Ils occupent une place centrale dans les intrigues. Jean-Etienne Pieri se questionne alors sur ce qui fait gadget dans la série. En effet, il semble difficile de différencier ce qui est de l'ordre du gadget et ce qui ne l'est pas. La montre, par exemple, se présente comme un des gadgets centraux de la saga : à chaque nouvel épisode se trouve une nouvelle montre aux multiples fonctions. En parallèle, la voiture « gadgétisée » occupe aussi une place importante. Peut-on alors vraiment définir un gadget par sa taille ? Plus largement, Jean-Etienne Pieri s'est aussi questionné sur l'obsolescence de ces gadgets qui semblent aujourd'hui dépassés face aux nouvelles technologies actuelles. De même, Jean-Etienne Pieri a amené à questionner comment les gadgets, véritables tentatives de la science-fiction donnant lieu à des placements de produits, ont participé à influencer la production et le marché industriel et technologique.



La montre de James Bond

Carole Nosella, Enseignante-chercheuse en arts Plastiques, Université Jean-Monnet de Saint Etienne, laboratoires CIEREC et LLA-CREATIS, « Imaginaire technologique dans la saga Harry Potter : petit inventaire des objets magiques qui auraient pu être des écrans »

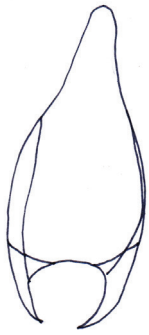
Carole Nosella a analysé les objets magiques issus de la saga Harry Potter face aux imaginaires technologiques actuels. En effet, on retrouve dans la saga des objets du quotidien augmentés par la magie. Cependant, le monde technologique, attribué à l'univers des moldus, soit les non-sorciers, est dénigré et absent du monde de la magie. Si on retrouve dans Harry Potter certaines technologies issues de la période antérieure au numérique, à l'instar des appareils photo ou des trains à vapeur, les écrans y sont absents. Toutes explications technologiques sont remplacées par la magie. Cependant, comme l'analyse Carole Nosella, si la technologie est absente, des objets écraniques aux fonctions proches de nos technologies sont présents à l'instar des cheminées dans lesquelles on retrouve des formes d'écran dans le foyer, rappelant les hologrammes. Cependant, ces objets fictifs ne sont pas de simples divertissements, mais amènent à comprendre et à réfléchir sur nos usages, la pensine faisant écho aux systèmes de stockages ou la carte du Maraudeur aux dispositifs de géolocalisation. Ainsi, Carole Nosella démontre le fait que les fictions et les objets qui les composent doivent être considérés comme des outils de compréhension, d'apprentissage et de questionnement.



La carte du Maroudeur

Henri Desbois, Enseignant-chercheur en Géographie, Paris-Nanterre, laboratoire LAVUE, «L'outre-écran : Modalités et enjeux de la représentation des espaces virtuels au cinéma»

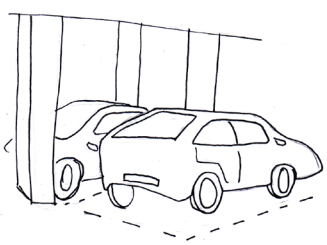
Henri Desbois s'est questionné sur la représentation des objets impossibles et notamment des mondes virtuels au cinéma. Parmi ces derniers, il s'est intéressé à la représentation du futur. Peut-on réellement représenter des mondes virtuels simulés alors qu'ils ne sont pas réels ? Il dépeint plusieurs typologies d'actions, de dispositifs : l'utilisation de la métaphore afin de représenter l'impossible, celle des interfaces et des écrans pour passer d'un monde virtuel à un autre ou encore l'idée d'un engagement du corps comme branchement pour accéder au monde virtuel. Il cite par exemple l'adaptation cinématographique de Ready Player One dans laquelle les scènes appartenant au monde du jeu vidéo s'inscrivent dans le réalisme des jeux vidéos actuels créant une différenciation avec les scènes se passant dans le monde réel, ou encore dans le film Matrix dans lequel le passage se fait par branchement des corps. Henri Desbois dresse alors plusieurs questions : que se passe-t-il quand l'écran sort de l'écran ? Quand l'écran met-il en scène sa propre disparition ? Quelle est la nature de l'illusion cinématographique à l'ère du numérique ? Comment est-ce que la capacité historique du cinéma et la capacité imaginaire liée à la technologie participent à produire l'illusion ?



Les «capsules» de Matrix

Lucie Soquet, Graphiste, «Le parking au cinéma»

Lucie Soquet, pour son diplôme de DNSEP, a analysé un spectre des parkings issus d'oeuvres de fiction. Le parking se présente comme un lieu de voyeurisme à la fois sombre et incertain . Il est un espace transitoire dans lequel on ne s'attarde, de ce fait, il est considéré comme un non-lieu. Le parking se présente donc comme un des mythes urbains. Cet espace dichotomique de par son silence, mais aussi sa dynamique au travers des nombreuses actions qui s'y passent, tels que des violences ou de l'érotisme, font du parking un espace ayant un réel potentiel cinématographique. Lucie Soquet a réalisé différentes productions suite à ses analyses. Le projet préparatoire Document(s) prend la forme d'un document de travail permettant d'analyser et de décomposer les séquences filmiques afin de mettre en avant des observations à la fois visuelles et sonores. Le second projet One Way Ticket, est un projet éditorial qui se construit sur des processus de montage de répétition afin de générer du sens sur les images. Ce projet tend à créer de nouveaux récits et une nouvelle narration autour du parking à partir de captures d'écrans. Cette édition est accompagnée d'un court-métrage jouant sur l'intensité progressive et dramatique afin de questionner « la violence propre à ces séquences souterraines. »



Le parking souterrain

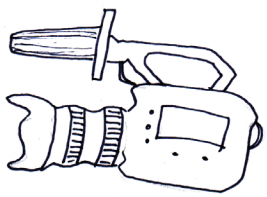
Irène Dunyach, Graphiste, Docteure en Design, laboratoire LLA-CREATIS, « Les livres in-finis dans (et générés par) les films de Wes Anderson »

Irène Dunyach s'est intéressée à la place de l'objet-livre dans les oeuvres cinématographiques de Wes Anderson. Selon elle, Wes Anderson ne produit pas des films, mais des livres. Elle analyse pour cela les productions filmiques dans lesquelles les livres occupent une place omniprésente, tant dans les scénarios que dans la construction cinématographique. En effet, on retrouve dans de nombreuses scènes des livres, comme dans Moonrise Kingdom où le personnage de Suzie ne voyage qu'avec des livres. Ici se pose alors la question de la réalité de ces objets-livres : ont-ils réellement écrit ces livres ou sont-ils des accessoires de production ? En parallèle, Irène Dunyach analyse les plans des films, dont la grille cinématographique et les jeux de caméra font écho à la vision d'un lecteur sur un livre. Certains films, comme Isle of dogs, semblent mis en page comme les livres. La présence importante de l'écriture manuscrite dans les plans ramène la notion d'écrit à l'écran, tout comme les changements de formats des images font écho au changement des formats des livres s'imbriquent. Aussi, Irène Dunyach s'est interrogée sur le rapprochement possible entre cinéma et bibliothèque au travers des oeuvres de Wes Anderson. En effet, celui-ci se voit fasciné par la lecture collective. Ainsi, la lecture d'un film au cinéma ne serait-elle pas une manière de lire tous ensemble ?

Les livres de Wes Anderson

Alexandra Midal Comissaire d'exposition indépendante, Professeur ordinaire, HEAD - Genève et chercheur associée EPFL « Film et Design : au-delà des objets »

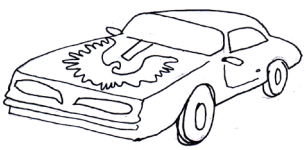
Alexandra Midal s'est questionnée sur les rapprochements possibles qui pouvaient être tissés entre cinéma et design. Cependant, comme elle le souligne, il existe différentes tensions entre les deux disciplines. En effet, il n'y a pas ou peu de cinéastes designers ou de designers qui produisent du cinéma. Alexandra Midal s'est ainsi questionnée sur l'idée de « Cinema by Design », soit l'expression filmique par le design et les designers. Le film de design se présente alors comme l'expression d'une contre-culture du design en se mettant à distance des préoccupations économiques et de son adjonction au capitalisme. Ainsi, Alexandra Midal amène à se questionner sur la place que pourrait prendre le film en tant qu'outil pour les designers. En effet, si le film peut participer à raconter et communiquer les projets en design, celui-ci peut devenir également un outil pour les designers afin de façonner des fictions.



La caméra de cinéma

Vincent Beaubois, Doctorant en Philosophie, Paris Nanterre, et enseignant à l'école Centrale de Lyon « Réincarnation d'objets et temporalité mythique des techniques »

Vincent Beaubois nous a présenté lors du colloque un extrait du film de Matthew Barney River of fundament sorti en 2014. Il explique comment ce film aborde l'expérience impossible de la réincarnation d'un objet : ici celle d'une voiture. Ce film crée un maillage allant de l'évocation de la mythologie égyptienne à l'essor et au déclin de l'industrie automobile américaine. Des objets ont été spécialement conçus pour les scènes de rituels à l'instar du capot de la voiture. Les trois capots des trois voitures ont notamment été réalisés dans des matières différentes. La place symbolique des objets est présente et importante à l'instar du capot reprenant le motif du scarabée incarnant la notion de devenir. En parallèle, les moments de prélèvement de ces rituels ne se réalisent pas sur les aspects purement symboliques, hormis le retrait du logo, mais sur les objets techniques de la voiture, faisant écho à la confrontation des rites égyptiens et des processus industriels. Vincent Beaubois en mettant ce film en relation avec la pensée de Simondon - qui démontre l'idée d'une « réincarnation » s'inscrivant dans une temporalité propre aux objets - questionne l'idée de design et temporalité des techniques. Peut-on alors parler du designer comme embaumeur ? Du designer comme thanatopracteur fantasmagorique ?



La Pontiac Firebird

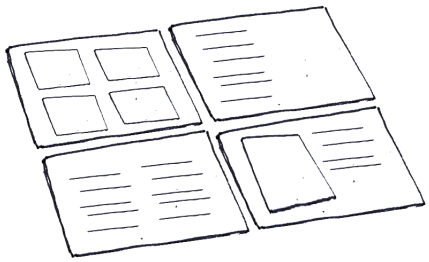
Flavie Soubiran, Docteure, Université de Montréal « Old, Not Obsolete" : la star vieillissante du cinéma de science-fiction contemporain et l'obsolescence technologique »

Flavie Soubiran s'est intéressée à la question de la star vieillissante du cinéma de science-fiction. Les héros de jeunesse vieillissants reviennent à l'écran. Elle prend notamment l'exemple d'Arnold Schwarzenegger dans Terminator ou Expandable. Le cinéma de science-fiction contemporain propose en effet un bilan nostalgique des 30 dernières années. La star vieillissante apparaît donc comme une menace et représente un monde qu'elle n'a plus les moyens de défendre. Flavie Soubiran se demande donc comment ces films traitent d'une obsolescence programmée et comment ils nous amènent à questionner ce qui est de l'ordre du désuet aujourd'hui.

Terminator

Isidore Bethel, Cinéaste et enseignant, Parsons School of Design, The New School, « Montage et ménage dans Queen of the Battling Butterfly Brigade »

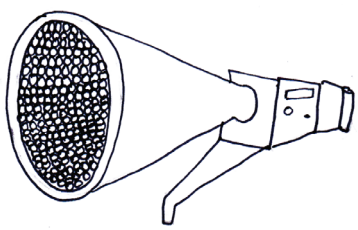
Isidore Bethel a présenté lors de son intervention des scènes du film Queen of the Battling Butterfly Brigade dont il a réalisé le montage. Il amène à questionner ici le processus de séquençage d'un film et comment cela se retrouve dans les scènes. Selon lui, le processus de montage reste en mouvement jusqu'à ce que tous les constituants trouvent leur juste place. Un long travail de visionnage et de sélection est nécessaire au montage du film. Isidore Bethel procède également par la réalisation d'un séquencier en papier symbolique aidant à la compréhension et au façonnage du montage du film. Cette action du monteur se retrouve en écho jusque dans l'action du personnage du film, tissant une passerelle entre contenu et façonnage du contenant.



Le séquencier

Pierre Bourdareau, Professeur agrégé d'Arts Appliqués et de Design, docteur en architecture, enseignant en design, Université Bordeaux Montaigne, « Filmer la cinquième dimension, ou comment tailler la mousse quantique au fil chaud du prototypage »

Pour Pierre Bourdareau « cinéma et design sont des manières de faire monde. » Les films sont aujourd'hui beaucoup plus faciles à réaliser de par les évolutions technologiques facilitant l'utilisation des caméras. Cependant, Pierre Bourdareau souligne le fait que peu de designers travaillent sur les appareils d'optique tandis que ces derniers se présentent comme des outils de design à part entière de plus en plus présents. Il s'est alors intéressé au travail de design fiction 5th Dimensional Camera du studio Superflux filmant la cinquième dimension. Ce dispositif perceptif qui semble insaisissable, à l'aspect absurde faisant pourtant écho aux instruments optiques, amène à se questionner les modalités faisant design lors de la non-fonctionnalité d'un objet.



5th Dimensional Camera

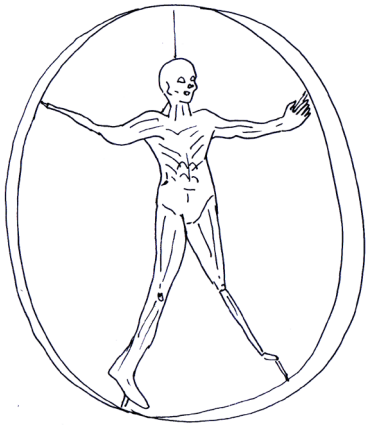
Eline Grignard, Docteur en Cinéma, Université Paris III - Sorbonne Nouvelle, ATER, Université Paris Nanterre, « L'habitat en fiction : Die Neue Wohnung (1930) de Hans Richter »

Eline Grignard a orienté son intervention autour du film de commande Die Neue Whohnung qui se présente comme un éloge du mode de vie moderne. Elle se demande en quoi la ménagère est un personnage clé dans l'aménagement domestique moderniste. Comment un film d'exposition, par la technique d'animation soulignant la facilité d'une gestuelle, en abolissant la dimension en art et technique, témoigne de la manière dont la société doit s'adapter ? Eline Grignard a accompagné son propos par l'exemple de l'évolution de la cuisine et de son impact sur le travail domestique.

La cuisine

Elise Rigot, doctorante en Design, LAAS-CNRS, équipe ELA & LLA CREATIS « Nano-f(r)ictions - entre imaginaires et poussées techniques, le design comme critique »

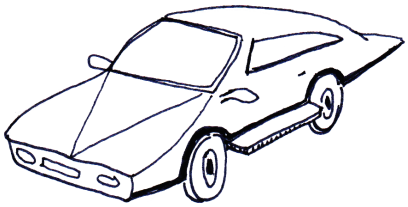
Elise Rigot s'est interrogée sur la place du design dans la réalisation de nouveaux imaginaires. En prenant l'exemple de plusieurs oeuvres de fiction à l'instar de la série Westworld ou du film Le Cinquième Élément, elle amène à questionner la notion d'imaginaires techno-sciences, c'est-à-dire l'imaginaire au prisme des poussées techniques. Comment le design peut-il alors se positionner dans la production scientifique ? Le design peut ainsi apparaître comme un moyen critique, utilisant le scénario comme un outil à part entière.



Westworld

Pierre Damien Huyghe, Professeur des Universités Paris I - Panthéon Sorbonne, « de la fiction à la distanciation, remarques sur le vraisemblable et l'étrange »

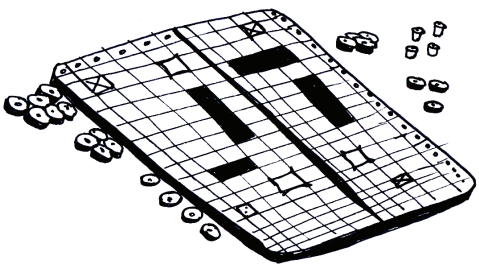
Pierre Damien Huyghe a proposé lors de son intervention une critique de la notion de fiction. Dès lors, il s'est intéressé à l'histoire et aux fonctions de certains objets, ainsi qu'à leurs évolutions afin de comprendre les récits qui les entourent et les mutations de ces derniers. Les objets et les inventions sont entourés d'imaginaires qui sont nécessaires à leurs réceptions. Le commerce a notamment besoin de ces imaginaires afin de produire ses inventions. Pierre Damien Huyghe a, par exemple, évoqué l'invention automobile qui s'est inscrite dans un imaginaire de l'hippomobile. Cependant, le design et l'évolution, en faisant disparaître le marchepied devenu non fonctionnel, ont fait disparaître cet imaginaire devenu obsolète, permettant ainsi de découvrir à nouveau l'invention de la voiture. Pierre Damien Huyghe questionne donc la durabilité des objets au travers des fictions et des imaginaires. En effet, si la fiction implique la notion de récit et d'histoire à raconter, dans et par l'objet, l'ambition initiale du design n'était pas, quant à elle, de conter des histoires. Faut-il alors revenir à la notion de fiction ? Pierre Damien Huyghe s'est notamment intéressé à la place des fictions ainsi qu'à la réception d'inventions inédites. Comment pouvons-nous alors accueillir cette nouveauté des inventions ? Il évoque notamment la place d'un imaginaire englobant, qui accompagne la mise en place progressive d'une invention, et comment, en se débarrassant de ces imaginaires, l'industrie façonne une forme de nostalgie qui advient de ce fait comme une fiction.



Le monte-pied

Emmanuel Guy, enseignant-chercheur en Histoire de l'Art et Design, Parsons School of Design, The New School et Fanny Schulmann, conservatrice chargée de l'Art Moderne et Contemporain au Musée d'Art et d'Histoire du Judaïsme « Présentation et atelier autour du Jeu de la Guerre, de Guy Debord »

Fanny Schulmann et Emmanuel Guy, lors de leur intervention, ont présenté Guy Debord et sa pensée. Pour Guy Debord, les jeux apparaissent comme des matrices des comportements dans la société. Il tend donc, dans son travail, à changer la passivité des spectateurs afin qu'ils deviennent acteurs de leurs vies. Il s'est notamment intéressé à la dimension politique dans le jeu et comment la révolution se présente comme un moyen d'explorer un territoire. Ainsi, Fanny Schulmann et Emmanuel Guy ont initié lors de leur intervention une partie du Jeu de la Guerre. Il s'agit d'un jeu de plateau constitué en damiers, se jouant en duel, et dont le but est de détruire le potentiel militaire de l'adversaire tout en défendant ses propres arsenaux. Il se joue avec des pions qui permettent de se déplacer ou d'agir. Cependant, afin de se déplacer, les unités doivent être en lien avec d'autres unités. Il faut donc créer un maillage sur la carte, dont le damier se compose de 500 cases. Ce jeu tend ainsi à mettre en avant une fiction à jouer, en devenant actif de l'action et non plus passif, afin de permettre aux participants de débattre et plus particulièrement de parler stratégie avec son adversaire.



Le jeu de la guerre

Projections cinématographiques à l'american cosmograph à toulouse

Deux projections cinématographiques sont également venues rythmer les quatre jours du colloque. L'American Cosmograph, à Toulouse, a ouvert ses portes aux participant.e.s du colloque pour la projection de Retour vers le futur 2 le jeudi 8 octobre ainsi que de 8th Wonderland en présence de son scénariste Nicolas Alberny le dimanche 11 octobre. Chaque projection s'est accompagnée d'une table ronde afin d'échanger autour des films et des problématiques et enjeux soulevés dans ces derniers.

Collaboration avec la librairie terra nova à toulouse

La librairie Terra Nova a également participé au colloque en tant que partenaire. Une sélection variée d'ouvrages a été proposée durant le colloque afin de créer une continuité littéraire et théorique avec les différentes int

Aussi, le colloque Ciné Design[2] a été un évènement en corrélation directe avec ma recherche. Il m'a apporté des éléments enrichissants tant au niveau culturel que théorique. Toutefois, c'est l'approche développée par le projet qui a été la plus porteuse et enrichissante au vu de ma réflexion. En effet, ce colloque démontre les possibilités d'ouverture riches qui peuvent découler d'œuvres de fiction, notamment au croisement de plusieurs disciplines. De plus, ce projet s'inscrivant dans un domaine universitaire, il témoigne de la place que commencent à occuper les œuvres de fiction dans des espaces de recherche. ●

L'imaginaire face à la compartimentation des savoirs

Edgar Morin, sociologue et philosophe français, communique autour de la compartimentation des savoirs, c'est à dire de leur séparation. Ce processus de segmentation s'est notamment développé face à l'accumulation grandissante des connaissances. L'essor d'internet et de différentes plateformes telles que *Wikipédia,* grande encyclopédie numérique, ont favorisé l'accès au savoir et ont participé à cette plus grande condensation intellectuelle. La recherche de spécialisation dans le but de devenir plus efficace a également encouragé ce morcellement des disciplines entre elles. Ce processus de segmentation crée cependant des zones d'appauvrissement, des zones aveugles ainsi qu'un manque d'articulation et de communication autour des savoirs. Ces connexions qui se créent entre les disciplines sont cependant nécessaires afin de devenir dynamiques et innovants. Sans cela, on se retrouve dans des systèmes à la fois pauvres et en stagnation.

Cependant, comme évoqué précédemment, ce processus de compartimentation peut se retrouver jusque dans les questionnements étymologiques et dans les définitions décrites. Aussi, nous avons vu que la culture francophone tend à cloisonner les genres et sous-genres dans des caractéristiques plus précises, tandis que les définitions anglophones les ouvrent en leur accordant plus de libertés. De même, on retrouve cette différenciation dans les aménagements et classifications en librairies et bibliothèques francophones, point sur lequel nous reviendrons plus en détail par la suite. Il me semble alors nécessaire d'agir en proposant des ouvertures et en agissant sur les mots et les représentations au prisme du design afin de les décloisonner. Apporter une vision transdisciplinaire semble pour cela essentiel.

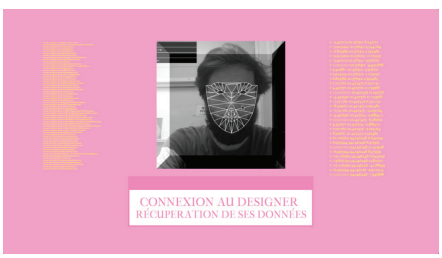
¶ Reportage photographique réalisé en librairies témoignant de la séparation des genres littéraires effectuée dans les rayonnages.

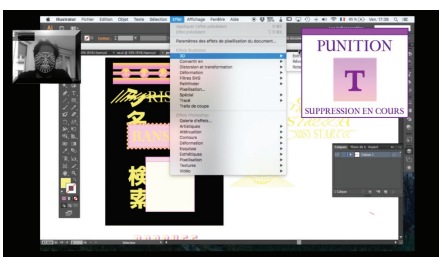
La transdisciplinarité, c'est-à-dire la confrontation et l'articulation des disciplines entre elles pour apporter une nouvelle vision, permet de créer des noyaux de conjonctions dont il faut se nourrir. De plus, on constate de par l'essor des technologies dites intelligentes que la société et notamment le monde professionnel tendent vers une forme d'automatisation globale. Christian Salmon dans son ouvrage *Tombeau de la fiction*[26] évoque la nécessité de créer des *« espaces refuges pour la création, des lieux de dialogue. »* Il cite également Gilles pour qui il est important de devenir des cartographes, c'est-à-dire qu'il nous faut créer *« des lignes de fuites, jeter des ponts, agencer de nouvelles relations entre arts et cultures; exhumer des cultures étouffées, des langues qui s'effacent..., être des archivistes au sens de Foucault qui qualifia un jour le travail intellectuel « d'érudition sans répit »*, à savoir confronter des sources contradictoires, publier des documents enfouis, ressusciter des histoires oubliées... Mais l'une des tâches les plus urgentes est aujourd'hui d'entreprendre un vaste travail d'enquête sur la transformation de l'espace culturel, ses effets de silenciation, de standardisation ou d'érosion, d'isolement et de fragmentation.» La nécessité d'aller vers ce que Edgar Morin appelle une pensée globale se dessine alors. Quels outils, en tant que designer graphique, pourrait-on mettre en place afin de lutter contre ces processus ? Comment pourrait-on favoriser un dialogue entre les disciplines qui serait au service de la créativité et de l'innovation ?

26. Ibid

Gilles Deleuze est un philosophe français né en 1925 et mort en 1995. Sa thèse de philosophie s'articulait autour de la notion de ressemblance entre copie, répétition infinie et original

Le projet de design graphique Banshee de Florian Petitdemange est intéressant à citer face à ces questions d'automatisation et de globalisation. Il part du problème des temps d'angoisses et d'errances que le designer peut rencontrer dans son processus de création. De ce constat, il imagine *Banshee*, une intelligence artificielle qui a pour fonction d'encourager le designer à modifier sa méthodologie de travail. Celle-ci instaure une «discipline stricte et stimulante». Ce principe peut faire écho aux projets d'OuLiPo (ouvroir de littérature potentielle) ou d'Ougrapo (ouvroir de graphisme potentiel) dans lesquels la contrainte est vectrice de créativité. Le projet se présente sous forme de quatre vidéos dans lesquelles l'utilisateur se retrouve immergé dans un une fiction dystopique. Les rapports dominants/dominés et homme/machine sont les points d'articulation du projet. L'utilisateur s'inscrit alors dans un processus de soumission à la machine qui se déroule en quatre étapes. À la fin, le designer est soumis à l'intelligence artificielle qui le dépossède de ses outils de création. Ce projet tend donc à s'interroger sur « l'obsolescence du designer » et la place de la machine et de l'intelligence artificielle dans les processus de création. Si la créativité arrive encore aujourd'hui à éviter le phénomène d'automatisation, Florian Petitdemange se questionne sur l'évolution qu'elle pourrait prendre face à l'humanisation des machines. Penser des points de conjonctions, dans les domaines artistiques, mais aussi avec et dans les autres disciplines, est un enjeu dont le designer peut s'approprier afin de proposer des solutions alternatives face à ce processus de compartimentation.





¶ PETITDEMANGE Florian. *Banshee*. Lyon : DSAA La Martinière Diderot. Projet de diplôme. 2017. http://florianpetitdemange.fr/

2. La légitimité de la fiction aujourd'hui ?

À prioris sur les oeuvres de fiction

Qui n'a jamais entendu « les histoires c'est pour les enfants » ou « t'en fais pas, ce n'est pas réel, ce n'est qu'une fiction » devant un récit imaginaire dérangeant ? Luc Lang, auteur français, en a fait plusieurs fois l'expérience et en témoigne dans son ouvrage *Délit de fiction. Pourquoi la littérature ?*[27] Observant une oeuvre d'art qu'il appréciait, le gardien du musée a tenté de le « rassurer » sur ce qu'il voyait, lui expliquant que l'oeuvre en question relevait de la fiction et n'était donc pas réelle.

27. Luc Lang. D*élit de fiction. La littérature pourquoi ?* Op Cit

La légitimité de la fiction se pose alors quand certains la dénigrent et la dévalorisent. La fiction est en effet souvent utilisée comme moyen de détachement, de justification et de comparaison avec ce qui est considéré comme la réalité. Le terme fiction devient alors péjoratif et disqualifiant. Luc Lang définit ce processus, dans son ouvrage, comme résultant du « symptôme d'un envahissement du mot fiction dans notre quotidien ». Cette notion est à mon sens intéressante à analyser. Anne Besson souligne l'idée d'un nouvel âge de la fiction. Si l'appropriation des œuvres de fiction n'est plus récente, celle-ci se voit cependant amplifiée par la démocratisation d'internet et la multiplication des différents supports et déclinaisons de ces œuvres. En effet, si l'on observe et analyse les biens culturels qui nous entourent, il semble difficile de passer à côté de l'omniprésence des œuvres à caractères fictionnels. Cependant, comme le souligne à nouveau Anne Besson[28], ce nouvel âge de la fiction s'est développé en parallèle du développement de notre société capitaliste, encourageant loisirs et divertissements comme injonctions.

Cependant, on relève là encore des limites accordées à cette volonté de valorisation. De manière récurrente, des alertes sont effectuées quant aux dangers et débords qui peuvent survenir d'une trop grande consommation de ces biens culturels fictifs. Est alors généralement accusée une consommation culturelle excessive de ces contenus, généralement des jeux vidéos. La citation d'Élodie Hommel est en ce sens intéressante. Elle souligne le fait que « *[...] la science-fiction et la*

28. BESSON Anne. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain.* Op.Cit

fantasy rassemblent une large variété de productions, qui présentent des niveaux de légitimité variés : ce processus de légitimation ne concerne que la part la plus reconnue des œuvres, les titres considérés comme les plus commerciaux restant frappés d'illégitimité. » Là encore, on retrouve une volonté de valorisation à demi-teinte, qui se veut sélective. Face à cela, des mises en garde et une volonté de distanciation face à ces contenus sont d'autant plus mises en place. Certains romans et contenus filmiques se voient en effet attribués l'expression « tirée d'une histoire vraie » comme si cela permettait de légitimer un contenu en lui ôtant tout caractère imaginaire et donc non recevable. On retrouve en effet une idéologie fiction/non-fiction assez présente dans la pensée occidentale. Ce terme a une symbolique assez forte qui organise notamment aujourd'hui les bibliothèques ou les librairies, comme en Angleterre où la classification des livres se fait entre fiction et non-fiction. Une différenciation entre ouvrages dits sérieux et œuvres de divertissement s'opère donc. La question d'une vérité — c'est-à-dire une connaissance reconnue — du roman se pose face à la dimension fictionnelle accordée à un récit. Ce qui est donc remis en doute n'est pas tant le statut littéraire, mais plutôt le roman en tant que moyen de se saisir, de présenter et d'interpréter le monde, car la dimension fictive d'un récit signifie que ses références ne sont pas nécessairement de l'ordre de l'exactitude et que de ce fait, le récit fait écho à d'autres mondes possibles. On conteste donc la légitimité de l'univers imaginé proposé. De plus, le roman est souvent travaillé vis-à-vis de la réception critique qui en est produite par la suite. Il doit faire face à cette question du vrai et du faux. De par cette dimension fictionnelle accordée au roman, il n'est plus considéré comme sérieux et nécessaire contrairement aux récits historiques.

Il convient cependant de questionner le terme de fiction qui semble si disqualifié. Étymologiquement, fiction vient du substantif *fictio, fictionnis*, dérivé du verbe *fingo, is, ere*. Le sens premier du mot fiction signifie donc « façonner, pétrir, modeler. » Le philologue et professeur Gaffiot parle de modeler de « la cire » dont la forme et le matériau sont mouvants et peuvent disparaître. Descartes évoque quant à lui la cire avec l'idée que sa définition sera toujours à réécrire, car celle-ci se métamorphose. Le terme sculpteur vient aussi de fictor, fictoris. On retrouve donc derrière le terme de fiction l'idée d'une création, d'un façonnage. Il est donc important, à mon sens, de noter que la fiction n'a pas pour but d'apporter et d'exposer la vérité, mais de proposer des vérités créées, de vérités potentielles. Ce sont les vérités dans ces mondes de fictions qui sont transposées via le lecteur et qui amènent de ce fait à la réflexion.

« [...] d'une évolution lente des mentalités depuis l'avènement des âges du capitalisme et de l'individualisme, qui aboutit, dans notre société du loisir éprise de jeunesse et vouée corps et âme aux diktats du divertissement, à cette valorisation des activités imaginaires et de la capacité de création personnelle. »

GABILLET Jean-Paul. *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis.* 478 pages. France : Editions du Temps. 2004 ISBN : 2842743091

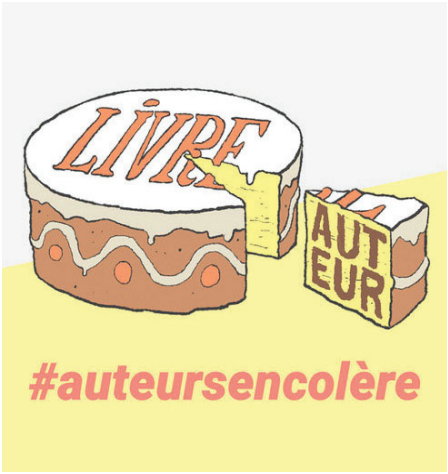
Mutations du statut de l'auteur

La fiction semble alors recevoir de nombreux aprioris, la plaçant du domaine du divertissement. Comme évoqué, le champ lexical même de la fiction et de l'imaginaire dépeint une atmosphère qui se veut péjorative, et face à cela, une forme de distanciation est alors réalisée dévalorisant ainsi le contenu. Il semble alors intéressant de se questionner sur les différents facteurs qui ont participé à cette dévalorisation afin de mieux l'appréhender, la comprendre et l'interroger, notamment au prisme du design.

L'évolution du statut de l'auteur est, à mon sens, un des facteurs à analyser et à prendre en compte dans ce processus de dévalorisation. Pour cela, revenant dans un premier temps sur une courte historicité du roman, au travers d'étapes non exhaustives.
C'est en 1150 qu'est apparue l'expression « mettre en roman ». Celle-ci renvoyait au fait de retranscrire un texte en langue romaine, soit en français populaire. Ces textes, cependant écrits en vers, étaient voués à être récités et non pas lus. C'est au 13e siècle que l'on préférera lire les romans au lieu de les écouter. Il est intéressant de relever qu'au Moyen-Âge, les romans étaient destinés à la noblesse. Ils occupaient ainsi une place importante dans la société. Au 16e siècle, malgré un taux d'alphabétisation bas, les romans se sont vus de plus en plus diffusés face à l'essor de l'imprimerie. Ce qui caractérise cependant le roman du 16e siècle est la part de comique et de parodie qui se développe, permettant aux auteurs d'évoquer des sujets importants et de ce fait, d'éduquer les populations par le maillage du réel et de l'imaginaire. L'auteur Rabelais par exemple diffusa sa pensée humaniste par le comique. De même, on voit au 16e siècle se développer le roman picaresque, dans lequel la noblesse n'est plus le sujet principal. On y questionne les différentes classes sociales en dénonçant l'ordre établi. Aussi, l'auteur au 16e siècle participe à transmettre des idées et à éduquer. De plus, les Fables, connues depuis l'Antiquité, développées au Moyen - Âge, mais aussi au 16e et 17e siècle, avaient elles aussi une fonction pédagogique importante. Au 17e siècle, le roman se voit cependant critiqué, car considéré comme occultant la vérité. Si ces critiques, en catégorisant le roman comme sous-genre, ont participé à la mutation du roman, on voit se développer un phénomène important à mettre en évidence selon moi. En effet, afin de contrer ces critiques, on voit se développer des romans aux histoires imaginaires, mais présentées comme réelles. Les auteurs cherchent en effet à rapprocher leurs écrits du réel afin de les rendre vraisemblables. En remettant des contextes réalistes en avant, ces romans subissent un réel succès. On peut notamment citer le roman *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe qui connut un grand succès notamment en Angleterre. Ces romans d'apparences réalistes se voient dotés de portées didactiques et analysent la psychée des personnages. Malgré les prémisses du fantastique qui apparaissent à la fin du 18e siècle avec notamment le roman gothique en Angleterre, le roman s'inscrit dans cette recherche de réalité. Au 19e siècle, le roman se voit doté d'un grand succès de par la généralisation de l'alphabétisation, la baisse des prix des ouvrages, mais aussi la diversification des mouvements littéraires. Le romantisme notamment se développe face à la révolution afin d'exprimer « le mal d'un siècle ». Les genres de l'autobiographie, du roman social et du roman historique se développent alors. De même apparaissent le roman réaliste et le roman naturaliste, toujours dans cette volonté d'aller au plus proche du vrai. Jules Vernes introduira alors dans ses romans d'aventures les inventions scientifiques, en le faisant ainsi le précurseur de la Science-Fiction. C'est seulement au 20e siècle que le roman et plus précisément ce qu'il est advenu avec le réalisme s'est vu remis en question. Les auteurs ont

alors cherché à sortir des formes courantes. Le roman existentialiste s'est notamment développé ou encore le nouveau roman à la suite de la Seconde Guerre mondiale. De même le roman dystopique et, ainsi, les romans de genres se sont développés au cours du 20e siècle. C'est à ce moment que le roman s'est édifié sous toutes ses formes.

Aujourd'hui alors, le roman et notamment le roman de genre semblent acceptés et ancrés dans notre société culturelle. Cependant, dans nos sociétés contemporaines, les auteurs se voient généralement attribués le statut de producteurs de divertissement, contrairement à d'autres époques antérieures où les auteurs pouvaient avoir une place plus importante dans la vie politique et sociale. Ces éléments se retrouvent notamment dans les programmes scolaires dans lesquels certains textes sont étudiés et d'autres, plutôt dénigrés Si l'on déambule au cœur d'une librairie, on y trouvera en effet sans difficulté des typologies d'ouvrages aux genres variés. Cependant, si on s'intéresse plus spécifiquement à nos librairies francophones, on y retrouve une forme de cloisonnement, un fossé qui se creuse entre différentes typologies de littératures. « Il ne faut pas lire du Musso et du Levy, c'est de la lecture de gare… » sont des propos souvent entendus et observés dans les classes. Si à l'école primaire, les enfants sont encouragés à lire des ouvrages qu'ils ont choisis, les programmes du collège et du lycée tendent à mettre en avant certaines œuvres, soit des classiques. Une forme d'élitisme se créer ainsi autour de certaines typologies de littérature, ne valorisant pas les autres. Si Tolkien ou JK Rowling commencent à être étudiés en classe, il ne s'agit pas encore d'une généralité. Le cas de la rentrée littéraire, gros événement littéraire annuel participe à valoriser uniquement certaines parutions, tout comme certains prix littéraires. Ces cloisonnements se retrouvent aussi au cinéma, créant des fossés. Cela se traduit aussi dans les aménagements de nos librairies francophones et dans la manière de classer les ouvrages. On retrouve ainsi des rayons « littérature » et des rayons plus en retraits pour les littératures de genre, accentuant cette différenciation. Je développerais cependant plus en détail ce point ultérieurement. De plus, aujourd'hui, le statut des auteurs — au sens large — fait l'objet de nombreux débats suite à la récente réforme du statut des auteurs. Le métier d'auteur est en effet peu considéré et assez précaire. Les revenus des auteurs ne cessent de diminuer, face à un phénomène de surproduction dans le monde de l'édition. Des études menées par le Ministère de la Culture et par le Centre National du Livre (CNL) ont montré que 90 % des auteurs touchaient un revenu en droits d'auteur inférieur au SMIC. Face à ces conditions, à la dévaluation du statut des auteurs, et à des réformes non adéquates, des mouvements voient depuis peu le jour et notamment celui de #auteursencolère — qui s'est également décliné à #payetonauteur et #payetonartiste —. Ces mouvements tendent à faire entendre et revaloriser les droits et statuts aujourd'hui dévalorisés.



¶ Illustration extraire du site officiel du mouvement des auteurs en colère. https://www.auteursencolere.fr/

Médias, fictions et formes de pouvoirs

L'évolution du livre, de la littérature et du monde de l'édition ont participé à la mutation du statut de l'auteur qui se voit alors attribué au statut de producteur de divertissement, de loisirs, et de ce fait est cloisonné et dévalorisé. Cette mutation s'est cependant réalisée en parallèle de l'évolution des médias qui a également eu un impact sur le statut des auteurs et sur l'appropriation des dispositifs narratifs. Quels rôles les médias et les différentes formes de pouvoir ont-ils joués dans ces processus de dévalorisation ?

On constate en effet que l'on n'a jamais autant raconté d'histoires qu'aujourd'hui. Les médias occupent une place importante dans ce phénomène. Un média renvoie aux différents « supports physique ou électronique de données », soit aux moyens « de transmission et de diffusion de l'information (journaux, télécommunications, édition, cinéma, etc.). » Selon Marshall McLuhan *« la définition de média est large : elle inclut toutes technologies, quelles qu'elles soient, qui offrent une extension aux limites du corps humain et de ses sens, de l'habillement à l'ordinateur. »* De même, il différencie les médias en deux catégories : les médias dits froids et les médias dits chauds. Cette différenciation s'opère par rapport à la différenciation d'informations véhiculées et perçues. Aussi, les médias dits chauds apportent une grande quantité de données, ils *« prolongent un seul sens et lui donnent une haute définition »* tels que la radio et le cinéma. Selon lui, cela n'incite pas une implication du public, contrairement aux médias dits froids à l'instar du téléphone et de la télévision.

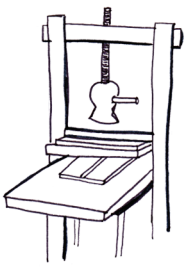
L'évolution des médias et l'apparition de la télévision, qui s'est imposée comme média de masse dans les années 60, ont favorisé l'essor et la communication des récits. La télé-réalité est aujourd'hui une des formes médiatiques populaires. Elle amène à questionner la frontière entre réalité et fiction, en proposant de suivre la vie de personnes sous l'angle d'un supposé « documentaire de vie ». Les téléfilms et les séries ont eux aussi participé à la transformation des formes de la littérature et de la lecture : les romans sont aujourd'hui de plus en plus longs et souvent de plus en plus complexes. Si de nombreux médias comme la télévision ou la radio ont eu leur âge d'or, la littérature n'en a cependant pas réellement eu.

Les médias ont également participé à la mutation du statut de l'auteur. Celui-ci faisait l'objet d'une certaine considération et d'une légitimité établie et reconnue. Des auteurs comme Zola ou Sartre ont marqué l'histoire littéraire et leurs livres ont eu un fort impact. Aujourd'hui, avec la transformation du champ médiatique, le statut de l'auteur a aussi changé. Comme l'évoque Sylvain Bourmeau dans le podcast *La suite dans les idées, la lecture apostrophée,* le livre ne se suffit aujourd'hui plus à lui même. L'auteur doit l'accompagner dans le processus médiatique que ce soit sur des salons littéraires ou dans des émissions. Ce changement du statut de l'auteur, qui aujourd'hui occupe plus la fonction de créateur de divertissement que producteur de savoirs participe à ce déni de la fiction face à une recherche de vérité.

29. BOURMEAU Sylvain. « La suite dans les idées, la lecture apostrophée. » *France Culture*. 4 novembre 2017. [En ligne].https://overcast.fm/+LzyC5JJ4

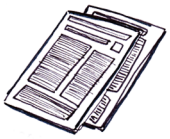
BARDET Emilie. *Petit historique des médias.* Saint-Lys. 2019.

1440



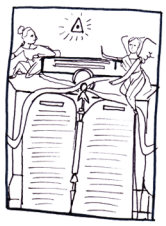
Invention de la presse à imprimer par Gutemberg

1600



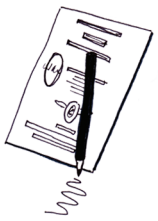
Premiers journaux en Europe et au Japon

1789



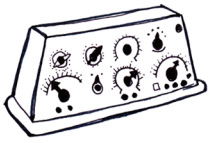
Loi sur la liberté d'expression en France au travers de la Déclaration des Droits de l'Hommet et du Citoyen

1881



Loi sur la liberté de la presse en France

1897



Invention de la radio avec la 1ere transmission par Marconi

1910

La Tour Eiffel, première station de radio en France

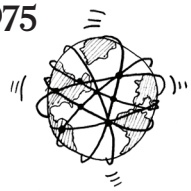
1920

Invention de la télévision (en 1950, télévision couleur aux Etats Unis, en 1960 en France)

1971

Charte de Munich qui définit les droits des journalistes

1975



Invention d'internet

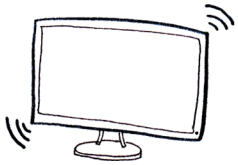
1990

Invention du web, de l'hypertexte qui permet de naviguer entre les différentes pages du web

1995

Première web radio

1995

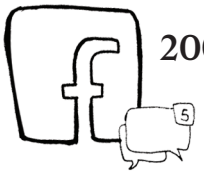


Télévision numérique

2002

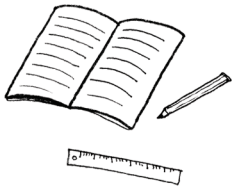
Presse nationale gratuite d'information quotidienne (en 1980, les journaux locaux gratuits apparaissent)

2004



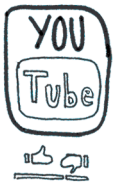
Création du réseau social Facebook par Mark Zuckerberg

2004



Classe média au collège Gérad Philippe avec des élèves de 5e

2005



Lancement de Youtube, plateforme de visionnage et de partage vidéo

2006

Création du réseau social Twitter

2010

Instagram, réseau social de partage d'images

2011

Snapchat, application de partage photos et vidéos éphémères

Les différentes formes de pouvoir se sont aussi approprié ces processus de narration et de représentation empruntés aux récits narratifs et aux œuvres littéraires. Depuis l'antiquité, les récits ainsi que les livres et les bibliothèques sont considérés comme des formes de pouvoir dont se sont servies les religions et la politique. Les bibliothèques étaient un moyen de conserver le savoir ainsi que la mémoire collective et de les transmettre. Cependant, lorsque ces processus de narration sont repris, on observe là encore une dévalorisation de par la dualité fiction/non-fiction qui persiste. La fiction apparaît comme une distraction alors que la société et les formes de pouvoirs prônent les histoires dites « vraies », c'est-à-dire des histoires basées sur un vécu personnel que l'on cherche à raconter. C'est l'idée d'un « avènement d'un « je » universel» qui pourrait alors être sujet et raconter ce qui serait qualifié de vrai et qui aurait été vécu. Luc Lang parle alors de «producteurs de récits » qui, en raison de la légitimité qu'ils construisent autour de leurs récits, peuvent communiquer ce qu'ils souhaitent. On peut alors questionner le danger des récits et de leur appropriation.

Il me semble donc intéressant d'aborder la question du storytelling - ou l'art de raconter des histoires - qui témoigne d'une appropriation par les médias des récits. Le storytelling est un outil narratif de communication, de marketing et de pouvoir. Tous types de récits sont utilisés dans ce processus, allant de la narration orale, de la narration visuelle, jusqu'à ce que l'on appelle le « digital storytelling » qui consiste en une immersion virtuelle dans un univers scénarisé et multisensoriel. Le storytelling se retrouve aujourd'hui dans toutes les disciplines et dans des secteurs très hétéroclites comme dans le monde militaire ou celui de l'entreprise. Les sciences sociales parlent donc aujourd'hui de « narrative turn » c'est un à dire d'un âge du récit face à l'expansion des histoires dans notre société au travers des médias. Le storytelling utilise les processus narratifs afin de capter l'attention et l'intérêt du spectateur en cherchant à susciter des sensations et des émotions. Il convient donc de parler aussi , en écho au design, du branding, c'est-à-dire de l'histoire de marque, que l'on retrouve dans les pratiques du design graphique notamment publicitaire. Des récits sont racontés autour des produits et des marques afin de créer de nouveaux mythes. Cette communication narrative est notamment utilisée dans le monde du luxe. On la retrouve aussi au sein de communications internes ou politiques. Des contres-narrations ont par exemple été créées à la suite des attentats du 11 septembre 2001. Christian Salmon, dans son ouvrage *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*[30], paru en 2008, parle alors de « storytelling de guerre». De nombreux secteurs font donc appel à cette technique du storytelling. S'il y a derrière cette méthode la volonté de proposer une « contre-réalité », une réalité qui serait alors autre et alternative, le storytelling peut cependant être remis en question au nom de sa dimension «manipulatrice». Le récit semble en effet utilisé comme un outil de contrôle . Sensibiliser à l'impact fictionnel s'avère être important, d'autant plus quand on sait que les récits ont été utilisés dans les dispositifs de propagandes. Les médias et leurs appropriations des récits participent donc à la dévalorisation de la fiction.

30. SALMON Christian. *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits.* 252 pages. Paris : La Découverte.2008. ISBN : 9782742791095

Le cas du design de marque ou branding peut aussi être questionné à mon sens. Le branding signifie marque en anglais. Étymologiquement, il vient de la racine germanique brendr/t signifiant brûler. Il y avait l'idée de marquer par le feu. Au cours du moyen-âge les vaches étaient marquées au fer chaud afin d'être identifiées par les fermiers.
Aux États-Unis, pendant la conquête de l'Ouest, on appelait branding ce processus de marquage des troupeaux. Ce terme sera par la suite repris dans les dynamiques commerciales pour définir les marques et leurs identités visuelles. Le branding va donc chercher à représenter l'identité d'une marque par son identité visuelle, mais aussi en cherchant à communiquer les émotions que cherche à véhiculer la marque au travers de ses produits. Pour cela, les marques cherchent à raconter des histoires : celles de leur marque et son histoire, de leurs produits, de leurs clients. C'est un moyen de partager l'essence de leur marque par le récit, car celui-ci permet de véhiculer des émotions et des valeurs. On peut alors parler du brand storytelling ou storytelling de marque. Le récit narratif est utilisé en fonction de la cible afin de renforcer l'adhésion et la connexion avec le consommateur. De plus, il est plus facile de se souvenir d'un produit par l'histoire qui nous a permis de le découvrir, que par une énonciation de ses propriétés. Les récits ayant la faculté de fédérer des communautés, ils fédèrent ici des consommateurs. L'illustratrice Yeah Cy analyse sur sa chaîne YouTube, dans la série Pub à clic, des publicités et comment elles communiquent leurs messages. Dans une de ses vidéos[30], elle analyse notamment l'une des dernières publicités de Castorama qui fonctionne sur le principe du plot twist, soit le retournement de situation. Cette publicité fonctionne sur une double lecture impliquant des émotions différentes. Dans cette publicité, une jeune fille fait le mur dans le dos de son père. Cependant, ce dernier se rend compte de ce qu'elle fait. Durant toute la première lecture de la vidéo, le spectateur suit ce père qui semble contrarié, jusqu'à barricader la fenêtre de la chambre de sa fille. Or, la scène finale amène à repenser l'histoire tout autrement. Dans cette dernière scène, le spectateur se rend compte que le père n'a pas barricadé la chambre, mais à au contraire construit tout un escalier de bois, acheté chez Castorama, afin que sa fille puisse sortir sans se faire mal. C'est alors l'image d'un père inquiet et soucieux cherchant à aider sa fille qui apparaît. Comme le souligne Yeah Cy, un changement émotionnel se passe chez le spectateur qui suit la relation d'un père et sa fille. Toute une dimension sociétale est apportée durant la publicité, qui remet en question les clichés du « père surprotégeant sa fille et n'acceptant pas qu'elle rencontre quelqu'un. » Yeah Cy souligne aussi la symbolique de l'escalier tissée tout au long de la publicité. Il est un symbole du chemin et de l'accomplissement que cherche à faire passer Castorama qui tend à accompagner ses clients dans leurs projets. « Parce que vous avez beaucoup à construire », renvoie ainsi à l'accompagnement direct proposé par la marque, mais aussi, ici, à la construction d'une relation père/fille. La publicité fonctionne donc sur une histoire forte aux valeurs familiales et sociétales dont le spectateur se souviendra en devenant ainsi un potentiel consommateur. Aussi, comme évoqué précédemment, cela démontre le pouvoir d'un récit narratif sur les individus.

30. Yeah Cy. « PUB•À•CLIC - Castorama ou l'art du plot twist » *Youtube*. France. 13 mars 2018. https://www.youtube.com/watch?v=tTY93e9JwPw

Toutefois, ce sentiment de manipulation commerciale et marketing peut là aussi se faire ressentir et dévaloriser ces contenus narratifs. Il est alors important de conserver un regard critique sur l'exploitation qui peut être faite des différents médias.

Pourquoi la fiction et la littérature seraient-elles légitimes ?

« Un conteur d'histoires ne se préoccupe pas de la réalité. Les histoires sont plus vraies que la réalité. Ce ne sont pas tant des constructions littérales que des récréations de l'imaginaire[31.] *»*

Ainsi, les médias ont participé à dévaloriser les œuvres de fiction. En effet, les médias, par l'appropriation des dispositifs narratifs et des récits, prônent les histoires dites « vraies » et « l'authenticité » en amenant à se détacher de ce qui est présenté comme faux. De plus, les différentes formes de pouvoirs, depuis toujours, usent des récits en leurs intérêts, ce qui amène à se questionner sur ces récits, à les mettre à distance et non pas forcément à les questionner et à se les approprier avec nos propres interprétations. La citation de Milan Kundera illustre en ce sens cela *« Le roman (comme toute culture) se trouve en plus dans les mains des médias ; ceux-ci étant agents de l'unification de l'histoire planétaire amplifient et canalisent le processus de réduction ; ils distribuent dans le monde entier les mêmes simplifications et clichés susceptibles d'être acceptés par le plus grand nombre, par tous, par l'humanité entière. »* Il s'agit donc de questionner aussi l'idée de storytelling, mais aussi de branding, qui, même s'ils tendent à proposer des « contres-réalités » ont leurs limites dans la manière qu'ils ont d'être exploités.

31. Citation prononcée par le personnage de la série *American Gods*, Mr. Ibis, soit Thot, Dieu lunaire et plus particulièrement patron des scribes. Il racontait l'histoire des Dieu. Dans la série, il s'occupe des morts et écrit l'histoire des Dieux. Citation extraite de l'épisode 7 de la saison 2.

C'est face à ces différents constats évoqués précédents que je me positionne aujourd'hui. Si un certain rejet de la fiction en tant que visions et outils légitimes semble ancré dans notre société notamment occidentale, je pense au contraire que dans la profusion des récits qui emplissent notre quotidien, les récits fictifs y ont leur place et y sont entièrement légitimes. La littérature et le livre ne s'inscrivent pas uniquement dans une dimension marchande, mais sont aussi des supports de communication qui peuvent nourrir enfants et adultes et qui constituent un laboratoire d'idées infini dans lequel il est bien de puiser. Les œuvres de fictions amènent à de nouvelles réflexions, notamment auxquelles on n'aurait pas pensé ou à des questions que l'on ne se poserait pas sur des histoires prétendument « vraies ».

Je tends donc à démontrer la légitimité et le pouvoir de ces récits fictionnels et notamment littéraires.

« Au demeurant, le plus grand ennemi de la littérature réside en elle-même : la littérature de sujet (journalistique, sociologique par exemple), qui n'est jamais que de la statitistique au passé simple. »
DANTZIG Charles

« J'écris par principe de résistance. Les images écrasent la réalité. Elles arrachent nos yeux par leurs fausses évidences. La vrai vision ne peut être obtenue que par l'écriture. » BOBIN Christian

« Parce que l'écriture autorise beaucoup plus de libertés, avec son imaginaire comme seule limite. Parce que l'écriture procède d'une réelle simplicité et d'une vraie legerté : juste prendre sons stylo (ou son ordinateur). » DAUDET Lionnel

« Dire le monde : c'est là mon seul désir. »
DEFALVARD Marien

« Toute image est précédée par des mots. Le moindre reportage télévisé ou radiodiffusé part d'une note, par exemple. Quant à l'audiovisuel, qu'est-il au départ, si ce n'est un scénario, un script en résumé, de l'écrit ? »
Doa

« Les images sur les réseaux sociaux ne disent rien s'il n'y a pas de mots pour les souligner. » DUFOUR Catherie

« Dans la lenteur du récit, la fiction transforme le lecteur, ele lui offre l'accès à d'autres vies, et laisse à l'imagination un espace sans limite. »
LESSANA Arrigo

« Pour que s'allume le théâtre de l'imagination dans la tête des lecteurs, sur la scène duquel les frontières se dissolvent et naissent l'empathie, la fraternité et le sentient d'appartenir au monde. » MAYAULT isabelle.

« Je me méfie des images sans les refuser pour autant puisqu'elles sont aussi probablement des symptômes de ce réel. » SACRÉ James

« Effectivement, d'une tradition orale, l'humanité est passée à l'écrit et aujourd'hui à l'image. L'expression fait sa révolution. Écrire des livres ne va pas dans le « sens de l'histoire. » Pourtant, il suffit de regarder la forme même des objets : l'épaisseur du livre contre la platitude des écrans. » GRAS Cédric

« Il n'y a pas de meilleur fabricant d'images que l'esprit humain. Éveillés, nous rêvons d'autres mondes et d'autres vies, jour après jour. »
WALLACE Naomi

¶ Citations d'auteurs ayant, répondu à la question «Dans un monde d'images à quoi bon la littérature ? «Dans un monde d'images à quoi bon la littérature ? Cinquante écrivains répondent». *Papiers, La revue de France Culture n°28*. France. Avril-juin 2019.

3. La fiction pour (s')ouvrir

Suite aux constats établis précédemment, il convient alors de se demander dans quelle mesure il semble important de revaloriser ces oeuvres de fictions. Il s'agit alors de démontrer l'importance de la fiction comme levier de compréhension du monde et d'ouverture, afin de penser de nouveaux potentiels et d'actionner des leviers d'actions. Il est alors intéressant d'aborder les corrélations qui peuvent se tisser entre designe et fiction dans ces processus. Que peut la fiction sur la production en design pour créer des leviers ? Comment le design peut-il être un outil dans la création de nouvelles fictions ?

Comprendre le monde et apporter un regard nouveau

Les œuvres littéraires et de fiction dressent des situations inédites au lecteur. La lecture produit une atmosphère particulière et un univers englobant par sa dimension immersive. Elle tisse des corrélations entre le lecteur, les personnages et les univers qui y sont dépeints. Au travers de la figure du personnage, cette mise en relation du lecteur peut s'établir avec des modes de vie, des époques et des lieux totalement différents. En ce sens, les fictions littéraires deviennent un outil d'observation du monde et de ses possibles. Que le récit fictif soit contemporain et qu'il dépeigne un monde probable et proche de la réalité du lecteur ou qu'il soit totalement de l'ordre de l'imaginaire dans un monde relevant de la fantasy, le lecteur s'y retrouve immergé, en proie à une exploration et à un processus d'adaptation et de compréhension.

Il me semble intéressant de relever une phrase de Serge Tisseron[32], psychiatre et psychanalyste français, qui écrit que « *la fiction constitue à la fois un espace de suspension du sentiment de la réalité, et une possibilité de s'en rapprocher en y croyant.* » Il y a ici l'idée d'un déplacement rendu possible par le récit. L'objet-livre — entendu comme support de la fiction littéraire — peut alors entrer en écho avec l'idée d'objet transitionnel. Cette notion provient du pédiatre et psychanalyste britannique Winnicott. L'objet transitionnel est utilisé par l'enfant dans le but de se créer une image rassurante, généralement à l'image de sa mère, pour combler une absence. Il a pour fonction d'enseigner à l'enfant que l'absence d'un objet ne signifie pas son inexistence. Cet objet, qui se matérialise généralement autour de la figure du doudou, passe par l'imaginaire et permet à l'enfant d'agir sur son environnement par un processus d'appropriation. La définition qu'en fait la pédopsychiatre Marie-Pierre Blondel est d'autant plus pertinente et intéressante. Elle écrit que « *L'objet transitionnel va lui permettre de créer un espace intermédiaire pour créer, penser, imaginer.* » En ce sens, la fiction peut être considérée, selon moi, comme une passerelle transitionnelle, un lieu des possibles pour comprendre le monde du lecteur et agir sur celui-ci. Elle devient un espace de compréhension et d'analyse à s'approprier. Cette capacité de déplacement, de transposition et d'appropriation entre l'univers du lecteur et celui de la lecture permet d'interroger le présent, mais aussi de créer une mise à distance face à lui pour le questionner. Ces déplacements permettent de faire sens et de dépasser la dimension « divertissante » de la fiction littéraire. De plus, le roman ne propose pas une idée fixe, il réinvente en permanence et, il peut être intéressant de mettre en évidence que le lecteur apporte aussi une réinterprétation permanente qui permet cette réinvention.

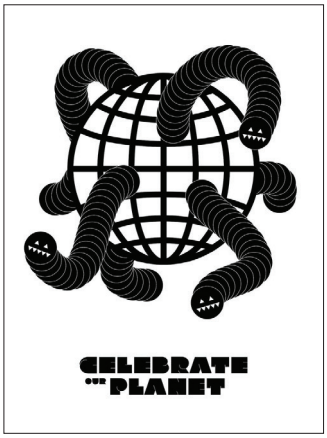
32. TISSERON Serge. «La réalité de l'expérience de fiction.» Paris. *L'homme*. n°175-176. 2005. [En ligne]. URL: http://lhomme.revues.org/29524

Les illustrateurs, par le visuel, créent eux aussi des portes ouvertes sur l'imaginaire au même titre que les auteurs deviennent les passerelles entre le lecteur et le récit. Supports complémentaires durant les lectures d'enfances, les illustrations déploient des mondes et peuvent ouvrir à la réflexion. Les collagistes notamment s'approprient des fragments issus de différents univers pour en créer de nouveaux où toutes les associations sont possibles. Les collages de l'artiste Julia Geiser sont notamment intéressants, car ils entrelacent et fusionnent des éléments différents — figuratifs, géométriques, tonalités vintages, animations ou images statiques — créant des récits originaux et uniques. Nombreux illustrateurs se réapproprient aussi les codes de l'imaginaire et notamment de la science-fiction dans leur travail d'illustration à l'instar du travail de Sam Chivers. Des projets de graphismes tendent aussi à donner la parole et à ouvrir de nouvelles visions. Les invitations lancées par le festival de La Fête du Graphisme sur des thématiques variées comme célébrer la ville ou célébrer la terre donnent la parole au travers de récits visuels dans le monde entier et croisent ainsi les regards et les possibles. Le graphisme couplé aux récits littéraires fictifs peut donc ouvrir de nouvelles représentations, plus riches et plus variées.

¶ Les affiches ci-dessous ont été réalisées dans le cadre de l'annonce envoyée par La Fête du Graphisme à 39 graphistes du monde entier afin d'imaginer le monde de demain et célébrer la ville.

¶ Kiko Farkas, graphiste brésilien

¶ La Boca, atelier créatif basé à Londres



¶ Homework, atelier créatif polonais

¶ Sandy Kerman, graphiste indonésien

¶ Illustration de Sam Chivers

Étude de cas : illustration et imaginaire

Sam Chivers est un illustrateur britannique. Diplômé en illustration de la Porstmouth University, l'illustrateur français Jean Giraud connu aussi sous le pseudonyme de Moebius a été une source d'inspiration pendant son enfance et plus largement la bande dessinée française des années 1970 et 1980. Le travail de Sam Chivers est empreint d'un univers à la fois riche et étrange. Ses illustrations numériques et colorées, réalisées principalement avec des aplats de couleurs, invitent le spectateur à entrer dans son monde créatif. Il imagine des paysages surréalistes et intrigants dotés de nombreux détails qui permettent une entrée immersive dans ses productions. Ses illustrations font échos à des situations futuristes, mais qui semblent tout de même proches favorisant ainsi le processus d'identification.

Ses illustrations reprennent certains codes de la science-fiction vintage. L'un des principaux sujets de prédilection qu'il est possible de retrouver dans son travail est celui du dialogue entre la nature et la science. Se côtoient en effet dans ses illustrations robots, machines, plantes et paysages naturels.

Sam Chivers utilise régulièrement dans son travail le principe de paréidolie. La paréidolie vient du grec pará et du latin idolum et renvoie aux idées de faux, de fantôme, de spectre… Il s'agit d'une illusion d'optique qui se base sur un stimulus principalement visuel et qui donne l'impression au regardeur de voir une forme humaine ou animale. Ce phénomène se base sur les facultés d'interprétation de l'être humain et sa tendance à chercher et donner du sens dans ce qu'il voit. Ce dispositif est intéressant, car il offre une double lecture et engage un processus de réinterprétation en jouant sur l'imaginaire.

« Dans un futur proche, les machines domineront le monde dans l'unique but de nous anéantir, elles développeront des assassins anéroïdes à l'apparence humaine. »

Sam Chivers trouve son inspiration dans son environnement. La nature et sa contemplation nourrissent ses productions. Cette démarche créative est intéressante, car elle lui permet d'avoir un regard nouveau et différent sur le monde qui l'entoure et qu'il peut alors se réapproprier par la suite. Cela lui permet de même d'exprimer un point de critique sur sa vision du monde et de la technologie.

Aussi, les œuvres de fiction se présentent comme des symboles, des indicateurs d'une époque. Les œuvres littéraires amènent aussi des clés de compréhension, car elles sont symboles de l'époque où elles ont été créées. Il y a différentes temporalités dans une œuvre : celle du récit, celle du lecteur et celle de l'auteur. La temporalité de l'auteur est empreinte du contexte historique, social et culturel de l'époque. Ainsi, le récit reflète les problématiques et les thématiques qui caractérisent le moment où l'œuvre a été produite. Marc Atallah évoque notamment le fait que la science-fiction ne parle pas du futur, mais du présent. Ainsi, certaines œuvres de science-fiction, au-delà de penser des univers futuristes, sont symboles des questionnements actuels tels que ceux de la conquête spatiale à un moment donné. Des chercheurs de la NASA notamment s'appuient sur l'analyse de productions fictionnelles, filmiques ou littéraires, pour élargir des pistes potentielles qui n'ont pas encore été explorées. De même, les objets et leurs usages ne sont pas représentés de la même manière et n'ont pas les mêmes valeurs en fonction des contextes historiques. Olivier Wathelet[33], dans sa conférence sur le design de fiction, aborde l'exemple des voitures autonomes qui, dans des imaginaires précédents symbolisaient l'accès à un temps de loisirs alors que dans les imaginaires actuels et partagés, elles favorisent et s'inscrivent dans un temps de travail. Questionner ces archéologies contextuelles et l'évolution des usages peut constituer un laboratoire d'idées et un levier d'action pour le designer.

33. WATHELET Olivier. JOUER AVEC LES FUTURS, Design Fiction. *ECV digital*. France. 2016. [En ligne]https://www.youtube.com/watch?v=S463zxh70cI

« Le langage nous enveloppe, nous met au monde, tout à la fois nous le donne et nous en protège. »

AUDEGUY Stéphane. Petit éloge de la douceur. 144 pages. Paris : Folio. 2007. ISBN : 2070345459

Le langage occupe également une place importante dans notre rapport au monde. Nancy Huston évoque dans son ouvrage *L'espèce Fabulatrice*[34]— ouvrage dont la lecture a été un point clé de ma recherche — l'importance du sens pour les êtres humains. Selon le CNRTL, le sens est la faculté qui permet de ressentir des sensations. Le sens, c'est également ce qui permet de juger, de comprendre, de discerner et d'appréhender. C'est une manière de voir spécifique. La vie des êtres humains s'apparente à un récit. On y retrouve une forme similaire qui peut se traduire par un enchaînement d'évènements. C'est cependant le sens accordé qui apparaît comme un point commun et central. Les humains, en ayant conscience du temps et de ce fait des différentes étapes de la vie, allant de la naissance à la mort, accordent de l'importance au pourquoi. Ils cherchent à mettre du sens dans leur existence. *« Notre spécialité, notre prérogative, notre manie, notre gloire et notre chute, c'est le pourquoi. »*

Le langage, c'est-à-dire la faculté que l'être humain possède afin de matérialiser et de communiquer sa pensée, de manière écrite ou orale, lui permet de signifier ce sens. Il relève, selon Nancy Huston, d'une forme de magie. Luc Lang évoque quant à lui l'idée que l'humain fait monde dans et par le langage. Sans les humains et sans le langage, il n'y aurait pas de nomination. Le langage permet de transformer la réalité en histoires. Il est ce qui permet à l'être humain d'interpréter et d'inventer, mais aussi de rendre compte de ce qui existe. Le langage est ce qui le différencie de l'animal. Grâce à cette faculté, il a la capacité de se détacher, de prendre du recul sur ce qui l'entoure et d'analyser. Nancy Huston parle alors de « cerveau

34. HUSTON Nancy. *L'espèce fabulatrice*. 197 pages. Arles : Actes Sud. 2010. ISBN : 9782742791095

conteur ». C'est le cerveau qui attribue du sens et qui créer des interprétations. Le langage se présente comme un objet dont le sujet peut s'approprier : dans la forme que prend le langage, le sujet devra à chaque fois le faire sien. L'énoncé qu'il fera lui sera propre. Il se l'approprie. Les rêves, les cauchemars, les fantasmes et les délires sont donc eux des interprétations, des histoires façonnées par notre cerveau. Ce phénomène ne peut alors être contrôlé. L'être humain cherche donc à apporter en permanence des explications à tout ce qui l'entoure. L'explication étant une fiction permettant elle aussi de donner du sens.
Penser le langage serait penser un rapport au monde et à la réalité. Designer par le langage et le récit et proposer des pistes de réflexion autour du langage sont des pistes à explorer, selon moi, pour le design. Il façonne en effet nos représentations et nos identités. Agir sur le langage et les récits dans les processus de projet, mais aussi dans la communication de ces derniers peut donc être un levier d'action, mais aussi de compréhension et de réception. Il peut aussi devenir un matériau riche pour produire. C'est en ce sens que les mots construisent aussi une part centrale dans mon processus de création. Travailler en développant une archéologie sémantique participe à créer un levier d'action. Le langage visuel ouvre aussi des potentialités d'appropriation différentes. Le projet réalisé par Jessica Paradis dans le métro toulousain avec Tisséo s'inscrit dans cette démarche de récit visuel. À partir de la découverte et de l'analyse d'histoires, d'anecdotes autour de l'origine du nom de ces stations, une série de pictogrammes a été réalisée afin d'en faire une représentation visuelle. Ces dispositifs ont pour but d'aider les personnes malvoyantes ou atteintes d'un handicap mental ou cognitif à identifier et à mémoriser les étapes d'un déplacement afin de mieux se repérer.

Nancy Huston[35] évoque le rapport entre trois dimensions : persona, personnage et personne. Persona signifie masque. Il y a l'idée d'un rôle à jouer que l'on retrouve aussi au travers des personnages de fictions. Un personnage peut être défini comme un protagoniste imaginaire ou réel qui joue un rôle et agit dans un récit. Face à ces trois notions, la présence des «autres » comme public face à ce rôle apparaît. Cette idée de l'autre, qui renvoie aux personnes extérieures au lecteur, prend une dimension importante. Grâce aux contenus fictionnels, il devient possible de s'identifier aux autres. Cela signifie se projeter imaginairement dans la peau de quelqu'un. Cette projection permet d'apprendre des leçons, d'engendrer une forme d'éthique, mais aussi de développer l'empathie. L'empathie est la faculté d'un individu à s'identifier et à se projeter dans la peau d'une personne autre dans ce qu'elle peut ressentir. La littérature permet donc d'explorer l'intériorité d'autrui grâce à un processus d'identification.

35. Ibid.

Lorsque la survie est en jeu, l'être humain a tendance à adhérer aux fictions. La littérature permet au lecteur de s'éloigner et de dépasser les récits primitifs. Être non-lecteur semble donc être dangereux. Le roman apparaît en effet selon Nancy Huston comme un outil civilisateur. Il permet de prendre du recul par rapport à l'identité que l'on a reçue. De plus, en déclenchant le processus d'identification à autrui notamment au travers des personnages de romans, il permet, comme évoqué précédemment, de développer l'empathie et permet un ainsi un meilleur déchiffrage des autres cultures. Nancy Huston questionne dans le chapitre «Pourquoi le roman »le pouvoir de l'éducation et de la lecture comme outils pour lutter par exemple contre le terrorisme à la place des armes. L'éducation apparaît en effet comme importante. Il apparaît alors comme nécessaire de savoir et de comprendre en quoi lire est important et comment cette activité peut faire du bien et devenir un outil. Cette compréhension est

importante afin de créer un intérêt autour de la lecture et pour susciter l'envie de lire. Le roman peut donc jouer un rôle éthique.

La littérature peut se présenter aussi comme un outil d'enrichissement. L'art littéraire n'a pas pour objectif de battre, de dépasser, d'être meilleur que la réalité humaine. Il a pour but de lui donner un autre point de vue. Il cherche à faire émerger une autre vision de ces réalités afin de les mettre à distance. Les romans permettent donc, pendant un instant, grâce à leur pouvoir immersif et d'authentification, de se détacher des récits imposés, de ces fictions subies et de donner ainsi le recul nécessaire pour en faire une autre lecture et agir dessus. C'est grâce à la capacité de déplacement, de transposition et d'appropriation entre l'univers du lecteur et celui de la lecture qui permettent d'interroger le présent, mais aussi de créer une mise à distance face à lui pour le questionner. Dans l'histoire, malgré les différentes formes de censure, la fiction ne cesse de rebondir. Elle se présente comme l'expression des possibles et a pour but d'explorer les potentialités du futur humain. La faculté de transposition du lecteur dans des univers nouveaux et potentiels est un processus de réflexion et de pensée qui doit s'opérer dans les moments qui accompagnent et suivent la lecture. Ces moments de réflexion ne doivent pas être induits directement dans la lecture, mais doivent se matérialiser d'eux-mêmes pour le lecteur. C'est aussi cela qui fait la richesse des interprétations, car elles sont propres à chaque lecteur.

« Ce qui n'interdit pas au roman de devenir à son tour un objet d'analyse dans l'extériorité de son espace. Mais il le sera après avoir été traversé, éprouvé avec ses personnages, leur histoire, et l'écriture qui les fait advenir. Ce sera enfin parler de la nage après s'être laissé emporter dans le fleuve, et non en restant sur la rive, bardé d'un savoir inerte. »

ibid,

La littérature est donc un outil critique. L'être humain est sujet à de nombreuses fictions en permanence. Il arrive que ces dernières soient pauvres. Parfois, il peut aussi être difficile d'accepter et de se projeter dans des récits dérangeants, nous bloquant ainsi dans des perceptions établies du futur. Créer de nouvelles fictions plus riches semble donc être essentiel. La littérature peut alors devenir une clé pour déterminer et comprendre ces fictions dites pauvres et pour ouvrir de nouveaux imaginaires et donc de nouvelles possibilités fictives. « *Car au lieu de s'avancer masquées, comme les millions d'autres fictions qui nous entourent, nous envahissent et nous définissent, la littérature annonce la couleur : je suis une fiction, nous dit-elle ; aimer-moi en tant que telle. Servez-vous de moi pour éprouver votre liberté, repousser vos limites, découvrir et animer votre propre créativité. Suivez les méandres de mes personnages et faites-les vôtres, laissez-les agrandir votre univers. Rêvez-moi, rêvez avec moi, n'oubliez jamais le rêve.*[36.] » Les fictions littéraires nous montrent des réalités, des vérités, mais elles ne nous disent pas où sont le bien et le mal. Un bon roman se présente alors comme « une plaidoirie éthique ». Il y a la question d'une morale, d'un univers nuancé qui n'impose pas, mais qui soumet à la réflexion. Il faut donc conserver ces fictions qui sont vitales et en créer de nouvelles. De plus, les fictions littéraires proposent des récits potentiels qu'on ne rencontrerait pas forcément en temps normal. Cela permet donc de susciter des questions que l'on ne se poserait pas ou auxquelles on ne penserait pas face à des récits qu'on pourrait qualifier de vrais. « Lire, c'est orienter, écouter et regarder. » Les fictions façonnent notre réalité, elles sont rassurantes et unificatrices et sont donc indispensables. La condition humaine repose donc dans la fiction.

36. Ibid.

Jessica Paradis, designer graphique

Contexte : Jessica Paradis, designer graphiste sur Toulouse, est à l'initiative du projet des pictogrammes dans le métro Tisséo. La fiction et les récits ont occupés une place privilégiées dans ses production.

Quel est ton rapport à la fiction ? En tant que designer graphique ?

Avant de m'orienter vers le graphisme, je souhaitais devenir auteur. Je devais avoir huit ans, lorsque j'ai rédigé ma première histoire. C'est un univers qui m'a toujours attiré, que ce soit en tant que lectrice qu'en tant que narratrice. Alors lorsque j'ai vu qu'il pouvait s'allier avec le design graphique, je me suis fait une joie de marier ces deux passions.

Utilises-tu ces fictions dans ton processus créatif ?

Ce n'est qu'en analysant mes productions que je me suis rendu compte que la narration (au sens large) avait une place particulière dans mon processus de création. Instinctivement, j'ai toujours tendance à partir d'un récit ou à raconter une histoire à travers ma création.

Quels types de fictions t'intéressent ? Que penses-tu des fictions littéraires ?

Je suis une amoureuse des livres et des bons romans. J'ai grandi avec les romans de JK Rowling et l'univers qu'elle a conçu. Depuis que j'ai douze ans, je pratique le jeu de rôle écrit en m'en inspirant. Il s'agit du RPG sur forum. J'ignore si tu sais de quoi il s'agit donc je te le détaille un peu. C'est une sorte de fiction ou de cadavre exquis, qui s'écrit à plusieurs. Chaque participant interprète un personnage à qui il donne un caractère. Par la suite, à tour de rôle, l'histoire évolue et où chacun apporte sa pierre à l'édifice.

Tu présentes ton mémoire* sous forme de fiction, peux-tu le présenter un peu ?
(* mémoire réalisé au DSAA mention graphisme du Lycée des Arènes à Toulouse en 2016)

Avec mon mémoire je voulais démontrer que la narration et le design pouvaient aider à la transmission d'informations. Être source d'enseignement. Rédiger toutes ces réflexions sous la forme de récit me semblait être une des meilleures façons de démontrer ce que j'avançais. Dans «Celui qui passe les portes de la montagne» (nom de mon mémoire), on suit Travis Meyran, mon personnage principal durant plusieurs étapes de la vie. Tour à tour, il se questionne sur la place de la narration, du design et de l'enseignement. Par ses expériences et découvertes, j'ai pu mettre en avant mes réflexions et analyses.

Dans ton projet réalisé pour Tisséo, la narration occupe une place importante (récits au travers des illustrations), quel processus as-tu utilisé pour articuler la narration et les histoires au projet ?

Dans le but d'aider les usagers en situation de handicap et/ou ceux qui ne peuvent pas lire notre alphabet, j'ai réalisé des illustrations pour chaque station du métro toulousain. Pour savoir quoi représenter, je me suis inspirée des anecdotes des quartiers de Toulouse. Pourquoi la station / le quartier se nommait de telle ou telle façon ? En faisant quelques recherches, je me suis rendu compte qu'il y avait des anecdotes derrière chacune d'entre elles. J'ai voulu imager avec un dessin simple un élément qui évoquerait cette histoire.

L'exemple le plus parlant est la station Trois Cocus, qui suite à une erreur de traduction s'est retrouvée nommée ainsi. Le quartier aurait dû se nommer 'Trois Coucous' qui sont trois oiseaux.

En fonctionnant par la narration, mon travail a gagné -je crois et l'espère- en profondeur. Maintenant, chaque image invite l'ensemble des usagers à connaître l'histoire du lieu dans laquelle elle est installée. La cible visée s'est élargie.

Est-ce que, selon toi, il serait intéressant de revaloriser les fictions ? Que penserais-tu de la création d'outils créatifs basés sur les fictions notamment littéraires pour stimuler la créativité et ouvrir de nouveaux imaginaires et de nouvelles potentialités ?

Ce dont je suis certaine, c'est qu'il est toujours intéressant de valoriser les fictions. Tout comme encourager la créativité. Peu importe sa forme. Donc totalement pour ! Et qu'ils entrent dans les programmes.

¶ PARADIS Jessica. *TISSÉO, VISUELS DE RECONNAISSANCE.* Toulouse. Novembre 2017. [En ligne] https://jessicaparadis.com/tisseo.html

La fiction, un outil social et civilisateur

Les œuvres de fiction sont de ce fait des outils qui permettent, par des processus de projection et de déplacement, de s'ouvrir sur de nouveaux univers, de nouvelles situations et ainsi, de les comprendre. De plus, les œuvres de fiction sont le reflet d'une époque, celles dans lesquelles elles ont été produites. Elles amènent ainsi à se questionner sur le présent et les futurs possibles, mais avant tout sur notre passé et nos évolutions. Elles permettent donc de prendre du recul pour comprendre et envisager de nouvelles choses. Les fictions ont aussi participé à produire des univers visuels et à façonner certaines de nos représentations, à l'instar de la culture populaire. Il s'agit à présent de questionner le pouvoir de la fiction sur notre rapport à nous-mêmes, mais aussi aux autres.

Quel rapport occupons-nous avec les autres lecteurs ? Se plonger dans la lecture semble apparaître comme une expérience solitaire, individuelle. Cela peut notamment se justifier par l'expérience immersive qu'elle génère, isolant le lecteur de son monde premier durant un temps spécifique. L'atmosphère et le monde englobant qui se tissent autour de lui donnent accès à ce monde de fiction et aux différents personnages. Keith Oatley parle d'un temps de lecture pour se comprendre en tant qu'être humain. Le livre semble apparaître comme un temps intérieur, intime. Il est le support qui permet à ces temporalités, celle du lecteur comme celle de la fiction, de se rencontrer, de se mélanger et ainsi de devenir vecteur d'imaginaires et de changements. Ce processus d'ouverture se produit par son intériorité. Cependant, comme évoqué dans l'ouvrage *Le livre-échange. Vies du livre et pratiques de lecteurs*[37], *« lire, c'est s'affilier à des mondes sociaux. »* En s'ouvrant sur le monde et aux autres, la lecture peut donc devenir vectrice de lien social et d'échange.

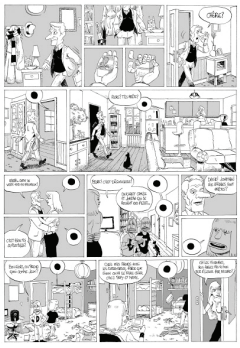
37. LE BÉCHEC Mariannig, BOULLIER Dominique, CRÉPEL Maxime. *Le livre-échange. Vies du livre et pratiques de lecteurs.* 286 pages. Caen : C&F Editions. 2018. ISBN : 29158257695

Les temps de lecture et les livres forment donc une expérience intime à la vie du lecteur. Ce dernier entretient une relation particulière au récit qui entre en résonance avec son vécu passé ainsi que son présent. Ces lectures peuvent par conséquent laisser des traces et avoir un réel impact sur sa vie. De nombreux lecteurs partagent cependant cette expérience intime de lecture avec d'autres lecteurs. En effet, des groupes de lecture se développent, rassemblant autour de livres des personnes passionnées. Des communautés littéraires voient également le jour. C'est ainsi que la communauté des Potterhead, fans de la saga *Harry Potter* de JK Rowling, a émergé. Le développement et l'essor de ces communautés se sont vus favorisés par les différents médias sociaux comme la communauté de Bookstagram sur Instagram ou les Booktubers qui regroupent des youtubeurs orientant leurs vidéos vers le monde du livre. En parallèle, de nouvelles plateformes spécialisées se développent et encouragent l'échange autour des livres comme Babelio ou Livraddict. De nouveaux concepts de librairies émergent aussi comme la librairie numérique Glose qui permet au lecteur de créer des groupes de lecture et des discussions à plusieurs autour d'un même livre numérique. Il peut donc être intéressant de parler de lecture sociale, c'est-à-dire d'un temps de lecture qui met en relation notamment avec les nouveaux outils numériques.

Sigmund Freud, neurologue et fondateur de la psychanalyse, a écrit *« Partout où je suis allé, un poète était allé avant moi. »* Cette phrase est selon moi pleine de sens. Elle rappelle que si, lors du temps de lecture, on semble être seul, de nombreux lecteurs sont passés avant nous. La lecture a en conséquence ce pouvoir de nous mettre en relation, de créer un lien fort avec des personnes

éloignées de nous tant dans des modes de vie que dans des époques et des lieux différents. De plus, le lecteur est aussi amené à déceler l'intériorité, la pensée de l'écrivain au travers du récit qu'il compose, mais aussi, comme évoqué précédemment, l'époque et les contextes qui le caractérisent. Si les livres le plongent dans un monde de fiction, cette fiction est la construction mentale retranscrite par des mots de l'imagination et de la pensée de l'auteur. Le lecteur partage donc, même s'il semble seul, un imaginaire collectif et une pensée commune à d'autres personnes. L'environnement de lecture peut de même être un facteur favorisant le lien social. Le lecteur peut côtoyer ou croiser d'autres lecteurs dans son quotidien. Les lieux de lecture comme les bibliothèques, librairies ou bibliobus sont à même de favoriser l'échange et le partage. L'intérêt pour la lecture peut aussi provenir d'une personne extérieure : des parents, d'un instituteur, d'un ami… La lecture peut aussi devenir un moment de partage comme au travers des groupes de lecture à voix haute ou lorsque des parents lisent des histoires à leurs enfants. Au mois d'avril, j'ai notamment été contactée par la boxe littéraire *Kube* pour participer à un groupe de collaboration afin de mettre en place une nouvelle boxe littéraire dans le but de donner le goût de lire aux enfants. Cette expérience m'a permis d'appréhender et de participer en amont à la création d'un nouveau concept. Des projets tendent donc à favoriser et à mettre en avant la dimension collective de la lecture. *Les Éditions Rutabaga,* spécialisées dans la bande dessinée, ont notamment pensé de nouveaux dispositifs de BD sous forme de fiches qui se lisent à deux afin de créer une expérience ludique et collective. Le designer peut donc avoir un rôle à jouer afin de favoriser, par des dispositifs, la discussion autour des livres et la création d'échanges créateurs.

Editions Rutabaga



¶ Collection BDA2. Éditions Rubataga. France. 2016.

Les œuvres littéraires, en dépeignant des réalités empreintes d'un certain nombre de valeurs et de principes, apparaissent comme porteuses de valeurs.. Lors de sa lecture, le lecteur peut alors s'approprier ces valeurs ou au contraire en émettre un avis critique. Ce processus d'appropriation témoigne d'une capacité d'identification. L'identification est, selon le CNRTL, « l'action de s'identifier, de se confondre avec quelqu'un, quelque chose. » De ce fait, comme évoqué précédemment, le lecteur rencontre et tisse des liens avec un grand nombre de personnages. Il peut alors se confondre avec eux en incarnant leur rôle : en devenant un persona il porte le masque de ces protagonistes. Il semble alors intéressant d'évoquer les livres-jeux plus généralement connus sous le nom de livres dont on est le héros. Ces ouvrages ludiques s'appuient sur les choix du lecteur qui impactent alors le récit. Le lecteur devient un personnage à part entière et les processus d'identification et d'imprégnation semblent plus importants.

Il est donc intéressant selon moi, d'aborder le roman comme un outil d'ouverture et de déploiement. Le roman permet de s'ouvrir sur des univers moraux plus nuancés. Les horizons infinis qui s'ouvrent au lecteur sont riches et peuvent avoir un réel impact. Ludovic Bichler dans « François Bon et la fiction comme pratique[38] » évoque l'idée de la fiction comme « geste de savoir. » François Bon rejette en effet l'idée d'une différenciation stricte entre la fiction et la réalité. Il expose la fiction comme une pratique qui va agir directement dans la vie quotidienne. La fiction serait donc comme un outil pour appréhender le monde. C'est notamment par l'imaginaire qu'il est possible d'outrepasser la frontière des représentations. Cette curiosité engendrée par l'imaginaire permet au lecteur d'aller au-delà du récit et des univers dépeints et de s'approprier cet acte fictionnel dans son monde.

38. BICHLER Ludovic. « François Bon et la fiction comme pratique. » Villetaneuse. *Itinéraires.* 2013. [En ligne]. http://journals.openedition.org/itineraires/862

Il me semble donc intéressant, en tant que designer, de retranscrire ce geste de fiction dans les processus de création. D'autre part, permettre aux récepteurs et usagers des productions de s'identifier, au-delà des représentations établies, et de s'approprier les valeurs transmises semble essentiel. Pour s'ouvrir sur le monde et les potentialités, il convient alors de doter les processus créatifs de cette capacité d'ouverture, tant dans la conception que dans la réception.

Les constats précédents permettent donc de dépeindre le roman comme un espace de rencontres et d'identifications. En créant ce que l'on pourrait qualifier de cocon culturel, le roman peut protéger le lecteur de certaines réalités. En effet, les différentes crises à la fois politiques, économiques, sociales ou environnementales qui marquent notre société actuelle influencent de manière croissante l'achat de livres en librairies. Ce constat est le résultat d'une étude menée notamment en Amérique latine par l'anthropologue du livre Michel Petit[39]. Si le taux de lecture n'a jamais été aussi élevé face à la multiplication des supports numériques, l'achat de livres semble apparaître comme un besoin pour un certain nombre de personnes. Cet espace englobant et rassurant favorise l'immersion ainsi que le processus d'identification et l'appropriation de valeurs. Toutefois, comme évoqué précédemment, le roman encourage les échanges. Il se dote donc d'une « propriété conversationnelle. » Le livre se présente donc comme un espace de rencontres de plusieurs univers et de ce fait de plusieurs subjectivités. Cela témoigne d'une pluralité des mondes et des interprétations qui peut être riche et qu'il faut cultiver.

39. PETIT Michèle. *Éloge de la lecture. La construction de soi*. 159 pages. Paris : Éditions Belin. 2002. ISBN : 2701132428

Il peut donc être intéressant de créer, par la lecture, une attention collective. La jonction de ces interprétations autour de thématiques présentes dans les livres peut en effet engendrer des discussions et des débats. Le design peut alors proposer des outils de dialogues. Le projet *Électron Libre* initié par Lou Marthiens-Lartigue avec Alexis Plards et Camille Le Ricousse dans le cadre du projet *Arte Factura* est en ce sens parlant. Ce projet de fanzines participatifs, produit en collaboration avec *Arte Factura*, s'est construit autour de tables rondes de discussions créatives. Les participants ont été amenés à réfléchir, discuter et produire autour d'une thématique donnée — Féminités pour la première session et Masculinités pour la seconde — afin de produire une édition graphique. Ces typologies de projets tendent à donner la parole et à favoriser les conjonctions. de subjectivités tant différentes que proches.

¶ MARTHIENS-LARTIGUE Lou. PLARD Alexis. LE RICOUSSE Camille. Electron libre. Toulouse. 2017. https://www.behance.net/gallery/57545681/Electron-Libre-1-Fminits https://www.behance.net/gallery/57546709/Electron-Libre-2-Masculinits

Stage réalisé avec Christophe Havot, éditeur chez Az'Art Atelier

Compte rendu de stage : livres et échanges

Afin de réaliser une expérience en lien avec le domaine du livre, j'ai réalisé un stage d'un mois en juillet 2018 avec Christophe Havot, directeur de la collection *L'Orpailleur* chez Az'art atelier éditions, maison d'édition toulousaine.

Il s'agit d'une petite maison d'édition indépendante, hors des circuits de distribution du livre, qui tend à valoriser des écrits libres et singuliers. Elle privilégie l'inattendue qui réside dans la rencontre d'un lecteur et d'un livre. Lors de ce stage, je vais collaborer avec Christophe Havot sur la collection L'orpailleur qui revendique une vision différente de la lecture. Elle s'intéresse à des livres qui éveillent la réflexion et qui proposent de nouvelles visions. Récits singuliers, le roman *Un débarras* de Dana Hillot témoigne de cette démarche : il tient le lecteur en haleine et s'inscrit dans l'urgence et l'immédiateté du récit en ne proposant aucun point tout au long des 200 pages de lecture, hormis le point final.

J'ai été amenée à participer à un premier projet préalable. En mars s'est tenue une table ronde littéraire au café littéraire de Léguevin afin de présenter la collection L'Orpailleur ainsi que les ouvrages de Nathalie Straseele, publiée aussi chez Az'art atelier éditions. J'ai été amenée à réaliser l'affiche et les cartons d'invitation de l'évènement. J'ai de même participé à la table ronde durant laquelle j'ai pris des photos pour la communication ultérieure de l'évènement. Cet évènement m'a permis de discuter avec des auteurs, des lecteurs, des libraires et des éditeurs en échangeant autour du monde du livre. Ce fut un moment riche en échange d'expériences.

Aussi, j'ai travaillé sur la mise en page d'un livre de poésie et de photographie. Cette expérience va m'a permis de questionner le lien et la circulation entre forme éditoriale et contenu. De même, j'ai dû questionner et penser des dispositifs et des solutions pour communiquer autour de la collection sur différents médias et dans différents lieux et contexte, car celle-ci ne s'inscrit pas dans les services de distribution classiques.

Ce stage m'a permis d'appréhender le monde du livre dans un autre contexte et de m'enrichir de l'expérience d'un éditeur pour porter un regard nouveau sur ma recherche.

Aujourd'hui, cette collaboration se poursuit. Je vais notamment être amenée à penser une newsletter pour la collection de livres de la collection. Cette approche est intéressante, car elle permet de questionner un élément faisant lien entre le lecteur et une maison d'édition. De plus, elle tend à participer à la valoriser d'une série de livres.

¶ Ci-dessus, affiche réalisée pour la table ronde littéraire qui a eu lieu en mars 2018.

¶ Photographies réalisée durant la table ronde littéraire au Café des livres de Léguevin.

Le double statut de la fiction

La fiction, en développant l'empathie, possède un réel pouvoir social. De plus, des communautés se créent autour d'œuvres de fictions, favorisant le rassemblement et l'échange. Des mouvements d'action peuvent ainsi se créer, à l'instar des mouvements qui ont émergé suite à la mort du personnage lesbien Lexa dans la série *The 100*. De plus, en devenant un espace de projection et d'identification au travers des personnages, l'immersion est d'autant plus grande et permet ainsi au lecteur/spectateur de vivre des choses qui n'auraient pas été possibles autrement. Aussi cela permet d'entrevoir de nouveaux possibles. Il semble alors intéressant de questionner ces processus de projections.

Intéressons-nous dans un premier temps à la dualité fiction/réalité qui peut exister. Comme cela a été évoqué précédemment, l'être humain attribue du sens dans tout ce qu'il fait. Personne ne pourrait évoluer dans le réel à la manière des animaux, car l'être humain a conscience du temps et du monde qui l'entoure. « Réel-réel : cela n'existe pas, pour les humains. Réel-fiction seulement, partout, toujours, dès lors que nous vivons dans le temps. » écrit Nancy Huston.[40] De ce fait, il est intéressant de s'interroger sur l'idée de réel et de fiction. Le monde humain est imprégné d'histoires et donc de ces fictions. Elles apparaissent comme des réalités humaines qui sont donc construites. Elles deviennent alors la réalité. Serge Tisseron, dans son texte « La réalité de l'expérience de fiction[41] » issu de la revue *L'Homme* et publié en 2005, évoque aussi cette frontière mouvante entre fiction et réalité. Ces deux expériences influent mutuellement l'une sur l'autre. Il y a donc l'idée d'un double mouvement dynamique qui s'opère. Le réel est porteur d'une potentialité fictionnelle du monde. La fiction va donc impacter le réel et le réel va appeler lui aussi la fiction. François Bon évoque alors l'idée d'un lien entre conscience fictionnelle et référentielle. « *L'impression que certains pans du réel transitent vers l'imaginaire, qu'alors on les visite par l'écriture et le livre, mais qu'ils doivent devenir carte blanche dans le monde réel.*[42] » La circulation qui s'opère entre la sphère du réel et celle de la fiction crée ainsi un transfert cyclique. On peut donc parler d'interpénétration entre fiction et réalité.

40. HUSTON Nancy. L'espèce fabulatrice. Op cit

41. TISSERON Serge. « La réalité de l'expérience de fiction. » Op cit

42. BON François. Op Cit.

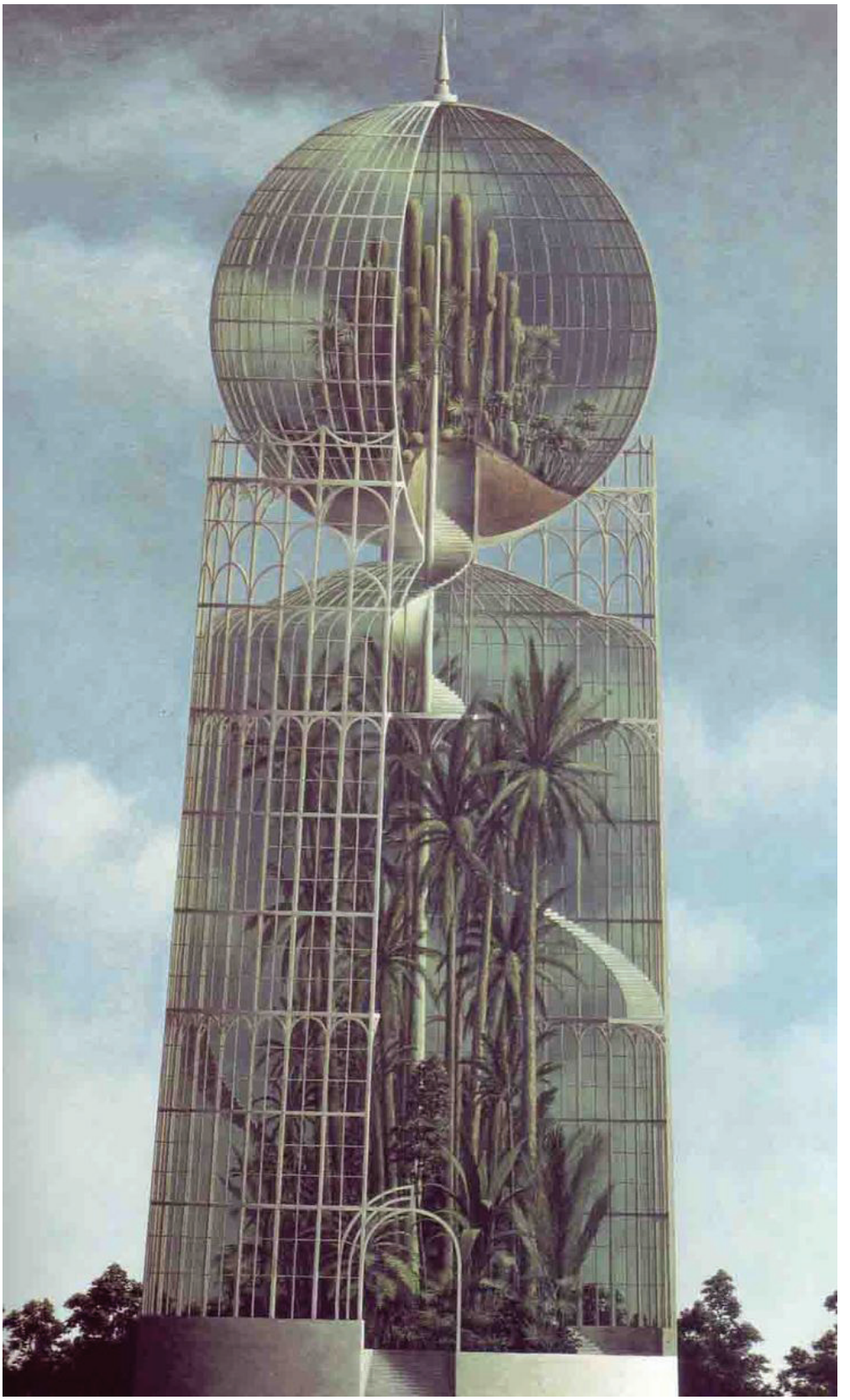
« Des complexités de la l'âme à la mécanique des sociétés, de la conquête des nouveaux mondes à l'exploration du passé, le roman va se faire historien, sémiologue, psychologue, géographe, sociologue. À l'opposé des encyclopédies qui lui sont contemporaines, il produira non pas des synthèses, mais du discernement, non pas des systèmes, mais une prolifération de l'expérience, une dissémination du sens. »

SALMON Christian. *Tombeau de la fiction.* Op Cit.

Nancy Huston[43], au travers du chapitre « Moi, fiction » déconstruit l'identité individuelle qui semble constituée d'éléments objectifs et démontre que celle-ci est le résultat d'un processus de narration fictionnel. Tout au long de sa vie, l'être humain est encadré par diverses instances de socialisation. Il reçoit durant ces étapes et notamment durant son enfance un grand nombre d'informations qu'il assimile et qui construisent son identité. Ces informations sont cependant des histoires qui ont été racontées par d'autres personnes. Ainsi, le nom d'un individu n'est pas objectif. Lorsqu'il est attribué à un enfant, il fait écho à un lien passé ou à une symbolique précise. Nancy Huston parle alors de « sens fictif » et du fait que le nom n'est pas objectif, mais que l'on doit apprendre à l'habiter. La date de naissance d'un individu apparaît aussi comme une construction fictionnelle, le temps étant un indice utilisé par l'être humain pour créer une narration et apporter du sens. Nancy Huston analyse ainsi divers éléments qui constituent notre identité : la généalogie, le sexe, la religion, l'appartenance ethnique, la langue, le métier, le diplôme et la politique et, par un même développement, démontre qu'ils découlent tous eux aussi de ce processus de narration et apparaissent donc comme des fictions.
En démontrant le caractère fictionnel des identités humaines, Nancy Huston met donc en avant le pouvoir réel de ces fictions. Qu'elles constituent notre identité ou qu'elles forment nos croyances, elles possèdent un réel pouvoir et agissent au quotidien. Elles permettent aussi d'avoir conscience du caractère fictif de l'identité des autres et nous inscrivent dans ce que Nancy Huston appelle un « réseau de Nous » qui permet de structurer l'existence humaine. L'être humain a en effet besoin d'un lien avec les autres pour vivre. Le langage permet alors de créer ce lien et de mettre une présence entre un individu et les autres. Il est une clé d'accès au monde humain. C'est notamment à partir de ce constat que l'auteure met en avant le fait que nous sommes « L'espèce fabulatrice. »

L'histoire individuelle se construit en effet par rapport à une Histoire collective. Il est là aussi intéressant de questionner en quoi l'Histoire est une fiction. Lorsque l'Histoire est enseignée, elle n'est plus objective. Il serait impossible de restituer la totalité des évènements qui ont eu lieu. Ainsi, on choisit de présenter certains passages de l'Histoire ce qui amène à créer du récit et du sens. Cela s'explique notamment par le fait que l'être humain révise, retouche et adapte spontanément et en permanence l'ensemble des images qu'il reçoit. Ces images reçues sont en effet partielles, incomplètes et nécessitent un « processus automatique de remplissage. »
Les illustrations de Minoru Nomata explorent cette question de dualité. Artiste et professeur à l'université Joshibi d'art et design à Tokyo, il réalise des architectures dystopiques qui amènent à questionner le monde et à penser une forme d'ailleurs. Il puise son inspiration dans l'univers musical et dans l'exploration de lieux divers. « Je pense que mon travail explore ce monde dystopique. La réalité est un mélange de beauté et de laideur. Quelque chose de beau, simple et pur ne va laisser dans nos esprits qu'une vague impression et n'y restera pas longtemps. Et d'un autre côté, quelque chose de laid ou de chaotique impactera durablement nos pensées. C'est pour cela que je tente de rassembler ce conflit dans mes toiles. Cette dualité est l'un des éléments les plus importants de notre monde. » Il est intéressant de voir comment cette dualité devient alors un vecteur de création et de réflexion dans le but de créer un impact.

43. HUSTON Nancy. *L'espèce fabulatrice*. Op Cit.



¶ Illustrations de Minoru Nomata.

L'imaginaire et la dimension narrative sont des facteurs qui permettent et favorisent cette idée de circulation entre la réalité et la fiction. Comme évoqué précédemment avec le processus de compartimentation des savoirs, notre société et plus particulièrement notre culture occidentale fonctionne sur le principe de délimitation, d'exclusion et de sélection qui ne permettent pas « la libre circulation, la libre manipulation, la libre composition, décomposition, recomposition de la fiction. » Hermann Broch — romancier, essayiste et dramaturge — s'est questionné sur la place du roman par rapport aux autres sources et vis-à-vis des autres supports de savoirs. Sa bibliothèque se présente comme une forme d'encyclopédie. Il y a donc l'idée de rencontre permanente entre savoirs, valeurs et formes. Il apparaît alors central de questionner le principe d'intermédialité. Il s'agit d'un champ de recherche s'inscrivant dans une approche transdisciplinaire. Celle-ci s'appuie sur l'interaction entre différents médias afin de faire émerger un nouveau sens. C'est de par ces approches transdisciplinaires qui, par frictions et rencontres, créent de nouveaux sens. Il y a dans cette notion de création celle d'action, de geste, de façonnage que l'on retrouve. Aussi, nous reviendrons plus en détail sur ce principe d'intermédialité ultérieurement, afin de questionner et d'analyser comment elle peut devenir un levier.

En enclenchant cette circulation ainsi que cette dynamique narrative tant dans les formes que dans les valeurs et les savoirs, les frontières entre fiction et réalité se troublent davantage favorisant ainsi le geste de fiction. Les contes urbains d'Agostino Lacurci me semblent intéressants à évoquer. Ces fresques murales créent une rupture visuelle tout en invitant les passants à imaginer leurs significations. Ces contes visuels, en s'inscrivant dans le contexte créent une narration entre eux-mêmes, les passants, et les lieux dans lesquels ils ont été produits. Chaque passant peut alors créer une trame narrative subjective. De plus, Anne Besson utilise le terme de « monde actuel » au lieu de «réalité ». Cette transposition est intéressante car elle exclut les frontières cloisonnantes du terme réalité.

Aussi, prendre conscience du double statut de la fiction, et plus particulièrement de la dimension fictionnelle de nos existences et de nos sociétés, amène à prendre en considération l'importance des récits et des fictions. En ce sens, il est important de les revaloriser et de mettre en évidence la « réalité » et l'enjeu réel de ces contenus.

¶ Illustration urbain d'Agostino Larcurci

Fiction-Réalité

Piste de projet : questionner la notion de frontière entre fiction et réalité.

Le dispositif de cette affiche, qui met en page un extrait de l'article de Serge Tisseron, tend à modifier l'expérience de lecture et cherche à jouer avec sa sémantique.

Le premier paragraphe du texte « Suspendre le sentiment de la réalité pour s'en éloigner ou s'en rapprocher. » suit comme code graphique le liseré noir avec le texte en blanc alors que le second chapitre, « La fiction, c'est ce qu'on peut considérer à volonté comme sa propre réalité. »se présente avec le texte en noir sur fond blanc. Les deux codes graphiques permettent de différencier les deux chapitres et orientent la lecture. Cependant, si le lecteur fait le choix de lire l'article en ne prenant pas en compte cette différenciation, les deux chapitres se croisent lors de la lecture et proposent une nouvelle sémantique au texte. Celui-ci, qui semble alors construit, propose un sens qui devient plus abstrait.

Cette expérience graphique fait écho au principe des mots-valises, c'est à dire des mots qui se forment par la rencontre, la fusion d'au moins deux autres mots différents. Des idées entrent alors en collisions ou en frictions et peuvent amener tant à la réflexion qu'à la création d'un nouvel univers.

BARDET Emilie. *Fiction-Réalité*. Toulouse : Université Toulouse Jean-Jaurès. Novembre 2017.

LA RÉALITÉ DE L'EXPERIENCE DE FICTION

SUSPENDRE LE SENTIMENT DE LA RÉALITÉ POUR S'EN ÉLOIGNER OU S'EN RAPPROCHER.

LA FICTION, C'EST CE QU'ON PEUT CONSIDÉRER À VOLONTÉ COMME SA PROPRE RÉALITÉ.

FIC-TION RÉA-LITÉ

Suspendre le sentiment de la réalité et le réintroduire à volonté sont des fonctions essentielles de l'esprit humain, une sorte de respiration de la vie le réintroduire la vie psychique. À tel point que nous sommes parfois tentés de le faire dans « la vraie vie ». Certaines personnes le font par exemple au volant de leur voiture : elles conduisent de manière à se procurer des émotions excitantes comme si cela ne pas pour but de jouer avec des émotions qui sont jugées agréables, mais de se protéger contre des émotions ou des pensées éprouvantes. La barbarie qu'il accomplissait n'étaient plus vécus par lui comme faisant partie de la réalité. Dans le même sens, le cinéaste Michaël Haneke a dédié à la cruauté un film intitulé *Funny games*[4], autrement dit « jeux amusants » ! Mais, bien c'est pour cela que nous les recherchons. Dans l'espace des fictions, rien n'est pourtant gratuit. La réalité concrète est suspendue, certes, mais c'est pour offrir à la réalité psychique un espace plus vaste où se déployer. La fiction permet alors à son spectateur de voir sa vie autrement, c'est-à-dire tantôt plus clairement – quand il est guidé par le désir de mieux comprendre certains ressorts cachés de son existence –, et tantôt à travers un voile opaque – quand il souhaite avant tout se masquer à lui-même certains aspects pénibles. C'est pourquoi certaines fictions se donnent comme un miroir révélateur de la société – Ressources humaines, de Laurent Cantet, en est un bon exemple – tandis que d'autres tentent de faire oublier à leurs public toute préoccupation concrète ou sociale, comme les romans « à l'eau de rose » ou les grands mélos du cinéma international. Que le même mot de « fiction » puisse désigner à la fois des spectacles qui affichent leur intention de faire oublier la réalité, et d'autres celle de s'en rapprocher, est évidemment une source de confusion. Diverses tentatives sémantiques s'emploient à la réduire. Certains auteurs de fiction parlent ainsi par exemple de « cinéma du réel »[5], ou de « fiction du réel », tandis que du côté des documentaristes, on parle de « fausse fiction sur vrai vécu », de « fausse fiction sur vrai vécu en situation » ou encore de « fausse fiction sur vrai vécu en reconstitution » (Rossignol 2001). Ces distinctions, aussi intéressantes soient-elles, seraient pourtant fort dangereuses si l'on oubliait que c'est le récepteur lui-même qui fixe le statut accordé à l'oeuvre qu'il regarde. Il est toujours possible de refuser d'être renvoyé à soi par un spectacle qui vise pourtant cet effet ou, à l'inverse, de se mettre à réfléchir sur soi à partir d'un film dont ce n'est pas le but[6]. Les deux mouvements sont possibles parce que les images invitent en même temps à entrer pour se laisser bercer par elles, et à s'en dégager pour prendre de la distance et les maîtriser. Images et aux récits importe bien plus que leur genre et/ou leurs qualités intrinsèques.

Chacun a la liberté de considérer que ce qu'il vit dans la réalité ne l'engage pas vraiment, mais c'est à ses risques et périls car ses proches engagés dans la même réalité peuvent à tout moment l'y rappeler ! Au contraire, toute fiction crée un cadre dans lequel il ne dépend que du spectateur de croire ou non que ce qui s'y passe concerne sa réalité, sans que cela n'engage jamais rien d'autre que lui-même. À tel point que l'on peut se demander si nous ne goûtons pas une fiction à la mesure de notre capacité à la « défictionniser », c'est-à-dire à pouvoir considérer qu'elle nous prêtait pas à conséquence dans la réalité, alors que le risque d'un accident est évidemment considérable. Parfois, cette suspension du sentiment de la réalité n'a concerne intime- ment. D'ailleurs, de façon générale, les spectateurs ont souvent tendance à juger les comportements des personnages de fiction selon des références morales, comme personne qui se met dans un tel état d'esprit décide en quelque sorte de considérer les événements réels auxquels elle participe comme un jeu. Par exemple, dans s'il s'agissait de personnes réelles, et certains hasardent même à leur sujet des interprétations psychologiques. Bref, quand on s'intéresse à des fictions, c'est toujours le film de Patrick Roman consacré à la guerre d'Algérie[7], l'un des tortionnaires explique que les actes de pour y chercher des ressemblances avec sa propre réalité. Et portés par ce désir, nous ne nous comportons pas différemment face à des documentaires et à des fictions. La preuve en a été donnée il y a quelques années. De jeunes adolescents, confrontés à des séquences télévisées de fiction et d'actualités, réagissaient dans les deux cas en se posant exactement les mêmes questions, notamment : « le personnage aurait-il pu agir ou réagir même situation, comment réagirais-je ? »[8]. Autrement dit, le mouvement qui pousse un spectateur à s'intéresser à un spectacle passe toujours d'abord par l'annulation de que chacun d'entre nous puisse choisir à tout moment de gérer sa réalité comme un jeu, ce sont indéniablement les fictions qui nous le permettent le mieux… et la distinction entre réalité et fiction, même si celle-ci est rétablie dans un second temps. Et encore ne l'est-elle que très imparfaitement ! En témoigne la tendance de nombreux spectateurs à s'adresser à du héros en soi et de l'autre, évoquer nos relations aux fictions est une erreur. Celle-ci suppose l'externalisation de certaines parties de soi dans le héros. Le lecteur ou le spectateur expulse et localise au dehors – dans une créature de fiction – ce qu'il méconnaît ou de « fiction du réel », tandis que du côté des documentaristes, on parle de « fausse fiction sur vrai vécu », de « fausse fiction sur vrai vécu en situation » ou qu'elles nourrissent notre vie sociale. Sans ce processus de recréation permanente des oeuvres auxquelles nous sommes confrontés, celles-ci ne seraient que des corps morts… même si, dans notre culture, l'auteur d'une oeuvre est volontiers tenu pour tout et ses spectateurs pour rien. Mais cette utilisation des fictions suppose que nous sachions faire alterner, face à elles, deux attitudes d'esprit opposées et complémentaires. La première consiste à y croire et à s'y laisser prendre, la seconde à n'y plus croire et à s'en « déprendre ». Ces deux mouvements sont possibles parce que les images invitent en même temps à y entrer pour se laisser bercer par elles, et à s'en dégager pour prendre de la distance et les maîtriser. Images et aux récits importe bien plus que leur genre et/ou leurs qualités intrinsèques.

« La réalité de l'expérience de fiction ». *L'Homme*. [En ligne]. 175-176 | juillet - septembre 2005. Consulté le 23 octobre 2017.

SERGE TISSERON

« De façon générale, le but de l'art romanesque n'est pas de faire plus fort que la réalité, de la battre au jeu de l'incroyable. Car rien ne peut battre la réalité humaine. Ses délires. Son ingéniosité stupéfiante, dans la cruauté comme dans la grâce. Ce que l'art romanesque peut faire, en revanche, c'est nous donner un autre point de vue sur ces réalités. Nous aider à les mettre à distance, à les décortiquer, à en voir les ficelles, à en critiquer les fictions sous-jacentes. […] En plus, au moins provisoirement, nous devenons meilleurs ! En effet, tout bon roman est aussi une plaidoirie éthique… mais d'un type particulier. » [6].

« Mon imagination prit un parti qui me sauva de moi-même et calma ma naissante sensualité : ce fut de se nourrir de situations qui m'avaient intéressé dans mes lectures, de les rappeler, de les varier, de les combiner, de me les approprier tellement que je devinsse un de ces personnages que j'imaginais, que je me visse toujours dans les positions les plus agréables selon mes goûts, afin que l'état fictif où je venais de me mettre me fît oublier mon état réel, dont j'étais si mécontent. » (1re partie, livre I). [7].

« La vérité n'est jamais conquise ou découverte; elle nous trahit, nous surprend, elle doit nous vaincre avant de nous convaincre. Elle surgit dans l'éclat du non-dit, comme faille, mirotement de l'involontaire, épiphanie du sens, plutôt qu'acharnement de la pensée, de l'intelligence. » [8].

1. L'Ennemi intime. France 3. Mars 2002.
2. Pour une analyse de ce film, on peut lire mon ouvrage : TISSERON Serge. *Y-a-t-il un pilote dans l'image ? Six propositions pour prévenir les dangers de l'image*. Paris, Aubier. 1998. ISBN : 2700724003
3. Comme je le montre pour mon propre compte dans : TISSERON Serge. *Comment Hitchcock m'a guéri : que cherchons-nous dans les images ?* 200 pages. Paris. Albin Michel. 2003. ISBN : 2818501210
4. À la différence de *Matrix 2*, où l'attention du spectateur est concentrée sur un personnage principal.
5. Recherche réalisée entre 1997 et 2000 avec le soutien du ministère de la Culture, du ministère de la Famille et du ministère de l'Éducation nationale, dont les résultats ont été publiés dans Serge Tisseron (2000). Ces résultats rejoignent ceux de recherches menées auprès d'adultes (Fiske 1987).
6. HUTSON Nancy. *L'espèce fabulatrice*. 197 pages. Arles. Actes Sud. 2010. ISBN : 9782742791095
7. ROUSSEAU Jean-Jacques. *Les Confessions*. 864 pages. Paris. Gallimard. 1959. ISBN : 2070399699
8. SALMON Christian. *Tombeau de la fiction*. 201 pages. Paris. Denoël. 1999. ISBN : 9782742791095

Cette première partie tend à dresser l'univers historique et contemporain de la fiction et de la littérature. Elle a permis de démontrer les pouvoirs et enjeux qui en découlent pour en faire des leviers. L'imaginaire occupe une place centrale pour l'être humain, son évolution et la société. Cependant, face au déni et à la dévaluation qui en est faite, mettant à distance ces contenus pourtant riches, il semble important d'aller vers une revalorisation de ces dernières — revalorisation non commerciale et marketing mais des enjeux et leviers possibles qui en découlent —. En effet, les œuvres de fiction permettent de comprendre le monde qui nous entoure, de développer l'empathie et de favoriser l'échange. De plus, prendre conscience de la dimension fictive de nos identités et de nos sociétés permet de mieux comprendre le pouvoir de ces contenus.

La seconde partie tend quant à elle à questionner, dans un microcosme plus centré que constitue l'espace de la fiction à la fois physique et graphique, ces lieux comme espaces de revalorisation face aux constats et enjeux établis précédemment. Comment mettre en valeur les œuvres de fictions et favoriser l'échange dans les bibliothèques ? Quelle place pour la fiction dans les bibliothèques universitaires et scientifiques ? Comment le travail graphique des œuvres de fiction peut-il remettre en avant ces contenus ? Comment la fiction peut-elle influencer le travail en design ? Enfin, comment décentrer et transposer les fictions et dispositifs narratifs dans d'autres disciplines ?

Chapitre 2 : Penser les espaces de fiction comme lieux de revalorisation

Définissons dans un premier temps la notion d'espace. Il s'agira ici de questionner différentes typologies et notions d'espaces : l'espace physique, l'espace graphique, les espaces décentrés, l'appropriation d'un espace, la transition et le mouvement dans l'espace, etc. Selon le CNRTL l'espace est «un milieu idéal indéfini, dans lequel se situe l'ensemble de nos perceptions et qui contient tous les objets existants ou concevables. Il s'agit d'un concept philosophique dont l'origine et le contenu varient suivant les doctrines et les auteurs.» L'espace peut être physique ou immatériel. Il est intéressant de noter la liberté et l'ouverture que propose cette définition. L'espace ici regroupe l'ensemble des perceptions, tangibles ou non, et laisse de ce fait des libertés d'appropriations. Rappelons que Anne Besson évoque les oeuvres de fiction en termes de mondes, d'univers. En cela, la notion d'espace prend un sens particulièrement intéressant. Il apparaît comme un système extensible à l'infini. Il est alors intéressant de mettre en corrélation cet espace à concevoir et aux multiples possibles avec les contraintes des espaces tangibles, physiques, à l'instar d'un espace délimité par un format ou un volume. C'est de cette réunion que les possibles, selon moi, peuvent prendre forme. Aussi, afin de rendre cela possible, les processus de circulation, évoqués précédemment, mais aussi de transition sont importants. L'articulation de tous ces espaces se présente comme un levier d'action intéressant.

Travaillant principalement par le design graphique, l'espace graphique et visuel sera abordé de manière centrale dans cette partie. La question des visuels et des représentations me semble en effet essentielle dans ces processus d'articulation et de circulation. Ils apparaissent comme des éléments médiateurs en favorisant les processus de rencontre et de compréhension. Ils peuvent souder des notions entre elles et créer de nouvelles nuances. Cet espace graphique, visuel, se présente à la fois comme un outil et comme un support.

L'espace physique et conceptuel de la bibliothèque sera abordé ici dans un premier temps. Il sera analysé et questionné, notamment face aux différents éléments évoqués en première partie, la bibliothèque possédant des enjeux contemporains en corrélation avec les sujets évoqués précédemment. Il s'agira par la suite de questionner plus précisément l'espace graphique. Comment celui-ci peut-il participer à la revalorisation des oeuvres de fictions ? Il sera aussi intéressant, à l'inverse, d'analyser comment les fictions peuvent influencer la production en design graphique en devenant ainsi des outils de réflexions et d'ouvertures créatives. Aussi, nous nous intéresserons aux processus de transition, de décentralisation des oeuvres de fictions et des dispositifs narratifs. Comment ces derniers peuvent-ils être utilisés dans d'autres disciplines ? Comment favoriser ces processus de circulation et d'appropriation ? Ainsi, nous mettrons en évidence comment donner à voir les enjeux de ces oeuvres fictionnelles et des processus narratifs comme leviers dans une approche transdisciplinaire.

1. La place des oeuvres de fiction dans les bibliothèques.

Histoire et fonction des bibliothèques

Je me questionne dans un premier temps sur le microcosme que constitue la bibliothèque. Selon le CNRTL, une bibliothèque est le lieu où sont rangés les livres dans l'optique d'être consultés. Etymologiquement, le mot bibliothèque renvoie notamment au meuble dans lequel on rangeait les livre. La bibliothèque renvoie aussi au bâtiment, à l'espace physique dans lequel «sont déposées, rangées, cataloguées diverses collections de livres, périodiques et autres documents que le public peut, sous certaines conditions, consulter sur place ou emprunter.»

XVIe	XVIIe	XVIIIe	XIXe	XXe -XXIe
Bibliotheque	Biblioteque	Bibliotéque	Bibliothéque	Bibliothèque
	Bibliothéque	Bibliotheque	Bibliothèque	
	Bibliotheque	Biblioteque		
		Bibliothéque		
		Bibliothèque		

Évolution graphique du mot bibliothèque

Il convient ici de rappeler une courte historicité de la bibliothèque. L'histoire des bibliothèques est étroitement liée avec celle de l'écriture et de son évolution : elles permettent de conserver les traces écrites. Les premières traces de bibliothèques sont très anciennes. Elles remontent vers le IIIe millénaire avant notre ère, en Mésopotamie et en Égypte, où les premières collections de rouleaux de papyrus et d'argile ont été retrouvées. Biblion, en grec, signifiait le papyrus. Plus largement, le terme de bibliothèque et son origine bibliothèkè datent quant à elles de l'antiquité et plus particulièrement du 4e siècle avec J-C. Il s'agissait cependant de bibliothèques privées. L'une des bibliothèques les plus connues de l'époque était celle d'Alexandrie, en Egypte, fondée en 288 avant notre ère au cœur du Musée. De nombreux moyens ont été mis en place afin d'y rassembler le plus d'ouvrages, d'écrits et manuscrits possibles, afin d'y placer les savoirs du monde. De ce fait, de nombreux copistes, grammairiens et philologues travaillaient sur ce projet qui a rassemblé environ 700 000 ouvrages. Cette bibliothèque a cependant été détruite. Malgré la disparition de celle-ci, elle est toujours citée aujourd'hui

comme exemple. Autrefois, les bibliothèques, en plus de représenter un lieu culturel, se trouvaient ainsi au service des différentes formes de pouvoirs — royal, religieux ou privé — et symbolisaient l'ambition de rassembler les savoirs du monde. La bibliothèque d'Alexandrie était notamment considérée comme la capitale intellectuelle. De nombreuses bibliothèques étaient donc fermées au public. De même, suite à de nombreuses invasions, un grand nombre d'ouvrages a disparu, témoignant de l'enjeu politique que pouvaient acquérir ces lieux de savoir. La qualité du papyrus a également participé à ces disparitions.

Au Moyen- Âge, les livres, ayant subi des transformations en passant du volumen au codex plus résistant, se trouvaient principalement dans les bibliothèques des abbayes et des cathédrales. Ces ouvrages formaient principalement des petites collections aux thématiques religieuses, liturgiques. En parallèle apparaissent et se développent les premières universités. On peut notamment citer celles de Bologne, Paris ou encore Oxford. Des bibliothèques ont alors été créées et destinées aux étudiants et à leurs maîtres.

Les œuvres et auteurs de l'Antiquité seront quant à elles redécouvertes au 15e siècle, lors de la Renaissance. La période de la Renaissance a notamment été riche en évolutions. Les bibliothèques sont encore privées à ce moment, cependant, certains propriétaires rendent accessibles leurs livres, afin de retrouver les modèles idéalisés de l'Antiquité. La révolution industrielle et l'essor de l'imprimerie ont cependant eu un impact dans la Réforme du 16e siècle, Réforme ayant favorisé le développement de bibliothèques communautaires et collectives. Gabriel Naudé, dans son *Advi pour dresser une bibliothèque* parue en 1623, invite aussi à l'ouverture pour tous des bibliothèques. Il est également à l'origine de la classification en grandes disciplines des bibliothèques — élément que je questionnerai plus tard — ainsi que de la mise en place de catalogues pour les collections. De plus, durant l'époque baroque, les bibliothèques s'imposent à nouveau comme des lieux de savoirs, et de savoirs dits vivants. Les mécènes donnent alors accès aux bibliothèques afin de fédérer de l'échange entre lecteurs et bibliothécaires.

Il y avait à l'époque des bibliothèques royales. Sous le règne de Louis XVI, il y avait notamment un bibliothécaire du roi. Cependant, avec la Révolution française, les bibliothèques royales, religieuses et celles des universités se voient saisies. En conséquence, des dépôts d'ouvrages sont créés dans tout le pays, créant ainsi les premières bibliothèques municipales, appelées à l'origine « bibliothèques municipales classées ». La bibliothèque royale est quant à elle devenue la bibliothèque nationale, c'est-à-dire la bibliothèque de la nation. Face à ces mutations, un catalogue collectif national s'est créé, dans une volonté de conserver les richesses notamment bibliographiques de la France. Henri Grégoire, prêtre catholique faisant partie des principales figures de la révolution, a participé à cette préservation. Ces évolutions ont eu un impact à plus grande échelle, entraînant le développement de bibliothèques nationales dans toute l'Europe.

Ces différentes révolutions à la fois industrielles avec notamment l'essor de l'imprimerie, urbaines et sociales avec une hausse de l'alphabétisation, ont eu un grand effet. Le 19e siècle est notamment marqué par la construction de nombreuses bibliothèques. L'architecte Henri Labrouste a notamment fait construire deux grandes bibliothèques à Paris : la bibliothèque Sainte-Geneviève et la bibliothèque nationale. Cependant, malgré ces améliorations et ces ouvertures, des difficultés persistent, notamment dans l'ouverture aux classes populaires. Frédéric Barbier[44], historien du livre, directeur d'études à l'École pratique des hautes études et directeur de recherche au CNRS rappelle la réaction du bibliothécaire de la ville

44. BARBIER Frédéric. *Histoire des bibliothèques. D'Alexandrie aux bibliothèques virtuelles*. 304 pages. Paris : Armand Colin. 2013. ISBN :9782200274405

d'Angers en 1838 qui disait que, *« Si l'on ouvrait le dimanche au peuple, il y apporterait de la boue et n'y prendrait pas la science. […] Une bibliothèque n'est pas un salon littéraire, un cabinet de lecture normal où l'on doive trouver des journaux, des romans, des abonnements à des revues. C'est un sanctuaire où l'on ne doit chercher qu'à élever et nourrir l'esprit. »* De même, des policiers étaient installés à l'entrée de la bibliothèque Forney à Paris en 1886. Les bibliothèques rencontraient ainsi encore des difficultés quant à leur ouverture, considérées encore comme des lieux uniquement de connaissances, de savoir. De nouveaux changements importants ont cependant eu lieu par la suite. En effet, les bibliothèques se voient prises en charge par les collectivités, notamment dans la gestion du personnel, des collections, du mobilier et du local. Les États-Unis ont également eu un impact important sur ces transformations. Ils ont notamment créé, avec Melvil Dewey — figure importante sur laquelle nous reviendrons — l'Université de Columbia qui a été la première université en bibliothéconomie.

Au 20e siècle, les bibliothèques doivent alors faire face aux différentes mutations médiatiques. L'apparition d'Internet, de l'informatique et de l'hypertexte transforment alors les bibliothèques qui fonctionnaient sur un principe de stockage de livres et de documents. Les archives jouant un rôle important. Les bibliothèques doivent alors *« aujourd'hui passer pour partie vers une logique de flux, soit en reversant dans les nouveaux supports les contenus préexistants (c'est le principe de la digitalisation et des bibliothèques virtuelles), soit en créant directement en ligne des contenus eux-mêmes nouveaux. »* Les dynamiques et les organisations des bibliothèques doivent alors s'adapter. De même, comme nous avons pu l'évoquer précédemment, le marché du livre explose. Les parutions se diversifient et se multiplient. On comptait 500 000 livres parus en 1974 contre 1 million en 2000. Les bibliothèques doivent alors faire face à ces transformations et s'y adapter. Les bibliothèques numériques se sont également développées au fil des dernières décennies. Rassemblant différents documents et les rendant accessibles à distance via Internet, elles répondent à un besoin d'accès à l'information face aux innovations tant sociales que technologiques. Terme apparu en 1988, la DLF (Digital Library Fondation), définit les bibliothèques numériques comme *« des organisations qui fournissent les ressources, incluant un personnel qualifié, pour sélectionner, structurer, offrir un accès intellectuel à, interpréter, distribuer et préserver l'intégrité de, et assurer la pérennité, des collections de travaux numériques afin qu'elles puissent être aisément et économiquement accessibles à une communauté définie, ou à un ensemble de communautés. »* Le projet *Gutenberg* datant de 1971 est notamment l'un des premiers projets de bibliothèque numérique.

Aujourd'hui, les bibliothèques doivent faire face aux enjeux actuels. Elles se confrontent aux crises économiques, mais aussi aux questions à des questions juridiques avec les différentes évolutions des droits et notamment des droits d'auteurs. Les bibliothèques suivent ainsi les évolutions de la sphère de l'information.

Aussi, l'histoire des bibliothèques est riche. Elle a évolué avec et face aux mutations sociales, politiques, culturelles et technologiques. Elle a fait preuve d'adaptation et s'est présentée comme un élément transitoire au fil des siècles. Aussi, loin d'être obsolète, désuète, la bibliothèque continue de répondre aux enjeux contemporains et s'adapte à son époque. Le lien entre présent et passé est important dans les bibliothèques. Frédéric Barbier[45] se questionne sur la nécessité de continuer à aller en bibliothèques, espaces de savoirs et de connaissances quand ceux-ci sont accessibles sur Internet. On peut alors se demander quels sont ces différents enjeux auxquels tendent les bibliothèques aujourd'hui.

45. CHAPRON Emmanuelle. « Débat autour du livre de Frédéric Barbier « Histoire des bibliothèques : d'Alexandrie aux bibliothèques virtuelles». Conférence/ débat dans le cadre du cycle « Les Mardis de l'École des chartes ». École des Chartes. 2015. *Youtube*. [En ligne] https://www.youtube.com/watch?v=39Evtmj1cOA

¶ Évocation de la bibliothèque d'Alexandrie sur une gravure du XIXe siècle.

Les enjeux de la bibliothèque

La fréquentation des bibliothèques a augmenté. Elle compte aujourd'hui en 2018 6 millions de personnes inscrites en France contre 5,6 millions en 2017. R.David Lankes[46.] explique notamment l'importance de la bibliothèque pour sa communauté, à la fois comme espace et comme symbole. Une communauté est un ensemble de personnes qui se réunissent et qui forment un groupe autour de ce qu'il appelle « une variable commune ». Cette variable peut être de l'ordre d'une passion, d'intérêts communs ou encore de lieux (lieu d'étude, lieu de travail, etc.) Selon lui, une communauté a connaissance et conscience de cette variable qui la constitue. De plus, un individu peut s'inscrire dans différentes communautés. La bibliothèque doit de ce fait être au plus proche de sa communauté, elle doit l'aider, mais aussi l'inspirer. La bibliothèque en tant qu'espace apparaît comme un tiers-lieu, c'est-à-dire un troisième lieu communautaire comme espace de sociabilité. Ainsi, il y a autant d'espaces singuliers que de communautés. En ce sens, la bibliothèque devient un lieu d'engagement social. FAIRE communauté permet de s'approprier pleinement les fonctions de la bibliothèque et de créer un espace à l'image de ses membres et de ses besoins. Je tends donc à questionner ici l'espace de la bibliothèque au prisme du design.

46. LANKES R.David. *Exigeons de meilleures bibliothèques.* Op Cit.

La bibliothèque est un lieu d'apprentissage. En valorisant la littérature et la lecture, la bibliothèque peut devenir un espace actif et dynamique pour accompagner la création de savoirs. Afin de favoriser cette production de savoirs pour tendre vers une amélioration de la société, il ne s'agit pas de créer seulement un espace où l'on stocke et met à disposition des connaissances. En effet, il existe une croyance répandue selon laquelle les environnements riches en informations permettraient un meilleur apprentissage. La bibliothèque doit cependant avoir une fonction facilitatrice qui est selon R.David Lankes, primordiale. La bibliothèque doit donner accès à la fois aux collections, mais aussi à des outils favorisant le partage et la production. En proposant un environnement sécuritaire, elle doit donner envie d'apprendre. Pour cela, la bibliothèque doit pouvoir comprendre et déterminer les motivations d'une communauté, mais aussi l'inspirer dans ses souhaits et ses actions. Elle doit lui donner une forme de pouvoir pour qu'elle puisse s'approprier les outils qui lui sont mis à sa disposition. Pour donner l'envie d'apprendre et donc pour faciliter la production de savoirs, la bibliothèque doit prendre en compte la complexité des interactions de sa communauté. Elle doit s'inscrire dans une approche transversale pour avoir un plus gros potentiel et donc avoir un impact plus riche. Pour cela, l'auteur rappelle qu'il est important de mettre en place une infrastructure du savoir qui s'inscrirait dans une approche plus participative afin de favoriser la production de savoirs et non pas seulement sa consommation.

¶ Exigeons de meilleures bibliothèques. Plaidoyer pour une bibliothéconomie nouvelle. R.David Lankes.

Fiche de lecture : le rôle des bibliothèques

LANKES R.David. *Exigeons de meilleures bibliothèques. Plaidoyer pour une bibliothéconomie nouvelle.* 238 pages. France : Les éditions de [sens public]. 2018.
ISBN : 9782924925065

L'auteur

R.David Lankes est professeur et directeur de l'École de bibliothéconomie et des sciences de l'information de l'Université de South Carolina. Sa démarche de travail s'inscrit au croisement de la pratique et de la théorie. Ses recherches s'articulent autour de la valorisation du rôle des bibliothèques et de la bibliothéconomie. Il travaille également sur des questions liées aux rôles et enjeux de la technologie et de l'information dans le processus de transformation de l'économie. Il a notamment reçu en 2016 le prix Ken-Haycock de l'American Library Association. R.David Lankes s'intéresse également aux domaines de la télécommunication, de l'éducation et des transports, domaines pour lesquels il s'est inscrit dans des comités consultatifs.

LANKES R David. *Expect more : Demanding better libraries for today's complex world.* 2012 http://www.ExpectMoreLibrary.com.

LANKES R David. *The Atlas of New Librarianship.* The MIT Press. 2011. https://mitpress.mit.edu/books/atlas-new-librarianship.

LANKES R David. *The New Librarianship Field Guide.* The MIT Press. 2016 https://mitpress.mit.edu/books/new-librarianship-field-guide.

L'ouvrage

Exigeons de meilleures bibliothèques est un ouvrage en 8 chapitres. Écrit à l'origine pour être utilisé en classe en Amérique, ce texte n'était pas destiné à la lecture comme ouvrage à part entière. Ce livre a été écrit en anglais et traduit en 2018 en français par un groupe de bénévoles. Cette traduction a pris le parti de valoriser le féminin, lorsque cela était possible, en utilisant un vocabulaire neutre ou en utilisant le principe de féminisation par extension. Cela fait écho au texte original de l'auteur qui utilise la féminisation lexicale. Cette démarche s'inscrit dans une volonté de valoriser les femmes qui sont majoritaires dans les bibliothèques, mais dont la langue française tend à invisibiliser derrière les règles grammaticales génériques du masculin.

Ce livre s'intéresse aux enjeux clés qui gravitent autour de la bibliothèque en tant qu'espace physique et en tant que communauté. Il amène à interroger la bibliothèque au-delà des pensées établies et stéréotypées. Les bibliothèques apparaissent en effet selon l'auteur comme des lieux riches qu'il faut s'approprier et dont il faut se nourrir. Cet ouvrage amène donc à questionner les fonctions multiples de nos bibliothèques aujourd'hui et propose des angles d'approches et d'action pour exiger et tendre vers de meilleures bibliothèques. La réflexion de l'auteur se construit par une imbrication riche et minutieuse d'apports théoriques, de définitions, de démonstrations et d'exemples concrets, variés et multiples, qui forment un maillage complet et un cheminement de pensée fluide. Il aborde tout au long de sa réflexion des thématiques qu'il agrémente d'exemples. À l'image d'un entonnoir, sa réflexion se resserre au fur et à mesure pour proposer en conclusion un plan d'action destiné aux bibliothèques et à ses communautés, s'appuyant sur le cheminement et la démonstration réalisée en amont. De plus, l'auteur s'adresse directement à ses lecteurs tout au long de son raisonnement. Cela implique le lecteur directement et créer un sentiment de proximité, renforçant ainsi son propos et son plan d'action.

Archéologie sémantique

Il convient dans un premier temps de revenir sur les notions centrales évoquées tout au long du livre.

Bibliothèque

Si l'auteur évoque le thème de bibliothèque tout au long de sa réflexion et en construit une approche protéiforme, il est pertinent de rappeler une définition de ce qu'est une bibliothèque. Selon le CNRTL, une bibliothèque est le lieu où sont rangés les livres dans l'optique d'être consultés. La bibliothèque renvoie aussi au bâtiment, à l'espace physique dans lequel « sont déposées, rangées, cataloguées diverses collections de livres, périodiques et autres documents que le public peut, sous certaines conditions, consulter sur place ou emprunter. »(CNRTL).

Bibliothéconomie

La bibliothéconomie est une discipline qui regroupe les connaissances et les techniques autour de la gestion d'une bibliothèque. Cette discipline regroupe par conséquent différents domaines et fonctions au cœur de la bibliothèque telles que la politique documentaire et la politique des différents services. Il y a également la gestion des différentes ressources nécessaires au fonctionnement de la bibliothèque à savoir ses ressources humaines (bibliothécaires, personnels), ses ressources financières et matérielles (livres, abonnements, licences, nouvelles technologies, etc). La gestion et la communication des documents ainsi que la gestion des tâches font aussi partie de l'organisation de la bibliothèque. R.David Lankes aborde au long de son texte les différents éléments et fonctions qui constituent la gestion d'une bibliothèque. Il met cependant en avant le fait que chaque bibliothèque doit développer sa propre organisation, car celle-ci doit se faire à l'image de sa communauté et AVEC sa communauté. Ainsi, on peut noter le fait qu'il existe autant de modèles différents d'organisations qu'il n'y a de bibliothèques et de communautés.

Communauté

R.David Lankes aborde tout au long de son livre le pouvoir d'une communauté et l'importance DE FAIRE communauté dans la société et au cœur des bibliothèques. Il définit une communauté comme un ensemble de personnes qui se réunissent et qui forment un groupe autour de ce qu'il appelle « une variable commune ». Cette variable peut être de l'ordre d'une passion, d'intérêts communs ou encore de lieux (lieu d'étude, lieu de travail, etc.). Selon lui, une communauté a connaissance et conscience de cette variable qui la constitue. De plus, un individu peut s'inscrire dans différentes communautés. un ensemble de personnes qui se réunissent et qui forment un groupe autour de ce qu'il appelle « une variable commune ». Cette variable peut être de l'ordre d'une passion, d'intérêts communs ou encore de lieux (lieu d'étude, lieu de travail, etc.). Selon lui, une communauté a connaissance et conscience de cette variable qui la constitue. De plus, un individu peut s'inscrire dans différentes communautés. La bibliothèque doit être au plus proche de sa communauté, elle doit l'aider, mais aussi l'inspirer.

Savoirs

Les savoirs sont, d'après le CNRTL, « l'ensemble des connaissances d'une personne ou d'une collectivité acquises par l'étude, par l'observation, par l'apprentissage et/ou par l'expérience. » L'auteur définit plus particulièrement les connaissances comme des éléments immatériels qui ne peuvent être calculés par une accumulation de ressources. Les connaissances et les savoirs sont liés aux individus et à ses passions. Ils sont des entités dynamiques et en évolution. Selon lui, « la connaissance informe le regard que nous posons sur le monde et elle détermine nos façons d'agir. »(p.89). Ainsi, tout au long de son argumentation, R.David Lankes défend l'importance d'une production de savoirs dynamique et partagée qui se doit d'être facilitée par la bibliothèque.

Infrastructure du savoir

Afin de tenter de répondre à la question concernant les défis et les enjeux des bibliothèques ainsi que les moyens d'améliorer la société, des chercheurs en science de l'information et des bibliothécaires se sont réunis et on discuter autour du concept d'infrastructure du savoir. Il s'agit « d'un mélange composite de personnes, de technologies, de ressources et de lois. » (p.149). L'auteur remet cependant en question l'efficacité du fonctionnement de cette infrastructure du savoir aujourd'hui. En effet, aucune règle ne régule et ne sont là pour améliorer cette infrastructure. De plus, le système actuel favorise une consommation des connaissances et non pas une production nouvelle de savoirs, tandis que nous produisons tous des contenus et des savoirs en permanence. L'auteur cite pour cela plusieurs exemples illustrant ce constat : il est en effet plus rapide de regarder des contenus YouTube que de poster son propre contenu ; il sera plus simple de consulter un livre en bibliothèque que de convaincre celle-ci d'accepter un livre que l'on aurait écrit ; il est facile d'assister à un cours à l'université, mais pas de proposer d'y enseigner à son tour. R.David Lankes défend donc une infrastructure du savoir plus participative et innovante, entre ce qu'il appelle une « logique propriétaire » et une « logique ouverte » pour que celle-ci fonctionne et ait un impact bénéfique.

Les bibliothèques comme tiers-lieu
L'espace physique de la bibliothèque est-il obsolète aujourd'hui ?

R.David Lankes aborde tout au long de sa réflexion l'idée de bibliothèque en tant que lieu physique, mais aussi en tant qu'entité. Il dépeint de nombreux exemples afin d'illustrer son propos en s'appuyant sur les différentes typologies de bibliothèques. En effet, il met en avant l'existence de trois typologies : les bibliothèques municipales — c'est à dire des bibliothèques publiques qui dépendent d'une commune ou d'une municipalité —, des bibliothèques scolaires — qui dépendent d'un établissement scolaire autre que le supérieur et qui se destinent ainsi aux élèves — et des bibliothèques universitaires — à savoir des bibliothèques qui sont rattachées à des universités ou à des établissements scolaires de l'enseignement supérieur et qui soutiennent l'enseignement et la recherche. -

Le terme de bibliothèque renvoie dans un premier temps à l'idée de lieu physique matérialisé par une architecture. Cependant, l'auteur met en avant l'idée que l'architecture du bâtiment ne fait pas l'identité et l'essence de la bibliothèque. En effet, celle-ci ne se définit pas uniquement au travers de sa dimension physique et matérielle ainsi que par les livres qui la composent : si la bibliothèque apparaît comme un espace fonctionnel, elle est l'incarnation de sa communauté et de ses idéaux. Elle se doit d'être inspirante et fonctionnelle pour celle-ci. La bibliothèque apparaît donc comme un espace symbolique et identitaire. De plus, les bibliothèques sont aussi aujourd'hui des espaces numériques. L'évolution des technologies vers une forme de miniaturisation a eu un réel impact sur l'espace physique de la bibliothèque, notamment dans la gestion et l'organisation des rayonnages. Les systèmes robotisés afin de récupérer des livres rangés au sous-sol ou le développement du livre numérique ont par exemple participé à la mutation de l'espace physique de la bibliothèque.

Ces questionnements peuvent ainsi amener à questionner la nécessité actuelle ou non d'avoir des bibliothèques physiques encore aujourd'hui.

Comme évoquée précédemment, R.David Lankes explique l'importance de la bibliothèque pour sa communauté à la fois comme espace et comme symbole. Il parle ainsi de la bibliothèque comme un tiers-lieu. Le sociologue Ray Oldenburg explique qu'une communauté, qui serait dynamique, possèderait trois espaces différents et distincts à savoir le lieu de résidence qui représente le premier lieu, le lieu de travail qui se présente comme le second lieu et un troisième lieu communautaire comme espace de sociabilité. R.David Lankes rappelle également que, pour se développer et se dynamiser, une communauté a besoin d'espaces qui lui sont accessibles. En ce sens, les bibliothèques, physiques ou numériques, se présentent comme des tiers-lieux car elles sont des espaces à part qui permettent de rassembler des communautés. Ainsi, malgré une volonté de la part des bibliothèques au cours du siècle passé de se normaliser, créant des similitudes dans les organisations, l'auteur rappelle que la bibliothèque, en tant que tiers-lieu, doit ressembler à sa communauté : une communauté doit s'approprier et s'aménager son espace propre. Il n'y a donc pas de modèle unique, mais autant de possibles qu'il n'y a de communautés, car, comme le rappelle l'auteur, « *le troisième lieu d'une bibliothèque devrait être aussi distinctif et original que les personnes qui l'utilisent.* » De ce fait, la bibliothèque comme espace n'est aujourd'hui pas obsolète, mais se présente au contraire comme un enjeu dynamique.

Créer du savoir pour améliorer la société
Comment la bibliothèque et la valorisation de la lecture peuvent-elles devenir productrices de savoirs ?

R.David Lankes met en avant l'importance de la bibliothèque pour valoriser la lecture et son pouvoir. Comment la bibliothèque peut-elle en effet faire promotion de la lecture ? Selon l'auteur, il est important que celle-ci valorise toutes les typologies d'ouvrages. « *La poésie, les romans et une bonne histoire de science-fiction sont tout aussi importants du point de vue de la création de connaissances.* » C'est en effet aux membres de la communauté de faire le choix de s'approprier ou non les différentes fonctions et possibilités autour des ouvrages. Comme le rappelle l'auteur « *la vraie question tourne autour des individus et de leur volonté de transformer la lecture récréative en quelque chose de social ou d'orienter vers un but plus grand.* » La bibliothèque doit, en favorisant la lecture, faire rêver sa communauté et l'aider à se projeter dans des potentialités pour améliorer la société.

L'auteur dépeint dans son ouvrage l'une des fonctions centrales de la bibliothèque qui se présente comme un espace d'apprentissage et de ce fait, comme un espace de production de connaissances. Comme rappelé précédemment dans la partie « archéologie sémantique », l'auteur présente les savoirs et les connaissances comme des entités immatérielles qui dépendent des individus et de leurs passions. Celles-ci sont donc dynamiques et évolutives. « *La connaissance nous pousse à nous interroger sur le monde, à nous comprendre les uns les autres et à remettre en question les fondements du réel.* » Il est important, selon R.David Lankes, pour les bibliothèques, de s'inscrire dans cette dimension évolutive des connaissances. Celles-ci doivent devenir des lieux d'apprentissages actifs et dynamiques pour accompagner cette création de savoirs.
Afin de favoriser cette production de savoirs pour tendre vers une amélioration de la société, R.David Lankes explique l'importance de ne pas seulement créer un espace où l'on stocke et met à disposition des connaissances. En effet, il existe une croyance répandue selon laquelle les environnements riches en informations permettraient un meilleur apprentissage. La bibliothèque doit cependant avoir une fonction facilitatrice qui est selon lui primordiale.
Ce positionnement de facilitation à l'accès et à la production de savoirs passe par quatre points. Dans un premier temps, la bibliothèque doit donner accès aux collections proposées, mais aussi aux connaissances des autres. L'auteur cite J.Fry William qui tisse une métaphore intéressante : la bibliothèque ne doit pas être seulement une épicerie dans laquelle on vient chercher et consommer des connaissances, elle doit devenir une cuisine dans laquelle on produit et on partage. La bibliothèque doit donc donner accès à des outils permettant ce partage et cette production. On peut ainsi citer l'exemple de la ville de Fayetteville qui a mis dans sa bibliothèque à disposition une imprimante 3D. Le deuxième point consiste à offrir de la formation. En effet, donner accès n'est pas suffisant si on n'offre pas à la communauté des formations, des moyens d'apprendre et d'appropriation. Certaines bibliothèques proposent ainsi des cours d'informatique ou des ateliers de création de CV. Selon l'auteur, le troisième point important réside dans la création d'un environnement sécuritaire pour la communauté à la fois physique et intellectuel. En effet, pour favoriser la création de connaissances, un individu doit se sentir physiquement en sécurité pour

laisser libre cours à ses pensées, mais il doit aussi se sentir en confiance sur un point de vue intellectuel. En effet, la création de savoirs passe par une forme de multiplicité et de diversité des sources d'informations mêmes controversées. Ainsi, le membre de la communauté ne soit pas se sentir surveillé ou censuré par la bibliothèque. Enfin, la quatrième point renvoie à l'importance, pour la bibliothèque, de donner l'envie d'apprendre. Pour cela, la bibliothèque doit pouvoir comprendre et déterminer les motivations d'une communauté, mais aussi l'inspirer dans ses souhaits et ses actions. Elle doit lui donner une forme de pouvoir pour qu'elle puisse s'approprier les outils qui lui sont mis à sa disposition.

Pour donner l'envie d'apprendre et donc pour faciliter la production de savoirs, la bibliothèque doit prendre en compte la complexité des interactions de sa communauté. Elle doit s'inscrire dans une approche transversale pour avoir un plus gros potentiel et donc avoir un impact plus riche. Pour cela, l'auteur rappelle qu'il est important de mettre en place une infrastructure du savoir qui s'inscrirait dans une approche plus participative afin de favoriser la production de savoirs et non pas seulement sa consommation. Afin de favoriser cette production de connaissances, R.David Lankes propose des pistes d'actions possibles à mettre en place. Il propose quelques exemples : « *Établir un lien vers des collections de livres numériques gratuites et disponibles à l'aide d'outils tels que Google Livres ou la Bibliothèque numérique internationale pour enfants.* » « *Enseigner aux élèves comment communiquer et participer de manière créative et engageante. Explorez de nouveaux outils de communication interactifs et attrayants pour les projets scolaires.* » ou encore « *Encouragez (les) élèves à bloguer, tweeter ou réseauter d'une manière ou d'une autre à propos de leurs lectures.* »

L'importance de FAIRE communauté

La bibliothèque est un espace ayant un impact social réel. R.David Lankes illustre comment la bibliothèque aide à faire partie d'une communauté. Rappelons qu'une communauté est un ensemble de personnes qui se réunissent et qui forment un groupe autour de ce qu'il appelle « une variable commune ». En effet, la bibliothèque aide à façonner des visions et à créer des formes de conversations. Ces conversations qui se créent tendent à s'améliorer et à améliorer la société. L'auteur rappelle l'importance pour les bibliothèques et les bibliothèques de prendre part à ces conversations, car elles permettent de créer et d'améliorer la société, mais aussi, selon l'auteur, de structurer l'avenir. L'auteur écrit notamment que « *Quand une bibliothèque est façonnée par les besoins et les désirs de sa communauté, elle peut prendre part à des conversations qui sont importantes pour sa communauté. Et cette conversation sera nourrie et orientée par les connaissances et l'expertise de la bibliothèque.* » Le partage au cœur de la bibliothèque est donc essentiel.

Au-delà de faire partie d'une communauté au sein de la bibliothèque, l'auteur explique l'importance de FAIRE communauté. Les bibliothèques se sont, au fil des siècles, inscrites dans un processus de normalisation et de production, notamment avec la classification Dewey, engendrant une forme

de standardisation de l'espace et des fonctions (rayonnages, catalogues, fiches, etc). Cependant, faire communauté, c'est définir les fonctions de la bibliothèque en fonction des besoins de la communauté. R.David Lankes explique alors l'importance pour la bibliothèque de devenir une plateforme qu'il définit comme *« un ensemble de services et de systèmes qui permettent une grande variété de fonctions qui ne sont pas prédéterminées. »* Ainsi, pour permettre de faire communauté, la bibliothèque doit favoriser cette idée de plateforme communautaire en fournissant des boîtes à outils pour aider et inspirer sans imposer de solutions préétablies. Le dialogue est alors nécessaire. Aux États-Unis, certaines bibliothèques sont par exemple construites autour de la mise en commun de collections appartenant aux individus qui font communauté. La bibliothèque n'est donc pas « pour le peuple », mais est « du peuple ». Un membre de la bibliothèque doit donc pouvoir donner son avis et contribuer à la communauté et l'améliorer pour que la bibliothèque ne soit pas qu'un simple lieu de consommation, qu'une « librairie commerciale. »

L'auteur met aussi en avant le fait que ce qui est au cœur de la bibliothèque et qui forme son identité n'est pas la collection de livres qui la compose, mais sa communauté elle-même. En effet, dans une bibliothèque, c'est la communauté qui fait collection. Les bibliothécaires, les membres, les bénévoles et les autres personnes qui s'y développent apportent du sens et forment un espace social d'échange. La bibliothèque se présente alors comme un espace d'engagement à la fois social et intellectuel. La communauté devient en effet productrice de savoirs, comme évoqué précédemment. L'auteur cite notamment l'exemple des bibliothèques vivantes. Il s'agit d'un concept qui s'est développé dans les années 2000, d'abord au Danemark, puis qui s'est étendu à un plus grand nombre de pays. Une bibliothèque vivante fonctionne sur le même principe qu'une bibliothèque classique : un lecteur vient emprunter un livre. Cependant, les livres ici sont incarnés par des personnes appartenant généralement à des groupes subissant des préjugés. Le moment de lecture se déroule alors sous forme d'entretien, d'échange entre le « lecteur et le livre vivant » durant un temps allant de 15 à 20 minutes. Ce principe permet de favoriser l'échange et le dialogue avec des personnes que l'on n'aurait pas eu l'occasion de rencontrer dans un autre contexte et de parler de sujets nouveaux en ayant la possibilité de mieux les comprendre. Il y a donc l'idée d'un cercle vertueux qui se crée entre la bibliothèque, les bibliothécaires et la communauté.

Pistes d'actions proposées par l'auteur

En réponse et en parallèle de ces questionnements, l'auteur dépeint un plan d'action pour aller vers de meilleures bibliothèques que le lecteur peut s'approprier. Il met en avant l'importance d'être dans une posture d'action et de dynamisme et non pas de rester dans l'attente. C'est en valorisant la communauté et en lui donnant du pouvoir et les clés nécessaires qu'elle pourra passer à l'action.

R.David Lankes évoque l'importance selon lui de favoriser les nouvelles technologies dans les bibliothèques et leur accès. Favoriser le jeu et l'apprentissage apparaît aussi comme des moyens d'améliorer les bibliothèques et la communauté ainsi que la production de savoirs. Une bibliothèque ne doit pas être centrée sur elle-même. Il est important en effet selon lui que la bibliothèque mette en place ce qu'il appelle des « analyses comparatives » afin de créer un réseau d'entraide entre les bibliothèques. Cela pourrait ainsi passer par des échanges ou des visites. De même, la bibliothèque se doit, pour faire communauté, de se centrer aussi sur l'intérieur en mettant en place des outils de dialogue. La bibliothèque doit en effet se construire en fonction de ses attentes et de ses désirs. Les passions et les désirs rassemblent, motivent et favorisent à la production de savoirs. Il faut donc favoriser des espaces de discussion, de conversation en créant des plateformes, des forums, des espaces singuliers. L'auteur évoque l'importance de cartographier ces conversations pour s'en nourrir.
Ce plan d'action à mettre en place doit cependant se faire, non de manière simplement égale selon l'auteur, mais de manière équitable envers tous les membres de la communauté et toutes les personnes extérieures à la bibliothèque qui pourraient en faire partie à un moment donné. Elle doit adapter ses solutions et donner les outils à tous ceux qui en ont besoin en fonction de leurs besoins. La bibliothèque ne doit donc pas imposer des usages, mais doit accompagner et répondre aux besoins et usages de la communauté. *« Ainsi, un service est égal lorsqu'il est possible pour qui que ce soit dans une communauté d'emprunter des livres. Fournir des livres en braille aux aveugles est équitable. L'emprunt de livres pour tous est égalitaire, la livraison de livres à domicile aux personnes confinées à la maison est équitable. »*
Ce plan d'action doit avant tout être lui-même un outil à s'approprier pour inspirer et répondre au mieux aux attentes de la communauté pour tendre vers de meilleures bibliothèques.

Mise en relation avec la thématique de recherche

La lecture de cet ouvrage s'est positionnée parmi les lectures centrales de ma recherche. En effet, dans son texte, R.David Lankes aborde des thématiques et problématiques que j'ai également développées dans ma première réflexion : l'importance de la lecture, la lecture comme outil de production de savoirs et d'ouverture, l'enjeu de valorisation, l'importance de la communauté et le développement de l'empathie… Ces thématiques sont cependant ici transposées dans l'espace spécifique de la bibliothèque, en tant que lieu physique et entité. Ainsi, cette approche nourrit ma réflexion centrée autour des fictions, en proposant un contexte plus précis avec des enjeux déterminés et confirme également des intuitions et des développements théoriques déjà engagés dans ma recherche. Cette approche nouvelle permet ainsi de définir des pistes de projets potentielles au croisement d'un nouvel angle d'approche.

Mise en relation avec l'oeuvre de Neil Gaiman

GAIMAN Neil. «Pourquoi notre futur dépend des bibliothèques, de la lecture et de l'imagination». 2014.
URL : http://www.crlbn.fr/wp-content/uploads/2014/12/Neil-Gaiman_Pourquoi-notre-futur-depend-des-bibliotheques_2014.pdf

Le livre de R.David Lankes entre en résonance avec la conférence de l'auteur Neil Gaiman de 2014 concernant l'importance des bibliothèques, de la lecture et de l'imaginaire. Il convient avant tout de rappeler que Neil Gaiman est un auteur d'œuvres de fictions — romans et scénarios de bandes dessinées —. Cette conférence a été réalisée en collaboration avec la Reading Agency qui est une organisation humanitaire soutenant l'aide à l'alphabétisation et qui est en faveur de la lecture et des bibliothèques. Cette organisation prône en effet le pouvoir de la lecture comme moyen de changement et d'aide.

De ce même positionnement, Neil Gaiman tend à démontrer le pouvoir de la lecture et les effets que celle-ci peut avoir. Selon lui, la lecture doit être un plaisir. Celle-ci amène le lecteur à apprendre de nouveaux mots mais surtout, dans le cas d'œuvres de fictions, à «*formuler des pensées nouvelles, à persévérer.*»La lecture apparaît donc comme un outil d'ouverture et de réflexion. Elle devient un outil de création de la pensée. De plus, il rappelle que l'ensemble de notre société, de ce qui nous entoure est le fruit de l'imagination de quelqu'un et n'existerait pas s'il ne découlait pas d'un processus de pensée. En ce sens, cette affirmation rejoint l'idée que développe R.David Lankes selon laquelle il est important de produire de nouveaux savoirs. Les bibliothèques et la lecture, notamment dynamique et créatrice, tendent à favoriser cette création de connaissances.
De plus, Neil Gaiman aborde le pouvoir de la lecture pour développer l'empathie. L'empathie est la faculté d'un individu à se mettre à la place d'un autre dans ce qu'il ressent. Ainsi, grâce à la capacité d'immersion dans

un récit et d'identification aux personnages, un lecteur éprouve des choses différentes et nouvelles qu'il n'aurait pas forcément eu l'occasion de vivre lui-même. Cela lui permet ainsi d'acquérir une faculté de projection et, de ce fait, de comprendre les autres individus. « *L'empathie est un outil qui construit des groupes à partir de gens, afin de nous permettre de fonctionner comme plus que de simples individus préoccupés d'eux-mêmes.* » La lecture permet ainsi de comprendre et de dialoguer avec les autres et, par conséquent, de faire communauté comme l'évoque également R.David Lankes. Le dialogue et la communauté sont des principes importants que défendent les deux auteurs.

Enfin, Neil Gaiman et R.David Lankes abordent tous deux la capacité d'un individu, d'un lecteur, à agir et à créer du changement. En effet Neil Gaiman évoque le fait que rien n'oblige les choses à être telles qu'elles le sont. Chaque individu a la capacité d'agir. Si l'espace bibliothèque apparaît comme un endroit « cocon » et refuge face au monde, elle est aussi, comme le souligne R.David Lankes, un espace sécuritaire qui donne la possibilité au lecteur de s'ouvrir et d'agir. La lecture et la bibliothèque donnent donc des clés d'accompagnement et d'action à s'approprier pour créer un monde souhaité, potentiel et possible.

Mise en relation avec une autre oeuvre : Sur la lecture de Marcel Proust Mise en relation avec l'oeuvre de Neil Gaiman

PROUST Marcel. *Sur la lecture.* Arles. : Actes Sud, 1993.
ISBN : 2868692281

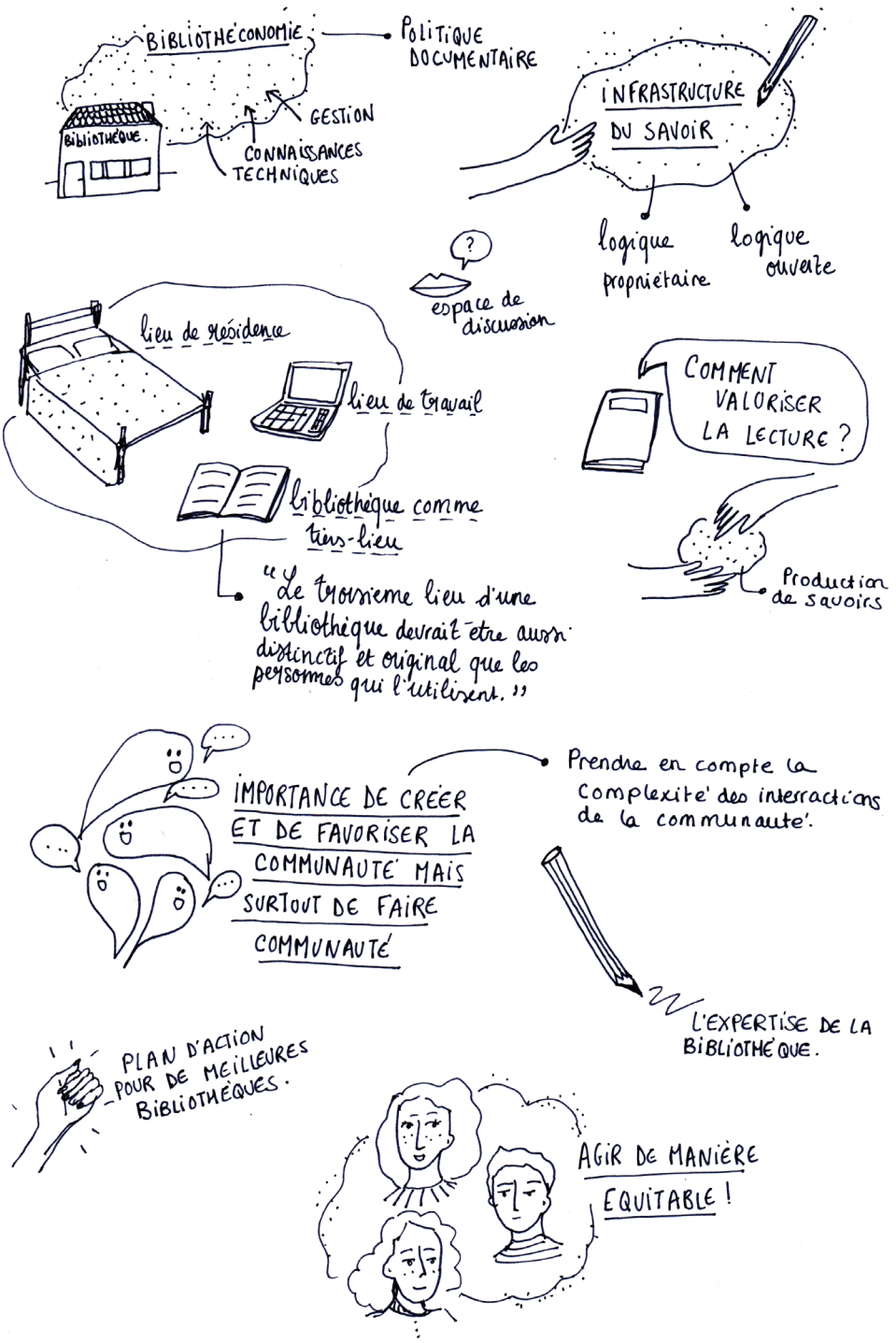
Il peut être intéressant de mettre ce texte en relation avec celui de Marcel Proust, *sur la lecture.* Marcel Proust est un écrivain français du 19e siècle ayant écrit des romans, des essais et des pastiches. Il est connu notamment pour son œuvre romanesque À la recherche du temps perdu publiée de 1913 à 1927. Sur la lecture est à l'origine une préface qui a été réalisée pour introduire l'essai de John Ruskin Sésame et les lys dont Marcel Proust a assuré la traduction. *Sur la lecture* a par la suite été republiée sous le nom de Journées de lecture. Afin d'amener sa réflexion sur la lecture, Marcel Proust se base sur ses souvenirs d'enfance et notamment ses lectures d'enfances. Selon lui, ces lectures sont une « bénédiction » car elles cristallisent les lieux et les moments où elles ont été faites. Même s'il dresse les bienfaits de la lecture en s'appuyant sur ces souvenirs de lecture d'enfance et ces temporalités singulières, il évoque certaines limites à la lecture.

Il met notamment en avant le fait que, lorsqu'il finit un livre, le lecteur tend à ouvrir des perspectives. Celui-ci ne donne cependant pas de solutions ce qui, selon Proust, créer simplement des désirs chez le lecteur. Le désir de savoir et de comprendre et non pas forcément celui de chercher et d'agir. Cette réflexion peut ainsi s'opposer à celle de R.David Lankes qui, comme évoqué précédemment, souligne comment la lecture, aidée par la bibliothèque, participe à créer des mouvements d'action et d'engagement social et aide à faire communauté. R.David Lankes démontre comment s'inscrire dans une posture d'action face à la lecture tandis que Marcel Proust dépeint un positionnement inverse selon lequel lire n'incite pas

le lecteur à agir, mais seulement à désirer. De plus, Proust met en avant le fait que la sensibilité du lecteur doit se construire par lui-même et non par le biais des livres. La lecture ne doit donc pas être au centre de la vie intellectuelle, mais doit rester un moyen, un outil pour l'enrichir. Il développe aussi l'idée que la lecture ne peut remplacer le lien et la discussion avec les autres et qu'au contraire, elle favorise la solitude et la discussion avec soi.
« Ce qui diffère essentiellement entre un livre et un ami, ce n'est pas leur plus ou moins grande sagesse, mais la manière dont on communique avec eux, la lecture, au rebours de la conversation, consistant pour chacun de nous à recevoir communication d'une autre pensée, mais tout en restant seul, c'est-à-dire en continuant à jouir de la puissance intellectuelle qu'on a dans la solitude et que la conversation dissipe immédiatement, en continuant à pouvoir être inspiré, à rester en plein travail fécond de l'esprit sur lui-même. »
Il met dans son ouvrage la lecture en distance avec la vie réelle. R.David Lankes s'inscrit dans un positionnement inverse dans lequel la lecture, par le biais de la bibliothèque, aide à créer du lien social en développant une communauté basée sur l'échange. L'espace de la bibliothèque et de ce fait des livres participe selon lui à créer un espace de vie dynamique à part entière, un tiers-lieu pouvant avoir un impact à plus grande échelle.

Ainsi, Proust, même s'il évoque aussi dans cet ouvrage les points positifs et bénéfiques de la lecture, met en avant certaines limites : les livres et les fictions doivent être considérées comme des outils, comme des dispositifs pour ouvrir de nouvelles perspectives et non comme des cadres englobants et immuables que l'on subit. En ce sens, les deux auteurs se rejoignent sur ce dernier point en incitant le lecteur à agir pour créer du changement.

Prise de note illustrée



Cependant, la dimension sociale de la bibliothèque ne doit pas seulement relever de l'accessibilité au savoir et de sa production. L'accès à un moment de détente à des sources de loisir est également essentiel. On a vu apparaître sur les rayonnages de nombreuses bibliothèques des journaux, de la littérature populaire, et plus récemment des jeux, s'inspirant ainsi des bibliothèques anglo-saxonnes. Ces notamment face à l'apparition de nouveaux médias en bibliothèques que le terme de médiathèque est apparu. Si ces éléments se voient critiqués par certains, leur présence me semble essentielle au vu des recherches effectuées et éléments soulignés. Sélectionner les contenus au nom de l'apprentissage amène à créer des formes d'élitisme et de cloisonnement. Aussi, un des enjeux de la bibliothèque se situe dans l'articulation entre loisir et pédagogie. Si de nombreuses bibliothèques tendent aujourd'hui à ce système, nous verrons par la suite que cela s'inscrit toujours dans une forme de cloisonnement notamment dû aux dispositifs de classification.

Il s'agit alors pour les bibliothèques de sortir des représentations obsolètes dépeignant des lieux de savoirs fermer, d'autant plus que l'on constate que les bibliothèques possèdent de réels enjeux contemporains. La médiathèque de la ville de Colomiers, Le Pavillon Blanc, est un exemple intéressant à citer. En effet, celle-ci collabore avec les différents évènements culturels de la ville. Elle est notamment un des espaces centraux du Festival de la BD qui a lieu chaque année dans la ville. En proposant un espace d'exposition artistique et des ateliers participatifs, aux croisements des ouvrages tant théoriques et plus populaire, le Pavillon Blanc allie ce positionnement double et riche.

¶ Pavillon Blanc, médiathèque de Colomiers.

Fanny Burbaud, bibliothécaire

Contexte : J'ai « rencontré » Fanny Burbaud via la plateforme Instagram. Nous nous suivons mutuellement depuis quelques mois. Fanny a orienté son compte vers le partage autour de la lecture. Se présentant comme bibliothécaire passionnée par la lecture et par le numérique, il m'a semblé intéressant de la questionner sur son travail en tant que bibliothécaire et sur le rapport au numérique dans une bibliothèque. Nous échangeons via Instagram depuis le 5 novembre 2018, mais aussi par mail. À ce jour, au-delà d'un entretien sur un temps précis, une discussion s'est mise en place sur nos professions, nos parcours, nos approches et nos positionnements mutuels.

Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Je m'appelle Fanny, j'ai 32 ans, dont un peu plus de 11 ans d'expérience en tant que responsable d'une bibliothèque municipale. Travailler en bibliothèque était un rêve de petite fille pour moi. Une fois le Bac (L) en poche, j'ai suivi une formation par le C.N.E.D. pour pouvoir passer le concours de magasinier de bibliothèque (je crois que c'est comme cela que ça s'appelait). Malheureusement le concours a été annulé au dernier moment.... j'ai donc postulé de manière spontanée ou bien en répondant à des offres d'emplois.... C'est à C., petite ville du département de la Vienne que j'ai été prise le 1er octobre 2007. Cette offre d'emploi était particulière : elle proposait la création d'une bibliothèque municipale. Je suis donc arrivée dans des locaux fraîchement rénovés aux étagères et bacs vides.... j'avais avec moi 5 bénévoles pour m'aider. Et je leur dois beaucoup ! D'abord employée en C.D.D. j'ai été par la suite titularisée. Pendant ces 11 ans, j'ai donc créé et fait en sorte que cette bibliothèque prenne vie ! De mon côté j'ai continué à me former, diplômée auxiliaire des Bibliothèques et Diplômée universitaire Archives et métiers des archives pour élargir au maximum mes compétences. Je suis également les cycles de formations proposés par le CNFPT ou bien par la Bibliothèque Départementale. La bibliothèque va connaître une nouvelle aventure (et la bibliothécaire avec) car à partir du 1er janvier 2019, C. deviendra membre d'une commune nouvelle.

Comment définirais-tu ton métier de bibliothécaire ? Depuis combien de temps pratiques-tu cette profession ?

Pour définir mon métier de bibliothécaire je vais reprendre une expression que j'avais utilisée lors de mon entretien d'embauche il y'a plus de 11 ans : tisser des liens grâce à la culture. Utiliser la culture et l'objet livre comme prétexte pour s'enrichir les uns des autres. La bibliothèque est, pour moi, un lieu convivial loin du cliché « chut-silence », on y rit, on y cause, on échange, c'est un lieu de parole, de bonne humeur... on peut y vider son sac ou y partager ses joies et ses peines. Parler livre c'est forcément parler de soi. Toutes ces histoires ne sont que des échos aux nôtres, les lire est une forme d'exutoire .... La bibliothèque ce n'est pas le lieu ni les livres ...ils se gardent bien tout seul ! Ce sont les lecteurs ! Sans les lecteurs mon métier n'aurait aucune pertinence ! Sans les auteurs non plus d'ailleurs ! Ce qui prouve bien que la bibliothèque est avant tout une affaire d'humain et donc de vie.... La culture est peut être le plus beau reflet de la vie humaine, la plus belle expression.

Est-ce qu'un type de public particulier fréquente la bibliothèque ?

J'ai la chance de croiser tout type de public, des enfants, voire même des tout-petits ! Les plus jeunes à avoir passé le seuil de la bibliothèque n'avaient pas plus de 5 jours, leurs mamans avaient terminé leurs livres à la maternité et revenait faire leurs stocks… et inscrire leurs tout-petits !!! Les plus âgés n'ont pas loin de 100 ans !!! Les tranches d'âges sont assez équilibrées par ailleurs. Et le fait des accueils de classes et du réseau d'assistante maternelle permet de « fidéliser » dès leur plus jeune âge le public et de faire de la bibliothèque un lieu agréable, où les assistantes maternelles peuvent échanger en toute tranquillité et où les jeunes peuvent venir après l'école !!! J'ai la particularité également d'avoir une bibliothèque qui a été désignée par la municipalité « Lieux ressources pour les associations ». De ce fait les associations peuvent y venir et me demander des renseignements, j'ai donc suivi des formations spécifiques. Ou bien me demander de l'aide pour la création d'une animation, d'un document…. Les associations se croisent donc régulièrement à la bibliothèque ce qui favorise les échanges et les liens… et donc la dynamique culturelle !

Quels dispositifs de classification des livres utilisez-vous ? Avez-vous en tant que bibliothécaire des libertés quant à la classification des livres ?

Maintenant parlons des livres ! Pour leur classification voici comment je procède :

• Romans : Ordre alphabétique de nom de famille d'auteur
• Albums enfants : Ordre alphabétique en prenant uniquement la 1ère lettre du nom de famille d'auteur
• BD : En vrac (notre fonds n'est pas suffisant pour utiliser un classement spécifique)
• CD : par typologie de musique
• Documentaires : classification Dewey

Pour information : la bibliothèque contient 3 000 livres et 300 C.D. en tout ! J'ai carte blanche pour organiser la bibliothèque comme je l'entends, mais pour la compréhension des usagers et pour faciliter les échanges avec la bibliothèque Départementale il me semblait important d'utiliser des méthodes de classifications compréhensible tout en étant en accord avec la Bibliothèque Départementale.

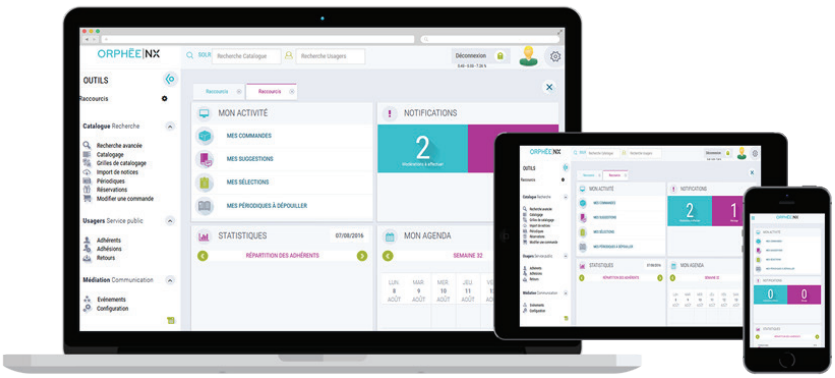
Mettez-vous en place dans votre bibliothèque des dispositifs pour valoriser des livres ?

Pour valoriser les livres, je ne mets pas en place des dispositifs grandioses. Sur des tables et tablettes dédiées, je mets en avant les nouveautés, ou les coups de cœurs et en général ils partent rapidement. Un peu comme la boulangère qui met les croissants chauds en vitrine ! Il suffit que ça sente bon et tout part ! Pour cela il faut donner envie : sélection thématique, harmonisation des couvertures ou même petit discours de la bibliothécaire ! C'est le meilleur des dispositifs d'ailleurs, j'en use et abuse, dès qu'un lecteur arrive : « regardez donc les nouveautés/ce livre là un vrai petit bijou/J'ai pensé à vous en mettant ce livre-là en rayon (le meilleur des arguments rire) »

Quel logiciel utilisez-vous en bibliothèque pour la gestion des livres ? S'agit-il d'un logiciel uniquement pour les bibliothécaire ou aussi pour les membres ?

Le logiciel que j'utilise c'est Orphée (c'est la bibliothèque départementale qui nous met le logiciel à disposition via internet !). Je l'utilise pour les prêts/retours/ recherches dans le catalogue.

Les lecteurs peuvent faire des recherches sur le catalogue de la bibliothèque sur le site internet de la bibliothèque (site fournis par la bibliothèque Départementale et géré par Syracuse)



¶ Logiciel Orphée.
http://www.c3rb.org/les-poles/orphee

Mettez-vous en place des outils/dispositifs numériques dans la bibliothèque ? Si oui lesquels ? Est-ce que les membres de la bibliothèque se les approprient ?

Du papier au numérique, il n'y a qu'un pas... Et pourtant, il n'est pas évident à faire ce pas. Je m'explique. En ce moment à la bibliothèque nous avons un ordinateur mis à disposition du public pour la consultation d'internet (Gratuitement pendant 1 h/par session/par personne). J'aimerais faire mieux, mais il y'a la question des moyens. Je suis une partisane de l'entrée du numérique en bibliothèque. La Bibliothèque Départementale de la Vienne propose à certaines bibliothèques du Département le prêt de livres numériques. Ma bibliothèque n'est pas (encore) bénéficiaire du service, mais j'ose espérer que cela arrivera bientôt. En attendant sur le site internet de la bibliothèque, je propose un certain nombre de sites internet qui proposent des livres numériques en accès gratuit. J'aimerais mettre en place des ateliers numériques autour des tablettes, des liseuses... il y'a tant à faire et à proposer.... mais pour le moment d'autres projets (entre autres la commune nouvelle) sont prioritaires. En ce qui concerne l'ordinateur consultation public, il est beaucoup utilisé. Notamment par ceux n'ayant pas cet outil chez eux. Pour la plupart ils ont besoin d'un accompagnement pour faire leurs démarches administratives. Du coup je m'improvise souvent accompagnatrice dans les premiers pas numériques de ces personnes.... Je sais bien d'ailleurs que le bouche-à-oreille fonctionne bien et que j'ai de plus en plus de monde qui vient pour que je les aide dans leurs démarches administratives sur internet (je suis devenu incollable sur les sites de la C.A.F., de Pôle-emploi...) Nous mettons également à disposition une connexion WIFI pour nos lecteurs, là aussi l'accompagnement dans l'utilisation des outils numériques est offert, rire ! Souvent ce sont des personnes d'un certain âge qui ont pris une tablette pour communiquer avec leurs petits enfants et qui sont un peu dépassé !!!! Pour moi c'est important d'accompagner les lecteurs, et les usagers de manière plus large, dans la découverte du numérique. J'ai également des discussions avec les assistantes maternelles, les parents sur l'accès du numérique aux enfants, je n'hésite pas à aider les jeunes à trouver comment utiliser internet à bon escient pour un exposé.... Livres et outils numériques sont complémentaires, s'enrichissent l'un l'autre. La preuve : beaucoup d'auteurs sont maintenant très accessibles via les réseaux sociaux. L'enrichissement est double, par la lecture et par la découverte de l'univers de l'auteur ! J'essaye d'inclure les bénévoles dans cette voie, jusqu'à maintenant tous ont été réceptifs de manière positive à ce message. Après selon leurs âges ils se sentent ou non capables d'utiliser les outils numériques. A ce jour j'ai eu une vingtaine de bénévoles dont les âges s'échelonnent entre 16 ans et 85 ans.

Est-ce que des ateliers sont mis en place au coeur de la bibliothèque ? Si oui lesquels ? Comment les membres de la bibliothèque y sont réceptifs ? Mettez-vous en place des outils d'échange avec les membres de la bibliothèque (concernant l'organisation de la bibliothèque en elle-même ?) De même, mettez-vous en place des outils de dialogue, des ateliers d'échange autour des livres, des questions et des imaginaires qui en découlent ? (ateliers, forums/plateformes, espace de partage, etc.)

Animons la bibliothèque maintenant !

Bien sûr que des animations sont mises en place dans la bibliothèque, petites ou grandes elles sont importantes. Elles permettent de faire venir les usagers et les non-usagers, mais aussi en quelque sorte de « récompenser » les lecteurs… En effet sans eux la bibliothèque serait bien vide et puis ce sont souvent des personnes fidèles qui dévorent des livres et donc qui apprécient de rencontrer un auteur, un illustrateur… C'est aussi de formidables outils pour établir des partenariats avec les écoles, les associations, l'E.H.P.A.D..... Des pièces de théâtre, des spectacles pour enfants, des kamishibaïs.... Les animations sont variées et permettent ainsi à chacun d'y trouver son compte…

Parfois je fais installer des expositions — surprises, avec peu de communication, les lecteurs découvrent une exposition installée comme par magie.... c'est agréable de voir leur surprise !!!

Je reste la seule salariée, les bénévoles viennent me donner un coup de main quand je suis là, et me remplacent pendant mes congés ou mes absences, j'ai mis en place un cahier de transmission, pour que chacun(e)s puisse noter pendant mes absences les menus événements de la bibliothèque. Par ailleurs, les échanges SMS aident beaucoup !!!

Depuis peu nous avons mis en place un comité de lecture (pour des raisons qui me sont un peu obscure, j'ai tenté par 3 fois de monter un comité de lecture.... la 4e fut la bonne). Nous échangeons donc autour de nos lectures avec les abonnés de la bibliothèque qui veulent bien participer.

Jusqu'à maintenant c'est la seule forme d'échange autour des livres mis en place, il y a aussi bien sur l'échange quotidien avec les lecteurs : c'est le plus important, je pense. L'échange de vive voix permet de connaitre les lecteurs et ainsi d'affiner le fonds, mais également de leur proposer des ouvrages qui sortent de leurs habitudes… Et les lecteurs apportent beaucoup à la bibliothécaire que je suis ! En découvertes littéraires, en enseignements de toutes sortes… Nous nous enrichissons tous mutuellement.

Par ailleurs sur instagram, une de mes abonnées est une lectrice de la bibliothèque où je travaille, notre échange est encore enrichi par l'entremise de ce réseau social qui nous apporte plus de supports, de découvertes.... Donc beaucoup d'autres choses sont à créer !

En tant que bibliothécaire, que penses-tu des œuvres de fiction ? De leur pouvoir sur le lecteur ? Selon toi, est-ce qu'il serait intéressant de mieux valoriser lesœuvres de fiction auprès des lecteurs ?

La bibliothèque : un lieu de bien-être.

L'architecture d'une bibliothèque, vaste question. Dans mon enfance j'ai connu des bibliothèques petites, voire étriquées, mornes et sentant le renfermé (oui c'est assez cliché je te l'accorde). Puis à l'adolescence j'ai connu des médiathèques, vastes, aux couleurs blanche ou en tout cas très claire... un peu froid....

Et puis je suis entré dans ma bibliothèque, enfin celle de C., Un lieu chaleureux, repeint de frais, avec du mobilier et des murs colorés. Rouge, jaune et bleu !!!!!

Quand les lecteurs rentrent dans la bibliothèque pour la première fois ils tombent raides dingues du lieu !!!! Je n'ai que des compliments sur les couleurs, l'agencement et l'ambiance qui va avec ! Car oui on peut avoir une bibliothèque colorée, mais une ambiance morne, un lieu chaleureux ça se cultive. L'architecture ne fait pas tout !!! Je dois dire que dans mon cas j'ai eu de la chance ! Je suis dans un lieu coloré situé dans une ancienne école, les lecteurs peuvent lire dans la cour l'été ! Cela permet d'avoir une atmosphère chaleureuse... et donc des usagers heureux ! Et c'est le principal.

Précédemment, tu évoques le fait que tu été amenée à créer entièrement la bibliothèque, comment est-ce que cela se passe (aménagement, choix et commande des livres, etc) ?

Comment cela se passe quand on crée entièrement une bibliothèque ?

Eh bien, j'ai vécu ça comme dans un rêve et au jour le jour ! C'était mon premier emploi, je le rappelle, un matin, j'ai embauché pour mon premier poste et Mme la Maire m'a fait visiter les locaux, m'a tendue les clés et m'a dit vous avez 5 000 € et 1 rendez-vous demain avec un représentant de la Bibliothèque Départementale.
Dans ces conditions-là : j'avais 21 ans à peine, 1er poste, gros défis, tu as 3 catégories de personnes autour de toi : ceux qui croient en toi depuis la 1re minute de l'entretien d'embauche, ceux qui n'ont pas cru en toi dès les 1res minutes de l'entretien d'embauche, ceux qui sont bénévoles, mais qui ont postulé pour la place que tu viens d'obtenir.... J'ai choisi de ménager la chèvre et le chou... Le facteur humain en bibliothèque m'est important tu l'auras compris en me lisant dans mes réponses à tes premières questions. Hors de questions donc de me mettre à dos certaines personnes ou de faire jouer le « favoritisme ». J'ai tout fait par moi-même. J'ai cherché les réponses par moi même. J'avais pour mission de rendre ce projet de bibliothèque viable ....
Quand je suis arrivée les locaux étaient prêts, le budget voté, les lignes directrices étaient décidés, une première commande avait été faite, la bibliothèque départementale avait prévu une cargaison... bref tout était sur les rails.... ne manquait plus que la conductrice du train : en l'occurrence, dès que je suis monté dans la locomotive ma vie est passée de 0 à 1000 km/h en 1 seconde, il fallait prendre des tas de décision, penser à tout : dans 2 mois on

allait ouvrir au public ? Il fallait penser aux horaires, aux guides du lecteurs, à la communication..... Les écoles attendaient aussi .... Une bibliothécaire me disait qu'il fallait un an pour se faire au rythme de la bibliothèque... il m'a fallu 5 ans !!!!
5 ans de rage, d'envie d'y croire, d'animations ratées, oui on rate des animations, je me suis prise des claques monumentales, mais ça m'a fait avancer, et surtout il ne fallait pas rester sur un échec....
Créer une bibliothèque c'est une aventure géniale, surtout quand on débute, c'est aussi des sacrifices (que j'ai fait avec plaisir), je n'ai dit non à aucun projet (et c'est encore le cas aujourd'hui), j'ai organisé des animations par dizaine pour 10 ou 1000 personnes... Les maires se sont succédé, tous me font confiance jusqu'à aujourd'hui, et ils savent que s'ils ont un projet un peu farfelu ils peuvent toquer à ma porte, je suis de toute façon plus perchée qu'eux, rire !!!!
Créer une bibliothèque c'est une opportunité en or ! J'ai adoré le faire, et j'adore la faire grandir ! Une lectrice qui me connait depuis un bout de temps, me disait justement il y a peu que le chemin que j'avais parcouru était fantastique ! Mes lecteurs m'ont vu grandir, ils m'ont fait découvrir tellement de choses !!!
Oh bien sûr j'en ai bavé. Bien sûr tous les lecteurs ne sont pas des anges, bien sûr certains m'ont fait des peurs bleues (une bibliothécaire seule un soir.... les prédateurs ne connaissent pas de limite...) C'est ça aussi le service public ; être au service de tous, ceux qui sentent Dior ou Chanel ou bien ceux qui sentent le chien ou le whisky, sans distinction et avec le sourire, c'est accepter d'être vu comme un fonctionnaire grassement payé et qui à tout sans rien faire, c'est accepter d'être pris pour un serviteur
Mais c'est surtout être là : à pour ceux qui ont besoin, là pour apporter quelque chose d'utile à la société, là pour faire avancer la société, là pour proposer un service gratuit au contribuable pour l'aider dans son quotidien !
C'est gratifiant quand un lecteur ou une lectrice t'apporte un chocolat chaud, une chocolatine, une boite de chocolat, un pot de confiture et j'en passe parce qu'ils ont tous simplement pensé à toi en passant à la boulangerie ou ailleurs avant de venir à la bibliothèque .... ou parce que tu leur à rendu un service, que certes c'est gratuit, mais quand même ils veulent te montrer qu'ils estiment ce service et que ça les a aidés ! et ça vaut tout l'or du monde créer une bibliothèque c'est ni plus ni moins créer un lieu de bien-être pour les gens !

Le choix et les commandes de livre ?

T'ai je déjà dis que le métier de bibliothécaire ne s'arrêtait jamais ? Tu es chez des amis, leur petit bout de choux regarde un livre et oh révélation il faut que tu l'ai dans ta bibliothèque.... eh bien voilà c'est ça une bibliothécaire : toujours à l'affût !!!! Chez les gens, devant la télé, pendant les courses (chéri je vais voir au rayon livre ! 3 h plus tard tu as ton bon de commande pour la bibliothèque en tête et chéri hésite entre les côtelettes et les escalopes.... rire) .... Après quand on est en contact avec le public on finit par connaître leurs goûts et couleurs !!! J'en viens souvent à dire que j'ai au moins un lecteur en tête pour chaque livre que je choisis (plus de 300 par an).....
Et puis sinon le feeling, j'aime bien sortir des sentiers battus par « tout le monde » c'est-à-dire les acteurs du monde du livre qui font tout pour que tu choisisse le dernier Nothomb alors qu'il y'a des perles dont on entendait peu parler .....

Oui c'est une expérience magique de donner vie à une bibliothèque ! Atmosphère chaleureuse... et donc des usagers heureux ! Et c'est le principal.

En conclusion !
Je dirais que mon texte peut sembler idyllique, bien sûr tout n'est pas rose, en 11 ans il y'a bien eu des hauts et des bas. Mais dans l'ensemble je dois dire que je travaille dans un endroit privilégié, je fais tout pour que cette ambiance chaleureuse d'échanges, de partages, que ce soit avec les lecteurs, les usagers, ou les élus, ou les bénévoles avec qui je travaille.
Je sais qu'il me reste de nombreuses choses à faire pour progresser, j'essaie de tirer parti de chaque rencontres, formations, échanges pour apprendre, perfectionner la bibliothèque.

(Par la suite, nous avons poursuivi nos échanges autours de nos positionnements proches en tant que designer et bibliothécaire. J'ai échangé avec Fanny sur mon parcours en design(différentes formations, qu'est-ce que le design, méthodologie) et le positionnement que j'ai pris en tant que designer graphique littéraire (différents projets au cours des formations, recherches et thématique de mémoire actuelle).

Je suis personnellement très sensible à tout ce qui touche au design et à « l'apparence » des choses.... J'ai suivi quelques formations sur les chartes graphiques et l'image que l'on peut donner aux bibliothèques, mais j'y reviendrais plus tard.... Ces formations étaient proposées par la bibliothèque départementale.

J'ai déjà entendu parler de concept de bibliothérapie, mis de manière très superficielle, je ne sais plus à quelle occasion en revanche. Ton mémoire « Mots et Maux » est-il consultable quelque part ? Cela m'intéresserait, l'extrait est prometteur en tout cas !

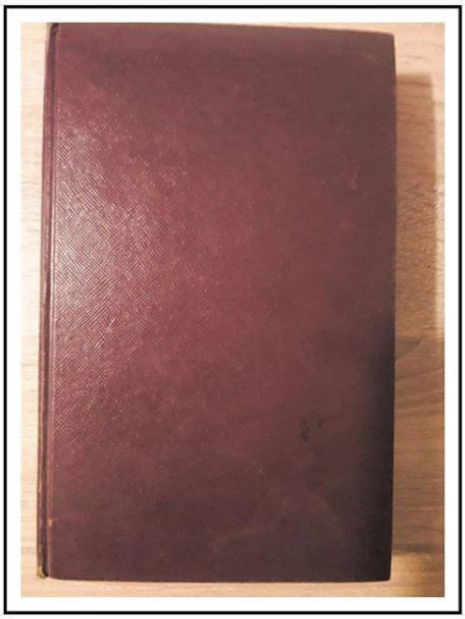
J'ai adoré le projet « les mots de Polymnie », rien que l'appellation c'est déjà tout un programme !!! Il est vrai qu'une couverture de livre à un immense pouvoir de persuasion sur le lecteur ! C'est souvent ce qui fait qu'un lecteur choisit ou non tel ou tel livre ! Alors j'avais déjà entendu quelques collègues dire qu'ils avaient testé avec plus ou moins de succès les « sacs-surprises », dans un sac un ou plusieurs livres mystères avec, parfois, des mots pour les qualifier.... Mais ton concept est plus poussé, plus intéressant à mon sens, est-il possible de le reprendre pour le tester ? Bien sûr je te ferais un retour si tu m'y autorises...

« La réalisation de ce mémoire m'a permis de me positionner en tant que designer graphique littéraire. En me positionnant ainsi, j'ai la conviction que les mots et les livres peuvent être vecteurs de changements et ont leur importance dans notre société actuelle. Ils nous poussent à nous questionner sur nous-mêmes, mais aussi sur le monde et développent ainsi nos facultés à nous transformer nous-mêmes, mais aussi à créer du changement dans notre environnement et dans notre rapport aux autres. Il y a, à mon sens, un enjeu dont il faut s'approprier ici. » [phrase issue de ma présentation qu'elle reprend ici] Je valide tout à fait ce que tu dis. Et j'aime beaucoup les termes de « Designer graphique littéraire ». On oublie souvent que, quel que soit l'ouvrage, il y'a une partie visuelle très importante, si ce n'est prépondérant dans le lien que l'on peut

créer avec un livre. Quant aux livres vecteurs de changements, etc... c'est on ne peut plus vrai !

Et ton prémémoire « Design graphique littéraire » est-il consultable également ?

« Sinon dans un avenir professionnel idéal et utopique, j'aimerais beaucoup monter mon studio de graphisme à mi-chemin avec la maison d'édition. Et j'ai un projet que j'aimerais beaucoup réaliser, c'est celui de monter ma propre revue autour des fictions et du graphisme. » [phrase issue de ma présentation qu'elle reprend ici] Quand j'ai lu ces quelques phrases, j'avoue j'ai dit tout haut « Mais ça c'est une excellente idée »…. Et le magazine peut être un excellent complément à cette maison d'édition/Studio de graphisme. Car le choix d'un livre et sa conception vue sous l'angle du graphisme sont totalement novateurs et peuvent être porteur à mon avis. Ton approche mérite d'être approfondie et travaillée.



¶ Un des sujet de notre discussion a été repris par Fanny sur son compte Instagram afin de lancer un moment d'échange : Qu'implique les couvertures d'un livre sur le lecteur ? Et plus particulièrement sur bookstagram ?

MICRO-DOSSIER : Jeux vidéos et fictions en bibliothèques. Penser la production de fictions dans les jeux vidéos et leur impact dans les bibliothèques.

Les jeux vidéos

Les jeux vidéos sont des jeux électroniques. Ils rendent possible une interaction de l'utilisateur, appelé joueur, grâce à une interface utilisateur et un dispositif vidéo avec du son. Des parties de jeux, appelées gameplay, sont alors jouables. Les jeux vidéos sont apparus au courant des années 1950. Le premier jeu vidéo destiné à un public est quant à lui paru en 1972. Il s'agissait du jeu *Pong*, un jeu d'arcade de sport reproduisant une partie de Ping-Pong. Les jeux vidéos ont eu un réel impact aux États-Unis puis au Japon avec notamment la marque Nintendo. Le succès des jeux vidéos n'a cependant pas cessé de croître. L'industrie du jeu vidéo appelée vidéoludique fédère un chiffre d'affaires très important ayant même dépassé celui du cinéma. En 2017, le chiffre d'affaires était notamment de 120 milliards de dollars dont 4,3 milliards d'euros pour la France. Les jeux vidéos ont ainsi su trouver leur place dans notre société actuelle. Les jeux vidéos peuvent se jouer sur différents supports : consoles, tablettes, ordinateurs, téléphones. Aussi, de nombreux jeux et supports différents sortent chaque année. On peut notamment citer de grands éditeurs de jeux vidéos tels que Nintendo, EA, Sony ou encore Ubisoft. Aujourd'hui, les jeux vidéos ciblent des publics larges. Les jeux sont de plus en plus variés, avec une offre et une demande importantes. Aussi, on trouve aisément des jeux pour tous les âges et dans tous les styles.

Les premières réflexions développées en France autour des jeux vidéos les divisaient en deux catégories : les jeux de l'ordre de la simulation ou de la narration. S'il existe aujourd'hui différentes catégories de jeux avec chacune leurs spécificités, les jeux sont de plus en plus complexes et complets. On tend notamment à effacer ces différenciations. De plus, grâce aux avancées technologiques, les jeux vidéos sont de plus en plus réalistes et offrent des graphismes et des fonctionnalités de jeux toujours plus poussées. La sortie et le succès immédiat en 2018 du jeu développé par Rockstar Game, *Red Dead Redemption II* en est un exemple significatif.

¶ Rockstar Games . *Red Dead Redemption II* . Capture du jeu réalisé par Carbone et issue de leur article. DITTMAR Jerôme, MOISAN Victor. « Red Dead Redemption II Chronique à deux voies. » *Carbone*. 14 décembre 2018. [En ligne]. https://carbone.ink/chroniques/red-dead-redemption-ii/

Les jeux vidéos subissent de nombreuses critiques et remises en question quant aux dangers possibles. Nombreux jeux proposent des scènes de violences. Face à cela, le système PEGI a été mis en place sur les jeux. Ce système classe et régule les jeux en leur attribuant un âge minimum recommandé en fonction du contenu. De plus, des risques médicaux à l'instar des crises d'épilepsie, mais aussi des impacts sur les yeux et le sommeil peuvent apparaître,, notamment dans le cas d'utilisations intensives. Des changements de comportements ont notamment pu être relevés également. Des mises en garde sont donc réalisées envers les jeux vidéo qui dans certains contextes subissent aussi une forme de dévaluation. Les jeux vidéo peuvent cependant aussi être utilisés à but pédagogique. Nombreux sont les jeux destinés à favoriser l'apprentissage. Dans certaines mesures, comme dans le cas de l'obésité, les jeux vidéo peuvent être utilisés à visée médicale afin d'influer de manière positive sur le joueur. De nombreux jeux aujourd'hui s'inscrivent notamment dans des univers sportifs et impliquent directement et physiquement le joueur.

Aujourd'hui, des études sont réalisées autour des jeux vidéos. Des universités notamment dispensent des cours autour de ces derniers. On peut notamment citer l'UNIL Gamelab qui est un groupe d'étude sur le jeu vidéo à l'université de Lausanne.

« Usages des mondes : sous le signe du jeu »

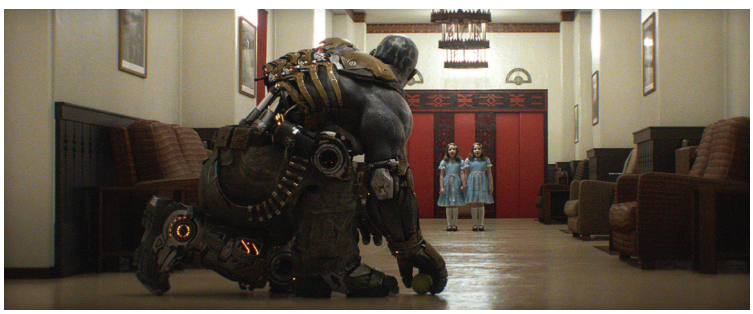
« Continuer à manipuler les fictions, les tenir littéralement entre nos mains pour en faire ce que bon nous semble, voilà sans doute l'enjeu de pratiques qui m'apparaissent emblématiques de l'appropriation ludique des fictions de la culture de ġenre et de ġrande diffusion, suffisamment codifiée pour cela - aux codes suffisamment accentués, stables et partaġés [...] »

BESSON Anne. Op Cit

Les jeux vidéos sont notamment très présents dans les univers du Fantasy ou de la Science-Fiction. C'est à partir des années 1980 que les champs littéraires et cinématographiques de la Science-Fiction se sont approprié les jeux vidéo. La place du loisir et du plaisir occupe une place importante. Ils permettent aux joueurs de s'approprier des univers de fiction. Si l'immersion est déjà forte dans le cas de la lecture, de par l'imaginaire et la capacité de projection, le jeu vidéo est quant à lui immersif. Le joueur fait partie entièrement de l'univers dans lequel il évolue. Il peut alors agir sur cet environnement fictif, le faire évoluer en s'évadant. La notion de temporalité est assez importante dans le jeu. Elle englobe les parties de jeu et délimite ces univers. La temporalité du jeu et le support apparaissent comme les éléments transitoires entre le monde actuel du joueur et celui dans lequel il évolue par le jeu.

« Le pop-consommateur veut des mondes pour jouer : jouer avec, jouer dedans. »

On parle aujourd'hui de Geek, terme anglicisé apparu en 2005, mais aussi de Nerd aux États-Unis ou encore de Otaku au Japon. Ces communautés s'intéressent particulièrement aux nouvelles technologies et aux genres de l'imaginaire. Ils participent à l'essor des jeux vidéo. La pop culture s'est notamment approprié ce support. Aussi, elle propose une extension par le jeu vidéo des univers développés au travers d'autres supports comme les livres ou les films. On peut alors parler de fictions ludiques. C'est notamment grâce à l'effervescence qui se crée au sein de communautés, notamment de fan, que des adaptations peuvent voir le jour. Des communautés de joueurs se développent au travers des jeux en ligne sur lesquels plusieurs joueurs peuvent jouer ensemble en simultané, ou bien par les échanges de créations ou le dialogue entre les jeux. On peut notamment citer les jeux Minecraft ou Les Sims 4 pour lesquels il est possible d'échanger autour des créations réalisées. Anne Besson parle « d'immersion partagée » qui se créer. Cela participe à fonder et renforcer une culture vidéoludique. De plus, les univers au cœur des jeux vidéo se croisent entre eux. Des collaborations ou des « clins d'œil » peuvent être réalisés. On peut notamment y retrouver le principe des Easter Eggs, soit œufs de Pâques, qui sont des contenus cachés que l'on retrouve dans les jeux vidéos, mais aussi dans certains films et logiciels. Ils peuvent être de nouvelles fonctionnalités, de nouveaux endroits ou encore des références. Par exemple, si un utilisateur rentre « do a barrel roll » dans la barre de recherche Google, la page affichée fera un 360° en référence à Nitendo et la licence Star Fox. On peut également citer le mythique dinosaure de Google lorsqu'une page ne charge pas et qui lance une partie de jeu lorsque l'on appuie sur espace. Le film *Ready Player One*, que nous avons évoqué précédemment, joue sur cette abondance de références qui façonne le film. Les personnages accèdent à un univers à jouer de manière immersive. Ils incarnent leurs avatars et participent à une quête afin de gagner la fortune léguée par le créateur du jeu. La clé finale se présente comme un Easter Egg à trouver. Or, tout le film se base sur des références tant de films, de série, que de jeux vidéos. Aussi, le film se présente comme une chasse permanente aux Easter Egg. Cela apporte aussi un effet de nostalgie pour les spectateurs. On retrouve aussi cela à un autre niveau dans les réalisations Pixar, qui glissent dans chacune de leurs réalisations un indice sur le prochain film d'animation qui sortira. Le Easter Egg, notamment dans le cas de références à d'autres œuvres, permet d'illustrer l'interpénétration des différents univers fictifs qui fondent un maillage culturel.



¶ SPIELBERG Steven. Ready Player One. 2018.
Extrait du film présentant un des Easter Egg : la référence au film Shining réalisé par Stanley Kubrick.

Le jeu vidéo apparaît comme un support tangible d'œuvres de fiction. Qu'il s'agisse de jeux vidéo ou de jeux de rôles, il y a au travers des scénarios fictifs une dynamique du « faire-semblant », terme emprunté à Kendall Walton et repris par Anne Besson. De plus, la citation de Antoine Dauphragne est intéressante : *« Le primat de l'aventure, la plongée dans le merveilleux et la coupure nette, visible, avec la réalité, semble pousser la fantasy vers le faire semble et le second degré, caractéristiques fortes du jeu. [...] Le "on aurait dit" du jeu enfantin s'exprime à merveille dans un environnement fictif qui, s'il se doit d'être cohérent, n'est astreint à aucune validation scientifique ni à aucune légitimation rationnelle.* » Peu importe l'âge, on retrouve dans les jeux vidéo l'infinité de possibles qui s'ouvre aux joueurs tout comme l'imaginaire sans fin de l'enfance. Si le jeu, contrairement au livre, délimite en donnant un cadre par le gameplay, le graphisme ou encore les interactions possibles, la dimension immersive favorise une identification assez forte. La booktubeuse Lemon June, adepte aussi de jeux vidéo, expliquait notamment sur son compte Instagram au travers de stories le sentiment de culpabilité qu'elle pouvait ressentir lorsque son personnage dans le jeu *The Council* « subissait » les conséquences des choix effectués dans le jeu. Si dans le livre, on s'identifie aux personnages, dans le cas du jeu vidéo, on se projette dans ce dernier. Les dynamiques du jeu vidéo permettent alors, pour reprendre l'expression de Anne Besson, de « faire usage » de ces mondes fictifs. En cela, le joueur prenant entièrement part à ces derniers, il rompt les frontières entre réalité et fiction et participe à la valorisation et au partage de ces contenus.

[Question : Remember Me est également une œuvre de science-fiction : qu'implique l'utilisation du format vidéoludique sur le genre science-fictionnel, et plus largement sur la narration ? Le médium travaille-t-il le genre, et inversement ?]

Alain Damasio : «Oui, le médium travaille le genre et réciproquement. D'abord parce qu'un médium très visuel (mais aussi très auditif) comme un jeu vidéo va faire prédominer l'assimilation optique de l'univers, quand un roman va pouvoir mobiliser des sensations plus kinesthésiques : la sensation de fatigue, la description d'une odeur, le ressenti transmis d'un toucher, d'une caresse, la masse d'un vent dans la gueule qui nous rince. En science-fiction où la dimension imaginaire est forte, faire image et impliquer dans l'image-action le corps projeté du joueur, crée une immersion facilitée, rend l'incarnation plus évidente même si à mon sens, elle est plus caricaturale aussi, plus normative que dans un roman où l'on va solliciter une construction mentale très personnelle des mêmes univers, les faire émerger de façon impressionniste, nécessairement flottante ou floue, ce qui renforce l'activité intime de création d'images, qui est pour moi le véritable imaginaire. La spécificité du médium jeu vidéo en SF est donc qu'il parie sur l'immersion par l'image-action, c'est-à-dire l'activation de schèmes sensori-moteurs (j'avance dans une rue, un robot m'attaque, je fuis*) par l'interface (manettes ou surface tactile, peu importe) : ça génère une forme de mémoire très particulière, faite de gestes et de postures projetées sur une persona, assez efficace, qui ancre l'univers en soi et donne le sentiment d'un vécu.»

DAMASIO Alain. DELBOUILLE Julie, DOZO Bjorne-olav, JOUSTEN Lison. « Intervieuw d'Alain Damasio ». *Res Futurae*. 2018. [En ligne]

Si le lien entre fictions et jeux vidéos est fort, il l'est aussi dans les processus d'écriture. On peut notamment parler du cas de l'écriture de fictions interactives, notamment destinées au jeu. FibreTigre — scénariste de jeu vidéo et série TV, auteur de livres-jeux, escape room et de bandes dessinées — rappelle la définition des fictions interactives qui sont des « aventures textuelles informatiques qui obéissent à certaines normes, certaines règles. » Les fictions interactives, tout comme les jeux vidéos, sont assez récentes. De même, les jeux de société regagnent aujourd'hui un certain succès. Un travail d'écriture spécifique est mis en place, rappelant la création de romans. Les scénaristes de jeux vidéos et de fictions interactives ne procèdent pas de la même manière que les scénaristes de films ou d'audiovisuel. L'audiovisuel créé des arches narratives tandis que la fiction interactive va fonctionner sur le principe d'évènements. Aussi, le travail d'écriture et la dimension littéraire de ces jeux, qu'ils soient dans le cas de l'écriture même du synopsis du jeu que dans les échanges textuels jouables, sont des éléments importants à travailler.

Quelle place pour les jeux-vidéos en bibliothèque ?

Comme nous avons pu le voir, les bibliothèques sont en constantes mutations. Elles s'adaptent notamment aux différentes évolutions notamment sociales et technologiques. Aussi, les médiathèques se sont développées. Rappelons qu'il s'agit de bibliothèques dans lesquelles différents médias prennent part. Les jeux occupent déjà une place dans les bibliothèques et notamment dans les espaces dédiés à un jeune public. Les bibliothécaires cherchent en effet à mettre en place des objets et dispositifs ludiques de dialogue, afin de favoriser la curiosité et l'échange. Passer par le jeu ainsi que des supports variés facilitent l'inclusion des différents publics. On peut ainsi retrouver dans les bibliothèques la diffusion de vidéos, des jouets, des spectacles et d'animations qui tendent à communiquer des récits d'une manière différente. Comme souligné avant, les jeux vidéo occupent aujourd'hui une place importante dans notre société, mais aussi dans la construction d'imaginaires. Cependant, les jeux vidéo se voient aussi, dans une certaine mesure, dévalués de par les conséquences néfastes qui proviendraient d'une consommation excessive de jeux. Or, ils sont des supports à part entière des œuvres de fiction et permettent de rendre le spectateur actif. Il devient alors joueur et acquiert donc un statut immersif et dynamique.

Aujourd'hui, les jeux vidéo et leurs différents supports, à savoir les tablettes et les consoles, trouvent leur place dans les bibliothèques. Ils deviennent des outils qui peuvent être utilisés dans le rôle de médiation des bibliothécaires. Si l'une des fonctions des bibliothécaires aujourd'hui est d'accompagner dans l'utilisation d'ordinateurs et d'internet, ils se dotent aussi du rôle de médiateur au travers des jeux vidéo. Ils permettent en effet de générer du dialogue autour de thématiques et apparaissent comme des passerelles vers d'autres activités, mais aussi vers les livres. De plus, un travail pédagogique et de sensibilisation peut être mis en place par la bibliothèque autour de l'utilisation des jeux vidéo et des dangers possibles en ligne.

La mobilité des supports que sont les tablettes et les consoles permettent la circulation au sein de la bibliothèque et de plus grandes libertés dans la réalisation d'animations. Cela prend tout son sens dans la dynamique d'adaptation, mais aussi de mobilité dans lesquelles s'inscrivent les bibliothèques. Les jeux vidéo trouvent ainsi leur place entre les livres. « *À la Petite Bibliothèque Ronde (PBR), nous avons choisi de proposer tablettes et consoles avec les mêmes modalités d'usage que les ordinateurs, soit 30' à partir de 4 ans, avec 30' de battement entre deux sessions. Ces modalités permettent un roulement entre les enfants, malgré un petit nombre d'appareils à disposition (3 tablettes tactiles et 4 consoles portables). L'âge choisi, qui correspond à une étape dans le développement psychomoteur de l'enfant, a été conservé par rapport aux usages numériques précédents pour plus de cohérence et parce qu'il nous semble que les enfants ont d'autres choses à découvrir à ces moments de la vie… comme les livres en papier !* » Ils permettent aussi de mettre en place des activités collectives et de nouvelles animations. De même, les jeux de rôles, en parallèle des jeux vidéo, sont aussi intéressants. Ils permettent de fédérer des interactions entre les différents membres de la bibliothèque en créant des activités dynamiques, inclusives et transgénérationnelles. Insérer les jeux permet ainsi de toucher un plus large public. Cette démarche s'inscrit donc dans la volonté d'être au plus proche des communautés, de créer un espace agréable comme un tiers-lieu. Ces projets nécessitent cependant des formations destinées aux bibliothèques. De plus, semble nécessaire de créer des espaces dédiés à ces activités ou du moins des modules déplaçables dans la bibliothèque afin de créer des zones spécifiques ou des temps donnés n'impactant pas les autres activités de la bibliothèque.

Aussi, les jeux vidéos, tout comme les films et les séries, peuvent être une porte d'entrée vers certains livres. Nombreux sont les ouvrages et les films qui se voient adaptés. La saga littéraire *Game of thrones,* par exemple, a été adaptée en séries, mais aussi en jeux vidéos ou encore en jeux de plateaux. Les jeux au sens large sont donc des supports à part entière de contenus fictionnels. De même, nombreux sont les jeux qui peuvent apporter une dimension pédagogique. On peut en effet y retrouver de nombreuses références historiques. Cela permet notamment d'ouvrir certaines personnes à l'Histoire. La pop culture est souvent utilisées afin de comprendre certains éléments historiques, contextes ou encore concepts philosophiques. On peut notamment citer le hors-série de la revue *Philosophie Magazine* qui a expliqué les concepts philosophiques au travers de l'analyse d'*Harry Potter* ou encore le numéro de la revue *Le Point Pop* qui revient sur les inspirations historiques et symboliques de la série *Game of Thrones*. On retrouve ainsi le maillage qui existe entre les contenus fictionnels, favorisé par le principe de transmédia, élément que je développerai plus tard. Les œuvres de fictions apparaissent alors ici encore, par le biais des jeux vidéos, comme des ouvertures au monde. ●

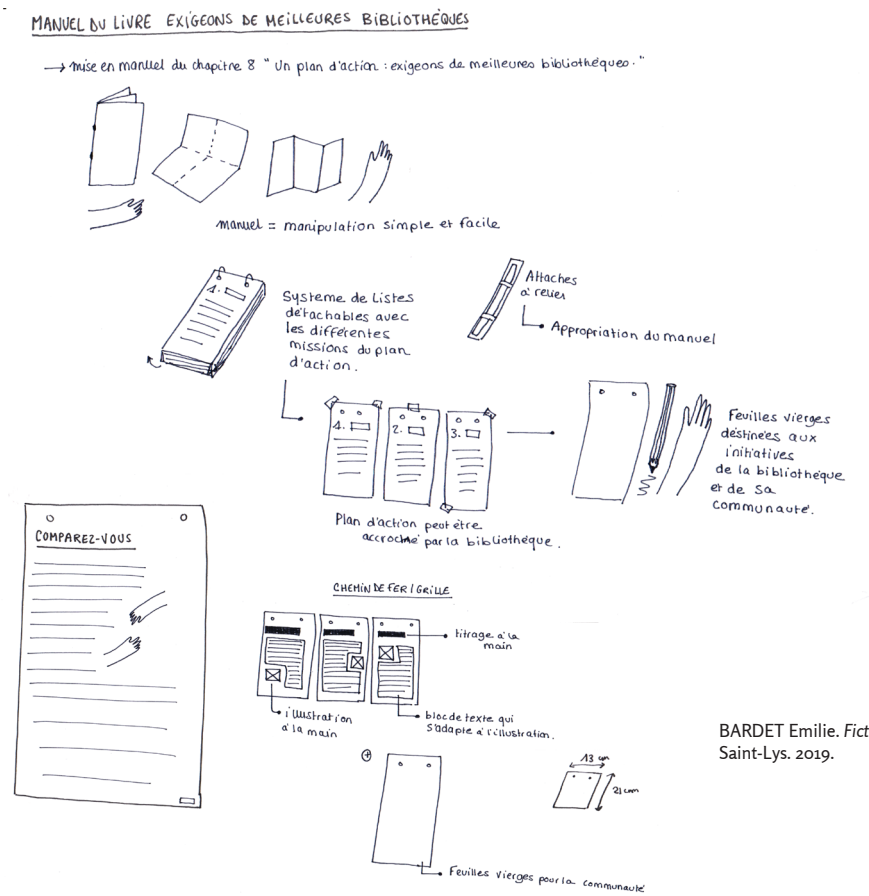
Biblio-thêkê

Projet : valoriser les bibliothèques.

La lecture de l'ouvrage de R.David Lankes, qui a été une lecture centrale, est apparue comme une forme d'éloge de la bibliothèque, un livre d'action pour tendre vers de meilleures bibliothèques. Aussi, dans un premier temps, je me suis questionnée sur la mise en livre de ces pistes d'actions. Toutefois, après différentes recherches, lectures, et notamment au travers des discussions réalisées avec Fanny Burbaud, qui m'a communiqué son travail avec beaucoup de passion, il m'est paru intéressant de travailler sur la vision que l'on peut avoir de la bibliothèque.

Celle-ci est souvent perçue comme un lieu de savoirs, de travail, qui peut être obsolète. Or, les différentes analyses et lectures effectuées soulignent les enjeux des bibliothèques et les évolutions de ces dernières en vue des mutations de notre société. Aussi, il m'est paru intéressant de travailler autour de ces visions et rôles de la bibliothèque en présentant des points de vue plus actuels. Le format de l'affiche, en écho aux typologies d'affiches assez conventionnelles que l'on peut retrouver en bibliothèque, m'a semblé adéquat à travailler.

J'ai de ce fait réalisé une série d'affiches destinée aux bibliothèques présentant les différents rôles et aspects de celles-ci. Chaque affiche est à l'effigie d'un auteur connu, contemporain ou « classique », en reprenant son portrait et un extrait de l'un de ses textes, afin de se détacher des clichés élitistes qui peuvent perdurer autour de certains genres littéraires.



BARDET Emilie. *Fiction-Réalité.* Saint-Lys. 2019.

Émile Zola

La bibliothèque, un espace de découverte

La bibliothèque offre aux lecteurs la possibilité de découvrir des récits à l'infini, des genres littéraires riches et variés et de nombreux auteurs.

Les femmes avaient paru, près d'un millier de femmes, aux cheveux épars, dépeignés par la course, aux guenilles montrant la peau nue, des nudités de femelle lasses d'enfanter des meurt-de-fai[illegible]-unes tenaient leur petit [illegible] bras, le soulevai[illegible]t, l'agitaient ainsi [illegible]il et de [illegible]engeance.

[illegible]ec des [illegible]orges gonflées de [illegible]s bâ[illegible]ns ; tandis que [illegible] si [illegible]t, que les [illegible]emblaient se [illegible] ensuite, deux [illegible]s, des [illegible] qui roulait [illegible]int qu'on [illegible]i les [illegible]a même [illegible]on voyait [illegible] chantant [illegible]aient en [illegible]r le [illegible] Au-des-[illegible]barres de [illegible] ; et cette [illegible]rd de la [illegible]igu d'un [illegible]

[illegible]ia Mme [illegible]

[illegible]e si [illegible]en reconnais un [illegible]ces [illegible]andits-là ?

[illegible], ces [illegible]deux mois de [illegible]ade [illegible]ragée au travers [illegible]e en [illegible]âchoires de bêtes [illegible] hou[illegible]eurs de Montsou. [illegible]se couchait, les derniers [illegible] sombre, ensanglantaient la [illegible]route sembla charrier du sang, les [illegible]es hommes continuaient à galoper, saignants comme des bouchers en pleine tuerie.

- Oh ! superbe ! dirent à demi-voix Lucie et Jeanne, remuées dans leur goût d'artistes par cette belle horreur.

Elles s'effrayaient pourtant, elles reculèrent près de Mme Hennebeau qui s'était appuyée sur une [illegible] sait d'un regard, entre les [illegible] disjointe, pour qu'on les [illegible] se sentait blêmir, lui au[illegible], très brave d'ordinaire, saisi là d'une Épouvante supérieure à sa volonté, une de ces épouvantes soufflent de l'inconnu. Dans le coin, Cécile [illegible]bougeait plus. Et les autres, malgré leur désir de détourner les yeux, ne le pouvaient pas, regardaient quand même.

C'était la vision rouge de la révolution qui les emporterait tous, fatalement, par une soirée sanglante de cette fin de siècle. Oui, un soir, le peuple lâché, débridé, galoperait ainsi sur les chemins ; et il ruissellerait du sang des bourgeois. Il promènerait des têtes, il sèmerait l'or des coffres éventrés. Les femmes hurleraient, les hommes auraient ces mâchoires de loups, ouvertes pour mordre. Oui ce seraient les mêmes guenilles, le même tonnerre de gros sabots, la même cohue effroyable de peau sale, d'haleine empestée, balayant le vieux monde, sous leur poussée débordante de barbares.

Virginia Woolf

La bibliothèque, un espace d'apprentissage et d'amusement

La bibliothèque, historiquement, est un lieu rassemblant des connaissances du monde. Chaque ouvrage, à sa manière, permet de s'ouvrir et d'apprendre. Cependant, la bibliothèque accompagne ces processus d'apprentissage par l'amusement et la convivialité. Jeux, ateliers, expositions, lectures à voix-haute... la bibliothèque devient un lieu idéal pour découvrir et apprendre.

La bibliothèque, un espace d'échanges et de rassemblement

La bibliothèque fédère des communautés. Elle est un lieu convivial, de rencontre et d'échange autour des livres mais aussi autour de différentes animations et thèmes variés. Les bibliothécaires sont à l'écoute de leurs membres pour échanger, aider et conseiller.

Marie approcha en rampant, et dès qu'elle vit Germain, que le fermier suivait de près, elle courut se jeter dans ses bras ; et, s'attachant à lui comme une fille à son père :
- Ah ! Mon brave Germain, lui dit-elle, vous me défendrez ; je n'ai pas peur avec vous.

Germain eut le frisson. Il regarda Marie : elle était pâle, ses vêtements étaient déchirés par les épines où elle avait couru, cherchant le fourré, comme une biche traquée par les chasseurs. Mais il n'y avait ni honte ni désespoir sur sa figure.

- Ton maître veut te parler, lui dit-il, en observant toujours ses traits.

- Mon maître ? dit-elle fièrement ; cet homme-là n'est pas mon maître et ne le sera jamais ! C'est vous, Germain, qui êtes mon maître. Je veux que vous me rameniez avec vous... Je vous servirai pour rien !

Le fermier s'était avancé, feignant un peu d'impatience.

- Hé! La petite, dit-il, vous avez oublié chez nous quelque chose que je vous rapporte.

- Nenni, Monsieur, répondit la petite Marie, je n'ai rien oublié, et je n'ai rien à vous demander...

- Écoutez un peu ici, re... quelque chose... N'ayez pas...

- Vou... pas d...

- ...

...dit, ... se p... sa se... et e...

Petite, voilà un b... Tu ne diras rien, entend... Je... que je t'ai trouvée trop faible pour... vrage de ma ferme... Et qu'il ne soit pl... questio... Je repasserai par chez vous un... jours ; et si tu n'as rien dit, je te donnerai encore quelque chose... Et puis, si tu es plus raisonnable, tu n'as qu'à parler : je te ramènerai chez moi, ou bien, j'irai causer avec toi à la brune dans les prés. Quel cadeau veux-tu que je te porte ?

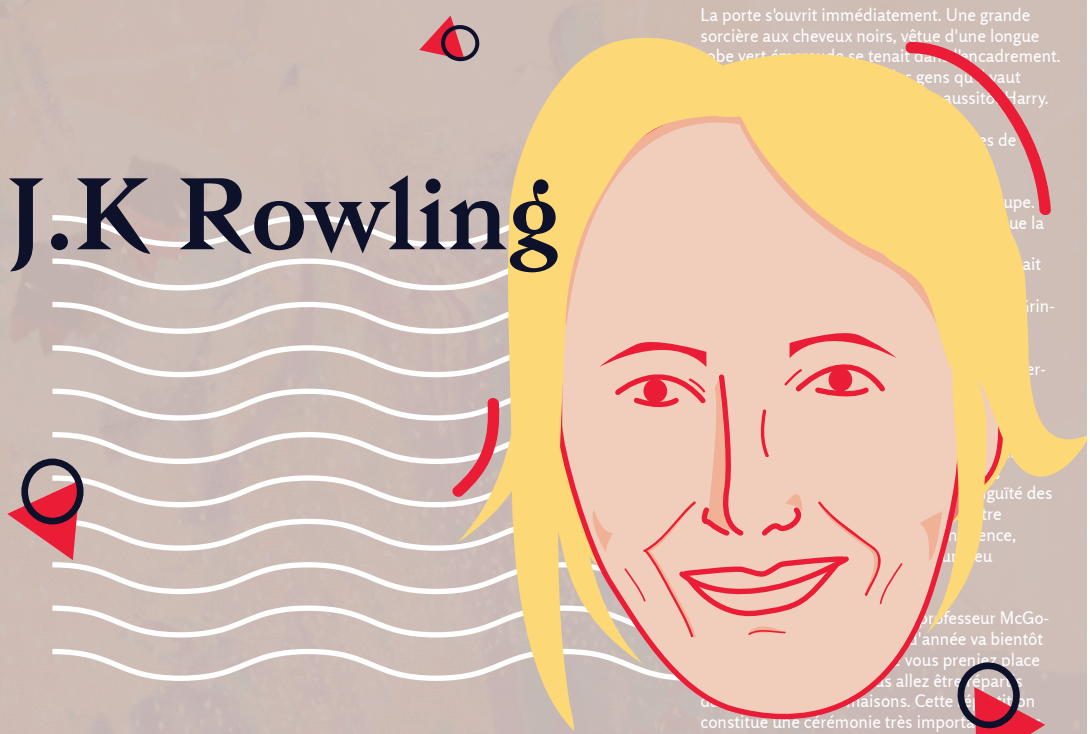
George Sand

George R.R Martin

La bibliothèque, un espace pour l'imaginaire

La bibliothèque, au travers de ses innombrables ouvrages, se présente comme un terrain de jeu pour l'imaginaire. Elle devient un espace d'évasion, d'exploration et de création au fil des pages et de la lecture, mais aussi au travers du jeu.

J.K Rowling



La bibliothèque, un espace de bien-être

La bibliothèque est un lieu de détente dans lequel chacun peut laisser libre cours à son imaginaire. Que ce soit au travers des livres, des échanges, des jeux et des ateliers, la bibliothèque tend à prendre soin de sa communauté, en créant un espace agréable et en accompagnant ses membres.

La porte s'ouvrit immédiatement. Une grande sorcière aux cheveux noirs, vêtue d'une longue robe vert émeraude se tenait dans l'encadrement. [illegible] gens qui avaut [illegible] aussitôt Harry.

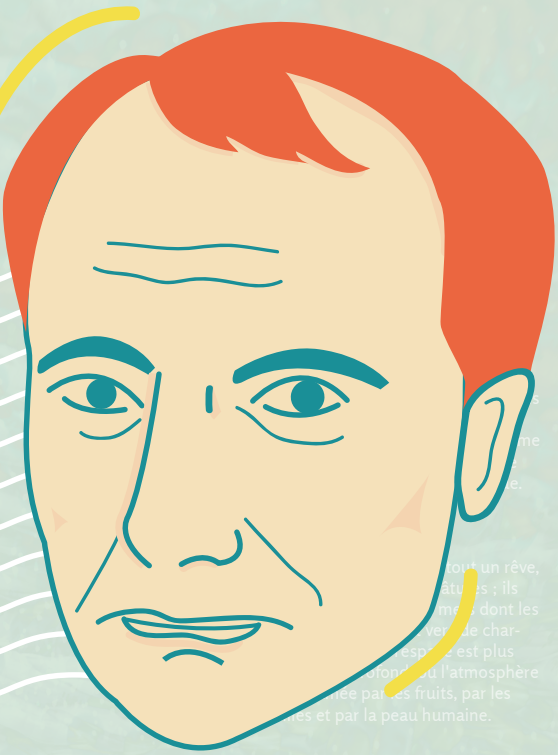
[illegible] es de [illegible]

[illegible] upe. [illegible] ue la [illegible] ait [illegible] irin- [illegible] er- [illegible] guïté des [illegible] tre [illegible] ence, [illegible] eu [illegible]

[illegible] professeur McGo- [illegible] d'année va bientôt [illegible] vous preniez place [illegible] s allez être répartis [illegible] maisons. Cette répartition constitue une cérémonie très importante. Vous devez savoir, en effet, que tout au long de votre séjour à l'école, votre maison sera pour vous comme une seconde famille. Vous y suivrez les mêmes cours, vous y dormirez dans le même dortoir et vous passerez votre temps libre dans la même salle commune. Les maisons sont au nombre de quatre. Elles ont pour nom Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle et Serpentard. Chaque maison a sa propre histoire, sa propre noblesse, et chacune d'elles a formé au cours des ans des sorciers et des sorcières de premier plan. Pendant votre année à Poudlard, chaque fois que vous obtiendrez de bons résultats, vous rapporterez des points à votre [illegible] que vous enfreindrez les règles communes, votre maison perdra des points. A la fin de l'année scolaire, la maison qui aura obtenu le plus de points gagnera la coupe des Quatre Maisons, ce qui constitue un très grand honneur. J'espère que chacun et chacune d'entre vous aura à coeur de bien servir sa maison, quelle qu'elle soit. La Cérémonie de la Répartition aura lieu dans quelques minutes en présence de tous les élèves de l'école.
Je vous conseille de profiter du temps qui vous reste avant le début de cette cérémonie pour soigner votre tenue.

Le regard du professeur s'attarda sur Neville dont la cape était attachée de travers et sur Ron qui avait toujours une tache sur le nez. D'un geste fébrile, Harry essaya d'aplatir ses cheveux.

- Je reviendrai vous chercher lorsque tout sera prêt, dit le professeur McGonagall. Attendezmoi en silence. Elle quitta la salle. Harry avait la gorge serrée.



Charles Baudelaire

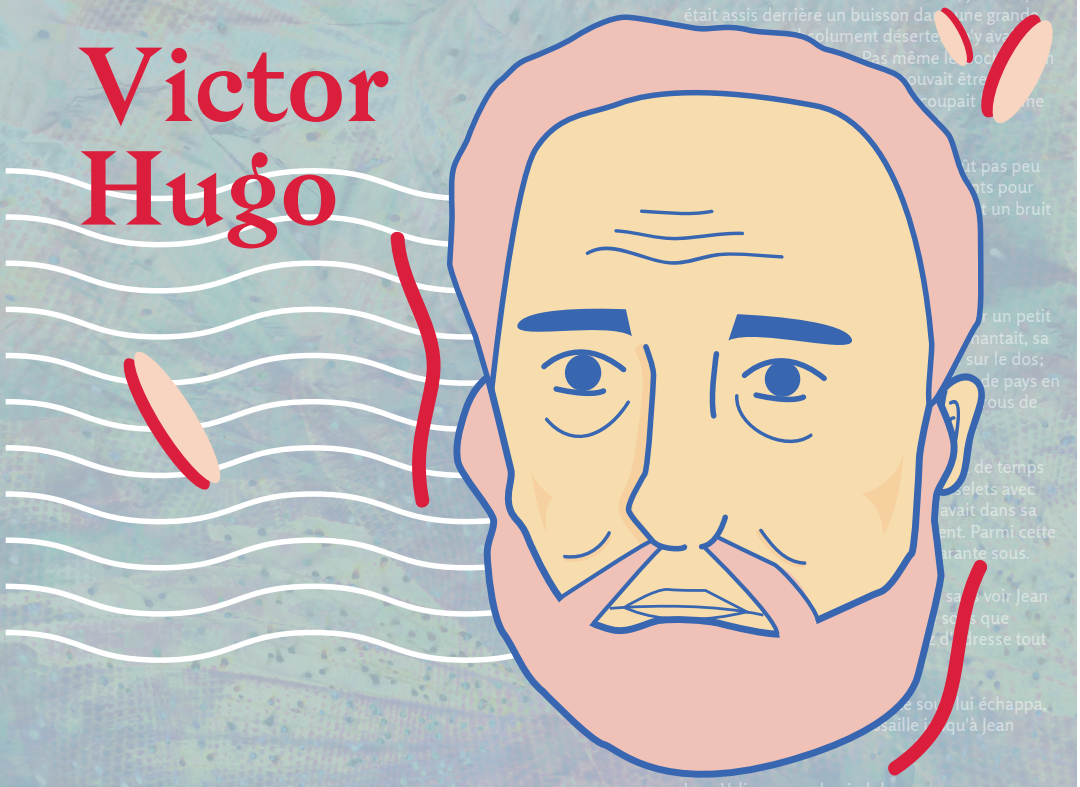
La bibliothèque, un espace pour améliorer la société

La bibliothèque est un lieu dynamique. En valorisant ses membres, en leurs donnant du pouvoir et les clés et outils nécessaires, la bibliothèque encourage sa communauté à passer à l'action afin de l'aider à créer du changement et à améliorer la société. La bibliothèque n'est pas un lieu obsolète, mais un espace vivant aux enjeux contemporains.

Dans l'océan de ta chevelure, j'entrevois un port fourmillant de chants mélancoliques, d'hommes vigoureux de toutes nations et de navires de toutes formes découpant leurs architectures fines et compliquées sur un ciel immense où se prélasse l'éternelle chaleur.

Laisse-moi mordre longtemps tes tresses lourdes et noires. Quand je mordille tes cheveux élastiques et rebelles, il me semble que je mange des souvenirs.

Victor Hugo



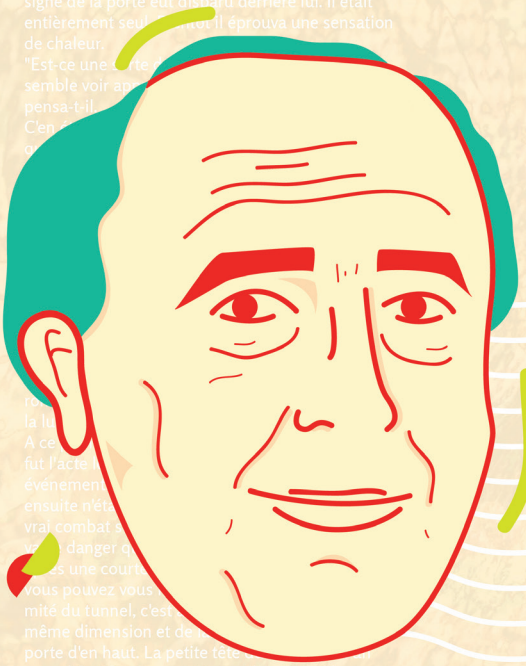
La bibliothèque, un espace d'égalité sociale

La bibliothèque propose les mêmes services à tous ses membres. Elle rend accessible la culture au travers des livres et des différents évènements (expositions, rencontres,...) Aussi, elle peut proposer à sa communauté un accès aux outils informatiques et une aide pour son utilisation. La bibliothèque garantit une égalité entre tous ses membres et s'adapte à chacun d'entre eux pour répondre au mieux aux différents besoins.

Stephen King

La bibliothèque, un espace d'exploration littéraire

La bibliothèque présente à ses membres tous types d'ouvrages. C'est un lieu idéal pour partir à la découverte de nouveaux genres et ouvrir de nouveaux horizons littéraires.



J.R.R Tolkien

La bibliothèque, un espace d'ouverture

La bibliothèque est un espace qui, par les livres, mais aussi au travers des autres médias proposés, ouvre sur le(s) monde(s). Ainsi, la bibliothèque accompagne ses membres dans l'exploration de l'existant, de l'actualité, mais aussi des possibles infinis qui s'ouvrent dans la littérature.

L'espace physique de la bibliothèque

« Ils empreuntèrent un couloir interminable avant d'atteindre une place de pavés complètement déchaussés avec une statue effondrée en son centre, si brisée qu'il était impossible d'en identifier la forme initiale. Des lampadaires à l'ancienne avaient été rafistolés et garnis de cristaux lumineux pour dresser une voie ambrée jusqu'à la façade à colonnades d'un grand bâtiment dont la hauteur se perdait dans l'obscurité de la caverne. [...] Ils se faufilère entre les colonnes et pénétrèrent dans la Muse. La salle était immense, tout en longeur, et une rangée d'ampoules orangées suspendues dans l'allée centrale créait une perspective étourdissante. De part et d'autre s'élevaient des étagères couvertes de livres, si haute qu'une échelle coulissante flanquait chaque rayonnage. Il y en avait qu'il semblait impossible de les compter. Dans l'allée centrale, sous les globes de cristaux, des tables et des chaises permettaient à des Conteurs de vrai de lire tranquillement, chacun dans son coin. Il régnait un silence à peine troublé par le bruissement des pages qu'on tournait et de quelques papiers qu'on déchirait. La pénombre régnait sur une large portion de l'édifice, et il était impensable de se déplacer sans une ampoule à la main pour débusquer le bon titre. Toutefois, la plupart des Conteurs de vrai n'en avaient pas besoin : des cristaux lumineux fichés dans leur chevelure complexe et parfois même dans leur peau leur permettaient de lire dans le noir. »

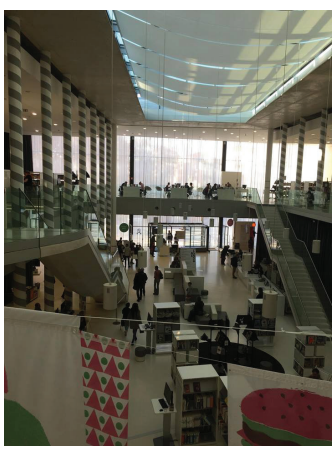
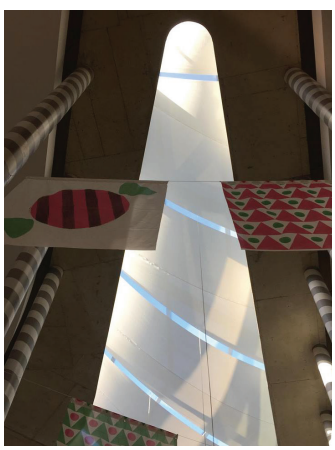
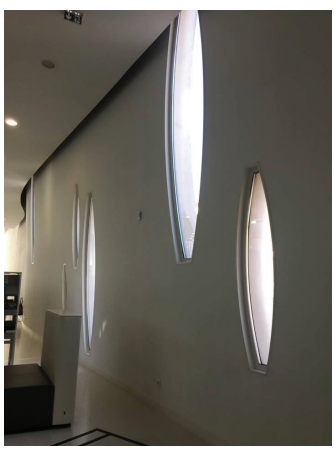
CHATTAM Maxime. *Autre Monde, Genèse.*

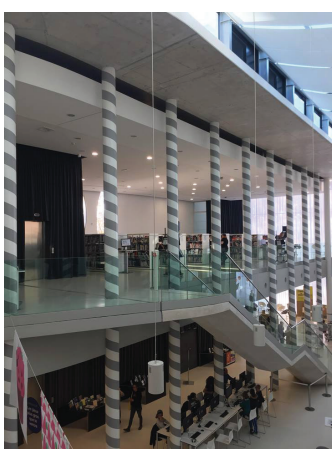
« Ophélie avait l'habitude d'être petite. Pourtant, lorsqu'elle pénétra dans le Mémorial, elle se sentit plus minuscule que jamais. L'intérieur de la tour formait un atrium monumental autour duquel les étages s'enroulaient comme des anneaux parallèles. Le soleil traversait les innombrables vitres de la coupole, faisant étinceler les reliures des ouvrages, les lunettes des lecteurs et le métal des automates. Le silence était ici d'une telle intensité qu'une page tournée produisait l'effet d'un coup de tonnerre. Ophélie fut prise de vertiges quand elle s'aperçut qu'il n'y avait ni escaliers ni ascenceurs : les visiteurs accédeaient aux étages en empruntant de grands couleurs verticaux. Il y avait des salles de consultation aménagées jusque sur les plafonds. Voir tous ces gens et toutes ces collections sans dessus dessous était une expérience plus folle encore que voyager à l'aide de toilettes publiques. [...] Ambroise désigna la goutière en cuivre qui traçait une ligne de démarcation au sol sur l'ensemble du diamètre de la tour. Ce trait soulignait la différence temporelle entre la partie originelle du bâtiment, tout en vieilles pierres, et celle qui avait été reconstruite aprs l'effondrement lié à la Déchirure. »

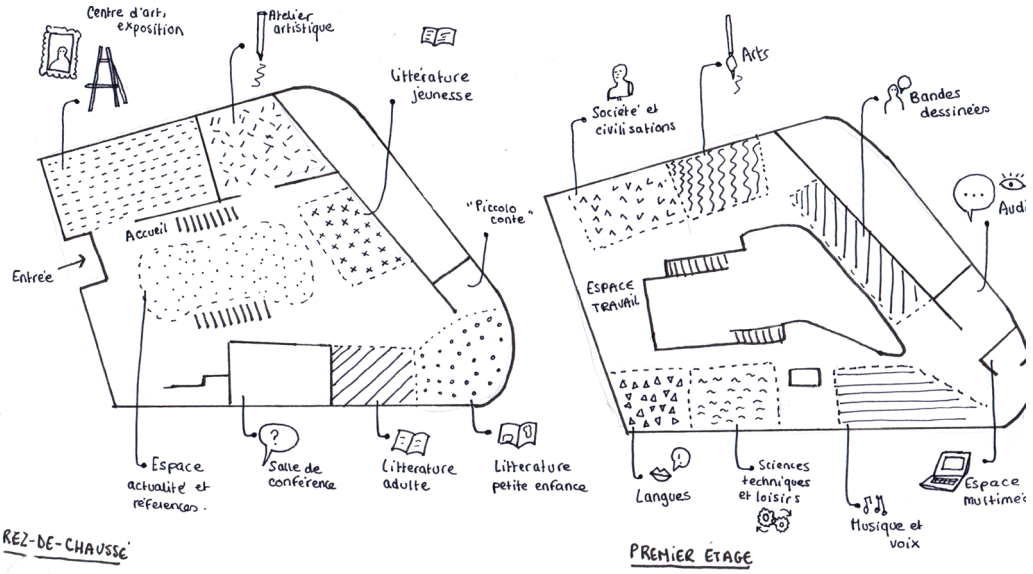
DAVOS Christelle. *La passe miroir, La mémoire de Babel*

La bibliothèque est un lieu aux multiples fonctions et enjeux. S'il s'agit d'une entité comme symbolique culturelle, sociale, intellectuelle, historique, mais aussi politique, la bibliothèque se présente aussi comme un espace physique. Rappelons qu'à l'origine, une bibliothèque désignait le meuble permettant de ranger les livres. La bibliothèque renvoie donc aussi à un lieu physique comme membrane, enveloppe, regroupant tous les éléments de la bibliothéconomie mise en place. De plus, une bibliothèque participe à l'identité et à la mémoire d'une commune.

Lors du festival de la bande dessinée de Colomiers, j'ai pu déambuler et observer le Pavillon Blanc, médiathèque de la ville accueillant en partie l'événement. J'ai notamment pu réaliser un reportage photographique de celle-ci et une analyse de son aménagement. Rudy Ricciotti, architecte, et Ar-Quo, architecte associé, ont réalisé cette médiathèque d'une surface de 4 250 m^2. Ce bâtiment fait entièrement de courbes se présente comme un espace à la fois imposant et épuré de par l'utilisation d'un béton blanc. Une ouverture a notamment été réalisée dans le toit, laissant entrer la lumière qui surplombe alors tous les niveaux de la médiathèque. Un puits central accueille cette lumière provenant de la verrière et amène à déambuler de manière circulaire autour de cet espace. Un motif d'ouvertures vient sur les côtés amener de légères touches de lumière, tandis que l'avant de la bibliothèque est entièrement en verre. Il s'agit d'une médiathèque aux espaces hybrides, qui s'articulent entre eux. Aussi, on retrouve autour des espaces dédiés aux livres des points réservés au numérique, un auditorium, un atelier ou encore un espace d'exposition artistique.





¶ Observations, photographies réalisées au Pavillon Blanc à Colomiers. Il s'agit d'une bibliothèque ayant également un espace d'expositions et de conférences, accueillant régulièrement des évènements dont le Festival de la BD de Colomiers.

Historiquement, trois typologies architecturales ont eu un impact sur les bibliothèques notamment publiques. Ces modèles remontent notamment au siècle des Lumières marqué par la valorisation des connaissances et des savoirs. Aussi, on retrouvait la fonction de conservation avec des espaces dédiés pour abriter les livres souvent sous des voûtes, la fonction intellectuelle avec des espaces de lecture comprenant des tables et de grands espaces pour étudier, et enfin la dimension spatiale et étendue permettant l'accessibilité aux différents livres conservés. S'il n'existe pas de modèle architectural type de bibliothèques, il y a cependant de nombreux critères physiques intéressants à prendre en compte, afin d'en faire des espaces accueillants, mais également fluides et fonctionnels en vue des besoins de ses membres.

La bibliothèque se présente comme un espace aux fonctions assez dichotomiques. Elle se doit d'être un espace fermé, conservant et protégeant les différents ouvrages en offrant aussi un espace sécuritaire à sa communauté. Cependant, elle est aussi un espace qui tend à s'ouvrir afin de transmettre des savoirs en accueillant des personnes. Les individus peuvent souhaiter y être seuls, mais des activités et moments d'échanges peuvent aussi avoir lieu. Frédéric Barbier souligne l'existence, selon lui, d'une ressemblance étroite entre bibliothèques et musées notamment dans leurs fonctions de conservation, mais aussi de transmission. Aussi, les caractéristiques des bibliothèques — architecture, décor, mobilier — ont de l'importance dans l'expérience vécue en bibliothèque. Selon Daniel Payot, *« Il n'est pas possible [...] d'attribuer aux seuls livres le privilège de contenir les savoirs et les vérités, de réserver à la seule construction les contraintes et les trouvailles de la matérialité. Car ce serait méconnaître la valeur "documentaire" de l'architecture elle-même, dont les choix physiques sont déjà symboliques, et ce serait négliger la réalité "matérielle" du livre, qui ne s'épuise pas dans les significations qu'il expose et ne cesse de revendiquer tout aussi constamment son statut d'objet.* [47.]» De même, le rapprochement entre livre et bibliothèque, de

47. PAYOT Daniel. « La bibliothèque comme espace architectural : digressions théoriques » Anne-Marie Bertrand éd., *Ouvrages et volumes. Architecture et bibliothèques*. Paris : Éditions du Cercle de la Librairie.1997

manière physique, est intéressant. Le livre et sa mise en page se construisent autour d'une structure, d'une grille qui vient bâtir le fondement d'un contenu, tout comme la bibliothèque qui structure aussi les connaissances. La spatialisation et la dimension structurelle sont donc essentielles et participent à la transmission. La citation de Michel Melot se pose ainsi en concordance avec cette observation lorsqu'il souligne que *« la bibliothèque [...] reproduit au niveau des ensembles les structures du livre, avec ses vertus et ses limites. C'est donc aussi une forme destinée à fabriquer de la transcendance »*.

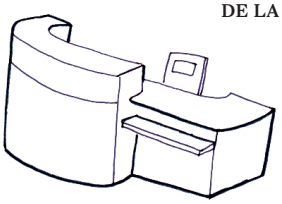
On retrouve dans les bibliothèques différents espaces et différentes spécificités qui participent à en faire un lieu singulier. L'atmosphère qui se dégage du lieu occupe un rôle essentiel dans l'accueil de la communauté et dans la mise en place d'un tiers-lieu à la fois chaleureux et rassurant. Cette atmosphère peut notamment passer par l'identité de la bibliothèque. Celle-ci peut passer notamment par l'identité graphique, qui pourra se refléter dans le lieu au travers de la signalétique ou des couleurs. Fanny Burbaud, lors de nos discussions, a évoqué le fait qu'elle n'avait pas eu le temps de mettre en place une identité graphique, mais que l'identité de sa bibliothèque passait par les couleurs sur les murs. En effet, loin de l'image stricte qui peut s'inscrire dans les imaginaires, la couleur peut trouver sa place en bibliothèque. Souvent, la couleur se retrouve dans l'espace dédié à la jeunesse, accompagnée de mobilier amusant et de jeux colorés. Aujourd'hui, l'essor d'aménagements ouverts des bibliothèques nécessitant une harmonie et les évolutions des « tendances » ces dernières années ont cependant ouvert la couleur au reste de la bibliothèque. Hélène Valotteauévoque notamment dans son article « Quelle place pour la couleur en bibliothèque ? [48.] » le fait que la dynamique amenant les bibliothèques à se présenter comme des espaces conviviaux amène à créer ce qu'elle qualifie de zones de convivialité, notamment par la couleur, dans l'espace ou au travers du mobilier. La couleur fédère alors des dynamiques d'échange et participe à délimiter des espaces et des points repères face aux différentes fonctions et activités proposées. Les couleurs sont utilisées dans de nombreux espaces comme éléments de repère. On retrouve par exemple des couleurs différentes en fonction des différents étages d'un parking. Aussi, dans les maisons de retraite, le personnel possède des blouses de couleurs différentes permettant aux personnes âgées de différencier les différentes fonctions telles qu'aide hôtelière ou aide-soignante. Le pouvoir des couleurs peut aussi avoir un impact. Des études menées par le biais d'IRM en Asie, en Europe et en Amérique ont notamment montré que la couleur bleue active la partie droite de l'hémisphère du cerveau et stimule la créativité. Au contraire, la couleur rouge agit sur la partie gauche de l'hémisphère du cerveau et encourage la rationalité et la logique. Les codes couleur peuvent donc avoir un impact direct sur l'atmosphère ressentie.

48. VALOTTEAU Hélène. «Quelle place pour la couleur en bibliothèque ?» *Architecture et bibliothèque : 20 ans de constructions*. Villeurbanne : Presses de l'enssib. 2012. [En ligne] https://books.openedition.org/pressesenssib/1240

La place accordée à la lumière est aussi importante. Il existe notamment une symbolique forte derrière l'idée de lumière dans les bibliothèques, à savoir la mise en lumière de savoirs et leur ouverture sur le monde. On retrouve ainsi des idéaux qui peuvent faire écho aux bibliothèques antiques, dont Alexandrie, qui cherchait à rassembler tous les savoirs du monde pour les valoriser. De même, la lumière participe, tout comme la couleur, à créer une atmosphère. Elle est aussi avant tout nécessaire afin de créer un confort pour les différents membres de la communauté. Jeunes, malvoyants ou encore personnes âgées, la capacité à mettre en place et à gérer la lumière en fonction du bâtiment va participer à l'inclusion de ses membres. L'association de lumière à la fois

naturelle et artificielle semblerait une des meilleures solutions afin de créer un bon environnement lumineux. Aussi, la lumière peut orienter les différents membres dans les espaces et induire des usages spécifiques. Un espace à la lumière tamisée créera un espace plus calme tandis que des lumières aux tons chauds dans des espaces colorés pourront fédérer une certaine dynamique. Le mobilier occupe une place également importante dans l'aménagement de cet espace. Différentes typologies de mobilier viennent s'articuler autour de fonctions variées, mais nécessaires.

MOBILIER POUR L'ACCUEIL DE LA COMMUNAUTÉ



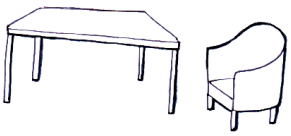
-accueil avec la banque de prêt retour -poste des inscriptions
- banque de communication des documents conservés en magasin
- banque de renseignement
- vestiaires et consignes

PRÉSENTATION DES OUVRAGES

- rayonnages
- bacs
- meubles spécifiques

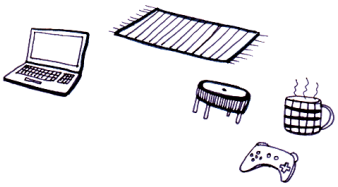
MOBILIER DE LECTURE

- tables
- chaises
- fauteuils

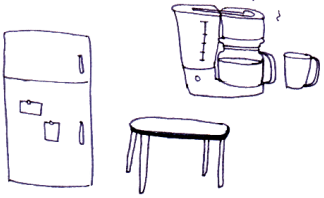


MOBILIER SPÉCIFIQUE ET UTILES DANS LE CAS D'ESPACES D'ANIMATIONS

- auditorium
- salle de réunion
- salle de conférence
- espace cafétaria
- espace jeux vidéos



MOBILIER DU PERSONNEL



- cuisine
- salle de repos
- casiers
- bureaux
- espaces de réunion
- ateliers de reliure/entretien des documents

« Habiter une bibliothèque, c'est mettre en scène les nouveaux usages qui en seront faits, mettre l'usager au centre du projet, et générer à son intention un plaisir de confort, une envie de s'installer et de s'approprier les lieux et les différents espace.[49] » Le mobilier de la bibliothèque participe à l'expérience et oriente les usages de la communauté. Il va déterminer les possibilités d'action au sein de la bibliothèque. De ce fait, les bibliothèques travaillent notamment avec des fournisseurs de mobilier spécialisés. Fanny Burbaud a notamment partagé sur son instagram des photos d'un des catalogues qu'elle avait pu recevoir. On y observe une grande variété de choix. Les mobiliers proposés par ces fournisseurs spécialisés tendent à répondre à des besoins plus traditionnels des bibliothèques. Les bibliothécaires peuvent cependant faire aussi appel à des fournisseurs non spécialisés mais aussi à des architectes dans la réalisation d'aménagement spécifiques et adaptés. Le mobilier en bibliothèque tend à répondre à des besoins à la fois esthétiques afin de créer un espace agréable mais aussi à des besoins fonctionnels pour répondre aux besoins. Il est notamment intéressant de penser aujourd'hui la mobilité du mobilier au coeur de la bibliothèque afin de créer une circulation et une fluidité favorisant sa capacité d'adaptation aux besoins.

49. BISBROUCK Marie-Françoise. *Bibliothèques d'aujourd'hui. : À la conquête de nouveaux espaces.* France : Édition du Cercle de la Librairie.2014. ISBN : 276540982X

¶ Captures photos des catalogues de mobilier présentés par Fanny Burbaud sur son Instagram en story.

¶ Bibliothèque Alexis de Tocqueville.

Étude de cas : aménagement de bibliothèque

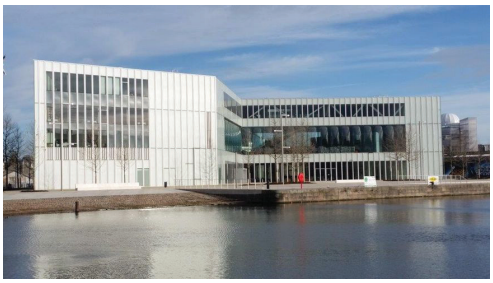
KOOLHAAS Rem. *Bibliothèque Alexis de Tocqueville.* Caen.

Le projet de bibliothèque Alexis de Tocqueville de la ville de Caen. réalisée par l'architecte hollandais Rem Koolhaas qui affirme que les bibliothèques ne sont pas des espaces obsolètes mais qui, au contraire, participent à renouveler l'espace public. De plus, la bibliothèque Alexis de Tocqueville s'est présenté comme un catalyseur dans l'optique de redynamiser la ville de Caen. En ce sens, cela rejoint l'approche et le positionnement qu'a affirmé R.David Lankes tout au long de son ouvrage.

La bibliothèque de Caen est singulière dans son architecture. Le bâtiment en forme de croix crée une présence particulière et singulière au coeur de la ville. Les parois vitrées donnent à voir au premier étage la salle de lecture. De plus, la bibliothèque repose sur un système de séquences avec des entrées et des vestibules pour passer d'un espace à un autre. Il y a l'idée d'une transition physique de l'espace public à l'espace de lecture. Les vitres offrent aussi « une dimension panoptique à la bibliothèque »: l'espace urbain de la ville de Caen participe ainsi à l'expérience vécue par les membres de la bibliothèque. L'architecture invite à questionner la place de l'espace public au coeur même de la bibliothèque.

L'un des points central de cette bibliothèque et qui entre en corrélation directe avec l'ouvrage *Exigeons de meilleures bibliothèques* est le fait que celle-ci se veut être un espace évolutif que la communauté doit s'approprier. Elle repose sur le principe de sérendipité avec un fonctionnement où tout est mélangé : usages, usagers et collections. La salle de lecture regroupe les quatres pôles dans un même espace : arts, sciences humaines, littérature et sciences et techniques.
Le lieu évolue et s'adapte aux usagers et aux usages et non pas l'inverse. Les rayonnages se trouvent sur des roulettes afin de permettre un agencement évolutif du lieu. La bibliothèque cherche à faire sens et à créer du lien. Elle amène le visiteur à entrer dans la bibliothèque comme il arriverait sur une page internet : sans forcément chercher quelques chose mais en repartant toujours en ayant trouvé des contenus, des savoirs. L'architecture même du lieu, qui se veut épurée, laisse la place au visiteur et la possibilité d'évoluer librement en ne lui imposant pas un système fermé et fixe.

La bibliothèque de Caen est donc un exemple intéressant illustrant une bibliothéconomie évolutive mise en place au service de sa communauté et dont cette dernière peut s'approprier en fonction de ses désirs et de ses besoins.



Comme nous avons pu le voir, les bibliothèques ont évolué avec l'histoire, elles se sont adaptées et ont muté. Aujourd'hui, les bibliothèques tendent à devenir des tiers-lieux. « *Si la bibliothèque est comme le veut Borges un modèle de l'Univers essayons de le transformer en un univers à la mesure de l'homme ce qui veut dire aussi, je le rappelle, un univers gai, avec la possibilité d'un café-crème, et pourquoi pas, pour nos deux étudiants de s'asseoir un après-midi sur un canapé et je ne dis pas de s'abandonner à d'indécentes embrassades, mais de vivre un peu leur flirt dans la bibliothèque pendant qu'ils prennent et remettent sur les rayons quelques livres d'intérêt scientifique ; autrement dit une bibliothèque où l'on a envie d'aller et qui progressivement se transforme en une grande machine pour le temps libre, comme le Musée d'Art moderne de New York où l'on peut tour à tour aller au cinéma, se promener dans le jardin, regarder les statues et manger un vrai repas.* » Écrit Philippe Mallard. L'espace physique de la bibliothèque doit donc suivre en parallèle des mutations de ses fonctions. Elle peut ainsi agir sur les éléments évoqués précédemment. Chaque bibliothèque est unique et doit refléter son identité qui lui est propre. Aussi, chacune doit mettre l'accent sur ce qui la caractérise. Ainsi, la médiathèque du Grand Angoulême créé par les architectes Françoise Raynaud et Loci Anima s'articule autour des notions de création et d'échange : on retrouve une architecture en cinq parties faisant écho aux jeux d'éveil chacune ayant une thématique et une dynamique différente. Tous les espaces de la médiathèque sont reliés par un jardin comme lieu dynamique de vie qui met en corrélation tous les espaces entre eux. La médiathèque Troisième lieu de Thionville créé par Dominique Coulon s'inscrit quant à elle dans une dynamique d'échange et d'espace démocratique et culturel local. Aussi, différents espaces hétéroclites sont proposés allants du café, du studio de musique de la salle de concert à l'office du tourisme. Différentes atmosphères et espaces sont proposés ouverts ou individuels. Ces deux exemples témoignent de la pluralité des bibliothèques. Les bibliothèques s'adaptent et se transforment en lieux uniques, singuliers. Xavier Fabre et Vincent Speller[50] définissent différentes transformations intéressantes selon moi : « *la médiathèque-labyrinthe, qui ne cherche plus à organiser l'étendue des savoirs, mais valorise le foisonnement et les croisements des supports/ La médiathèque-vitrine, qui joue sur l'attractivité, l'événementiel et les espaces d'exposition, en façade de rayonnage/ La médiathèque-cocon, qui réserve des ambiances diversifiées de lecture et de découverte et privilégie l'intimité du lecteur avec l'entourage/ La médiathèque intégrée qui disparaît dans l'espace commercial et se pense comme simple service en dehors de toute monumentalité ou autonomie…* »

50. FABRE Xavier. SPELLER Vincent, « Bibliothèques hybrides » extrait de *Architecture et bibliothèque : 20 ans de constructions* Villeurbanne : Presses de l'Ensib. [En ligne] https://books.openedition.org/pressesenssib/1225

¶ Médiathèque Troisième lieu de Thionville

Les espaces physiques des bibliothèques doivent aussi s'adapter aux évolutions technologiques notamment à l'ère du numérique qui marque la troisième évolution du livre. La bibliothèque se dote en effet aujourd'hui d'un rôle d'inclusion informatique. Les dispositifs informatiques et numériques avec des zones spécifiques pour accueillir ces nouveaux médias ont de ce fait dû être mis en place. Le développement des jeux vidéo en bibliothèque, comme souligné précédemment, doit aussi pouvoir s'insérer dans l'espace et s'articuler avec les autres activités. Aujourd'hui, notamment dans le cadre de la recherche ou de périodiques, de nombreux textes sont numérisés et proposés en ligne. L'essor des ebooks également participe à transformer la manière de « consommer » des ouvrages. La BnF a notamment observé une baisse de 14 % des fréquentations entre 2005 et 2011 tandis que Gallica, sa bibliothèque électronique, voyait sa fréquentation augmenter du même pourcentage. Ces mutations se retrouvent également à d'autres niveaux comme dans le cas des librairies. On peut notamment citer la plateforme Glose qui se situe entre la librairie et la bibliothèque numérique.

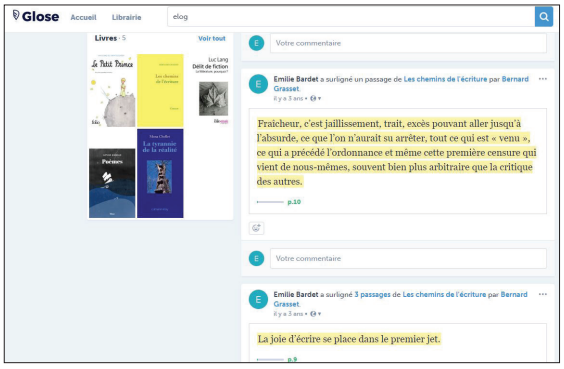
¶ Glose, librairie numérique

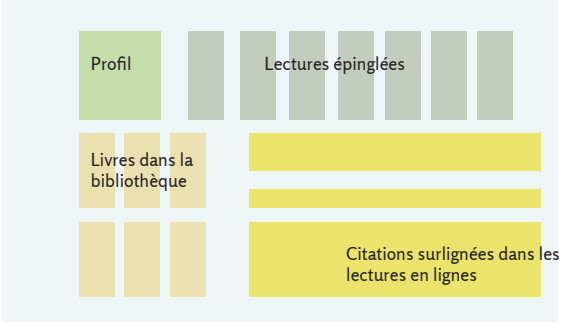
Étude de cas : librairie numérique

Glose est une librairie numérique nouvelle génération qui a été conçue par une équipe composée de développeurs, mais aussi de lecteurs. Leur but est de rendre la lecture plus efficace en mettant en avant la parole écrite et en se basant sur la dimension sociale et personnelle. L'équipe se compose de huit membres : Nicolas Princen, Thoms Ricouard, Alexandre Chêne, Margaud Quartenoud, Antoine Pletrl, Arthur Darcet, Garance Coggins, Anne Catel et Jessica Petrou. Margaud Quartenoud est aussi connue sur la communauté Booktube sous le nom de Margaud Liseuse et propose pour la chaîne Youtube Glose des vidéos afin de découvrir de nouveaux livres, mais aussi des articles sur le site.

Glose est une plateforme de lecture qui permet aux utilisateurs de découvrir de nouveaux livres en ligne. La plateforme propose en effet 10% du livre en lecture gratuite. De plus, elle propose des outils inspirés du livre papier comme le principe de surlignage ou d'annotation. Le terme Glose provient en effet du latin Glosa ou Glossa et désignait « une annotation manuscrite dans la marge, ou entre les lignes d'un livre, afin de clarifier un mot ou un passage pour le lecteur. Par extension, renvoie à toute conversation, contribution ou débat à propose d'un texte. » La plateforme Glose considère les livres comme une source d'inspiration importante et propose ainsi d'en conserver une trace et offre la possibilité de pouvoir partager ces inspirations et de générer un moment de partage, de discussion autour de celles-ci.

La lecture fait naître des émotions, des idées, des connaissances, des opinions. Que ce soit un roman lu pour le plaisir, un essai dans le cadre du travail, ou un manuel pour ses études, les livres sont une source d'inspiration constante.





¶ Analyse de la structure du site. La librairie numérique reprend certains codes : la bibliothèque personnelle, les lectures mises en avant, celles en cours, les citations surlignées.

La plateforme Glose propose une bibliothèque de livres numériques d'auteurs français, mais aussi étrangers. On peut y retrouver environ 800 000 livres appartenant aux différents genres littéraires (science-fiction, actualité, livres scolaires...) et publiés par de nombreuses maisons d'édition. Ces livres sont présentés sous la forme d'un catalogue numérique. Ce catalogue fait notamment écho à ceux qui sont proposés par les maisons d'édition et les librairies. Afin de retranscrire cet aspect manuel et sensoriel que l'on retrouve dans la lecture de livres papiers, Glose permet de surligner grâce à un clic les citations, les passages inspirants que l'on souhaite conserver. Ces citations sont ensuite enregistrées sur le profil du lecteur et peuvent être lues par les autres utilisateurs, mais elles peuvent également être partagées sur les réseaux sociaux sous forme de « carte de citation élégante ». Cette plateforme accorde aussi beaucoup d'importance à l'interactivité autour des livres. On peut donc créer des groupes de lecture, des conversations autour d'un livre dans lesquels on peut y apposer des annotations, des liens internet, des photos ou des vidéos. Ces annotations peuvent être pour une utilisation personnelle, mais peuvent également permettre d'échanger avec les autres lecteurs. 10% des livres sont proposés gratuitement afin de découvrir la plume de l'auteur ainsi que le début de l'histoire. Une fois ces 10% atteint, il est possible d'acheter les ebooks via Glose et de poursuivre la lecture sur la plateforme.

Celle-ci est disponible sur IOS, Android, Kindle Dire, Nook HD et sur internet pour permettre une plus grande diversité et fonctionne sans internet afin de permettre un « nomadisme » de la lecture que l'on retrouve avec le livre papier. La plateforme propose aussi divers articles autour de la lecture et des livres à l'instar de « À quoi sert la lecture dans l'éducation des enfants ? ». La présence d'une chaîne YouTube gérée par une booktubeuse « connue » permet d'élargir l'impact de la plateforme et de toucher un plus large public en ajoutant une dimension supplémentaire au site.

Face à l'essor des livres numériques, Glose est un projet intéressant, car il cherche à allier à la fois la dimension numérique, mais aussi les caractéristiques du livre papier. De plus, l'interactivité étant un des piliers de la plateforme, on retrouve ici la volonté de partager autour des livres et de montrer que la lecture n'est pas qu'une activité individuelle. La librairie et la lecture s'inscrivent donc ici dans l'univers des médias sociaux ce qui permet d'apporter une approche différente de la librairie et de la lecture. De plus, si cet aspect numérique pouvait induire une dématérialisation de ce lien social que l'on cherche pourtant à mettre en avant, de par la contrainte de « l'écran », deux libraires, dont Margaud Quartenoud, sont en ligne toute la journée sur la plateforme afin de répondre à toutes questions, mais aussi pour conseiller des livres comme dans une libraire matérielle.

Des comptes numériques, des salles informatiques et des tablettes sont ainsi mis à disposition afin de s'adapter à ces mutations. Elles amènent aussi à repenser l'aménagement des espaces afin de faire cohabiter à la fois ces espaces numériques et les espaces de lecture. Aussi, il semble de penser des espaces dédiés et spécifiques afin de garantir un confort pour les usagers, tout en pensant une articulation des différents espaces afin de conserver ces dynamiques.

Aussi, face à ces différents constats établis, il m'a paru nécéssaire de questionner l'espace physique de la bibliothèque.-

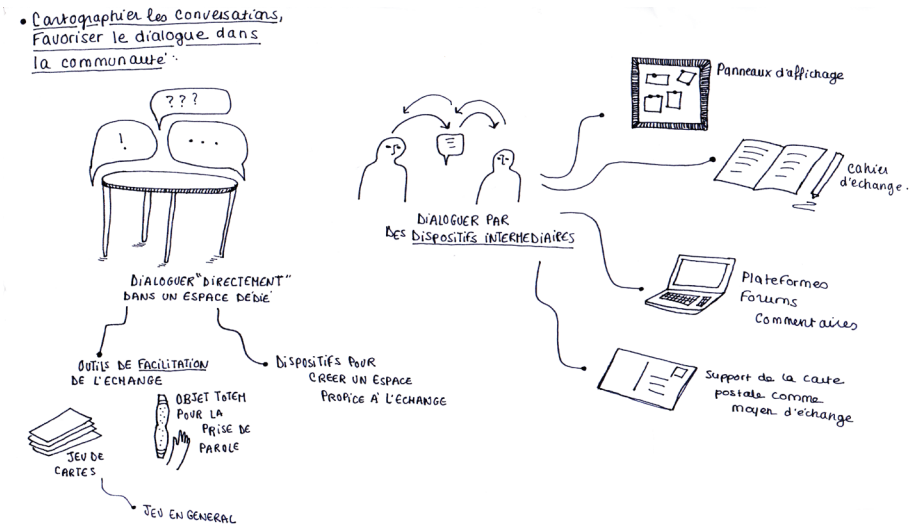
Espace de la bibliothèque

Projet : repenser l'espace de la bibliothèque

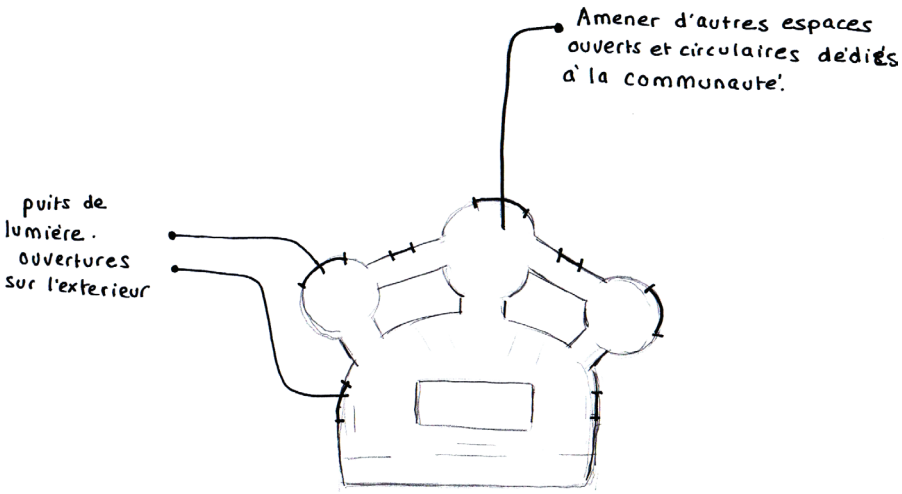
Ce projet tend à repenser l'espace physique et archétype de la bibliothèque. La bibliothèque, loin d'être un lieu obsolète, s'inscrit dans des enjeux contemporains. Comme le souligne R.David Lankes dans son ouvrage Exigeons de meilleures bibliothèques. Plaidoyer pour bibliothéconomie nouvelle, le coeur de la bibliothèque réside dans sa communauté. FAIRE communauté est essentiel. La bibliothèque doit alors s'adapter à cette derniere et à ses besoins en lui proposant un espace adapté et sécuritaire, favorisant et encourageant la production de savoirs. Ainsi, il existe autant de bibliothèque qu'il n'y a de communautés.

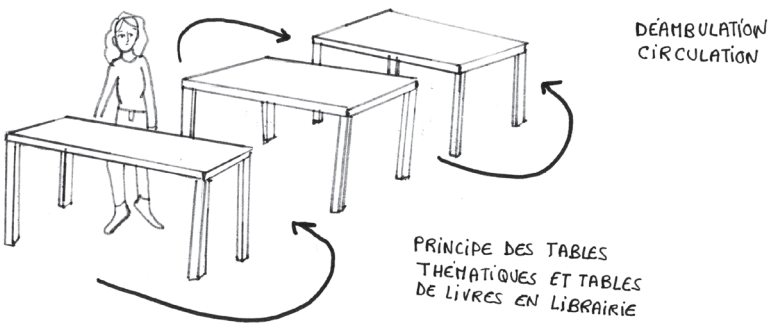
Il s'agit ici de penser des typologies d'espace remettant les membres de la bibliothèque en son centre. Ces propositions s'articulent autour d'une forme circulaire permettant d'avoir une vision globale sur l'ensemble de la bibliothèque. De plus, un espace central est dédié au dialogue, à l'échange.

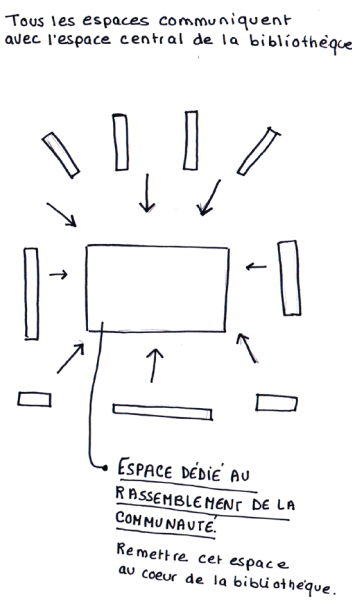
Ces propositions ont été réalisées sur le jeu *Les Sims 4* conçu par Matt Yang, Eric Holmberg-Weidler et développé par Maxis et The Sims Studio. Ce jeu étant un créateur d'histoires, de fictions et de possibles infinis à incarner, il apparaît comme un outil créatif intéressant et pertinent à utiliser.

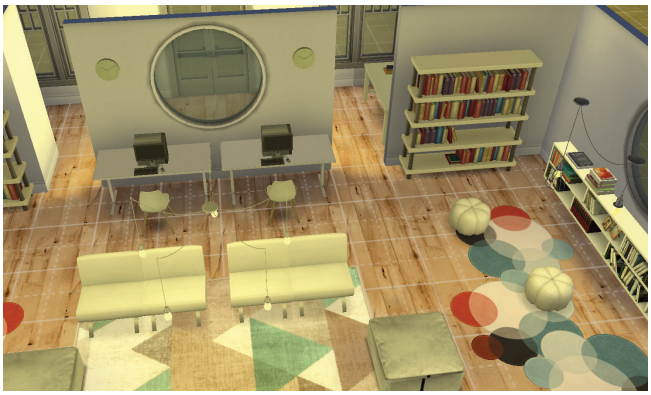


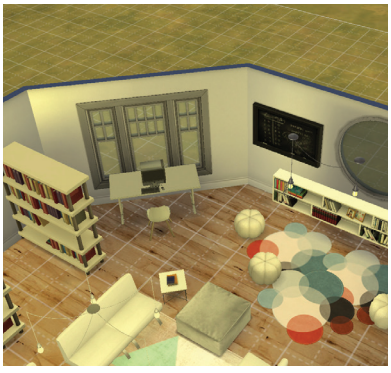
BARDET Emilie. *Espaces de la bibliothèque*. SaintLys. Novembre 2018 à 2019.

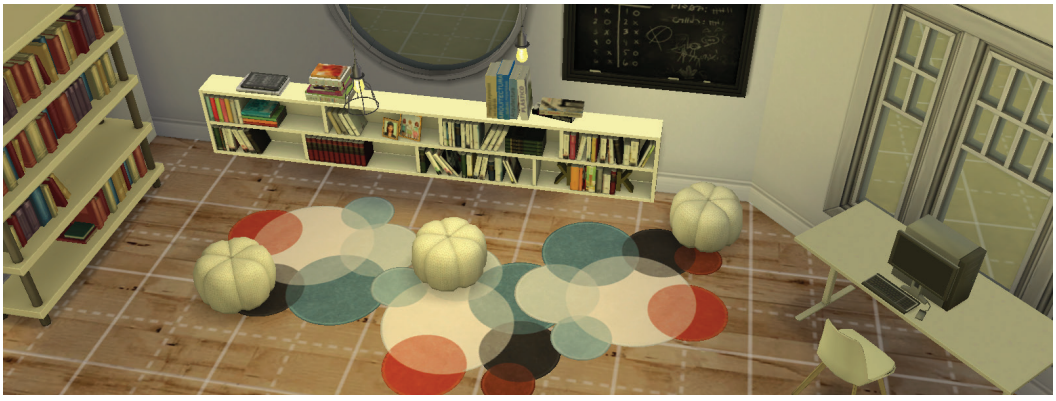

Amener d'autres espaces ouverts et circulaires dédiés à la communauté.
puits de lumière. ouvertures sur l'exterieur


DÉAMBULATION CIRCULATION
PRINCIPE DES TABLES THÉMATIQUES ET TABLES DE LIVRES EN LIBRAIRIE

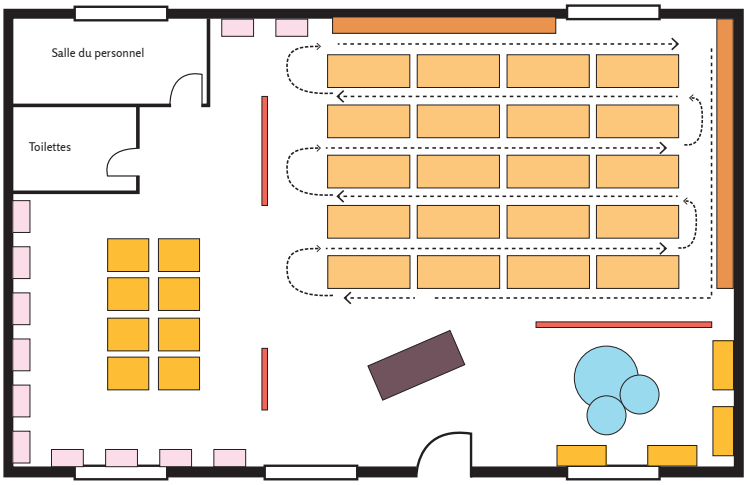

Tous les espaces communiquent avec l'espace central de la bibliothèque
ESPACE DÉDIÉ AU RASSEMBLEMENT DE LA COMMUNAUTÉ
Remettre cet espace au coeur de la bibliothèque.

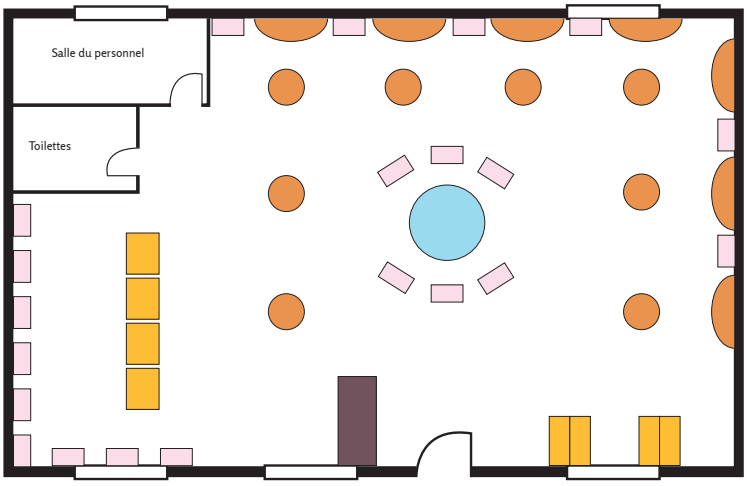


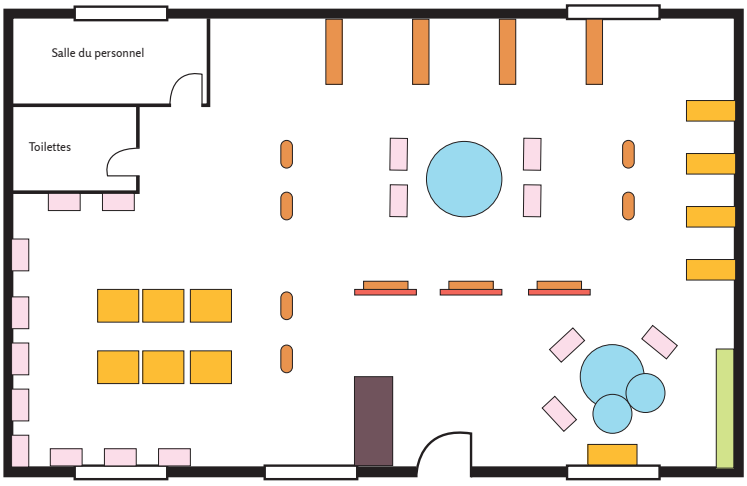




¶ Ci-contre et au dessus, premières recherches de principe d'un espace ouvert et circulaire autour d'un espace central dédié à l'échange et à la communauté.

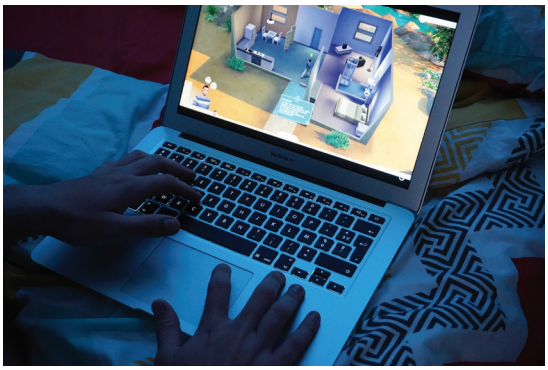


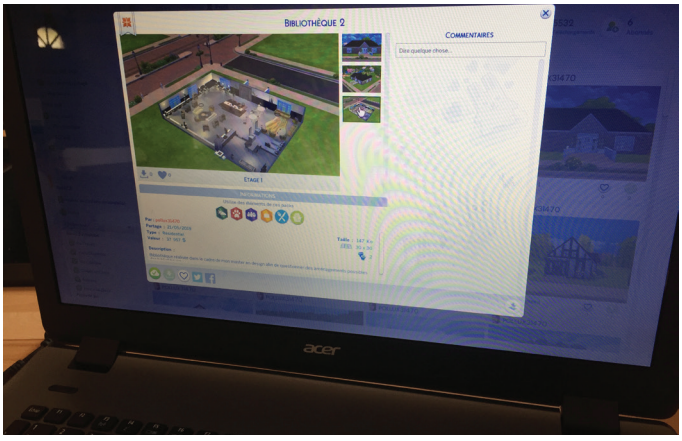




¶ Recherches d'aménagements différents basés sur le principe d'ouverture et de circulation de l'espace.

Suite aux modélisations des recherches précédentes, les bibliothèques ont été mises dans la galerie des sims 4 afin qu'elles puissent être téléchargées et testées. De plus, j'ai réalisé des tests, des sessions de jeux avec différents utilisateurs aux profils variés (adultes, adolescents, personnes agées, gros lecteurs ou lecteurs occasionnels...). Suite à ces expériences, les retours qui ont été faits ont principalement été dans le souhait d'avoir un espace ouvert, considéré comme plus agréable, moins étouffant. Toutefois, le besoin d'avoir des espaces plus clos, plus délimités, pour conserver une certaine tranquilité a également été souligné. De plus, la présence d'un espace de jeu, de dialogue, un endroit où l'on peut parler a été mentionné comme un espace idéal, contrairement à l'image des bibliothèques dans lesquelles on ne peut pas faire de bruit.



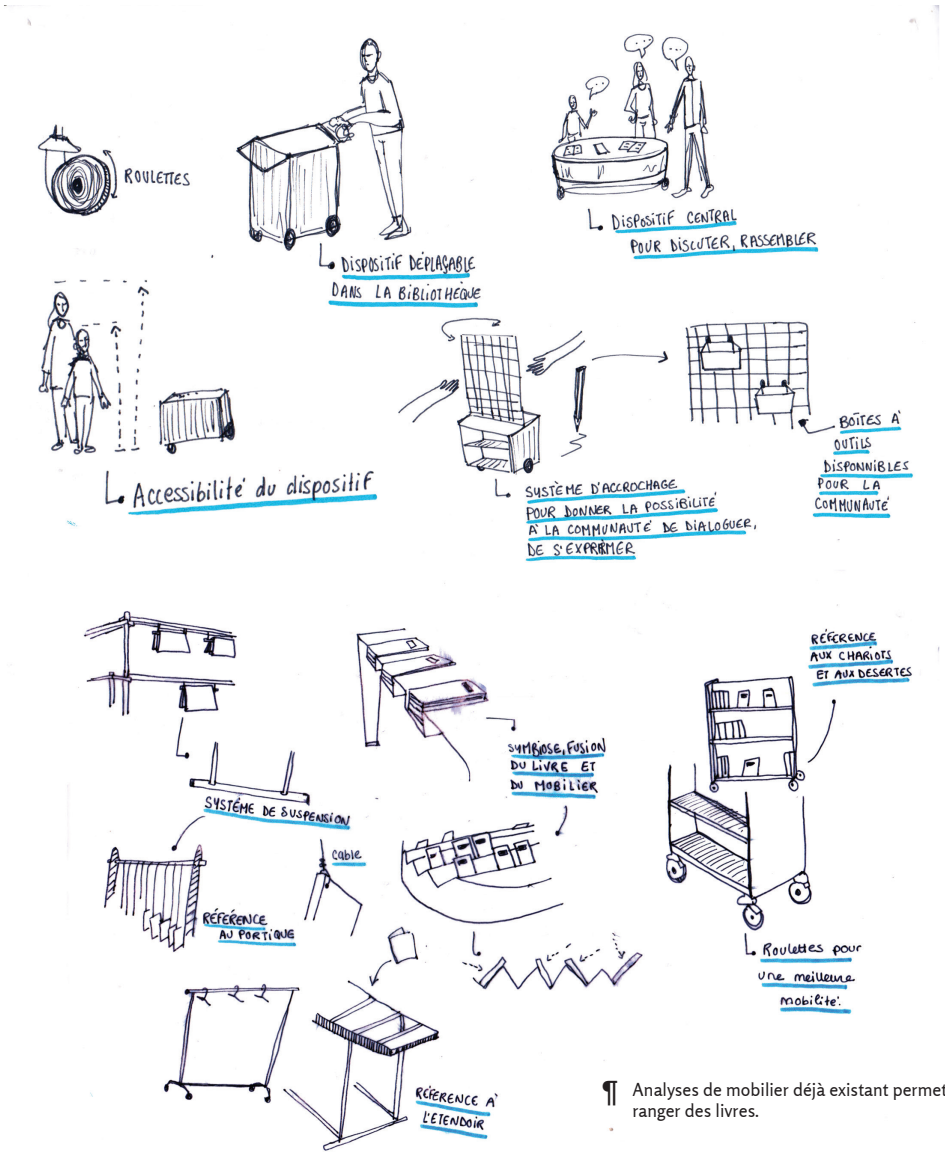


¶ Test des différentes bibliothèques auprès de différents profils (adultes, personnes agées, adolescents, gros lecteurs, lecteurs occasionnels) afin de faire émerger les points positifs, négatifs et attendus dans l'espace de la bibliothèque.

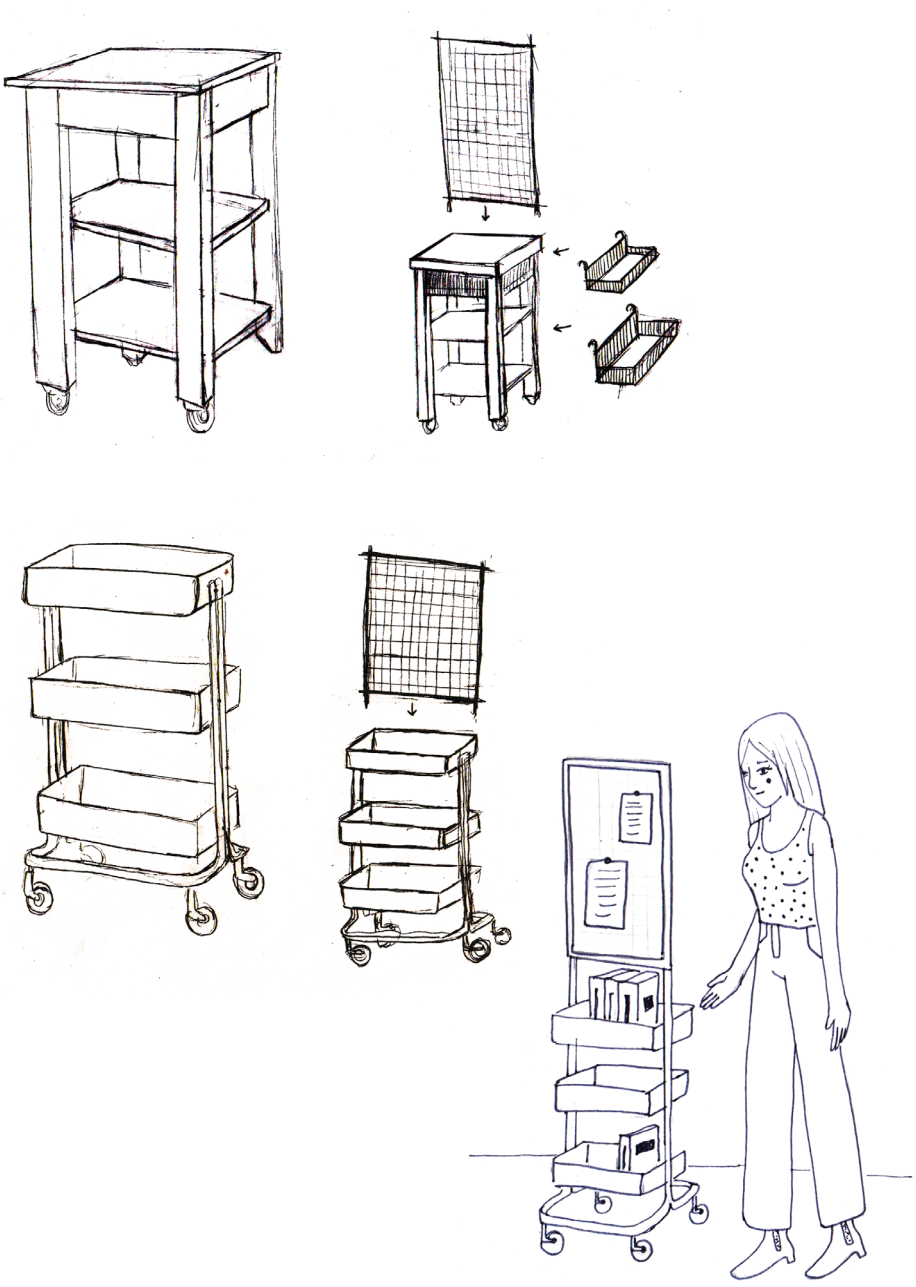
Mobilier-livre

Projet : repenser l'espace de la bibliothèque

Afin d'accompagner les recherches d'aménagement de l'espace de la bibliothèque ayant souligné le besoin d'espaces ouverts tout en conservant des zones plus délimitées, je me suis questionnée autour d'un mobilier possible permettant de créer des supports d'accrochage, de rangement, tout en faisant cloison sans fermer. Les bibliothèques ayant un budget limité, il s'agit ici de requestionner des objets existants (chariots, dessertes, etc) sur lequels l'on vient fixer des éléments d'accrochage ou de rangement.

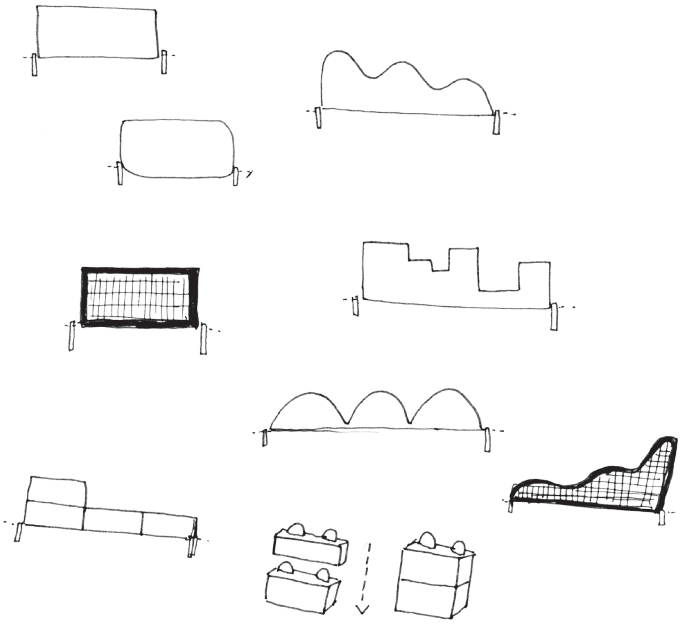


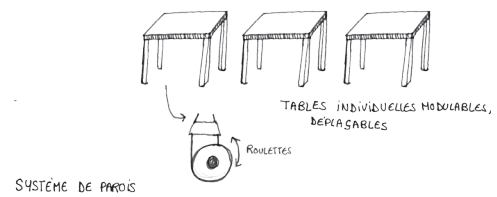
¶ Analyses de mobilier déjà existant permetant de ranger des livres.

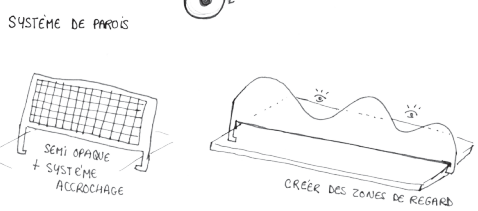


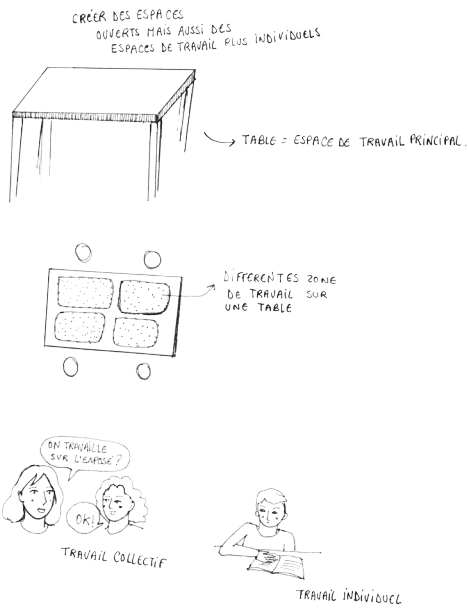
¶ Recherches autour du principe de desserte.

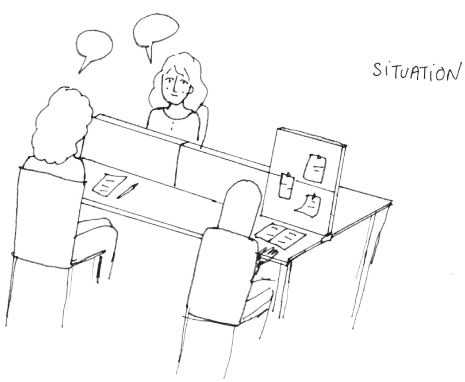
¶ Recherches autour d'une table présentant un dispositif de cloisons afin de créer des espaces de travail individuels ou partagés.

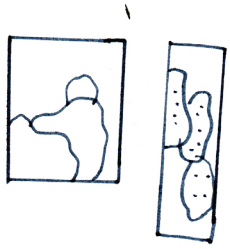






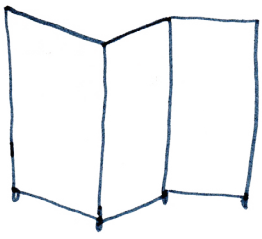




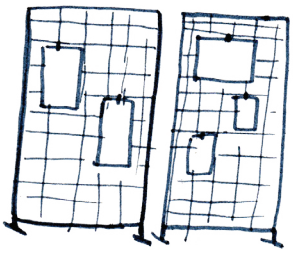


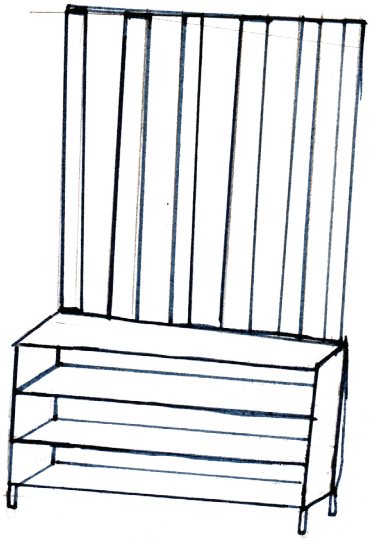
CLOISONNER
SANS FERMER

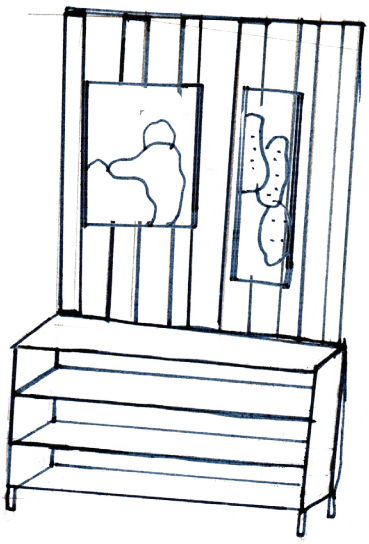
PARAVENT



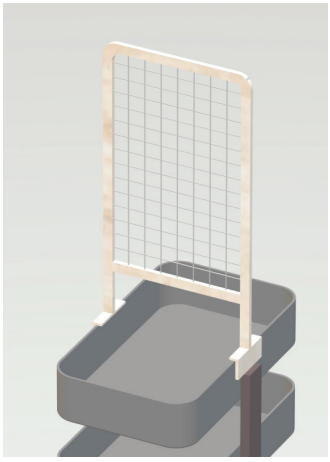
GRILLES D'AFFICHAGE

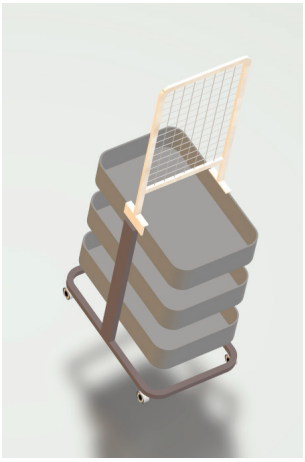


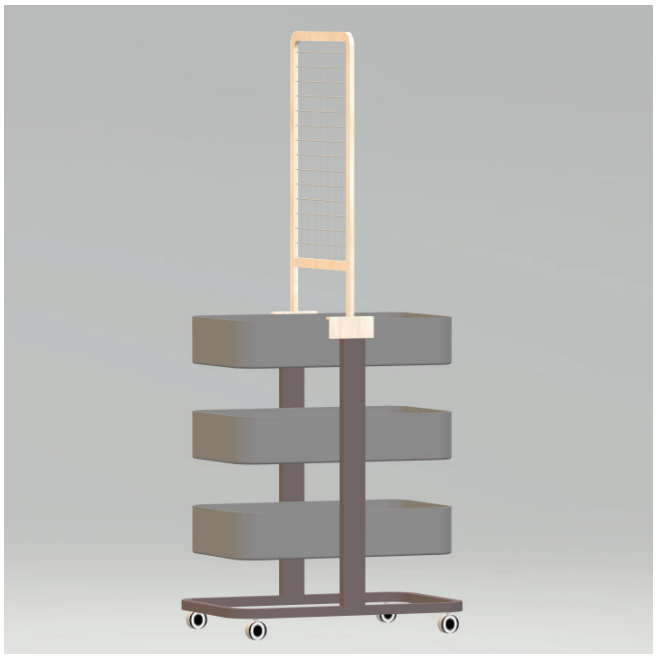




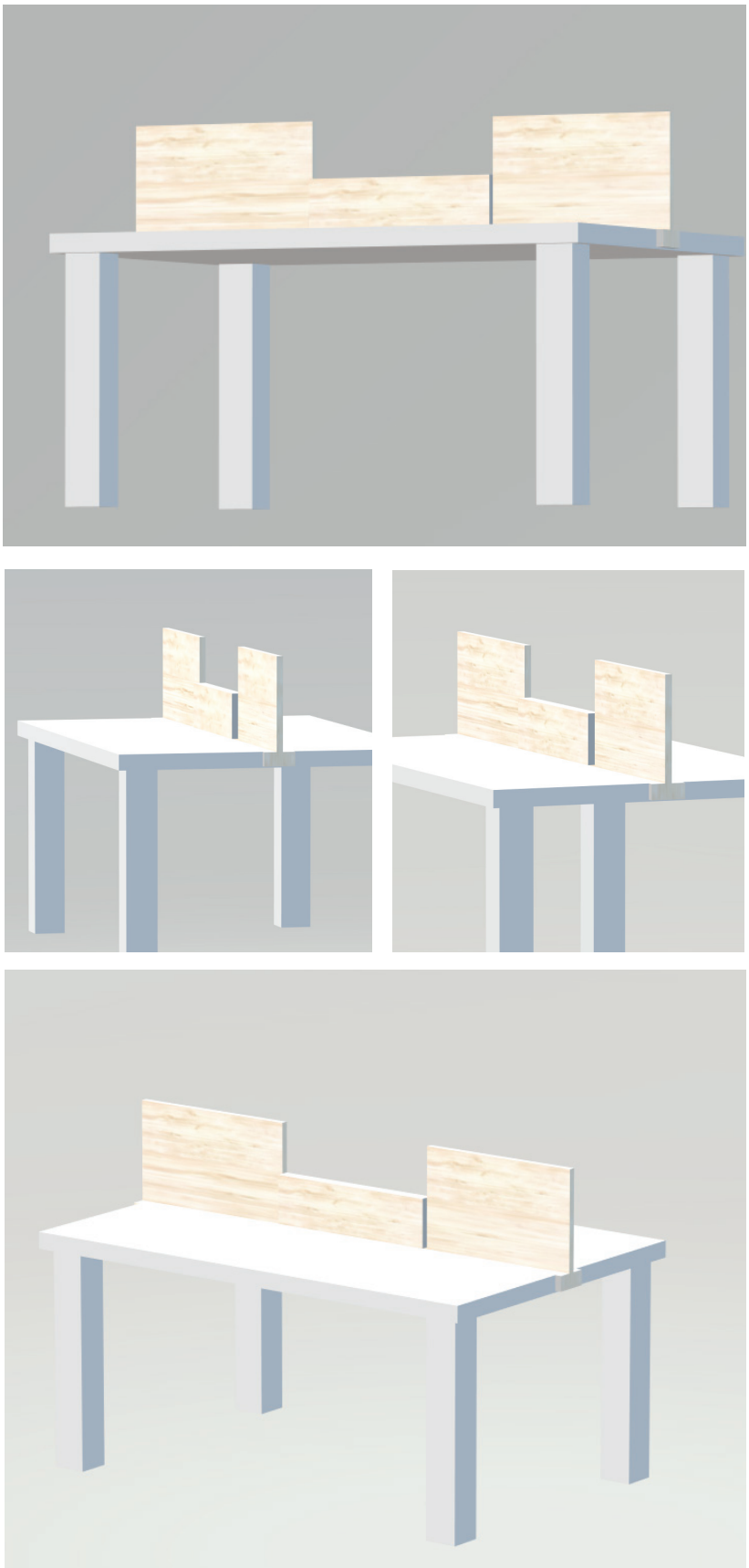
¶ Recherches autour de l'image du paravent, de la cloison qui sépare sans fermer. Que serait une cloison qui serait aussi un support d'oeuvres, d'expositions ?







¶ Desserte d'accroche (mobilier 1)



¶ Table de travail (mobilier 2)

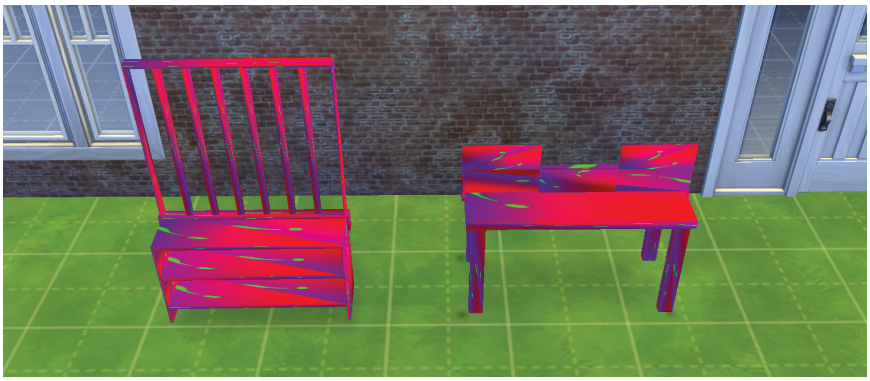
¶ Bibliothèque-cloison (mobilier 3)

La desserte d'accrochage (mobilier 1), fonctionne sur la base d'une desserte ou d'un chariot. Un support d'affichage vient y être accroché. Ce support peut alors devenir un moyen de cloison, afin de délimiter l'espace. De plus, sa fonction première est de pouvoir venir y accrocher des éléments. Aussi, ce mobilier, sur roulettes, se présente comme un support d'échange et de dialogue qui peut facilement être déplacé. Ce mobilier peut notamment être utilisé dans le cas d'atelier : il devient alors le « chariot » rassemblant les différents ouvrages en lien avec l'atelier et le support d'accrochage pour y épingler les discussions. Sa mobilité lui permet de vivre et d'évoluer avec les différentes animations.

La table de travail (mobilier 2), se compose d'une table traditionnelle sur laquelle on vient y accrocher un dispositif de parois. Celui-ci peut former trois espaces de travail distincts. Cette table fonctionne avec un principe de rabats s'ouvrant et se fermant avec des charnières. Les tables des bibliothèques sont généralement grandes et ne permettent pas de se créer son propre espace. Aussi, ici, un individu peut choisir de lever ou non devant lui la paroi afin d'obstruer l'espace devant lui, ou de le laisser ouvert, notamment dans les travaux de groupe. Lorsque la paroi est dépliée, il est possible de venir y accrocher des éléments (feuilles, post-it...) pendant le moment de travail.

La bibliothèque-cloison (mobilier 3), se base sur un caisson de bibliothèque bas. Une paroi en bois peut venir y être fixée. Celle-ci étant ouverte, du fait qu'elle soit constituée de « tasseaux », permet de créer une séparation tout en laissant l'espace ouvert et en laissant passer la lumière. Aussi, dans les bibliothèques, des expositions sont régulièrement organisées. De ce fait, des cadres de bois peuvent venir se clipser sur les parois afin de creer des zones d'affichage, et d'accentuer cet effet de cloisonnement tout en créant des zones d'expositions partout dans la bibliothèque.

BARDET Emilie. *Mobilier-livres*. Saint-Lys. Décembre 2018-2019.



¶ Insertion des modélisation dans le jeu. Des problèmes de lecture des textures sont encore présents dans le jeu, toutefois, les objets y sont intégrés et sont fonctionnels : les sims peuvent interragir avec tout comme avec les objets du jeu de base.

Système de classification en bibliothèque.

« Au demeurant, le plus grand ennemi de la littérature réside en elle-même : la littérature de sujet (journalistique, sociologique par exemple), qui n'est jamais que de la statistique au passé simple. »

DANTZIG Charles. «Dans un monde d'images à quoi bon la littérature ? Cinquante écrivains répondent». Papiers, La revue de France Culture n°28. France. Avril-juin 2019.

Au vu des différents éléments soulignés, j'ai souhaité analyser et questionner la place des oeuvres de fictions dans les bibliothèques universitaires. Il s'agit de bibliothèques rattachées à des établissements scolaires de l'enseignement supérieur. Celles-ci soutiennent l'enseignement et la recherche. Les bibliothèques universitaires regroupent notamment des ouvrages en lien avec les disciplines dispensées. De ce fait, elles illustrent particulièrement le processus de compartimentation des savoirs. Lorsque je me suis intéressée aux bibliothèques universitaires, que je m'y suis installées pour observer, l'absence ou la faible présence d'oeuvres de fiction m'a frappé. Il me semble cependant nécessaire de questionner ce constat face aux enjeux et pouvoirs de la fiction démontrés précédemment.

En effet, les bibliothèques universitaires se présentent comme des lieux de savoirs, de connaissances. Il s'agit d'espaces aménagés pour étudier au sein d'universités. On y retrouve aussi principalement des ouvrages à caractères théoriques. Ces derniers sont rangés dans les rayonnages de manière théorique et méthodique, en fonction des typologies d'ouvrages et des sujets. Un des éléments indicateurs de ces classifications est les cotes attribuées aux livres. Une cote, selon le Dictionnaire encyclopédique du livre est « une suite de signes (lettres, chiffres, symboles) qui indiquent la localisation précise d'un document dans une bibliothèque, sa place en rayon, et qui permet de l'y mettre ou de l'y trouver aisément. » La classification la plus connue mise en place est la classification décimale de Dewey, aussi nommée CDD. Elle a été développée par le bibliographe Melvil Dewey en 1876 et vise à classer les fonds documentaires des bibliothèques. Initialement, cette classification était destinée à l'indexation et à la mise en catalogue des ouvrages, mais elle s'est vue élargie au numérotage et au rangement des livres en rayon. De même l'enjeu de cette nouvelle classification était de pouvoir ajouter de nouveaux livres sans avoir besoin de réorganiser les ouvrages déjà existants. Celle-ci a été revue de nombreuses fois proposant différentes éditions (20 éditions en tout jusqu'en 1989). Celle-ci est toujours réactualisée face aux évolutions notamment techniques. Aussi, on retrouve des indices attribués à internet aujourd'hui à l'instar de 004.678 pour Internet général, 005.713 pour Logiciel de communication ou encore 025.06 pour les Ressources d'Internet. La CDD a notamment été retravaillé par Paul Otlet et Henri la Fontaine au travers de la classification décimale universelle, aussi appelée CDU, que je présenterai par la suite au travers de l'analyse du projet qu'est le Mundaneum. Aujourd'hui, la CDD rencontre encore un grand succès de par sa capacité d'extension, sa stabilité et ses mises à jour. 98 % des bibliothèques publiques utilisent la CDD, 50 % des bibliothèques universitaires et spécialisées, et la quasi-totalité des bibliothèques scolaires.

«Pendant des mois, j'ai rêvé nuit et jour qu'il devait exister une solution satisfaisante. La solution devait être la plus simple possible. Le proverbe dit « simple comme abc » mais encore plus simples sont « 1, 2, 3 ». Après des mois d'études, un dimanche au cours d'un long sermon du Président Stearns, pendant que je le regardais fixement sans entendre aucun mot, mon cerveau m'absorba dans ce problème vital. La solution me sauta aux yeux, aussitôt je sautais de mon siège et j'étais près de crier Eurêka. J'avais trouvé une solution grâce aux plus simples et plus connus des symboles, les chiffres arabes..[51].» écrit Dewey.

51. DEWEY Melvil. « DC Beginnings ». *Library Journal 45*. In Comaromi. 15 Février 1920.

La CDD est un modèle de classification qui répartit les ouvrage en dix grandes classes :
000 Informatique, information et ouvrages généraux
100 Philosophie et psychologie
200 Religion
300 Sciences sociales
400 Langues
500 Sciences
600 Technologie
700 Arts et loisirs
800 Littérature
900 Histoire et géographie.
Chaque catégorie se voit elle aussi divisée à nouveau en dix catégories et chaque division sera à nouveau subdivisée en sections et ainsi de suite. Par exemple, dans le cas de la littérature soit le code 800, 810 correspond à la littérature américain, 820 à la littérature anglaise, ect.

661.347
600 TECHNOLOGIE (Science appliquées) [classe]
610 Sciences médicales Médecine [division]
611 Anatomie humaune [section]
611.3 Organes de l'appareil digestif [section-section]
611.34 Intestins
611.347 Gros intestin

¶ Exemple de classification en plusieurs divisions

¶ Le Mundaneum

Étude de cas : librairie numérique

OTLET Paul, LA FONTAINE Henri. *Mundaneum*. Belgique. 1930 à 2018.

mundaneum

Le Mundaneum est le Centre d'archives de la Fédération Wallonie-Bruxelles ainsi qu'un espace d'exposition temporaire. Créer par Paul Otlet (1868-1944) — qui était pionnier des sciences de l'information moderne — ainsi que par Henri La Fontaine (1854-1943) — qui a reçu le Prix Nobel de la Paix en 1913 — le projet Mundaneum s'est inscrit dans la conviction qu'ils portaient selon laquelle la connaissance pouvait faciliter la paix. Ainsi, ce projet tendait à rassembler, mais aussi à indexer dans un même lieu des connaissances issues du monde entier et sous toutes ses formes à l'instar d'affiches, de livres, de cartes postales ou encore de journaux. Durant le 20e siècle, le Mundaneum a rassemblé de nombreuses institutions internationales s'inscrivant dans les questions de fraternité et de connaissance. Le Mundaneum a ainsi pris une dimension universelle et sociétale en encourageant une connaissance partagée à échelle mondiale.

Paul OTLET et Henri LA FONTAINE : au coeur de la classification

Henri La Fontaine était un avocat spécialisé dans le droit international. Il a reçu en 1913 le Prix Nobel de la Paix. S'inscrivant dans le mouvement du Pacifisme - pensée qui prône la paix internationale par la négociation, la non-violence et le désarmement - il cherchera, par le biais d'associations belges et internationales à promouvoir et à installer ce mouvement de pensée, pour tendre vers une paix internationale. Paul Otlet, bibliographe, est connu pour son Traité de la documentation paru en 1934 qui fera de lui le pionnier de la documentation moderne. S'intéressant aussi aux domaines de la photographie, de la schématique, de la documentation ou encore de l'encyclopédie, Paul Otlet est aussi considéré comme un innovateur ayant anticipé l'arrivée d'internet avant la seconde guerre mondiale. En 1905, il inventa avec Robert Goldschmidt la microfiche normalisée pour la gestion de la documentation. Celle-ci est utilisée pour la reproduction dans les bibliothèques notamment de livres, de journaux et de périodiques.
Henri La Fontaine et Paul Otlet, ont crée en 1895 l'Office international de la bibliographie dans une volonté de mettre en place un système de réseau et de coopération internationale entre les bibliothèques et les bibliothécaires du monde entier. Il s'agit d'un répertoire

bibliographique universel dans lequel ils vont développer la CDU, la classification décimale universelle. Cette classification reprend la classification décimale de Dewey et classe les connaissances humaines en dix catégories allant de 0 à 9, chaque catégorie étant à son tour divisée en dix parties. Cette classification avait pour objectif de créer des indices complexes dans une volonté de précision mais qui ont, par la suite, été simplifiés car elle était difficile à conserver.

Parmis les grandes classification de la CDU, on peut citer quelques exemples :

0 Généralités
1 Philosophie, psychologie
2 Religions
3 Sciences sociales (avec l'indice 37 qui désigne la pédagogie)
5 Sciences pures (53 : physique; 54 : chimie)
6 Médecine et sciences appliquées (65 : gestion, 681.3 : informatique)
7 Beaux-arts, spectacles, sports (75 : peinture)
8 Philologie, littérature (81'37 : grammaire)
9 Géographie, histoire (91 = géographie, 94(44) = histoire de France)

¶ Microfiches

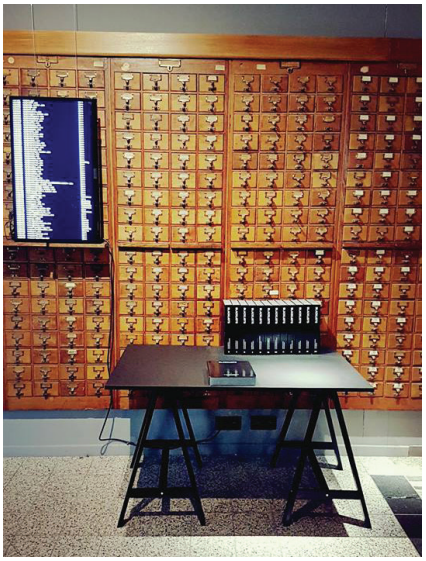
Il y a dans cette classification l'idée d'une progression vers une côte plus précise. Plus la classification est précise, plus le nombre s'allonge. Des décimales séparées par un point peuvent s'ajouter. Le niveau de précision des côtes va dépendre du nombre de documents dont dispose la bibliothèque.

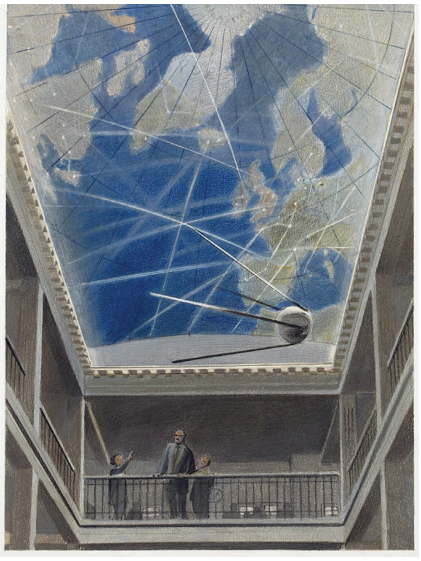
Exemple :
37 = education, enseignement, formation, loisirs
372 = organisation des systèmes d'enseignement de la formation. Organisation scolaire
371.2 = organisation des méthodes éducatives

La côte de la classification CDU ne comprend que des chiffres. La côte de rangement est différente et doit quant à elle présenter plus de détails et donc des lettres. On peut par exemple prendre la côte 37 HIS bea qui signifie qu'il s'agit d'un livre de pédagogie d'un point de vue historique dont le nom de l'auteur commence par Bea.

Le Mundaneum :
un espace physique à part entière

Le Mundaneum est un espace singulier. Initialement située à Bruxelles, il était composé de seize salles didactiques. On pouvait également y trouver un répertoire bibliographique comprenant douze millions de fiches ainsi qu'un musée de la presse. Aujourd'hui, le Mundaneum se situe à Mans. Il occupe un bâtiment qui, à l'origine se trouvait être un magasin dessiné par l'architecte G.Vleugels et transformé par la suite en bâtiment d'exposition et musée. La structure intérieure du bâtiment s'inscrit dans le mouvement Art Déco avec une simplification de la lecture de l'architecture, en écho à sa fonction d'origine de magasin. On y retrouve les espaces dédiés autrefois à la vente : le bâtiment comprend un espace central au rez de chaussé anciennement dédié à la vente de produits alimentaires et dominé à l'origine par une verrière. Cet espace aujourd'hui toujours présent est entouré de galeries. On y retrouve des éléments de décorations rectangulaires et des vitraux colorés aux formes stylisées. Au plafond, on retrouve un planisphère présenté et illustré qui entre en résonance avec la présence d'une mappemonde imposante. Ces deux symboliques fortes font écho, de manière spatialisée, à la volonté des fondateurs de créer un réseau à échelle mondiale. Le lieu se construit autour de cet espace centrale à l'identité forte, espace qui devient centrale et dynamique.

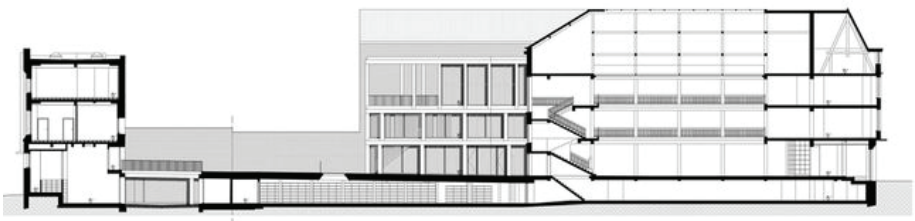




Aujourd'hui, il se compose donc d'un espace d'exposition qui a été scénographié par François Schuiten et Benoît Peeters. Cet espace central permet aujourd'hui de rassembler des gens pour des expositions mais aussi des conférences. Des expositions de tableaux ou des performances se déroulent dans cet espace singulier.
Le lieu est à ouvert au public depuis 1998.

En 2015, des rénovations ont été faites au Mundaneum afin de s'inscrire pleinement dans le projet de Mons 2015, capitale européenne de la Culture. Ces rénovations se sont inscrits également dans une optique d'énergie durable autour de la ville. Les premières rénovations ont eu lieu au niveau du centre des archives ainsi qu'à l'espace muséal. De nouveaux espaces ont été créés afin de rendre plus agréable l'expérience des visiteurs. Ainsi, une cour intérieure a été aménagée ainsi qu'une annexe et un espace d'accueil.

En parallèle, un espace de conservation de 500m^2 au sous-sol ainsi qu'une salle de lecture et un espace de numérisation professionnel ont été créés et rénovés afin de valoriser un espace pédagogique à part entière. Les rénovations qui ont eu lieu se sont faites en suivant un fil conducteur : celui de créer un dialogue visuel entre les différents espaces du Mundaneum. La mise en place d'un socle qui se développe au sous-sol sur toute la longueur du bâtiment permet d'abriter et d'articuler les différents espaces entre eux. De plus, on retrouve dans tout le Mundaneum la présence de briques d'un bâtiment à un autre qui confère une identité forte au lieu. L'extension qui a été réalisé s'inscrit aussi dans une idée de continuité avec le reste du bâtiment et de l'architecture déjà en place.



¶ Plan en coupe du bâtiment et de son extension

Une approche novatrice

Inscrit par l'UNESCO en 2013 au registre de Mémoire du monde, le Mundaneum est apparu comme novateur dans sa démarche. Appelé en effet comme le « l'internet de papier »1. ou encore l'ancêtre de Google, la démarche visant à rassembler et classer dans un même endroit l'ensemble des savoirs du monde fait écho au Web et notamment au fonctionnement de la plateforme Wikipédia. Il s'inscrit dans une démarche ouverte et partagée. Le Mundaneum se veut comme un réseau mondial et interconnecté des savoirs dans un espace physique. Si la technologie permettant cela n'est pas encore née à cette époque, la classification mise en place par Paul Otlet et Henri La Fontaine en font des précurseurs dans le domaine de l'information.

Une collaboration a été annoncée en 2012 entre le Mundaneum et Google afin de supporter et valoriser la belgique et Henri La Fontaine et Paul Otlet comme les pionniers d'Internet et des moteurs de recherches.2.

1. ROUSSEL Frédérique, « Mundaneum le réveil du Google oublié ». *Libération.* 2015. [En ligne]

2. Google. « Honorer et soutenir les pionniers belges de l'Internet ». *Google Europe Blog.* 2012. [En ligne] https://europe.googleblog.com/2012/03/honoring-and-supporting-belgian.htm

Lien avec le sujet de mémoire

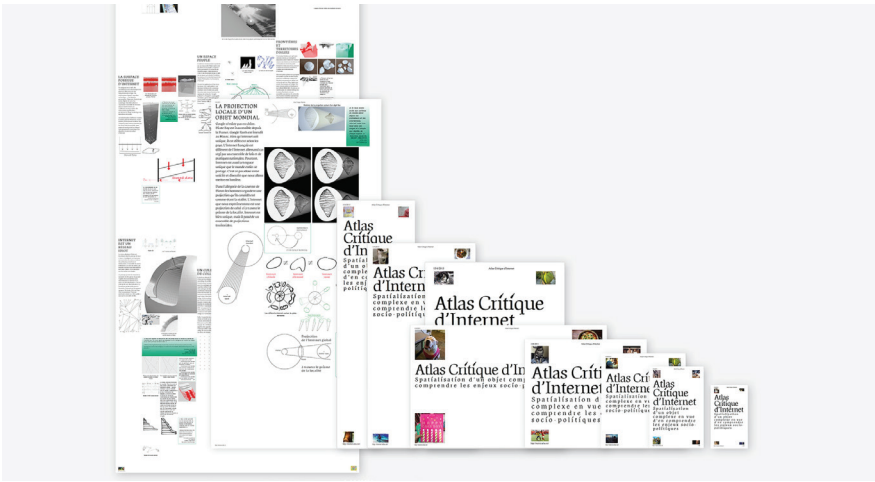
Ce projet est intéressant et trouve écho à ma recherche de mémoire. Questionnant la revalorisation des oeuvres de fictions littéraires et m'intéressant à l'espace bibliothèque, ainsi qu'à la cohabitation des livres entre eux dans cet espace, face au cloisonnement des savoirs, ce projet offre une approche différente et intéressante. Il amène en effet à questionner la cohabitation de
typologies de supports assez différentes dans un même espace, dans une optique de production et d'appropriation de savoirs. Comme le démontre R.David Lankes dans son ouvrage Exigeons de meilleures bibliothèques, Plaidoyer pour une bibliothéconomie nouvelle, la bibliothèque se présente comme un tiers-lieu au service de sa communauté. Celle-ci ne doit pas seulement proposer une accumulation de savoirs mais se doit d'accompagner sa communauté à la production de nouvelles connaissances. Il démontre l'importance des bibliothèque pour améliorer la société. De plus, le Mundaneum amène à questionner les différents types de classification possibles de manière physique ou numérique.

Mise en relation avec une autre oeuvre/projet/texte

DRULHE Louise. *L'atlas critique d'internet.* Paris : ENSAD. Projet de diplôme. 2015.
http://internet-atlas.net/

Ce projet peut être mis en relation avec le projet de diplôme L'atlas Critique d'Internet réalisé par Louise Drülhe en 2015 à l'ENSAD à Paris. Elle questionne en effet l'espace d'Internet et l'influence que celui-ci peut avoir sur les enjeux sociopolitiques. Pour cela, elle travaille autour de la forme de l'Atlas pour retranscrire des hypothèses et des essais visuels autour de l'idée de spatialisation d'internet. Chaque piste génère des formes de cartographies poétiques d'internet sous l'aspect de sites. Celles-ci sont déclinées sous forme d'éditions imprimées avec des jeux de formats différents. En effet, les mises en page de ces éditions sont générées par des codes CSS, créant ainsi des éditions uniques à l'image de la fluidité et de la dimension protéiforme d'internet.

Il est intéressant de mettre en relation le projet Mundaneum avec celui de L'atlas critique d'Internet cas tous deux questionnent la dimension spatiale et physique des savoirs. Dans sa démarche de projet, Louise Drülhe cite Boris Beaude (professeur en Cultures, sociétés et humanités numériques à l'université de Lausanne) pour qui "Internet doit être un espace de synchronisation à échelle mondiale". Le projet Mundaneum s'inscrivait aussi dans cette recherche de rassembler et de mettre en corrélation les savoirs du monde entier. Ces deux projets montrent, de manière différente mais en résonnance, comment il est possible de questionner la spatialisation des savoirs et la classification, le maillage et la cohabitation de ces derniers entre eux.



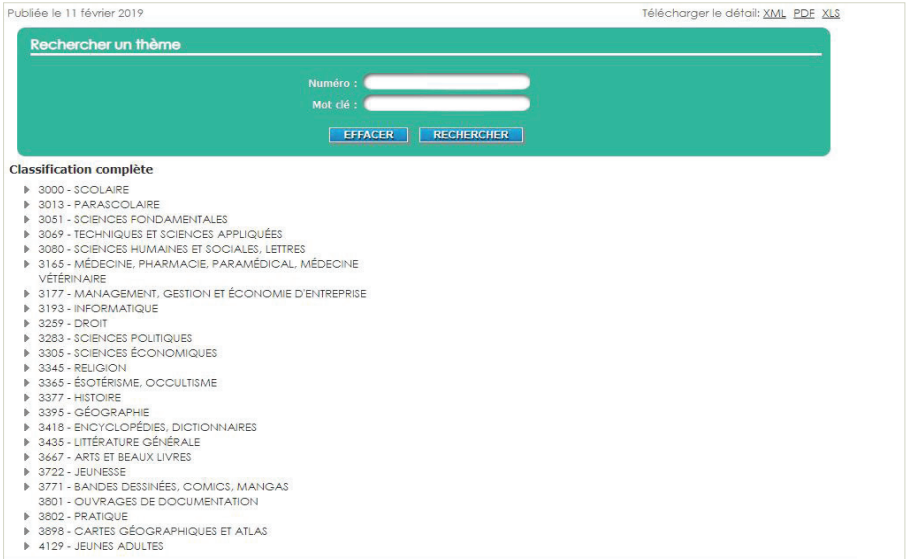
Ainsi, on retrouve une classification très méthodique et pratique. La CDD possède de nombreux avantages afin de classer et de retrouver rapidement des ouvrages. De plus, son utilisation très répandue permet de s'y retrouver d'une bibliothèque à une autre. Cependant, elle ne rend pas possible une forme de circulation entre les ouvrages. Ces derniers se voient en effet, comme dans les librairies, cloisonnées à des rayons spécifiques, par thématiques, sujets et auteurs. Ce processus tend, à mon sens, à accentuer la compartimentation des disciplines. Les bibliothèques de l'université Jean Jaurès à Toulouse en sont un exemple selon moi. L'université est divisée en plusieurs bâtiments en fonction des disciplines. Chaque bâtiment possède sa propre bibliothèque universitaire qui présente des ouvrages essentiellement en lien avec les disciplines qui y sont dispensées. L'université possède aussi sa bibliothèque centrale, mais dont les ouvrages sont classés par étages et rayonnages, toujours en fonction des disciplines. Que ce soit par l'agencement physique et plus spécifiquement par la classification, les ouvrages sont alors catégorisés. Les œuvres de fiction y sont de plus peu présentes. Aussi, il m'est apparu intéressant de questionner des typologies de classification alternatives au prisme du design permettant une meilleure circulation des connaissances. J'ai donc cherché à mettre en place un système de classification, dans une approche plus transdisciplinaire, qui pourrait être mis en place dans toutes les typologies de bibliothèques y compris les bibliothèques universitaires.

«Il suffit de se rendre dans n'importe quelle bibliothèque ou librairie pour le constater : la philosophie et la littérature sont des secteurs bien indépendants, ne serait-ce que par leur séparation géographique. Il ne viendrait à l'idée de personne de ranger la Critique de la raison pure avec les romans ou la poésie, tout comme Balzac ne saurait être classé à côté de Bachelard. De même, si vous demandez un conseil de lecture pour en savoir plus sur la notion de justice, on vous orientera certainement davantage vers Platon, Aristote ou John Rawls que vers Victor Hugo.»

MONIER Anne-Emmanuelle.»Peut-on philosopher avec la littérature ?» *L'éléphant* numéro 17.France. janvier 2017. ISNN : 22-65-73-71

Il existe cependant d'autres systèmes de classification alternatifs. Dans les années 1940, à Détroit et à Boston et dans les années 1980 dans quelques bibliothèques françaises, des classements basés sur les centres d'intérêt ont été mis en place et testés. Ce classement fonctionne sur 14 grandes thématiques et environ 80 subdivisions. Cependant, ce fonctionnement a très vite été critiqué et abandonné, considéré comme inefficace face aux autres systèmes. Or, des études de terrains et des enquêtes menées ont permis de mettre en évidence la complexité et le manque de cohérence autour de la CDD. En librairie ou en bibliothèque, une majorité des usagers ne recherche pas un élément précis, mais se laisse aller à la découverte et à l'exploration des rayons. De même, la complexité de la CDD n'est pas connue de tous. Si elle offre de nombreux avantages d'ordre méthodique, comme nous avons pu le souligner, celle-ci ne présente pas d'avantage particulier pour les usagers qui ne connaissent pas forcément les codes de cette classification. De ce fait, le modèle appelé « Bookstore model » s'est développé en prenant racine dans les anciens classements thématiques avortés. Ce classement mis en place

dans certains bibliothèques s'appuie sur des classifications employées en librairie. Parmi ces classement, on peut citer le BISAC utilisé aux États Unis ou CLIL en France. En 2016, le classement BISAC comprenait 53 catégories. Cette classification ne fonctionne pas sur un ordre précis cependant, chaque sous-catégorie est rangée par ordre alphabétique. L'intérêt de cette classification est de ranger les ouvrages là où ils sont le plus susceptibles d'être trouvés. Cette classification permet ainsi de répondre plus facilement aux attentes des usagers en simplifiant la recherche. De plus, les classifications Bisac ou CLIL sont des systèmes régulièrement mis à jour et qui, de ce fait, suivent les évolutions culturelles et sociétales. Melissa Rice et Joanna Kokendo, deux membres de la bibliothèque de Francfort, ont décrit leur passage de la classification Dewey à la classification Bisac ainsi : "Nous avons d'abord créé des classements pour le jardinage et la cuisine, les deux premiers fonds que nous avons convertis. Nous avons comparé la Dewey, le classement de Maricopa et le classement BISAC avant de développer le nôtre. Il s'agit d'un processus collaboratif qui implique plusieurs membres de l'équipe chargés des renseignements et des services techniques. Avant chacune de nos réunions mensuelles de conversion, 5 taxonomies ou plus sont ébauchées. Pendant la réunion, tous les participants sont invités à les discuter et à faire des propositions. Chaque personne est ensuite chargée de la conversion d'un ou deux fonds par mois. Au cours du processus, le classement est souvent altéré en fonction des documents. Nous n'utilisons pas forcément toutes les catégories BISAC et certaines thématiques sont combinées ensemble. En fin de compte, notre classement est largement basé sur notre collection et sur nos propres documents pour mieux répondre aux besoin de notre public." Aussi, on remarque ce système de classification plus souple peut s'adapter aux besoins de la bibliothèques. De même, les codes BISAC sont également utilisés dans le cas d'ouvrages numérisés ou numériques. Le code BISAC permet en effet de toucher un plus large public lors des recherches autour d'un sujet. Si de nombreuses librairies en ligne, à l'instar d'Amazon, utilisent les codes BISAC combinés à des mots clés de recherche, cette classification est intéressante à questionner dans l'essor du numérique et des ouvrages numérisés en bibliothèques. En effet, cela permet de créer une cohérence de recherche entre les rayons et les logiciels spécifiques.

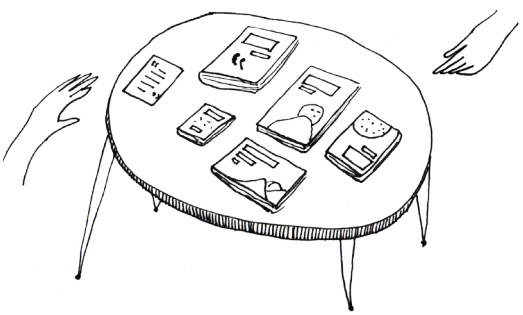


¶ Capture d'écran classification CLIL. https://clil.centprod.com/listeActive.html

Kit de classification alternatif

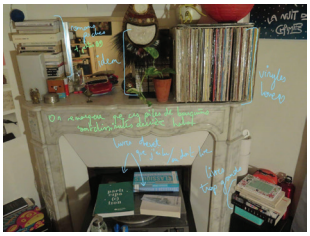
Projet : repenser la classification en bibliothèque

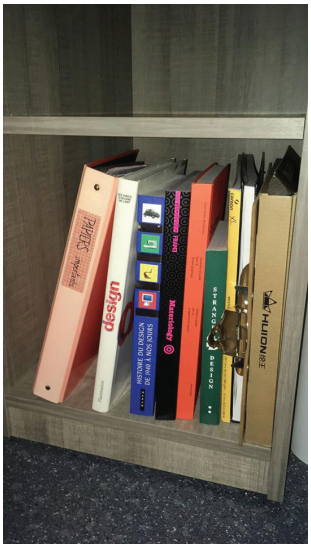
Edgar Morin, sociologue et philosophe français, communique autour de la compartimentation des savoirs, c'est à dire de leur séparation. Ce processus de segmentation s'est notamment développé face à l'accumulation grandissante des connaissances. L'essor d'internet et de différentes plateformes telles que Wikipédia, grande encyclopédie numérique, ont favorisé l'accès au savoir et ont participé à cette plus grande condensation intellectuelle. La recherche de spécialisation dans le but de devenir plus efficace a également encouragé ce morcellement des disciplines entre elles. Ce processus de segmentation crée cependant des zones d'appauvrissement, des zones aveugles ainsi qu'un manque d'articulation et de communication autour des savoirs. Ces connexions qui se créent entre les disciplines sont cependant nécessaires afin de devenir dynamiques et innovants. Sans cela, on se retrouve dans des systèmes à la fois pauvres et en stagnation. La transdisciplinarité, c'est-à-dire la confrontation et l'articulation des disciplines entre elles pour apporter une nouvelle vision, permet de créer des noyaux de conjonctions dont il faut se nourrir. De plus, on constate de par l'essor des technologies dites intelligentes que la société et notamment le monde professionnel tendent vers une forme d'automatisation globale.
Christian Salmon évoque la nécessité de créer des « espaces refuges pour la création, des lieux de dialogue. » Il cite également Gilles Deleuze pour qui il est important de devenir des cartographes, c'est-à-dire qu'il nous faut créer « *des lignes de fuites, jeter des ponts, agencer de nouvelles relations entre arts et cultures; exhumer des cultures étouffées, des langues qui s'effacent..., être des archivistes au sens de Foucault qui qualifia un jour le travail intellectuel « d'érudition sans répit », à savoir confronter des sources contradictoires, publier des documents enfouis, ressusciter des histoires oubliées... Mais l'une des tâches les plus urgentes est aujourd'hui d'entreprendre un vaste travail d'enquête sur la transformation de l'espace culturel, ses effets de silenciation, de standardisation ou d'érosion, d'isolement et de fragmentation.* » La nécessité d'aller vers ce que Edgar Morin appelle une pensée globale se dessine alors.



Ce kit de classification alternative tend donc à proposer une approche plus transdisciplinaire de l'espace bibliothèque, mais aussi plus libre, dans une démarche évolutive. Il invite à questionner la coexistence et la cohabitation des livres, aussi différents soient-ils, dans un même espace qu'est celui de la bibliothèque.

BARDET Emilie. *Kit alternatif de classification.* Toulouse : Université Toulouse Jean-Jaurès. 2018





¶ Une enquête préalable a été réalisée auprès de lecteurs afin d'appréhender les systèmes de classification dans les bibliothèques indifivuelles.

« Je range d'abord les livres en associant les sagas ensemble, la même revue ou la même série de livres.Ensuite par taille et parfois par auteurs quand il y a plusieurs livres écrits par la même personne. Sinon il n'y pas de classement précis par thématiques, c'est plus au feeling. »

« On a une bibliothèque commune, chaque étage sa spécificité. Un étage BD, un étage livres de cinéma, un étage inspirations graphiques plus tous les proespectus qui nous inspirent, et un étage carnets de croquis. »

« Ma maman range par collections puis par auteurs, mais elle a une bibliothèque qui fait les quatre murs de sa chambre. »

« C'est assez peu logique mais je les range par taille en fait, ça me stresse de voir des gros livres dépasser à côté des petits. »

¶ Propos de lecteurs récupérés en même temps que le reportage photographique sur le classement des bibliothèques personnelles.

« Je fais des piles comme ils viennent. »

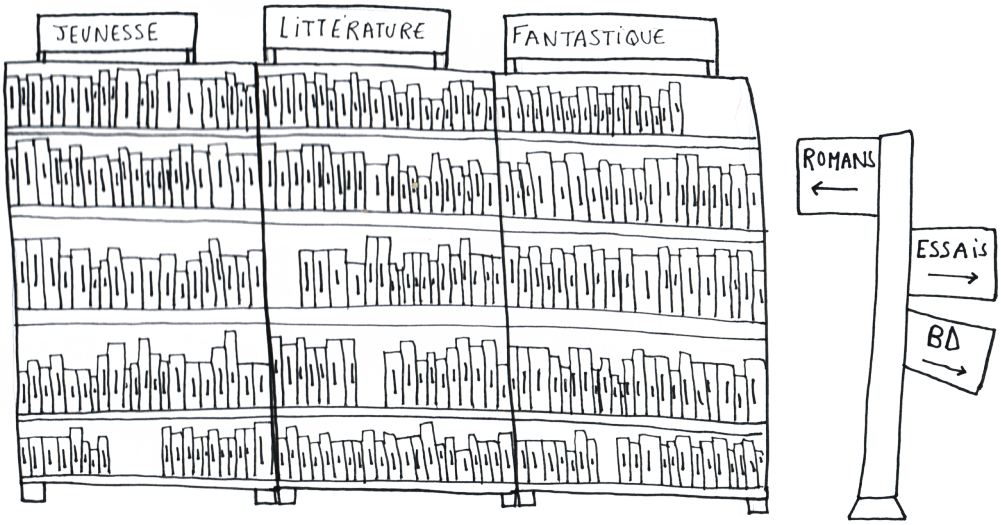
« Je range d'abord les livres en associant les sagas ensemble, la même revue ou la même série de livres. Ensuite par taille et parfois par auteurs quand il y a plusieurs livres écrits par la même personne. Sinon il n'y pas de classement précis par thématiques, c'est plus au feeling. »

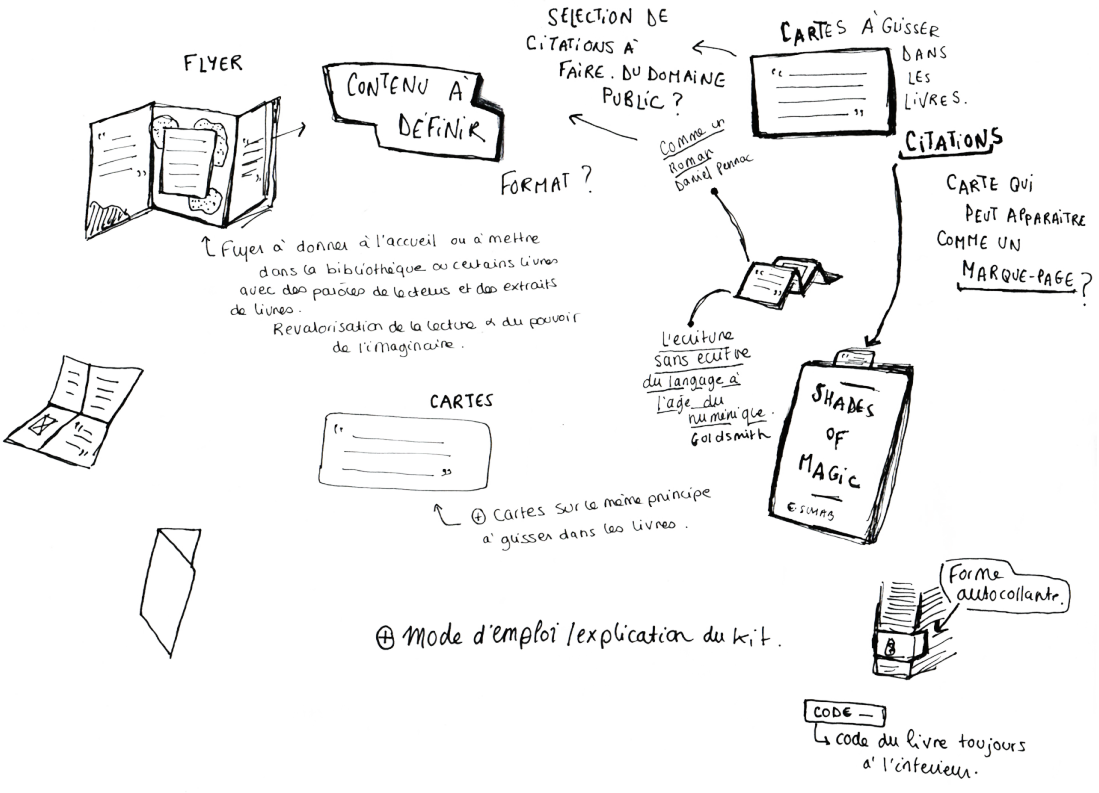
« Moi je classe par collections et hauteurs pour que ce soit beau et après par auteurs. »

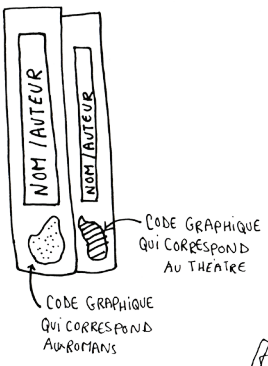
« C'est par thème et par taille surtout, l'alphabétique, on oubli tout de suite. »

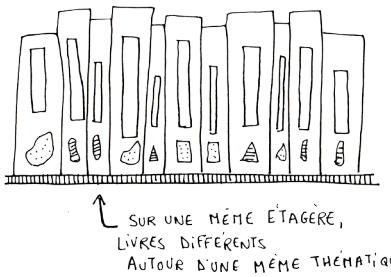
« J'ai essayé de trier par thème mais comme j'étais aussi limitée par les rangements j'ai essayer de faire en fonction de la place . »

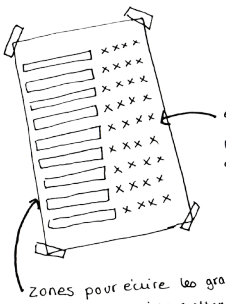
« Moi, ma bibliothèque est un peu rangée par thèmes, mais je n'ai pas une bibliothèque à proprement parler, enfin j'ai des livres dans plusieurs meubles. »


JEUNESSE
LITTÉRATURE
FANTASTIQUE
ROMANS
ESSAIS
BD

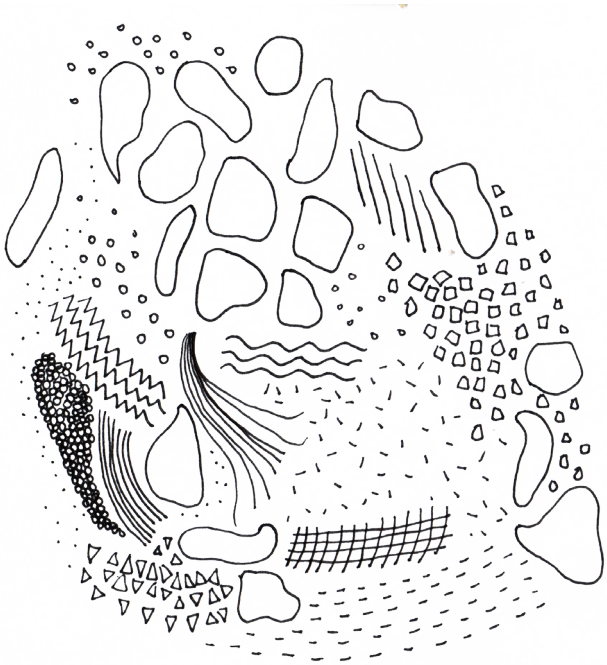

FLYER
CONTENU À DÉFINIR
SÉLECTION DE CITATIONS À FAIRE. DU DOMAINE PUBLIC ?
CARTES À GLISSER DANS LES LIVRES.
FORMAT ?
Comme un Roman Daniel Pennac
CITATIONS
CARTE QUI PEUT APPARAÎTRE COMME UN MARQUE-PAGE ?
↑ Flyer à donner à l'accueil ou à mettre dans la bibliothèque ou certains livres avec des paroles de lecteurs et des extraits de livres.
Revalorisation de la lecture et du pouvoir de l'imaginaire.
L'écriture sans écriture du langage à l'âge du numérique. Goldsmith
CARTES
SHADES OF MAGIC
⊕ Cartes sur le même principe à glisser dans les livres.
Forme autocollante.
⊕ Mode d'emploi / explication du kit.
CODE
↳ code du livre toujours à l'intérieur.


NOM / AUTEUR
NOM / AUTEUR
CODE GRAPHIQUE QUI CORRESPOND AU THEATRE
CODE GRAPHIQUE QUI CORRESPOND AUX ROMANS


SUR UNE MÊME ÉTAGÈRE, LIVRES DIFFÉRENTS AUTOUR D'UNE MÊME THÉMATIQUE.


éléments à travers par le lecteur avant de rendre le livre. il perfore dans quelle case selon lui le livre est à classé. ce sont donc les lecteurs qui s'approprient une classification qui peut devenir évolutive.
zones pour écrire les grandes thématiques qui permettent de classer les livres

SHADES OF LIGHT
au début du livre comme les anciennes cartes d'emprunt.



Le kit comprend dans un premier temps des fiches autocollantes présentant des motifs d'identification. Si l'ambition est de tendre vers une forme alternative de classification, il n'en reste pas moins important que le lecteur puisse accéder à des codes auxquels se référer lors de spn voyage littéraire au coeur de la bibliothèque. Chaque typologie d'ouvrage (roman, poésie, théâtre, livres spécifiques documentaires,essais, encyclopédies, livres graphiques, BD/manga, album et revues) possède son autocollant à apposer sur la tranche du livre, remplaçant ainsi les côtes de classification traditionnelle.

L'organisation des étagères se fait alors par thématiques de manière libre et propre à chaque bibliothèque. Ce dispositif tend à favoriser les systèmes mis en place lors des tables thématiques qui amènent les lecteurs à découvrir différents types d'ouvrages autour de questionnements communs. Ainsi, des corrélations nouvelles peuvent se tisser sur les étagères des bibliothèques : récits fictifs, essais et bandes dessinées peuvent coexister ensemble et ouvrir de nouvelles approches.

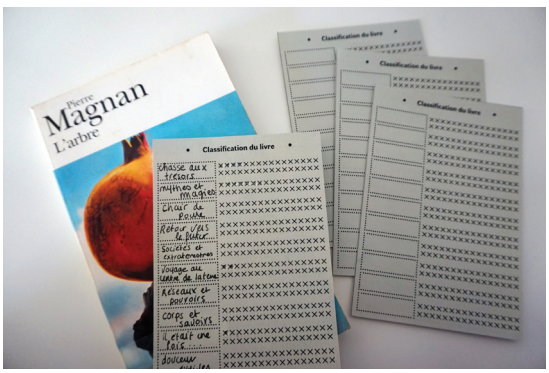
Ce kit n'impose pas de classifications thématiques spécifiques mais laisse la possibilité à chaque bibliothécaire d'agencer de manière à faire sens les livres entre eux. Faire sens étant propre à chaque personne et contexte, chaque bibliothèque sera ainsi unique dans sa classification.

Des cartels vierges sont donc proposés afin de permettre une meilleure appropriation du dispositif. Une signalétique explicative peut être imprimée afin d'expliquer le dispositif.

Les lecteurs, noyaux dynamiques, sont au coeur du fonctionnement de la bibliothèque. Ce kit aspire donc à remettre le lecteur au coeur du dispositif grâce à un fonctionnement évolutif. En référence aux anciennes cartes d'emprunt présentes auparavant dans les livres, chaque livre possède à l'intérieur sa propre carte. Ces cartes reprennent toutes les classifications thématiques mises en place par la bibliothèque. À la fin de sa lecture, et avant de rendre son livre, le lecteur peut venir poinçonner la carte pour indiquer dans quelle catégorie il rangerait ce livre. Le bibliothécaire peut alors venir ranger le livre en fonction de ces avis. Ainsi, la classification des livres n'est pas fixe, mais évolue en fonction des avis et des retours des lecteurs sur leurs expériences et leurs ressentis. La bibliothèque s'inscrit alors dans une dynamique de mouvement permanent. Les cartes proposées sont également vierges afin que chaque bibliothèque puisse se l'approprier.

La classification traditionnelle peut cependant être conservée notamment pour la gestion informatique des ouvrages et pour des questions logistiques lors de recherches précises. Ces côtes sont alors mises à l'intérieur ou au dos du livre.

En supplément, deux dispositifs sont proposés dans le kit. Un ensemble de microéditions/flyers sont imprimables pour être disposés dans la bibliothèque (accueil, rayons, tables). Ces microéditions reprennent les droits imprescriptibles du lecteur écrits par Daniel Pennac, points clés importants pour revaloriser la lecture. De plus un système de cartes avec des citations, imprimables aussi, à l'image de marque-pages, peut être glissé dans certains livres.



Cas particulier : la place des fictions en bibliothèques universitaires et dans la recherche

Aussi, face aux éléments soulignés précédemment, on observe ainsi l'absence de valorisation et la présence peu courante d'œuvres de fictions en bibliothèques universitaires, accentuant leurs cloisonnements ainsi que leur dévaluation alors que ces dernières se présentent déjà comme des lieux segmentés de par la classification mise en place. Or, en raison des éléments analysés, soit les pouvoirs et enjeux réels de ces contenus fictionnels, il semble intéressant de les utiliser dans le cas de la recherche. Comment alors amener les œuvres de fictions dans des disciplines de recherche, des domaines scientifiques et académiques comme supports reconnus ?

« [Selon vous, qu'est-ce qui lie le livre et la science ?] La science a besoin du livre. Historiquement, il s'agit de son principal vecteur de diffusion. Beaucoup de grands scientifiques étaient aussi auteurs et ont utilisé le livre pour transmettre leurs connaissances issues de leurs travaux d'observation et d'expérimentation. Aujourd'hui, la publication est au cœur du métier du chercheur qui doit faire connaître son travail. Bien entendu, il s'agit de publications dans des journaux dédiés, le plus souvent en anglais et peu compréhensibles pour ceux qui ne sont pas professionnels du domaine. Il existe toutefois une presse spécialisée qui vise à rendre accessible l'actualité scientifique. Ces revues se retrouvent dans de nombreuses bibliothèques et sont un excellent point d'accès. Enfin, il ne faut pas oublier que des ouvrages de vulgarisation aux formats très variés sont édités par des maisons d'édition spécifiques, y compris pour le jeune public. [52.] » Souligne Raphaël Degenne.

52. Propos de Raphaël Degenne extrait de l'article + « La culture scientifique et technique dans les bibliothèques » ActuaLité. 26 décembre 2018. [En ligne] https://www.actualitte.com/article/monde-edition/la-culture-scientifique-et-technique-dans-les-bibliotheques/92506

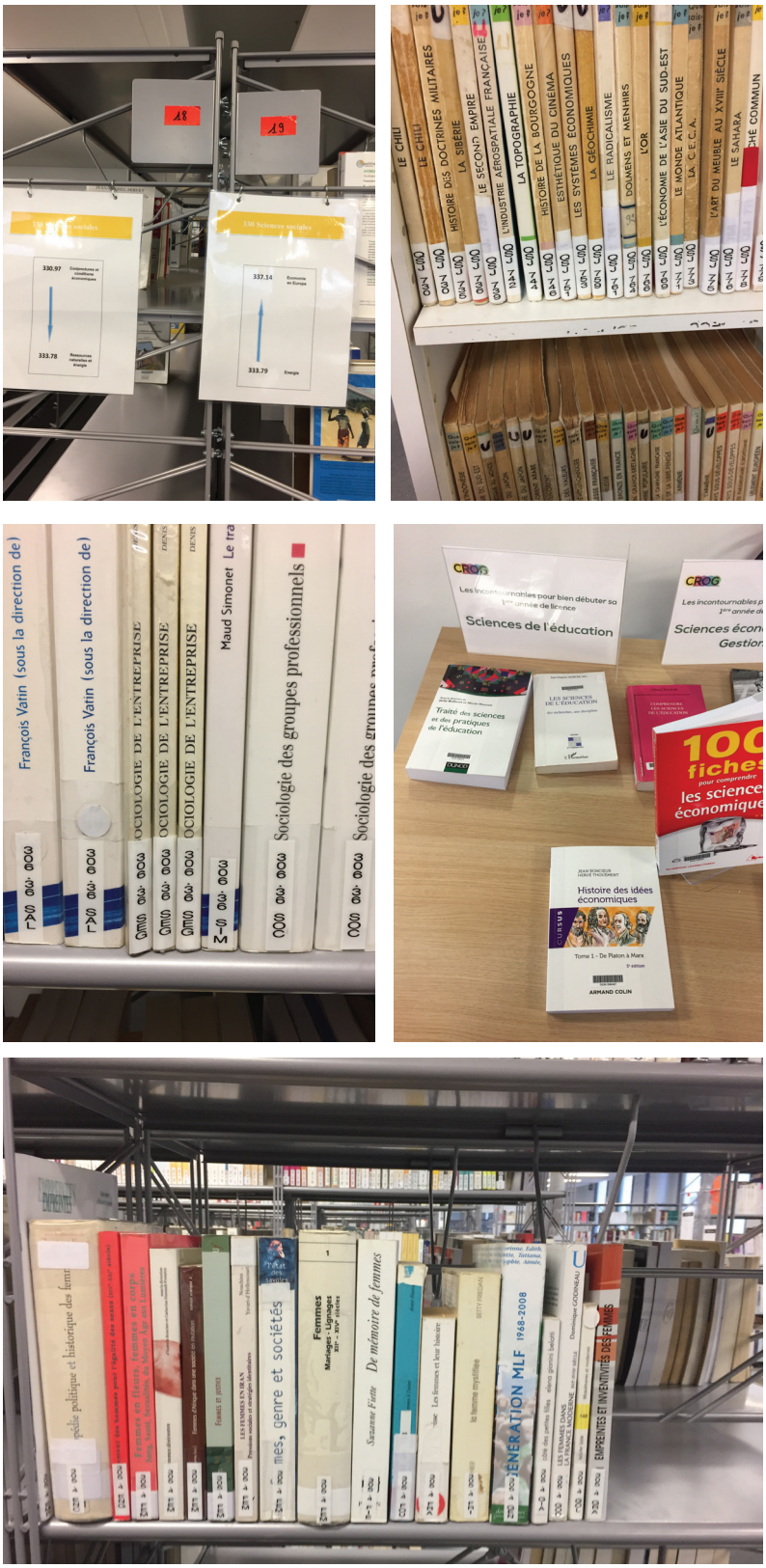
Le projet d'association *Omniscience*, créé en 1997, tend au partage des savoirs dans les domaines scientifiques et techniques. Il cherche à favoriser la compréhension des environnements afin que chacun puisse se l'approprier, se façonner un avis et agir. Ce projet, en cherchant à vulgariser les domaines scientifiques, tend à faire levier dans notre société. Sa démarche est en ce sens intéressante. Raphaël Degenne, directeur de l'association, souligne dans un entretien réalisé avec ActuaLitté le lien étroit entre recherche et livres. Le livre apparaît en effet comme support de transmission de la recherche. Les membres de l'association travaillent notamment avec des bibliothèques et médiathèques qui apparaissent comme des acteurs clés dans cette volonté de transmission, d'accès à la culture scientifique et de vulgarisation. L'association travaille notamment avec des bibliothèques de la région Hauts-de-France. Le projet Omniscience met en place des outils pédagogiques et thématiques tels que des malles et des maquettes interactives ou encore des expositions. Ces dispositifs, en complément de formations, sont ainsi utilisables dans les bibliothèques. De plus, l'association tend à mettre en récit la recherche, par diverses collaborations avec des doctorants, permettant ainsi de communiquer leur travail auprès d'un public plus large, comme auprès de lycéens. Les bibliothèques et médiathèques se présentant comme des acteurs centraux dans l'accès à la culture et au savoir, créer des collaborations entre récits et recherche apparaît comme un levier cohérent.

Si la mise en récit semble efficace comme dispositif d'accès, les domaines scientifiques au sens premier, mais aussi les sciences économiques, sociales, juridiques, etc, disciplines qui semblent éloignées de la fiction, pourraient cependant y trouver des ressources. Cette démarche permettrait de comprendre autrement le monde et d'y apporter un regard nouveau et différent. En ce sens, la notion d'intermédialité évoquée précédemment est intéressante. Rappelons qu'il s'agit d'un champ de recherche qui s'inscrit dans une approche transdisciplinaire s'appuyant sur l'interaction entre différents médias afin de faire émerger un nouveau sens. Le concept d'intermédialité est apparu suite au contexte à la fois académique, institutionnel et sociétal des années 1980, marqué par une hyperspécialisation des universités. Jürgen Müller fait partie des premiers à avoir porté intérêt à ce concept. L'intermédialité s'appuie sur la présence omniprésence d'une multitude de supports médiatiques aux multiples corrélations dans notre société. Selon J.Müller, *« Les médias se coupent et se recoupent »*. Des connexions se créent alors, formant non pas de simples superpositions, mais des hybridations riches. Les médias ne sont alors pas isolés, mais au contraire, forment une pluralité. Ils fonctionnent les uns avec les autres. Si ce concept s'intéresse aux médias, son fond théorique est selon moi un élément clé. C'est dans cette démarche transdisciplinaire et pluridisciplinaire que des sens nouveaux peuvent se créer, tout en luttant contre la compartimentation des savoirs.
Aussi, il me semble, que les œuvres de fiction se présentent comme des éléments d'articulation possibles entre les disciplines. Elles peuvent se présenter comme des jonctions dynamiques aux riches potentiels. Si, comme cela a été souligné au travers du projet *Omnisciences*, il y a un enjeu à amener la recherche dans les bibliothèques, il me semble qu'amener les fictions en bibliothèques universitaires est aussi important. Les œuvres de fiction ont su trouver leurs places dans la recherche, mais sous le prisme d'études. De nombreuses thèses et ouvrages ont pu être produits sur des contenus fictionnels. On peut notamment évoquer la nouvelle collection La Fabrique des Héros parue en 2019 chez Les Impressions nouvelles qui tend à analyser des personnages de fiction. Le premier ouvrage paru s'intéresse à la figure mythique du personnage Jack Sparrow au prisme de la linguistique. Irène Langlet et Simon Bréan, dans leur intervention sur *France Culture* « La SF sur les bancs de la fac[53] » évoque quant à eux l'étude de la Science-Fiction à l'université.

53. MARTIN Nicolas. « La SF sur les bancs de la fac. » France Culture. 2018. [En ligne] https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-sf-sur-les-bancs-de-la-fac

Cependant, les œuvres de fiction se présentent alors comme des éléments d'analyse au prisme de disciplines diverses, et non pas comme des apports théoriques à part entière. Or, c'est de cette démarche, qui tend à donner une part d'importance à ces contenus, que les représentations peuvent évoluer et que les potentiels peuvent se développer. L'auteur Yann Quero, Fréderic Durand de son vrai nom, a présenté son travail lors de son intervention « Recherche, militantisme et littérature : un parcours entre sciences et fictions » durant la semaine de workshop « Il sera une fois… » organisé par Fabienne Denoual avec les étudiants de première année du master DTCT, workshop auquel j'ai pu participer également. Travaillant autour des questions de l'effondrement, son travail d'écrivain se nourrit d'éléments extraits de son travail de recherche. Inversement, les œuvres de fictions ouvrent des éléments de réflexion sur son travail de recherche. Cette articulation permet ainsi d'apporter de nouvelles réflexions et de nourrir le travail à la fois créatif et scientifique. Aussi, nous pouvons souligner la phrase d'Anne Besson, qui évoquant le travail créatif de grands auteurs de la Fantasy du 20e siècle, tels que Lewis ou Tolkien, parle de « *création romanesque, aux évidentes tendances encyclopédiques et démiurgiques* ». Elle évoque aussi l'image des atlas imaginaires. Je me suis alors intéressée à la figure d'éléments à tendance scientifique et au contenu avéré tel que les atlas ou les encyclopédies.

¶ Intervention de Yann Quero « Recherche, militantisme et littérature : un travail entre sciences et fictions ? »durant le workshop « Il sera une fois… » à l'université Toulouse Jean-Jaurès, le 26 février 2019.



¶ Reportage photographique effectué au CROG, bibliothèque universitaire du bâtiment Olympe de Gouges à l'Université Toulouse Jean-Jaurès.

¶ Le cabinet salon. Atlas encyclopédique moderne

Étude de cas : projet d'encyclopédie

BRISEBOIS Joanie. Le cabinet salon. Atlas encyclopédique moderne. Montréal. 2018

Le projet *Le Cabinet Salon* se présente comme un salon multidisciplinaire. Il se définit comme « un territoire d'apprentissage, un cercle de réflexion, d'expériences et de savoirs. » Il dresse un tableau de plusieurs encyclopédies et de divers livres. Il s'agit d'un projet qui questionne la création de connaissances dans une dynamique plurielle d'échange : échange autour de thèmes, de disciplines, mais aussi échange entre individus. Plus largement, il se présente comme un cabinet de création éditoriale et d'exposition. Ce projet a été initié par Joanie Briseboie, directrice artistique et graphiste située au Canada.

Je m'intéresse ici tout plus particulièrement au projet *Atlas Encyclopédique Moderne* réalisé dans le cadre du *Cabinet Salon*. Cette édition tend à proposer des analyses et des explications méthodiques de disciplines scientifiques. Il se présente aussi comme un outil fédérateur d'échange.

Savoirs et littérature

Ce projet d'atlas encyclopédique fonctionne comme une encyclopédie qui fait la synthèse d'un ensemble de connaissances et de disciplines. On retrouve alors différentes thématiques scientifiques dans l'ouvrage. Celles-ci font l'objet d'un système de classification singulier. On retrouve alors un principe fonctionnant sur de grandes thématiques avec plusieurs subdivisions. Par exemple, dans la thématique Science parallèle, on retrouve le thème de l'occulte subdivisé en quatre parties : l'astronomie, la mythologie, l'ornithologie et les inventaires savants. Cette classification permet d'organiser de manière fluide et efficace le contenu et fait référence aux logiques développées pendant les ateliers du Cabinet Salon. On retrouve ainsi une approche transdisciplinaire. L'inattendu est au coeur du projet, qui se retrouve dans les rencontres qui se font entre les thématiques. L'un des éléments intéressants du projet est l'insertion d'ouvrages littéraires comme références dans l'édition. En effet, les encyclopédies présentent les connaissances d'un domaine, d'une discipline de manière méthodique. Or, ici, une ouverture est faite par la littérature. Aussi, pour chaque sujet, une liste d'ouvrages associés est proposée. La littérature est alors présentée comme vectrice de connaissances.

L'encyclopédie : un objet graphique

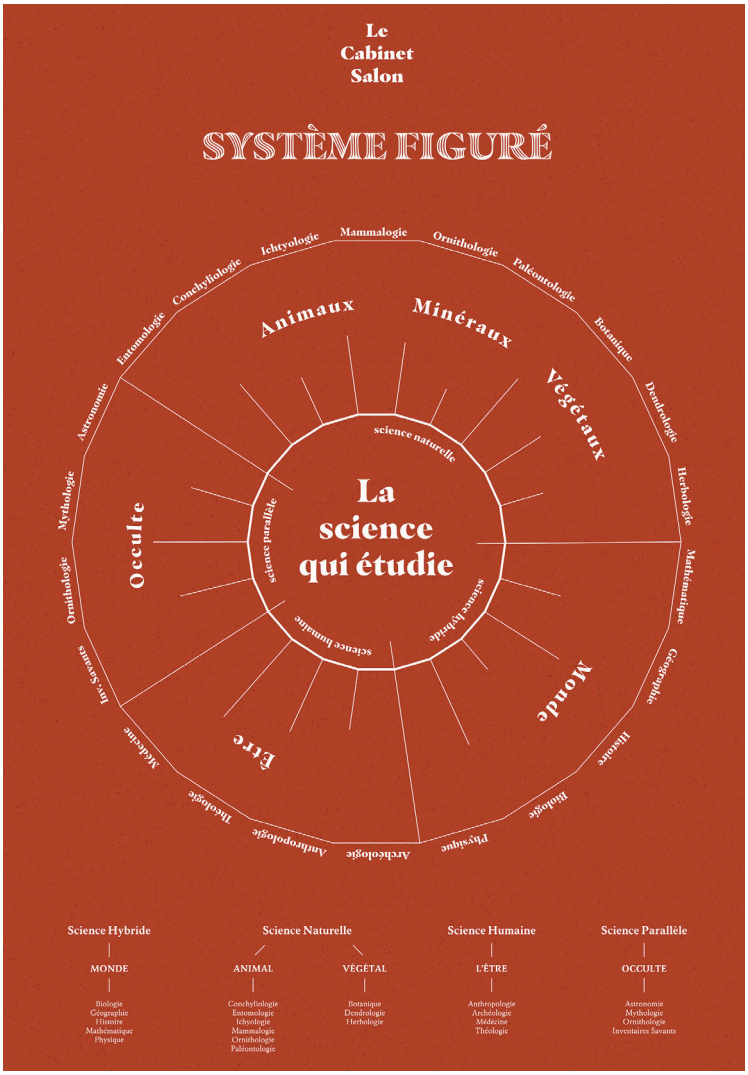
Il s'agit d'un projet également intéressant de par le travail graphique qui a été réalisé. Le projet se présente à la fois comme une encyclopédie mais aussi comme un atlas. Un atlas renvoie à un recueil de cartes géographiques. Il y a donc une dimension spatiale assez forte. L'ouvrage réalisé, et les différents éléments annexes, jouent sur cette notion de spatialisation et de cartographie. Une affiche a notamment été réalisée, cartographiant les grandes thématiques abordées. Celle-ci peut notamment faire écho aux cartes mentales qui aident à spatialiser et connecter des idées entre elles. Sur chaque page, le lecteur retrouve également le nom de la partie dans laquelle il se trouve, permettant une spatialisation plus facile et plus fluide dans l'ouvrage.

On retrouve également certains codes de l'encyclopédie. Si ces codes se retrouvent dans le contenu, notamment dans les textes ou par l'apport de définitions et d'informations étymologiques, ils transparaissent aussi au travers de certains choix graphiques. La présence de photographies, portraits et notamment schémas, accompagnée de légendes, rappelle ce que l'on retrouve dans les encyclopédies. Un index, avec une structuration fine en quatre colonnes est aussi réalisée. La composition sobre renvoie aux esthétiques des livres scientifiques.L'édition reprend aussi, en plus de l'index, le principe de l'inventaire qui se présente comme un répertoire. Il regroupe alors tous les ouvrages cités dans l'atlas encyclopédique. Ce répertoire fait alors le lien entre l'ouvrage et les évènements organisés autour. On retrouve graphiquement les languettes présentes dans les répertoires afin d'y circuler plus facilement. Ces dernières reprennent permettent de se référer à la pagination de l'ouvrage.

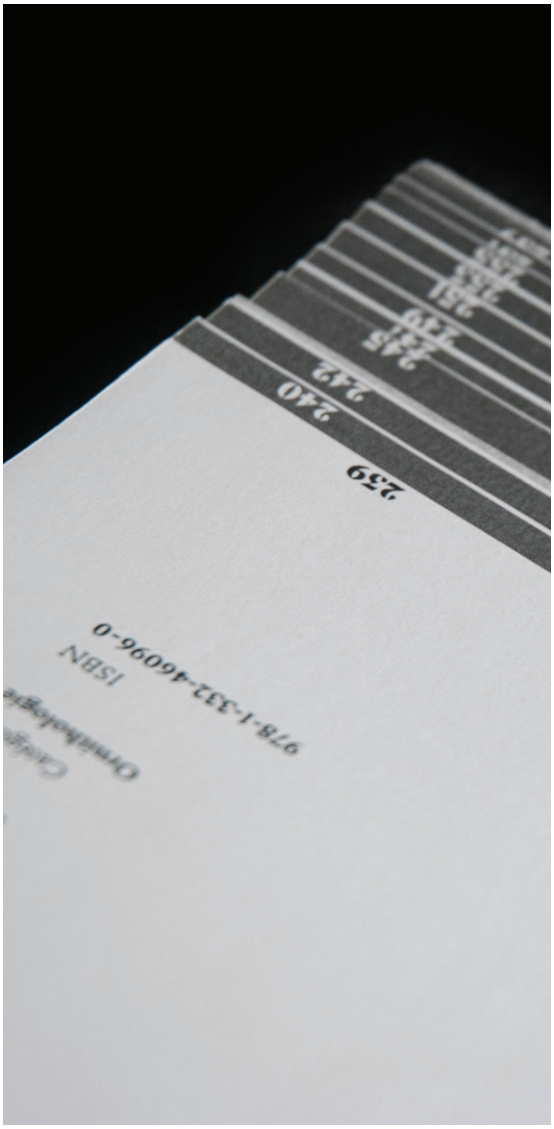
La typographie utilisée pour les titrages est la Masqualero de Jim Ford. L'utilisation de sa version « lignée » (GROOVE) apporte un décalage face à un contenu qui se veut plus traditionnel. La typographie apporte ainsi du dynamisme au contenu. La gamme colorée utilisée principalement en fonds et en aplats mais aussi en gamme chromatique pour les images permet d'apporter de la modernité et une cohérence entre les contenus.

Un projet transversal

Ce projet se présente comme transversal à différents niveaux. Au niveau de son contenu propre, il croise comme nous avons pu le voir la dimension scientifique et méthodique avec le domaine riche de la littérature. Il est également transversal au niveau des supports. L'atlas encyclopédique moderne est une des créations du Cabinet Salon. Ce projet s'accompagne d'autres supports : l'inventaire que nous avons pu voir, mais aussi l'affiche présentant le système figuré, des invitations et programmes aux évènements et soirées du Salon, des cartes ou encore d'autres supports comme des dépliants destinés aux membres. Aussi, ce projet d'atlas encyclopédique ne fonctionne pas seul. Il fait partie d'un ensemble d'éléments, d'actions et de supports. Ces différents éléments s'articulent entre eux, se complètent et amènent à ouvrir d'autres actions par la suite. L'atlas encyclopédique se présente notamment comme un outil de discussion, d'échange et d'ouverture qui, de ce fait, amène en proposant et qui au final, fédère en ouvrant des débats. Il s'inscrit dans une dynamique transdisciplinaire que l'on peut retrouver dans les encyclopédies. On y retrouve une forme de neutralité des propos « objectifs », à savoir des éléments de connaissance, que chacun peut s'approprier et de ce fait en débattre par la suite.



Mise en relation avec le sujet de mémoire



Ce projet est vraiment intéressant au croisement de ma recherche. Il fait notamment écho à des pistes de projets, soit celle d'une encyclopédie fictive. Le projet de l'atlas encyclopédique moderne amène à questionner la transmission de savoirs et plus largement sa production, notamment par les échanges qui découlent des soirées du Cabinet Salon. L'image de l'encyclopédie est ainsi pertinente à souligner. Elle est un des supports de savoirs que l'on retrouve particulièrement en bibliothèques et notamment dans les bibliothèques scolaires et universitaires. Dans les encyclopédies, on présente des « vérités », des connaissances scientifiques, observées, analysées et vérifiées, dans toutes les disciplines. Or, l'ouverture intéressante de ce projet est l'insertion d'ouvrages littéraires comme références en lien avec les sujets abordés. Comme nous avons pu le voir, les œuvres littéraires et fictives apportent des éléments et des clés de compréhension et d'ouverture pertinents. Citer des contenus littéraires dans des sujets n'ayant pas de lien avec la littérature peut donc être un moyen d'ouverture.
Si cet élément est à mon sens une dynamique riche, elle n'est, je pense, pas assez poussée. Citer des contenus littéraires permet d'ouvrir des portes et des possibles. Cependant, s'ils sont mis à côté de textes aux statuts véridiques et scientifiques, notamment comme des annotations ou comme à l'image de certaines revues proposant des ouvrages à la fin d'un dossier pour « aller plus loin », on continue de contraindre ces œuvres littéraires à une position secondaire, moins légitime alors que celles-ci pourraient et devraient être autant valorisées.

Mise en relation avec une autre oeuvre/projet/texte

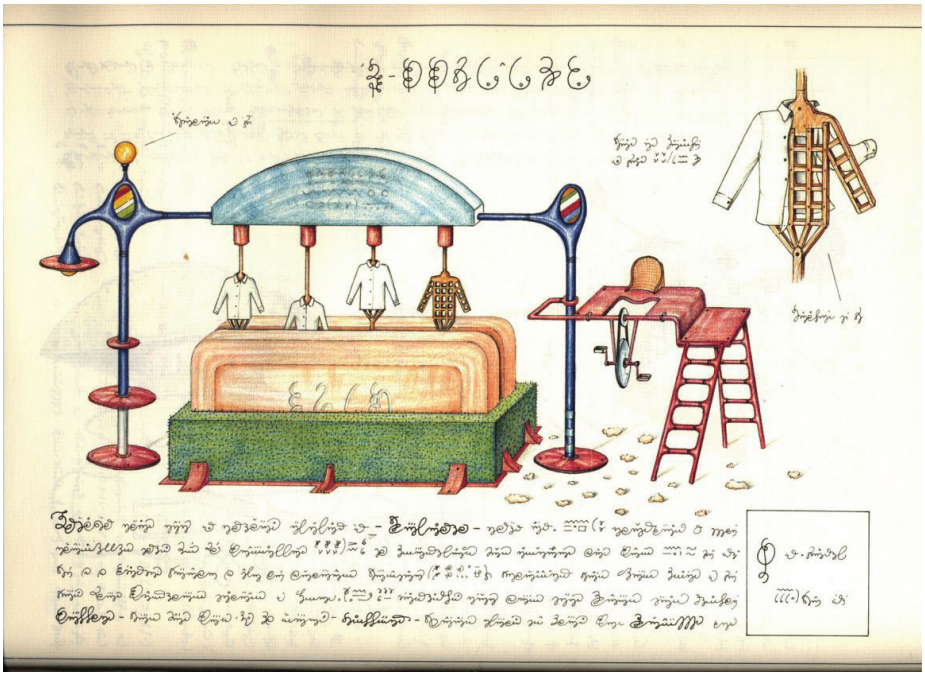
SERAFINI Luigi. *Codex Seraphinianus*. 370 pages. Abeville Press. 1983. ISBN : 0896594289

Luigi Serafini est un artiste italien. En 1981, il publie un ouvrage atypique, que l'on pourrait qualifier de livre d'art, le Codex Seraphinianus. Cet ouvrage se présente comme une encyclopédie. Sa particularité cependant est d'y présenter un monde totalement imaginaire, fantastique. Le livre qui se compose de onze chapitres est totalement écrit dans une écriture et un langage inconnu, inventé, que l'on pourrait identifier à un « langage extraterrestre». Ces onze chapitres abordent chacun une thématique différente : la flore, la faune, les créatures bipèdes, la physique et la chimie, les machines et véhicules, la biologie et le corps humain, l'Histoire, l'Histoire et son écriture, l'alimentation, les jeux et les sports et enfin l'architecture. Toutes les parties sont accompagnées d'illustrations figuratives. Celles-ci reprennent des éléments identifiables, mais sont croisées de manières hybrides avec d'autres éléments, créant des compositions absurdes et improbables .Ce travail peut faire écho aux productions de certains collagistes qui mixtent entre eux des éléments totalement différents. L'esthétique de ces illustrations rappelle notamment les visuels que l'on retrouvait d'anciennes encyclopédies ou livres théoriques. On peut notamment souligner une ressemblance avec les imageries d'Epinal, à visée pédagogique. Cet ouvrage peut aussi rappeler les atlas et ouvrages imaginaires qui se développent en parallèle d'œuvres fictives. Le codex Seraphinanus peut se portionner à mi-chemin entre le Codex Mendoza, codex aztèque colonial aux multiples illustrations et le Manuscrit de Voynich qui n'a jamais été déchiffré et dont le mystère persiste.

De nombreux langages fictifs existent. On peut notamment citer l'elfique dans Le seigneur des anneaux ou encore le Dothraki dans Games of thrones. L'artiste a évoqué le fait que ce langage n'était ni graphique ni codé mais qu'il relevait de la spontanéité.

Toutefois, certains linguisties ont cherché à analyser et déchiffrer ce langage. Ils ont tenté notamment de déterminer les différents caractères, de comprendre la structure des « mots» et des phrases, en analysant leur longueur et en soulignant la présence de minuscules, de majuscules, et de caractères particuliers. De même, des philosophes ont cherché à analyser et décrypter la dimension conceptuelle de l'ouvrage. Il est également difficilement classifiable pour les universitaires. En 2008, ce livre a été le 8e livre le plus recherché sur JustBook. Il se vend à des sommes assez importantes. Ce livre déroutant suscite beaucoup d'intérêt et de questionnements. Ceci est intéressant. Il s'agit d'un ouvrage fictif que l'on cherche à analyser et comprendre. Il y a un besoin de comprendre, de savoir et de justifier. Cependant, la dimension absurde du livre et de ses illustrations et l'impossibilité de décrypter le texte permettent de laisser entièrement place à la subjectivité. Chaque lecteur se fera un avis, une histoire singulière en fonction de qui il est, de son expérience, des récits qui le nourrissent, de ses inspirations et de ses opinions. L'aspect encyclopédique et les illustrations figuratives s'appuyant sur des éléments reconnaissables permettent à tout un chacun de s'y projeter. Cependant, l'aspect absurde, déroutant et improbable de ce qui est illustré amène à tout imaginer. Cet ouvrage possède ainsi un pouvoir créatif immense et infini.

L'Atlas encyclopédique moderne et le Codex Seraphinianus questionnent tous deux la production de savoirs. Il amènent à s'interroger sur la frontière entre connaissances et fictions, mais également sur les réceptions plurielles et transversales de ces connaissances.



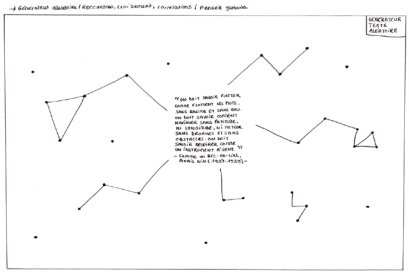
Générateur de transdisciplinarité créative

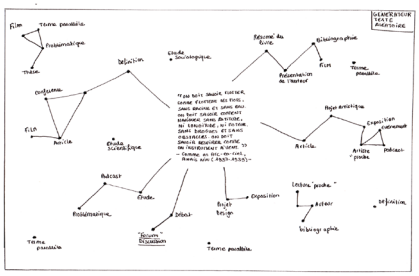
Projet : amener une dimension transdisciplinaire et fictive dans les bibliothèques universitaires

Edgar Morin parle de la compartimentation des savoirs. On se segmente, on se spécialise afin de rendre le système plus efficace. Cependant, cette compartimentation crée des zones aveugles créant ainsi un manque de communication entre les disciplines et les savoirs. Ces ignorances globales qui se développent génèrent des problèmes de compréhension, d'analyse et de contextualisation. Edgar Morin parle alors de l'importance d'aller vers une pensée globale qui serait plus complexe et qui permettrait de lutter contre ces zones aveugles.

Les oeuvres fictionnelles et notamment littéraires peuvent être des clés de compréhension du monde et de la société dans lesquels nous évoluons. Créer un générateur aléatoire qui mettrait en relation des citations fictionnelles avec des contenus divers tel que des définitions, des images, des projets artistiques ou de design, des articles et des études ou bien avec d'autres contenus fictionnels, permettrait de créer des rapprochements auxquels l'utilisateur n'aurait peut être pas pensé. En associant de manière aléatoire des connaissances, des liens ou des frictions peuvent alors se créer et peuvent générer des processus de réflexions, d'imagination et d'innovation. Ce générateur peut alors apparaître comme un outil de transdisciplinarité créative.

Ce dispositif peut s'inscrire dans des lieux tels que des bibliothèques où l'on retrouve visuellement cette compartimentation des savoirs.

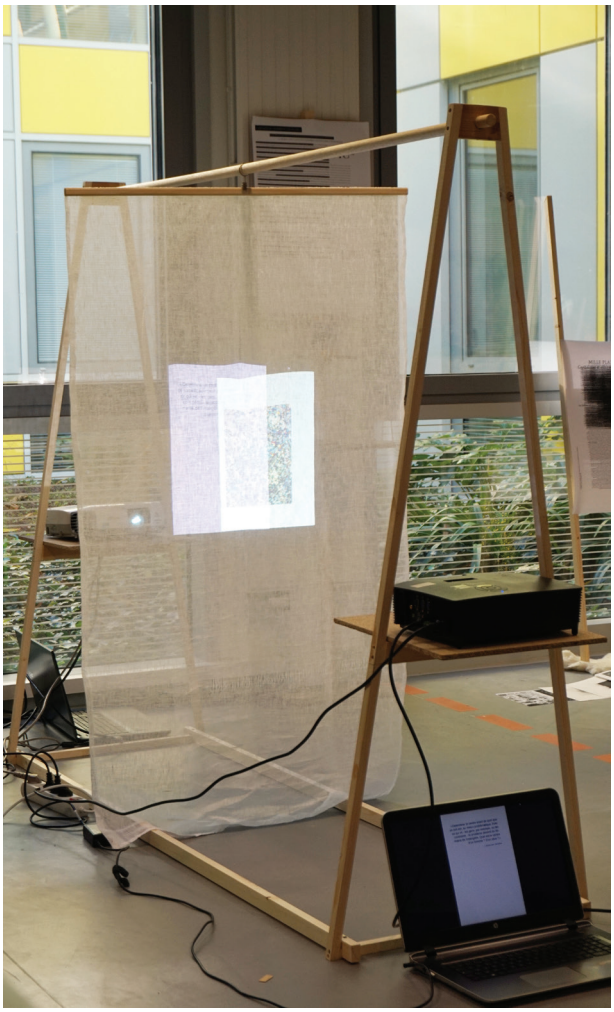


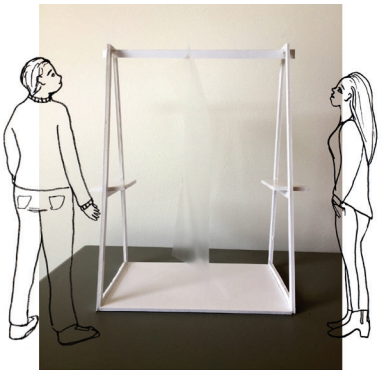


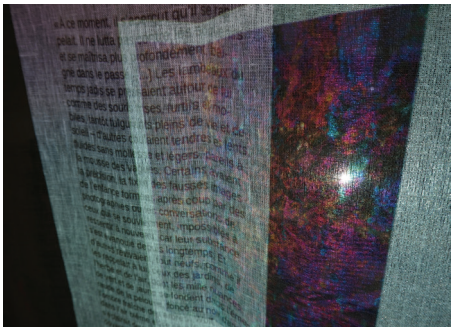
Le projet expérimental *Moirages aléatoires* a dans un premier temps nourrit ma reflexion autour de l'idée de générateur.

À partir d'expérimentations en volume autour de la notion de frontières mouvantes entre fiction et réalité, réalisation d'un dispositif de projection. Le support en bois crée un lieu de rencontres. Le tissu en lin tendu spatialise cet instant de rencontre sur un point donné grâce à l'opacité créée par le maillage et permet aussi de par sa transparence un effet de fusion, de connexion entre les deux éléments projetés.

Citations issus d'oeuvres fictionnelles et images abstraites se rencontrent de manière cyclique, sans algorithme sémantique. Ces hybridations forment alors de nouvelles images. Des moirages graphiques et typographiques se construisent. L'échelle humaine du dispositif permet au spectateur de circuler autour et d'appréhender des points de vue différents de la projection. Cette installation expérimentale permet aussi de donner une autre échelle, une autre approche des générateurs ou des outils de fusions que l'on peut retrouver sur certains logiciels comme Photoshop.

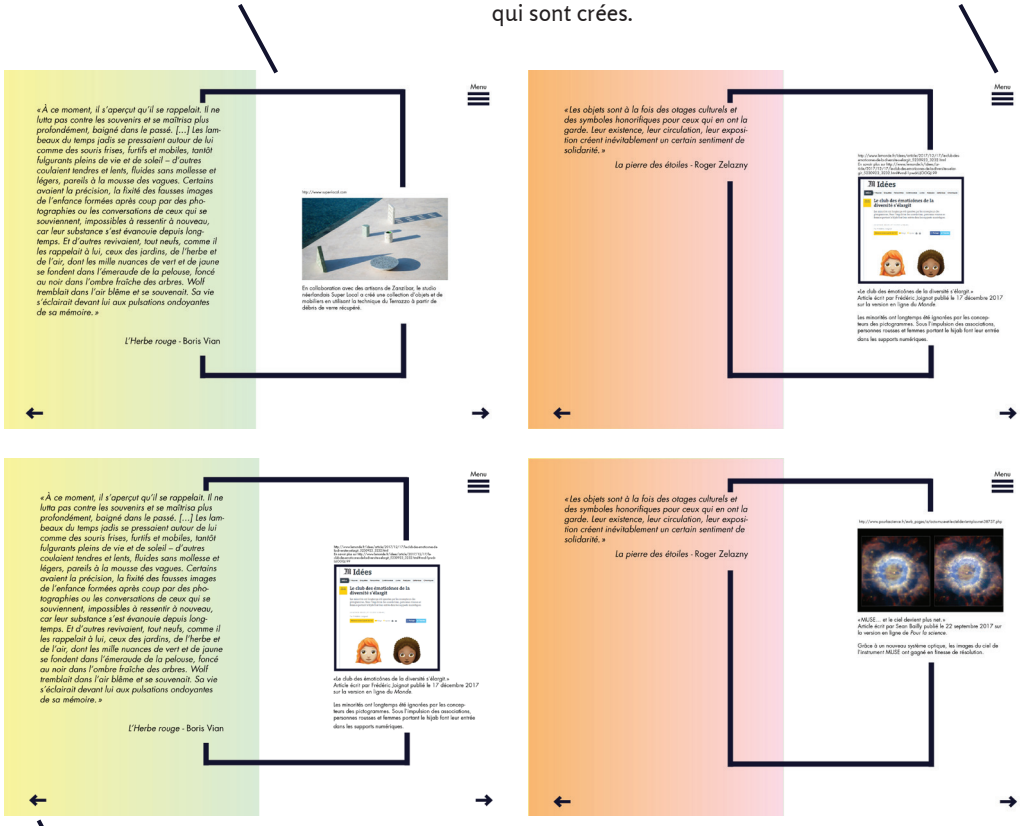






Écran divisé en deux.

Menu qui peut amener à un espace de discussion avec les autres utilisateurs du générateur afin e créer un moment d'échange et de débat auour des citations et des liens qui sont crées.



Boutons qui permettent de lancer le générateur dans chaque catégorie : la catégorie citations et la catégorie sujets aléatoires.

Chaque sujet proposé aléatoirement face à la citation se présente comme un objet « clicable » qui amène l'utilisateur au lien source.

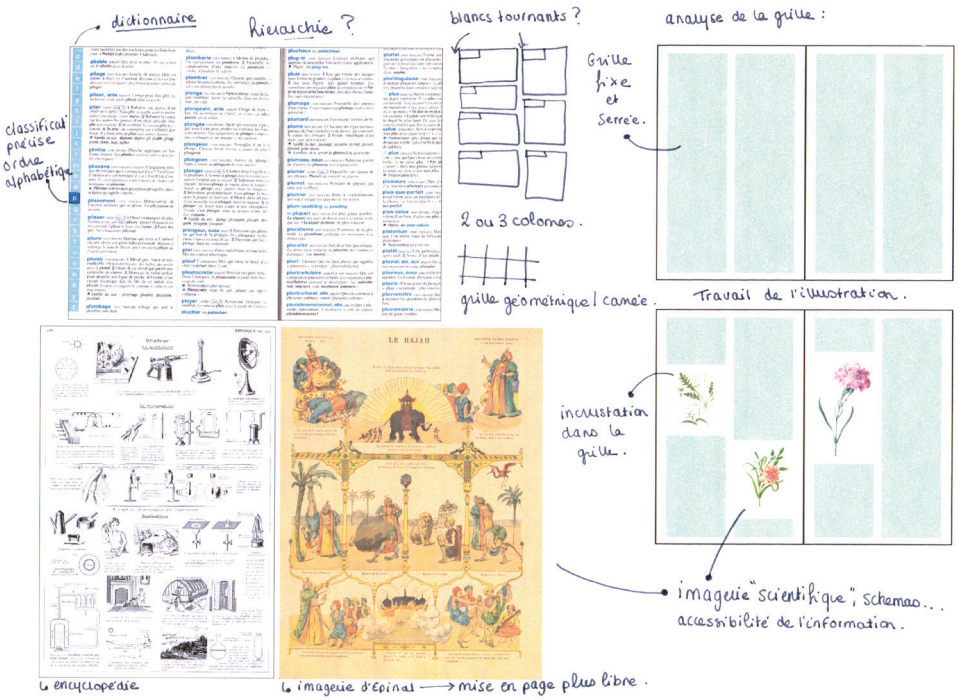
BARDET Emilie. *Générateur de transdisciplinarité créative.* Toulouse : Université Toulouse Jean-Jaurès. Décembre 2017.

Enkeklios
encyclopédie & fictions

Projet : amener une dimension transdisciplinaire et fictive dans les bibliothèques universitaires

Il s'agit ici de se focaliser plus particulièrement sur la bibliothèque universitaire. Les bibliothèques universitaires sont des bibliothèques qui sont rattachées à des universités ou à des établissements scolaires de l'enseignement supérieur qui soutiennent l'enseignement et la recherche. Celles-ci illustrent particulièrement le processus de compartimentation évoqué précédemment. De plus, on observe l'absence ou la présence faibles d'oeuvres de fiction dans les bibliothèques universitaire, constat qu'il me semble nécessaire de questionner face aux enjeux et pouvoirs de la fiction.

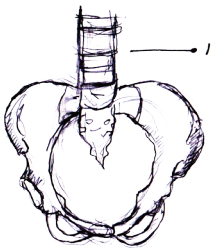
Cette piste de projet tend à questionner l'idée d'encyclopédie en pensant une encyclopédie fictionnelle. Celle-ci présente à la fois des informations scientifiques, de recherche mais également des fictions. Ce projet s'inscrit dans une ouverture transdisciplinaire afin d'ouvrir de nouveaux possibles.



¶ Analyse de grilles de dictionnaires, encyclopédies et imageries d'Epinal

LES CODES GRAPHIQUES DE L'ENCYCLOPEDIE

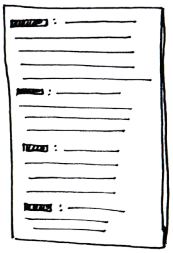
ENCYCLOPÉDIE = ouvrage où l'on expose méthodiquement dans un ordre logique ou formel, les connaissances dans tous les domaines.



→ Imagerie scientifique

Rendre accessible par l'image.

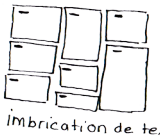
- Planches "imagerie d'Epinal"
- schémas
- illustrations
- photographies
- cartographies



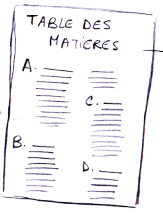
→ Travail de définition.

"Dictionnaires encyclopédiques"

→ Dictionnaires : Grilles fixes et géométriques. Plusieurs colonnes. Grille très géométrique.



Imbrication de textes

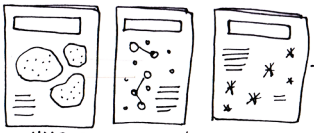


→ Classification méthodique, souvent alphabétique. Question de l'organisation des savoirs.

→ compartimentation en parties / chapitres

UN OBJET GRAPHIQUE

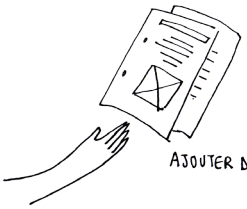
COLLECTION D'EDITIONS ENTRE UNE ENCYCLOPÉDIE ET UNE REVUE GRAPHIQUE



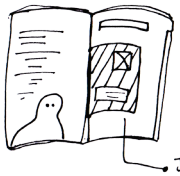
→ Faire collection

UNE GRANDE THÉMATIQUE À CHAQUE EDITION.

→ Système de reliure "ouverte"



AJOUTER DE NOUVEAUX CONTENUS



→ JEUX GRAPHIQUES ET JEUX DANS LE FORMAT

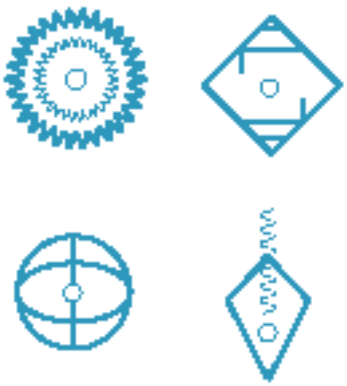
TRANSDISCIPLINARITÉ, NOUVELLE CLASSIFICATION DANS L'EDITION.

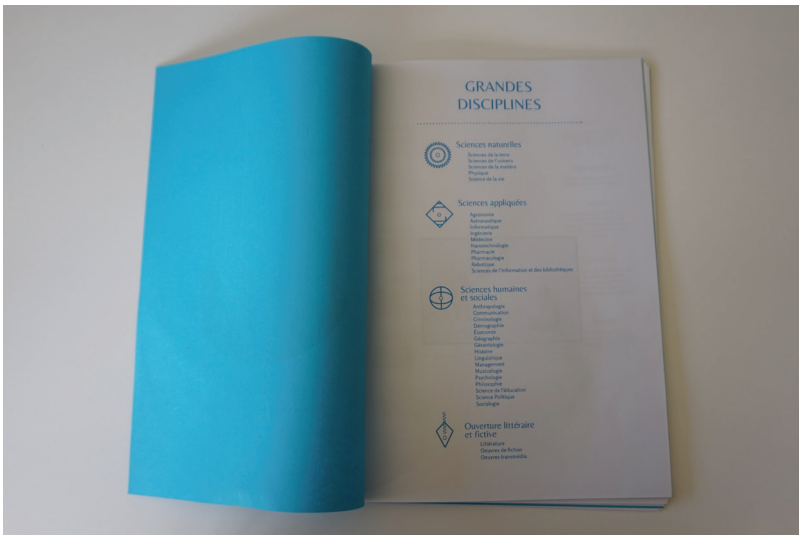
Créer des rencontres dans l'espace livre.

Chaque encyclopédie est réalisée dans un format standard A4. Cela facilite l'impression sur n'importe quelle machine, sans avoir à recouper par la suite les différents formats. De plus, les encyclopédies sont reliées à l'aide d'attaches parisiennes, éléments facilement trouvables dans les produits de bureautique. Les attaches parisiennes permettent de venir enlever et ajouter des feuilles facilement. De plus, il s'agit d'un façonnage facile à mettre en place et qui permet à tout le monde, dans la bibliothèque, de le faire aisément. Le système de perforation permet de venir enlever des feuilles et ainsi de les archiver plus facilement quand cela est souhaité par les membres de la bibliothèque. Aussi, ils s'agit d'une encyclopédie évolutive qui se nourrit des différents membres de la bibliothèque.

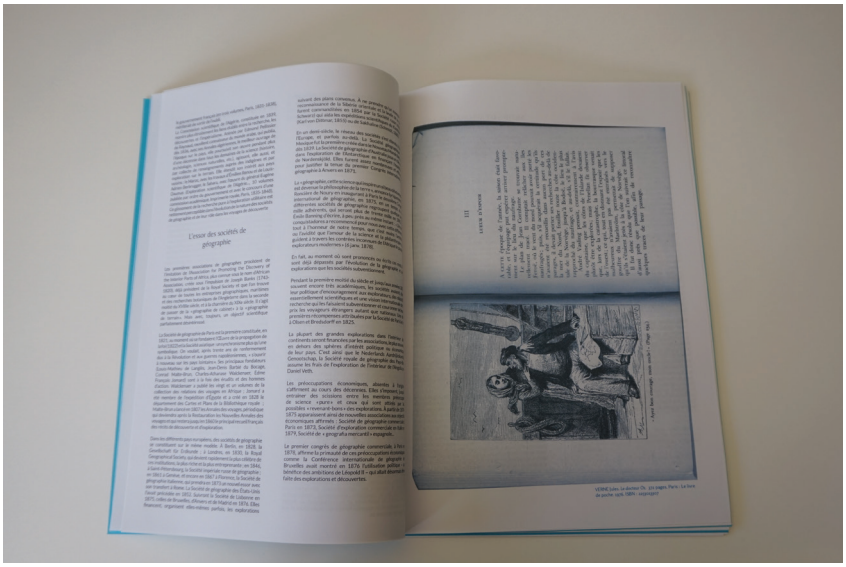
Chaque encyclopédie se dote d'une couleur spécifique qui se répercute à l'intérieur de l'édition.

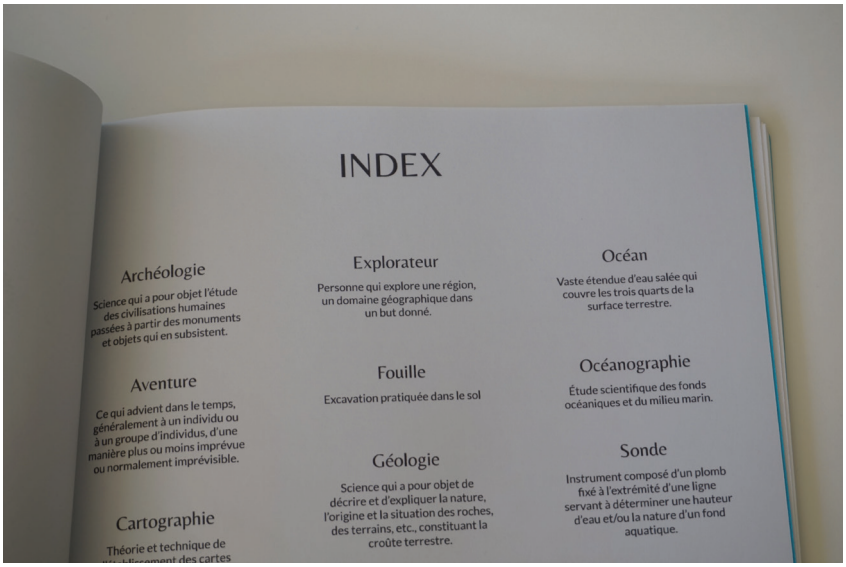
Aussi, il s'agit ici de penser une approche transdisciplinaire. Articles, citations, extraits littéraires, etc., se croisent dans l'édition sans suite logique. Les confrontations se créent ainsi par les choix mis en place par la communauté de la bibliothèque. Chaque page/article peut ainsi être déplacée à tout moment dans l'édition afin de créer de nouvelles corrélations. Toutefois, afin d'apporter un élément de repère dans l'encyclopédie, chaque article est accompagné d'un pictogramme permettant d'identifier la grande discipline à laquelle il se rattache : sciences naturelles, sciences appliquées, sciences humaines et sociales et ouverture littéraire et fictive.





PLONGÉE SOUS-MARINE
Claude RIFFAUD : inspecteur général de l'Institut français de recherche pour l'exploitation de la mer (Ifremer)
Claude RIFFAUD, Henri DELAUZE, « SOUS-MARINE PLONGÉE », Encyclopædia Universalis [en ligne]. URL : https://www.universalis-edu-com.nomade.univ-tlse2.fr/encyclopedie/plongee-sous-marine/

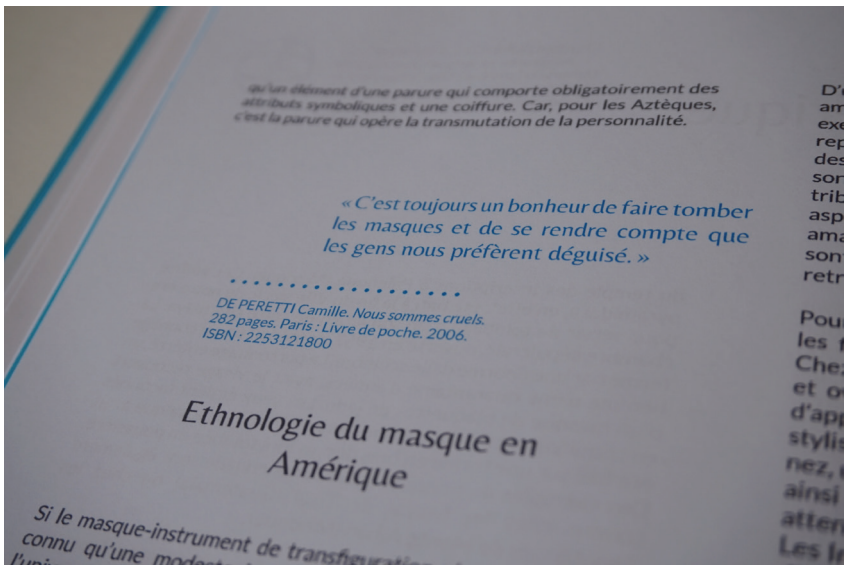

L'essor des sociétés de géographie


INDEX
Archéologie
Science qui a pour objet l'étude des civilisations humaines passées à partir des monuments et objets qui en subsistent.
Aventure
Ce qui advient dans le temps, généralement à un individu ou à un groupe d'individus, d'une manière plus ou moins imprévue ou normalement imprévisible.
Cartographie
Explorateur
Personne qui explore une région, un domaine géographique dans un but donné.
Fouille
Excavation pratiquée dans le sol
Géologie
Science qui a pour objet de décrire et d'expliquer la nature, l'origine et la situation des roches, des terrains, etc., constituant la croûte terrestre.
Océan
Vaste étendue d'eau salée qui couvre les trois quarts de la surface terrestre.
Océanographie
Étude scientifique des fonds océaniques et du milieu marin.
Sonde
Instrument composé d'un plomb fixé à l'extrémité d'une ligne servant à déterminer une hauteur d'eau et/ou la nature d'un fond aquatique.

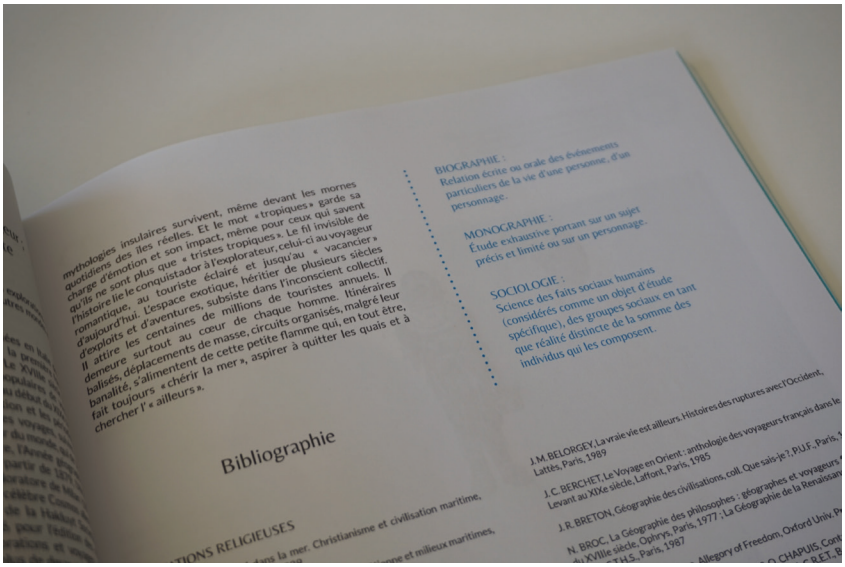
Afin d'accentuer cette approche transdisciplinaire, et pour amener des œuvres de fictions dans cet espace qu'est l'encyclopédie, des citations littéraires, des éléments fictifs et des scanns d'ouvrages littéraires sont amenés dans les articles. En lien proche ou éloigné avec la thématique de l'article, ils apportent de nouvelles ouvertures à ces sujets divers. Aussi, chacun peut amener des scanns d'ouvrages dans l'encyclopédie lorsqu'il les trouve cohérents avec l'article.

De même, des éléments artistiques et variés peuvent aussi venir compléter les différents articles.

Des collages viennent également apporter une touche fictive aux encyclopédies. De plus, le collage, comme nous avons déjà pu le souligner, s'inscrit aussi dans cette démarche de mondes imagés/imaginés dans lequels il est possible de penser aux différents potentiels au travers de l'imaginaire.

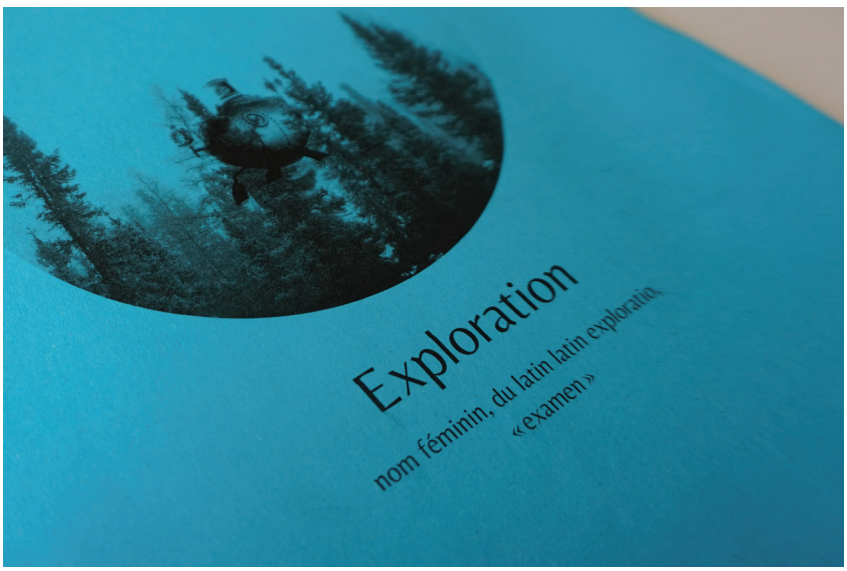


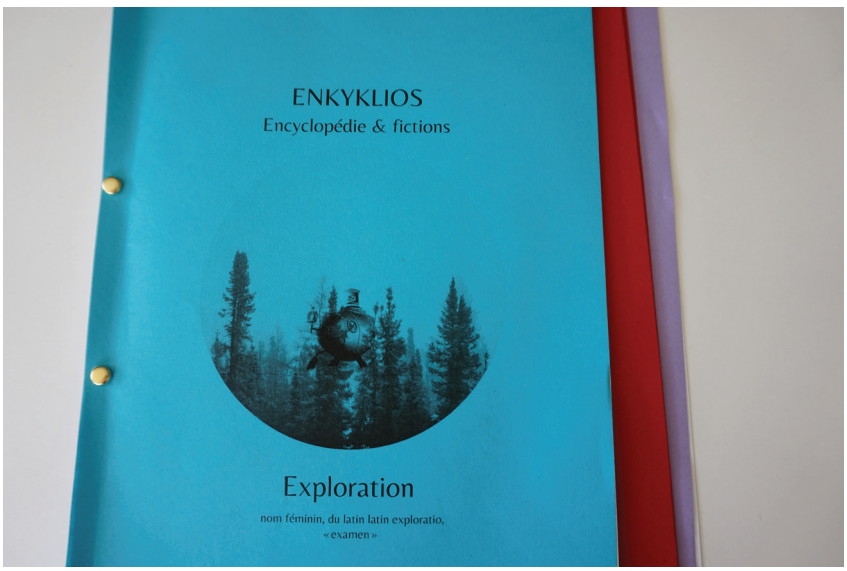
OUVERTURE :
Masques dans les oeuvres fictionnelle
La Casa De Papel
Batman
Fantomas


BIOGRAPHIE :
Relation écrite ou orale des événements particuliers de la vie d'une personne, d'un personnage.
MONOGRAPHIE :
Étude exhaustive portant sur un sujet précis et limité ou sur un personnage.
SOCIOLOGIE :
Science des faits sociaux humains (considérés comme un objet d'étude spécifique), des groupes sociaux en tant que réalité distincte de la somme des individus qui les composent.
Bibliographie

VISION
Différents types
Mécanisme

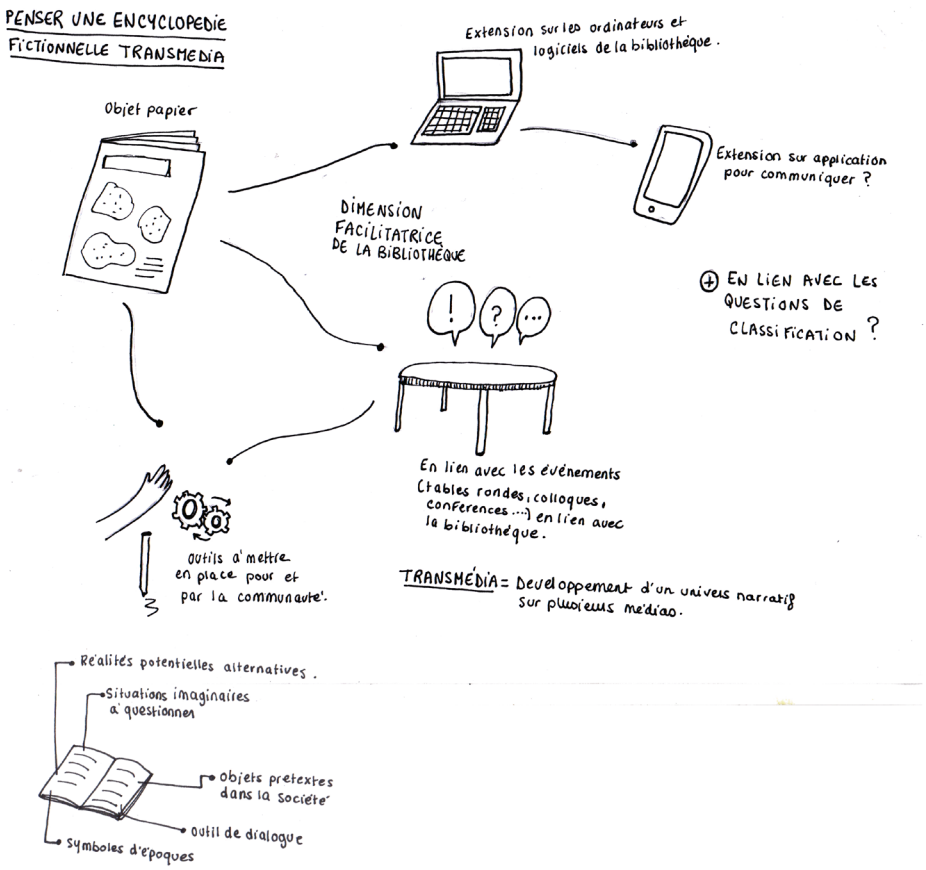
JIM KAY'S
ILLUSTRATION OF
THE
MARAUDER'S
MAP

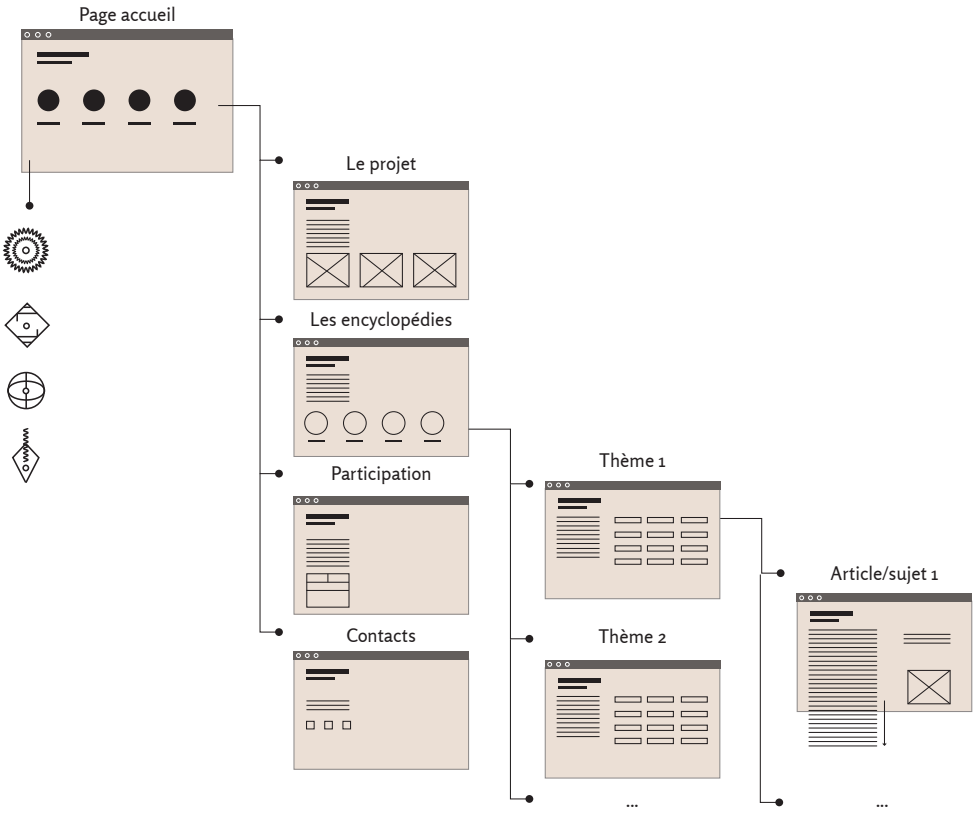

Exploration
nom féminin, du latin latin exploratio,
« examen »


ENKYKLIOS
Encyclopédie & fictions
Exploration
nom féminin, du latin latin exploratio,
« examen »

Lors de mes recherches et lectures, il m'a aussi semblé cohérent de penser la dimension transmédia et multisupports de cette encyclopédie. Le stage réalisé avec Julie Blanc, sur lequel je reviendrais ultérieurement, a été en ce sens enrichissant dans l'approche d'une édition sur différents supports. Ces encyclopédies pourraient alors prendre la forme d'un site visible sur ordinateur, mais aussi sur téléphone. Les différents membres pourraient ainsi y contribuer via ces supports. De même, ces supports numériques pourraient, après chaque mise à jour et nouvelles publications, être imprimés pour être insérés dans l'encyclopédie papier. L'outil Paged.JS permettant de penser des livres dans un navigateur a en ce sens était une découverte pertinente qui pourrait être appliquée à ce projet.

Ne maitrisant pas encore l'outil et peu le codage, j'ai amorcé des recherches de wireframe afin d'appréhender les différentes pages et fonctionnalités possibles. Je les ai mises en application à partir d'un éditeur de site en ligne, ici Wixit, afin de mieux visualiser et appréhender les possibles de ces plateformes sur ordinateurs et téléphone.





¶ Mise en application des recherches de wireframe

¶ Maison d'ailleurs : Musée de la science-fiction

Valoriser la fiction dans un espace dédié à la conservation des savoirs et du patrimoine

La Maison d'Ailleurs, aussi appelée musée de la science-fiction, est un lieu regroupant des œuvres de science-fiction. Ce musée, au-delà de questionner la science-fiction, aborde tout ce qui relève du domaine des imaginaires alternatifs comme l'utopie et l'extraordinaire. Ce lieu basé en Suisse a été créé en 1976 par Pierre Versins, collectionneur français déporté d'Auschwitz, afin de rassembler des objets liés à la thématique du futur. Situé dans les anciennes prisons d'Yverdon-les-Bains, ce musée est dirigé par Marc Atallah.

Différentes expositions animent La Maison Ailleurs. On peut notamment citer l'exposition sur les superhéros ou celle sur le post-apocalyptique au travers du film Stalker de Tarkovski. L'exposition actuelle* « Je suis ton père ! » s'intéresse à l'analyse menée par le philosophe Jean-François Lyotard en 1979 qui démontre que le sens que l'être humain attribue à ses actions, à sa place dans le monde et à ses jugements serait pris en charges par les grands récits tels que la Religion et les mythes. L'homme postmoderne continuant d'évoluer dans une époque sans réponse à ces problématiques, mais toujours dans une quête de sens, l'exposition s'intéresse aux fictions actuelles qui remplacent aujourd'hui les mythes et les religions d'autrefois. Il s'agit donc d'une exposition « qui, grâce au regard original des treize artistes contemporains internationaux invités à Yverdon-les-Bains, traite des bien nommés mythes modernes, en particulier du plus universellement connu d'entre eux : Star Wars, de George Lucas. »Ces expositions permettent d'immerger le visiteur dans des ambiances particulières en créant une discussion entre des thématiques spécifiques et des œuvres artistiques. L'un des éléments intéressants de ce musée réside dans sa volonté de créer des lignes de dialogues entre des œuvres anciennes et des productions et contextes contemporains. Les différents éléments exposés ne communiquent pas de manière linéaire. De plus, le musée s'intéresse aux différents supports de la

science-fiction - littérature, bandes dessinées, cinéma et musique y sont représentés — sans les dissocier, mais au contraire, en les faisant converser afin d'appréhender de manière plus complète et globale leurs différents contextes. Les objets exposés sont tous considérés comme muséographiques sans dévalorisation d'un support par rapport à un autre. Se côtoient ainsi livres, magazines, sculptures, affiches, etc.

Les éléments de scénographies sont également pertinents et riches dans l'expérience du visiteur. La salle réservée aux œuvres musicales se situe dans d'anciennes cellules. La salle de littérature utilise quant à elle des miroirs afin de symboliser le rapport au présent dans la science-fiction en renvoyant au visiteur une image déformée de lui-même à l'instar de la réalité déformée qui peut être dépeinte dans les œuvres fictives.

L'approche de ce musée est donc intéressante, car elle constitue un lieu visant à revaloriser la science-fiction quand celle-ci est encore dévaluée notamment en France. Cet espace permet de créer des lignes de dialogues autour d'un imaginaire collectif et partagé tout en donnant la possibilité d'en comprendre les différents contextes et de les mettre en relation avec des situations contemporaines. Ce lieu permet de croiser, de faire émerger des interprétations variées. Ainsi, ces imaginaires collectifs partagés se heurtent et ouvrent les visiteurs à des problématiques plus actuelles pouvant ainsi faire émerger de potentielles discussions entre eux et des actions par la suite. De plus, transposer ces oeuvres dans un musée, lieu qui peut se voir comme élitiste, amène à questionner la transposition de ces oeuvres dans des espaces moins attendus.

2. L'espace graphique de la fiction

Valoriser les oeuvres de fiction dans les bibliothèques et dans les bibliothèques universitaires, et de ce fait, dans les domaines de recherche, permet d'en appréhender tous les enjeux afin de faire émerger de nouvelles rencontres, corrélations, et donc de nouveaux potentiels. Ainsi, par des éléments d'agencements et graphiques, il est possible d'amener des changement dans ces espaces. Il s'agit à présent de resserrer ce microcosme à l'espace graphique de la fiction. Comment le design et plus particulièrement le design graphique, peut participer à cette revalorisation ?

Graphisme et fiction

Les œuvres de fiction trouvent racine dans l'imaginaire. Toutefois, les fictions permettent à leur tour de générer de nouveaux imaginaires, et notamment des imaginaires collectifs, en fédérant des communautés et des codes visuels et esthétiques intégrés à notre culture. Il est ainsi intéressant de penser une créativité et un imaginaire collectifs afin de générer des actions communes. Comme évoqué précédemment, la lecture est vectrice de lien social. Je me suis alors plus particulièrement intéressée aux questions de réception et de « pluralité interprétative ». Il existe en effet des théories de la réception littéraire considérant la lecture comme un acte à la fois créatif et multiple. Cependant, les sciences sociales se sont peu approprié ces théories du fait que l'analyse des œuvres de fiction relève du domaine des lettres, mais aussi à cause du fait qu'elles ont cherché — sciences littéraires et sciences sociales — à trouver une interprétation qui serait meilleure et non pas à prendre en considération la totalité des interprétations possibles. Or, c'est dans cette idée de pluralité et d'interactivité — interaction à la fois entre l'œuvre et le lecteur, le lecteur et l'auteur, les lecteurs entre eux, le lecteur et les dispositifs de lecture — qu'il y a une richesse qu'il faut, je pense, s'approprier. La citation d'André Petitat est en ce sens très pertinente : « *Les chemins interprétatifs forment un réseau dense et touffu. Il est rare que deux personnes empruntent le même chemin. Même lorsque deux énoncés sont identiques, il y a fort à parier qu'ils n'ont pas exactement la même signification pour leurs auteurs.*[54] » De même, il explique les éléments déterminants le processus de pluralisation. Il convient dans un premier temps de rappeler que la pluralisation est le fait de devenir multiple. Premièrement, André Petitat évoque la coexistence d'une multitude de mondes parallèles à celui dépeint dans le texte fictionnel. Cela fait notamment écho à la question de l'interpénétration — interaction entre fiction et réalité — évoqué antérieurement. Il expose ensuite les formes d'énoncés interprétatifs qui participent à cette pluralisation : la recommandation, l'illustration, la thématisation et le jugement moral. Les différentes entrées par lesquelles se fait l'interprétation ainsi que les corrélations et les ponts façonnés entre les univers sollicités participent aussi au processus.

[54] PETITAT André. « Grand résumé de Le Réel et le virtuel. Genèse de la compréhension, genèse de l'action, Genève-Paris, Librairie Droz, 2009 », SociologieS. 2012.[En ligne]. URL : http://journals.openedition.org/sociologies/3766

Thibault Le Hégarat, enseignant, chercheur et doctorant en histoire contemporaine, a lancé sur son compte Twitter* une invitation à la discussion autour des uchronies souhaitées. *« Si on faisait un concours d'uchronies, qu'est-ce que vous imagineriez ? »* est la question qu'il a tweetée le 28 décembre 2017. Cette démarche a suscité de nombreuses réactions et réponses de multiples personnes. Des discussions et des débats se sont créés en commentaires, interrogeant les souhaitables et les conséquences potentielles que ces uchronies auraient pu avoir sur le présent. Sa démarche témoigne de la rencontre d'ouvertures différentes, de la manière dont elles peuvent former un maillage d'interprétations et inciter à l'échange et au questionnement.

Le caractère dialogique des interprétations me semble donc intéressant à questionner au prisme du design. Je me suis notamment intéressée au cas des fanzines participatifs et notamment au projet Arte Factura. Ce projet a été initié par Alexis Plard et Camille Le Ricousse lors d'un service civique avec la MJC Roguet sur la ville de Toulouse. Il s'agit de la mise en place d'évènements ayant pour objectif « de rendre acteurs les citoyens toulousains de la scène artistique de leur ville » en rendant les pratiques artistiques, plastiques et graphiques plus accessibles tout en valorisant « l'économie de moyens et la proximité. » Ce projet inscrit aussi en parallèle le projet *Electron Libre*[55] initié avec Lou Marthiens-Larthigue évoqué précédemment. Ces ateliers et les productions qui en découlent tendent à donner la parole en croisant les interprétations. De plus, on observe ici la volonté de mettre en place une posture de « graphiste-médiateur » entre les différents acteurs intervenants. Cette démarche s'inscrit donc selon moi dans cette idée de pluralité interprétative : la dimension sociale et le partagent constituent une dynamique riche à exploiter. *« Il s'agit d'ateliers faisant collaborer 12 personnes autour d'un thème donné. Le but est de créer le débat et de réaliser des visuels pendant et après ce débat, en mettant en opposition les idées et les qualités graphiques de chacun. »*

Aussi, il est intéressant de souligner que la fiction, en suscitant la créativité, impacte la création. La fiction peut ainsi, en stimulant les imaginaires et en ouvrant les possibles par la pluralisation des interprétations et des réceptions, orienter la production en design. Chaque œuvre fictionnelle pourra ainsi recevoir une interprétation propre, la rendant multiple. Aussi, la réception de ces œuvres peut devenir un élément nourrissant la production du designer.

55. MARTHIENS-LARTIGUE Lou. PLARD Alexis. LE RICOUSSE Camille. *Electron libre*. Toulouse. 2017. https://www.behance.net/gallery/57545681/Electron-Libre-1-Fminités https://www.behance.net/gallery/57546709/Electron-Libre-2-Masculinités

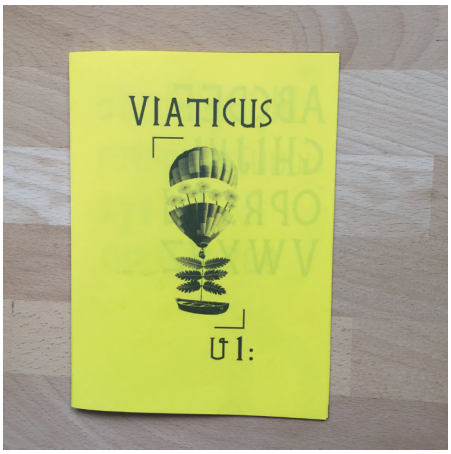
VIATICUS

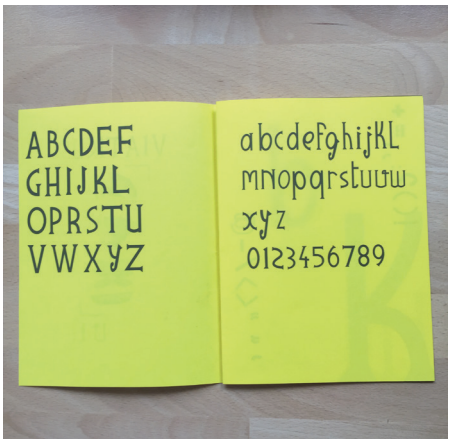
Projet : interprétation graphique d'oeuvres de fictions

VIATICUS, en latin, signifie *« de voyage »*.

Viaticus est une création typographique issue d'un voyage entre deux univers dont elle tire son inspiration : l'identité du film de Jurassic Park et les couvertures de livres des aventures de Jules Verne.
Tous deux récits fictifs d'aventure et d'exploration, c'est de par des combinaisons exploratoires que s'est construite cette première version et recherche typographique.

BARDET Emilie. *Viaticus*. SaintLys. Septembre 2018.





Le design fiction

En juin 2002, la presse s'agitait autour d'une nouvelle innovation révolutionnaire : un téléphone connecté sous forme d'implant dentaire, dont le but était alors de révolutionner les communications personnelles. Cette innovation présentée par James Auger et Jimmy Loizeau n'a cependant jamais été réalisée ni commercialisée. Ce projet fictif n'a jamais eu vocation à voir le jour, mais à questionner les innovations technologiques. Il s'agissait en effet d'un projet de design fiction.

¶ Projet fictif de téléphone connecté dentaire par James Auger et Jimmy Loizeau

Il me semble en effet intéressant de questionner la fiction au prisme du design au travers de cette discipline qu'est le design fiction. Le design de fiction est un terme récent formulé par Bruce Sterling, auteur de science-fiction. Il s'agit d'une des disciplines du design. Celle-ci réside dans l'exploration de futurs potentiels. Ils peuvent être probables, réalisables ou au contraire être de l'ordre de la spéculation. L'objectif n'est pas de formuler des prédictions du futur, mais de se tenir près face à ce qui pourrait éventuellement se passer. Le design de fiction permet, en se centrant sur le futur, de repenser ce que Olivier Wathelet[56], anthropologue en innovation, appelle le « préférable ». Il s'agit de penser non pas ce qui serait probable, mais de considérer de nouveaux horizons, de potentielles alternatives. Il s'agit alors de faire sens. Penser le futur en se focalisant sur les problématiques et les enjeux actuels ne permet pas de penser et d'accepter les changements à venir. Il ne faut alors pas se limiter à des problèmes contemporains ou à des contraintes techniques et technologiques réalisables. Cette discipline se place en opposition aux attentes principales du design qui cherche à apporter des solutions à un problème par le projet. Ici, le design fiction questionne et développe des projets, à la fois objets physiques ou services, à l'aspect réaliste, mais qui n'existent pas. Le design fiction s'est notamment développé en corrélation avec la Science-Fiction face au phénomène évoqué précédemment, à savoir la panne de nos imaginaires notamment technologiques. Aussi, l'enjeu premier est de questionner les possibles futurs proches à venir. Bruce Sterling souligne l'importance de la dimension « intentionnelle » : le design fiction se base sur les méthodologies de design, utilise le prototypage et la narration/communication de projet. Un public cible est déterminé avec une intention de projet bien précise. Philippe Gargov souligne le fait que « *le design-fiction décrit l'utilisation de procédés narratifs pour présenter de manière *réaliste* l'utilisation potentielle d'objets et de services futuristes, le plus souvent sous forme de courtes vidéos. Comme le précise Bruce Sterling, il ne s'agit pas de fiction, mais bien de design, avec toutes les limites et contraintes que cela implique : quelle faisabilité technique ? Quelle interaction-utilisateur ? Quel modèle économique ? etc.* » Aussi, malgré une méthodologie appliquée empruntée au design plus « usuel », le design fiction n'en reste pas moins empreint d'imaginaire. Il est un moyen de rêver aux possibles, de penser des utopies. Au contraire, il peut amener à penser et questionner les pires scénarios afin d'y faire face dans l'éventualité où ils deviendraient réels. Le design fiction se présente alors avant tout comme un support de discussion. Ainsi, de nombreux projets de design fiction ont été développés. Rem Koolhass, architecte, a notamment pensé *Eneropa*, une carte pour orienter la transition énergétique en Europe. Le graphiste Luigi Serafiini a créé un dictionnaire encyclopédique entièrement imaginaire, le *Codex Seraphinanus*. Norman Bel Geddes a notamment pensé des avions de 9 étages. Sternberg Press a développé la collection *Solutions* afin de repenser les pays existants.

56. WATHELET Olivier. *JOUER AVEC LES FUTURS, Design Fiction.* ECV digital. France. 2016. [En ligne].https://www.youtube.com/watch?v=S463zxh70cI

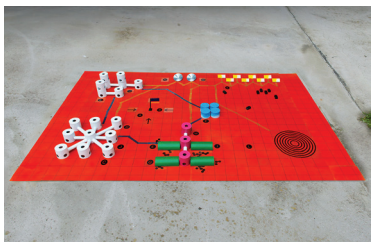
« Le design-fiction permet de faire de nouvelles erreurs et c'est d'autant plus important dans une société obsédée par l'innovation technique, par l'amélioration du monde, même sur des institutions dégradées ou obsolètes. »

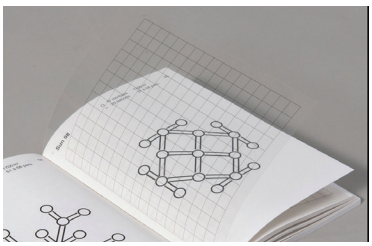
Sterling

Parmi les productions récentes au succès international, la série *Black Mirror* produite par Charlie Brooker est un autre exemple de design fiction. Cette série dépeint des dystopies technologiques autour de plusieurs thématiques, dans un futur proche ou dans le présent. Elle se base alors sur des procédés d'anticipation et de spéculation. En mettant mal à l'aise le spectateur, la série le conduit à se questionner, à remettre en question la société actuelle, ses dérives et son évolution. Les œuvres de design de fiction peuvent en effet se situer du côté de la critique. La frontière entre probabilité et réalité semble alors assez forte, mais cette conscience de la dimension fictive de ces œuvres critiques permet de susciter des réflexions et des réactions. Au contraire, brouiller les frontières comme cherchent à le faire les activistes The Yes Men, peut aussi perturber et déranger.
Le projet *The Trash Isle* de Mario Kerkstra, Julia Mendez et Ashley Kitchin réalisé en 2017, est un projet de design qui s'inscrit dans cette démarche critique. La fondation Plastic Oceans, en collaboration avec Lad Bible, a lancé une campagne pour alerter sur le phénomène du 7e continent. Pour cela, ils ont réalisé une campagne de promotion afin de montrer cette catastrophe écologique comme un pays à part entière. Une identité nationale ainsi que des documents officiels ont été créés pour cet état. Ce projet tend à montrer l'absurdité et l'effroi d'un tel phénomène qui n'est pas naturel. Dans les deux cas, le design de fiction doit susciter des réflexions sur le devenir du monde et de la société et sur ce qui semble préférable tant dans le présent que dans les alternatives futures.

¶ KERKSTRA Mario, MENDEZ Julia , KITCHIN Ashley. *The Trash Isle*. 2017.

Les thématiques abordées dans le design fiction sont alors multiples, riches et infinis. Tout semble alors possible. Cette discipline tend à faire face aux pannes des imaginaires en se basant uniquement sur l'ouverture de potentiels. Cette discipline riche s'appuie donc sur des enjeux contemporains. Le projet de Coraline Milière s'inscrit dans cette démarche de design fiction. La vie sur Mars est en effet l'un des enjeux majeurs du futur. Ce projet de diplôme se présente en tant que fiction prospective face à cette problématique. La prospective tend à préparer le futur en proposant des scénarios possibles ou non. *Mars 2080* vise à communiquer autour des enjeux de l'exploration martienne et cherche à la rendre plus « accessible, populaire et poétique. » Coraline Miliere utilise une narration au ton décalé et montre que l'on peut explorer le futur grâce au design afin de créer du changement. La fiction permet donc de faire évoluer des idées et des visions grâce à la projection. Ainsi, ces processus mis en place dans le design fiction, qui font preuve d'une méthodologie concrète et appliquée, devraient être, à mon sens, élargies aux œuvres de fictions de manière plus large afin de les comprendre et de les questionner.





¶ MILIERE Coraline. *Mars 2080*. Paris : ENSAAMA Olivier de Serre. Projet de diplôme. 2016. http://www.studio-sikex.com

La mise en livre des oeuvres de fiction

Les univers fictifs ont donc un impact sur nos représentations. Elles créent des univers visuels partagés. Le graphisme et l'illustration sont en ce sens proches des œuvres de fiction en les donnant à voir. De ce fait, elle les valorise. Il s'agit alors de se questionner plus particulièrement sur le design éditorial : comment le livre peut-il mettre en valeur un contenu fictionnel ? Comment la fiction peut influencer le travail graphique du livre ? Comment le livre peut-il faire sens et accompagner les processus d'identification et de projection ?

Les différents « organes » du livre peuvent alors être analysés et questionnés : la jaquette, la couverture, le format, la mise en page, etc. Chaque élément d'un livre participe à l'expérience vécue par le récepteur. Les sens sont mis en jeux. En effet, la lecture se présente comme une expérience multisensorielle. Quand un livre plait, cela passe par son contenu, mais aussi par l'objet entier, par sa forme, son visuel et tout ce qui en émane. La bibliophilie passe donc aussi dans les sens qui vont être touchés par l'expérience de lecture. Cette expérience est à la fois visuelle, olfactive et tactile. Le documentaire de Katja Duregger, *La sensualité des livres*[57] diffusé par Arte le 23 octobre 2016 dépeint la rencontre avec des éditeurs, des imprimeurs et graphistes qui participent à créer cette expérience multisensorielle. Si la forme de l'objet-livre traditionnel reste généralement peu changée, le choix du papier joue un rôle important dans le façonnage, dans la naissance d'un livre. Ce travail primordial s'opère entre l'éditeur et l'imprimeur. L'art de l'imprimeur est alors de trouver le papier qui convient le mieux à la singularité du récit et de l'atmosphère qui s'en dégage. Le choix du toucher est alors très important. Régine Detambel[58], kinésiste et auteur, parle de la page comme « pansement », d'un papier qui écoute et nous accompagne. Il me semble également intéressant de citer la phrase d'Hélène Cixous, auteur, dramaturge et universitaire française : « *J'allai m'approchant du biblique des livres, qui sont d'abord des objets magiques, des pâtes composées de peaux, de membranes d'arbre, de pellicules de roseaux d'Égypte, de peaux d'agneau de Pergame, de la peau des doigts humains. Les livres qui sont toujours encore finement tremblants de ces mémoires espérances.* » Nombreux sont les bibliophiles qui accordent cette importance au papier. Papier qui apparaît comme un support de mémoire, d'histoire au-delà du récit qui est raconté. Le papier alors devient une porte, une passerelle entre le lecteur et le monde de la fiction. Serge Tisseron[59], psychiatre et psychanalyste, considère quant à lui le papier comme « un support de relation à soi-même » alors que le numérique serait « un support de relation aux autres ». Le papier en effet offre un contact tangible au lecteur qui peut être rassurant et apaisant. Le livre Chanel Book d'Irma Boom joue avec le papier par la technique du gaufrage et amène le lecteur dans une expérience tactile et poétique. « *Je suis team livre papier (pour le moment, je n'arrive pas à me mettre au numérique). J'aime avoir le livre papier entre les mains, la sensation du papier, l'odeur du livre et surtout j'aime voir mon avancement dans le livre. Ce côté visuel est super important pour moi, et en plus l'objet livre apporte tellement de couleur à la bibliothèque, rien que pour ça, j'adore le livre.* » souligne Eric Thing, Booktuber, dans un entretien réalisé en 2016.

57. DUREGGER Katja. « La sensualité des livres. » *Arte*. 23 octobre 2016.

58. DETAMBEL Régine. *Les livres prennes soin de nous*. 163 pages. Arles : Actes Sud. 2015. ISBN : 2330048513

59. TISSERON Serges. « La réalité de l'experience de fiction. » Op Cit

Au-delà du choix du papier, l'imprimeur joue aussi sur le choix des encres et les odeurs qui en émanent. Il prend alors la fonction d'un parfumeur cherchant la fragrance la plus adéquate au livre sur lequel il travaille. L'odeur joue un rôle important dans l'expérience du lecteur. Elle le plonge dans une atmosphère particulière et trace l'histoire du livre : livre neuf, vieilli, d'occasion, odeurs des bibliothèques, etc… Les senteurs sont multiples et uniques à chaque livre. Comme une madeleine de Proust, elles peuvent éveiller la sensibilité du lecteur. L'odorat est en effet notre sens le plus archaïque et celui se trouve le plus en relation avec notre inconscient. Il joue un rôle essentiel dans les mécanismes de nos émotions et de nos comportements. Il a en effet le pouvoir d'évoquer des souvenirs plus profonds que les images ou les sons, car des connexions de neurones relient l'odorat à l'ouïe et à la vue. L'odeur des livres et du papier peut donc, au même titre que la dimension tactile, apaiser et rassurer le lecteur. L'expérience visuelle occupe également une place importante dans la lecture par le traitement graphique et l'univers visuel mis en place lors de la conception. L'identité visuelle du livre, notamment au travers de la couverture, est un des facteurs qui attire de potentiels lecteurs dans la découverte du livre. Lors de l'entretien réalisé avec le booktuber Eric Things lors de la réalisation de mon mémoire sur la bibliothérapie en 2017, il m'a confié que la couverture représentait 40% du choix de l'achat d'un livre ou non. *« C'est peut-être superficiel, mais il me faut cette envie d'acheter par le visuel (avec la mise en page, le travail d'édition…) »*. Le graphiste Jon Gray, spécialiste dans la réalisation de couvertures de livres montre cependant une opposition entre la vision française et anglo-saxonne de l'objet-livre. En effet en France, les couvertures de livres sont assez simples, souvent faites d'un fond blanc et d'une photographie comme unique forme de liberté, car, pour certains, jouer avec la couverture pourrait impacter le contenu. À l'inverse, en Angleterre ou aux États-Unis, les couvertures de livres sont perçues comme des mini-affiches proches du cinéma qui se doivent d'être expressives. La couverture permet alors de donner une personnalité singulière au livre. Jon Gray, que l'on connaît pour sa couverture du livre Tout est illuminé de Jonathan Safran travaille donc chaque couverture comme une œuvre ayant pour objectif de témoigner de la personnalité du livre et du récit. On peut toutefois souligner le changement qui se fait petit à petit depuis quelques années dans les éditions françaises au niveau du travail graphique plus poussé et singulier de certains ouvrages. De ce constat fait lors de ma recherche sur le fait que le lecteur, au-delà de lire le récit lit aussi l'image, la conception graphique des couvertures de livres.

¶ Traumgedanken

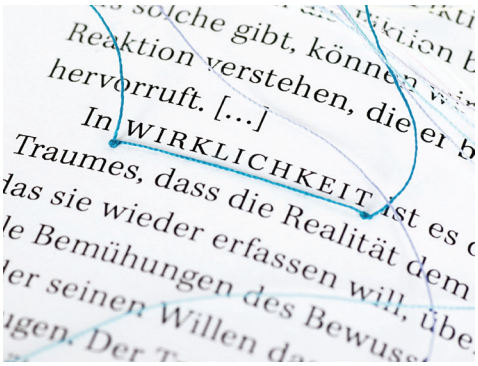
Étude de cas : mise en livre atypique

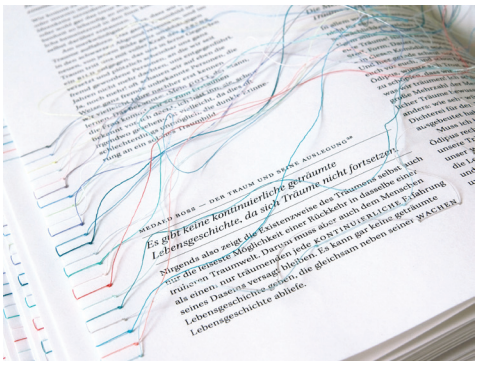
FISCHER Maria. *Traumgedanken*. 76 pages. Format 2x28cm. Allemagne : Université d'Ausburg. Projet de diplôme. 2010.

Maria Fischer est une graphiste, illustratrice et directrice artistique allemande. Elle travaille notamment pour l'agence Rose Pistola basée à Munich. Elle a reçu différents prix pour son travail.

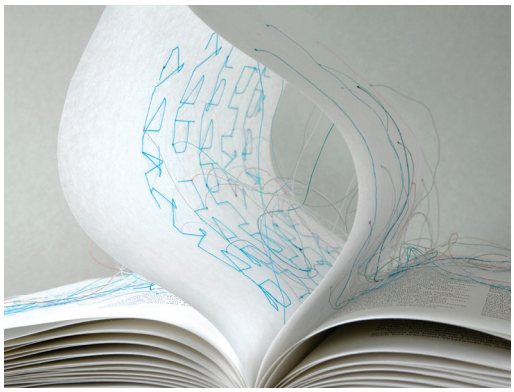
Cet ouvrage de 76 pages a été réalisé dans le cadre de la fin de ses études en design de communication à l'université des sciences appliquées d'Augsbourg. Traumgedanken signifiant « Réflexions sur les rêves », cette édition regroupe différentes théories à la fois littéraires, philosophiques, psychologiques, mais aussi scientifiques sur le thème du rêve. Son travail se base sur le principe d'hyperlecture et d'hyperlien numérique. Appelé aussi hypertexte, il s'agit d'une fonction qui permet de passer d'un document à un autre grâce au principe des liens. C'est sur ce fonctionnement que se fonde Internet. On peut donc parler d'hyperlecture pour désigner le fait de lire cette typologie de texte. De plus, dans le principe d'hyperlecture il y a aussi l'idée de cheminement aléatoire d'un point à un autre tout comme dans les rêves. C'est ce que Maria Fischer a matérialisé dans son édition Traumgedanken.

On peut notamment citer une de ses phrases par rapport à son travail : « *Pour faciliter l'accès à ce sujet insaisissable, le livre est conçu comme le modèle d'un rêve. Analogue à un rêve, où les pièces de réalités sont assemblées pour construire une histoire, il rassemble différents extraits de texte. Ils sont connectés par les fils, qui les relient à certains mots-clés. Les fils visualisent la confusion et la fragilité des rêves.* »





Afin de matérialiser l'univers du rêve, mais aussi cette hyperlecture, Maria Fischer amène dans son édition des fils de couleur qui viennent relier des mots entre eux présents sur la même page ou sur des pages différentes. Certains mots sont donc mis en avant lors de la lecture comme des « mots clés ».
Ce principe permet aussi de symboliser cette complexité, cette fragilité et cette confusion que l'on retrouve dans le monde onirique. De plus, ce dispositif offre un cheminement de lecture différent, car le lecteur est amené à suivre les fils lors de sa lecture. Si ces fils illustrent ainsi à mon sens une forme de fluidité et de fil conducteur que l'on retrouve dans le principe d'hyperlecture, ils montrent aussi cette fragmentation de la lecture qui n'est généralement pas « entière », « amenée à son terme) sur internet, mais qui est au contraire constamment réorientée vers d'autres liens.



Le système des fils est assez intéressant, car visuellement il peut faire écho au principe de liaisons, de connexions qui se forment. L'idée de partage peut donc aussi émerger. De plus, ce qui est aussi intéressant dans ce projet est la retranscription sur un objet-livre papier d'un cheminement de lecture qui se crée sur un support numérique. Ce projet s'inscrit donc à la croisée entre papier et numérique. L'expérience de lecture est également atypique et d'autant plus immersive du fait que fond et forme sont ici intimement liés ce qui ajoute une valeur ajoutée au sens et au message transmis ici.

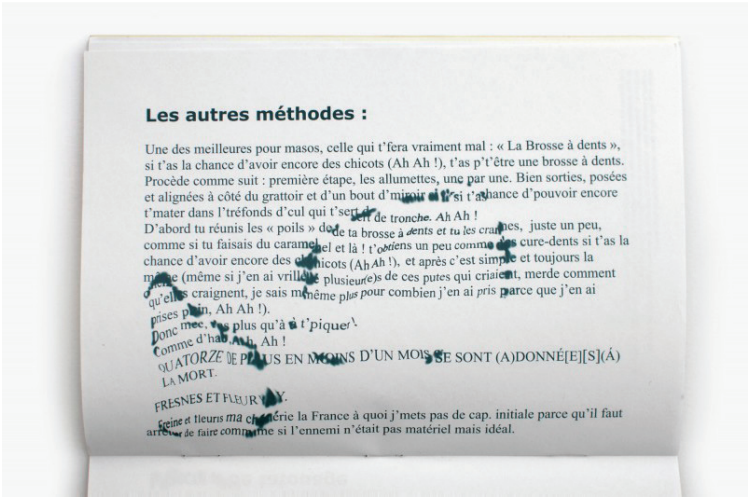
« Pour faciliter l'accès à ce sujet insaisissable, le livre est conçu comme le modèle d'un rêve. Analogue à un rêve, où les pièces de réalités sont assemblées pour construire une histoire, il rassemble différents extraits de texte. Ils sont connectés par les fils, qui les relient à certains mots-clés. Les fils visualisent la confusion et la fragilité des rêves. »

Maria Fischer

L'objet-livre, en raison de sa forme, peut aussi amener à susciter et à orienter le lecteur. Le projet Traumgedanken de Maria Fischer témoigne de cette volonté d'orienter au travers de l'intervention graphique sur le livre en tant qu'objet. Ici, la forme et le contenu sont en résonance, rendant ainsi le message et l'expérience plus forts. Ainsi, il existe des mises en livres plus « atypiques » qui amènent des approches et des expériences de lecture différentes. L'objet-livre doit alors participer pleinement à l'expérience. Aussi, l'objet-livre va influencer la réception d'un contenu tout comme le contenu devrait influencer la production graphique de l'objet-livre. Le travail des Presses Fantômes, conçues par Irène Dunyach et Irène Mercier, tend à valoriser les contenus littéraires par le travail graphique. *«Les Presses Fantômes ont pour but de façonner la rencontre entre les lectrices / lecteurs et la fiction grâce à des mises en livre originales. Elles vouent un culte aux textes bizarres et ont pour (in)vocation de leur permettre de s'incarner en livres insolites. Les textes publiés portent en eux l'ambition de surprendre, de déconcerter ; les PFF souhaitent leur donner une forme qui fasse écho à leurs singularités. Elles proposent notamment de rééditer des écrits passés dans le domaine public, afin de présenter des adaptations graphiques contemporaines de contenus anciens et oubliés. Les lectrices et lecteurs qui les parcourent risqueraient bien de basculer progressivement dans des univers visuels et littéraires déroutants…».* Ce positionnement est à mon sens central.

Le graphisme participe à la diffusion d'une oeuvre, à son contenu. Il dépeint des imaginaires partagés et apportent à l'expérience. Ils s'agit alors d'une articulation permanente qui doit se mettre en place entre forme et fond. Les livres de Fanette Mellier sont font aussi partie des références efficientes à évoquer. Quand on observe des ouvrages semblables dans les librairies et les bibliothèques, aux façonnages et mises en pages relativement classiques, les réalisations de Fanette Mellier sont quant à elles uniques, singulières.

La découverte de la revue *Carbone*, tant au niveau de son approche que de son univers graphique, a été également centrale dans ma réflexion. La réalisation d'une revue, point sur lequel je reviendrai par la suite, anime également ma production en design.



¶ MELLIER Fanette. *Le bleu du ciel*. 16 pages. 15 × 21 cm. 2009.

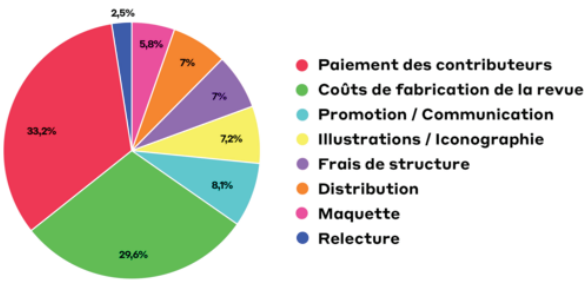
¶ Revue Carbone

Étude de cas : revue graphique autour des fictions et de la pop culture

Revue indépendante *Carbone*.
Lyon. 2017 à aujourd'hui.

Carbone se présente comme un média indépendant s'inscrivant dans une presse alternative. Créé d'abord en ligne en 2017, Carbone propose depuis 2018 une version imprimée à paraître tous les trois mois. Cette version papier a pu voir le jour grâce à la mise en place d'un financement participatif via KissKissBankBank en 2017. Pour voir le jour, l'équipe de Carbone avait lancé une cagnotte de 10 000€ à atteindre afin de lancer la revue papier. Au final, c'est 459 contributeurs et 34 500€ qui ont été récoltés via la plateforme KisskissBankBank. Carbone est une marque déposée et éditée par Fauns. Carbone est une SAS au capital de 50 000€. Une SAS est une société par actions simplifiées. Dans cette organisation, le fonctionnement est assez souple. Les fondateurs peuvent fixer librement le capital social et les règles d'organisation de la société. Cette organisation présente donc de nombreux avantages dont notamment la souplesse et la simplicité de mettre en place des partenariats par exemple.

Carbone est né du constat qu'il manquait un espace dédié à une approche culturelle différente, ludique et sérieuse. Cette revue se propose d'apporter un regard critique, insolite et enrichi sur la pop culture, mais de manière accessible et non élitiste. Le projet se présente comme "un manuel inachevé d'exploration." Son approche transdisciplinaire (bande dessinée, cinéma, littérature, etc) gravite autour des imaginaires et des fictions.



¶ Répartition de l'argent obtenu par le financement participatif.

L'équipe et les collaborateurs

La revue Carbone est née au coeur du studio Fauns à Lyon. Il s'agit d'un studio spécialisé dans le transmédia travaillant sur des films, des dessins animés et des projets de 3D et d'animation. L'approche de la revue nourrit les productions du studio dans la production de films, de documentaires, de séries et de vidéos tandis que le travail et l'approche transmédia du studio créatif se trouvent au coeur de la revue.

L'équipe de Carbone se constitue d'un directeur en chef éditorial , Jérôme Dittmar, qui est aussi le cofondateur de Game Magazine, de Louis-Antoine Dujardin qui travaille en tant que rédacteur en chef de fictions et travaille également à côté comme éditeur. Mathieu Rivero est assistant éditorial. Sarah Beaulieu est conceptrice transmédia et scénariste et Faouzi Boughida gère les relations libraires. François Grosbellet, docteur en informatique, travaille au sein de la revue en tant que responsable R&D. Margaux Saly gère la communication en tant que Community Manager, Flore Poinsard est la directrice artistique de Fauns et Raphaël Penasa travaille en tant que directeur éditorial et est également fondateur du studio Fauns. D'autre personnes interviennent sur la conception graphique de la revue dont j'aborderai le travail ci-dessous.

En parallèle de cette équipe diversifiée, de nombreux collaborateurs interviennent à la construction de la revue. Afin de proposer un contenu riche et transdisciplinaire, des critiques, romanciers, scénaristes, développeurs, dessinateurs, journalistes et graphistes interviennent à la conception de la revue autour de thèmes et domaines divers tels que la littérature, la musique, la vidéo, la BD ou encore la vidéo.

Un objet graphique

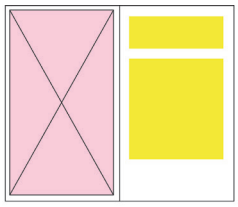
La revue carbone se présente comme un objet éditorial à part entière. Les dimensions de la revue sont de 17x24cm. La couverture est réalisée en vernis sélectif. La revue est imprimée en France en Auvergne-Rhône-Alpes. Le nombre de pages n'est quant à lui pas fixe : 276 pages pour le premier numéro, 256 pages pour le second numéro et 258 pages pour le troisième numéro. Les deux premiers numéros sont imprimés sur du papier Arcoprint Milk de chez Fredigoni et le troisième numéro est imprimé sur du papier Munken print white.

Plusieurs personnes interviennent sur la conception graphique de l'édition. Pierre Delmas Bouly et Patrick Lallemand du studio lyonnais Superscript[2], spécialisé en design graphique et en création typographique, interviennent sur la conception graphique de la revue et des collections proposées par Carbone : ils s'occupent de la direction artistique de la revue. Le graphiste Dalil Boudaoud fait également partie de l'équipe de Carbone et gère la maquette et le graphisme. Antoine Wodniack et Jimmy Raheriarisoa s'occupent quant à eux de la partie web de la revue.
L'illustration occupe une place importante au cœur de la revue. De nombreux illustrateurs et auteurs de bande dessinée participent donc à la conception de celle-ci à l'instar de Daniel Balage, Chienpo ou Maëlle Fierpied.

Si une charte graphique et une ligne éditoriale sont mises en place au sein de la revue, celle-ci se construit sur une grille graphique libre au sein de chaque numéro. Les thématiques de chaque revue (cartes aux trésors pour le numéro 1, maisons hantées pour le numéro 2 et amazones pour le numéro 3 à venir) orientent les choix graphiques et le travail d'illustration. La mise en page de la revue se veut dynamique et ludique. Le sommaire du numéro 2 sur les Maisons Hantées prend par exemple la forme du plan d'une maison et de ses différentes pièces. Des dispositifs et codes graphiques (motifs, contours, couleurs) sont mis en place afin de déterminer les différents contenus au cœur de la revue : fictions, entretiens, bande dessinée, articles, etc. La revue offre également une iconographie riche extraite de contenus variés tels que des films et des séries.

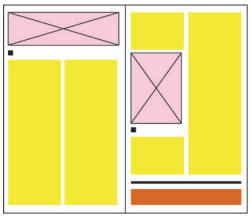
¶ Codes graphiques qui légendent la spacialisation des images.

Chaque article est annoncé par une double page. Ces dernières se constituent toujours d'une illustration en pleine page, du titre et d'un texte d'introduction qui se présente sur une seule colonne, ferré à gauche. En fonction des articles et des numéros, la place du titre varie : elle se situe soit sur la page de droite soit sur la page de gauche au niveau de l'illustration

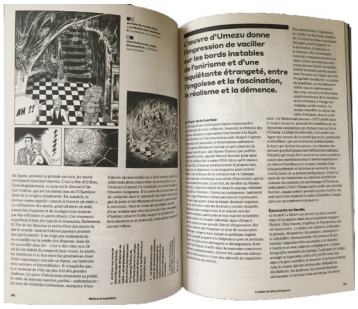


① Page de garde articles

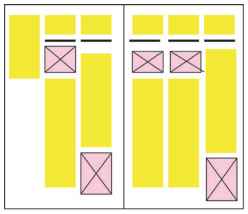
Les textes des articles courants de la revue se présentent dans la grille en deux colonnes de même taille. Le texte est ferré à gauche. Des citations sont mises en exergue dans le texte par un changement de taille de police et par le signe graphique du trait qui vient délimiter l'espace de la citation. Afin d'indiquer la légende de l'iconographie, un code graphique est mis en place avec des carrés pleins et vides afin d'indiquer à quelle image la légende correspond.



② Articles courants

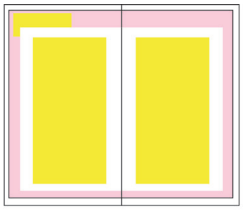


Des articles parallèles viennent rythmer la revue avec une grille qui change. Ces articles sont généralement sur fond coloré afin de marquer une rupture visuelle. De plus, la grille passe à trois colonnes de textes par pages. Les codes graphiques du traits sont ici repris pour délimiter les espaces des colonnes. L'iconographie de ces articles parallèles sont en noir et blanc, généralement sous forme d'illustrations.

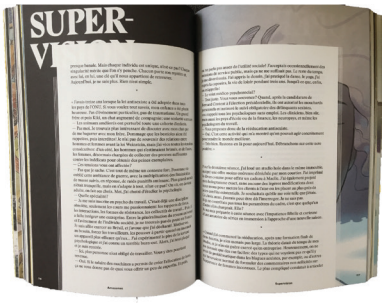


③ Articles annexes

Des oeuvres de fictions littéraires sont également présentes tout au long des revues Carbone. Un changement de rythme est aussi créé dans la lecture. Le titrage et une image en pleine page sont présente à l'arrière plan de chacun des pages. Des cadres blancs, à l'image de scans de pages de livres, viennent encadrer le texte qui se présente en une seule colonne ferré à gauche. Ces doubles pages créent un sentiment de mise en abyme : le récit dans le livre.



④ Oeuvres de fictions textuelles



Le sommaire de la revue prend à chaque fois une forme graphique amusante et en lien avec la thématique de la revue. Le sommaire du numéro 1 sur la cartographie utilise un système de flèches afin de créer une circulation dans la lecture. Le sommaire du numéro 2 sur les maisons hantées reprend la forme du plan architectural d'une maison dans lequel chaque pièce renvoie à un élément de la revue. Enfin, le sommaire du numéro 3 de la revue reprend les codes de la pop culture et des symboles clés liés à la thématique sous forme d'illustrations vectorielles. Des unités chromatiques sont créées à chaque numéro et apparaissent comme un fil conducteur dans la revue en se répercutant sur les différents articles. Cela crée une ligne conductrice. La revue Carbone se présente donc avec une grille modulaire et libre. Si certaines typologies d'articles reviennent, il arrive que certaines pages sortent totalement de la grille. C'est notamment le cas des pages dédiées aux bandes dessinées dont la grille varie en fonction des auteurs. Ces grilles libres permettent de rythmer la lecture et de créer un contenu qui se veut dynamique et qui entre donc en adéquation avec l'identité de la revue.

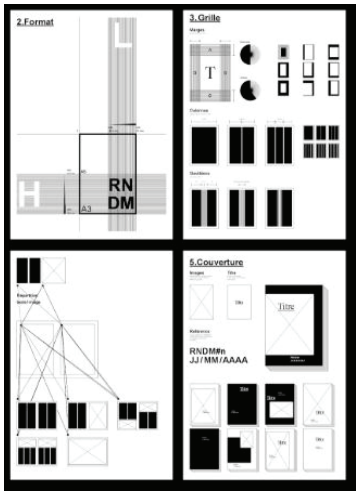
Mise en relation avec le reste du travail du studio Superscript[2] qui s'occupe de la direction artistique de la revue .

Rappelons dans un premier temps que le studio Superscript[2] se compose de deux designers : Patrick Lallemand et Pierre Delmas. Tous deux se sont rencontrés durant leurs études en 2002 au cours de leur BTS communication visuelle à Chaumont. Ils ont commencé à collaborer à la suite de leur DNAT à l'école d'art de Valencienne en 2004. Ils se positionnent en tant que studio en abordant une vision du graphisme comme discipline de projet. L'approche visuelle de la typographie est un élément fondamental dans leur travail.

On peut notamment citer leur travail de refonte d'identité visuelle de la marque de mobilier Tolix. Cette identité visuelle a émergé suite à des premières visites des ateliers de l'usine durant lesquelles ils se sont aperçus que des morceaux en tôle de la chaise A (dessinée par Xavier Pauchard) qui se trouvaient au sol pouvaient former le nom de la marque. Ils ont ainsi créé une identité et une typographie qui reposent sur des éléments visuels extraits des processus de conception industrielle. Le travail typographique prend alors toute son importance et fait image.

¶ Identité visuelle pour Tolix

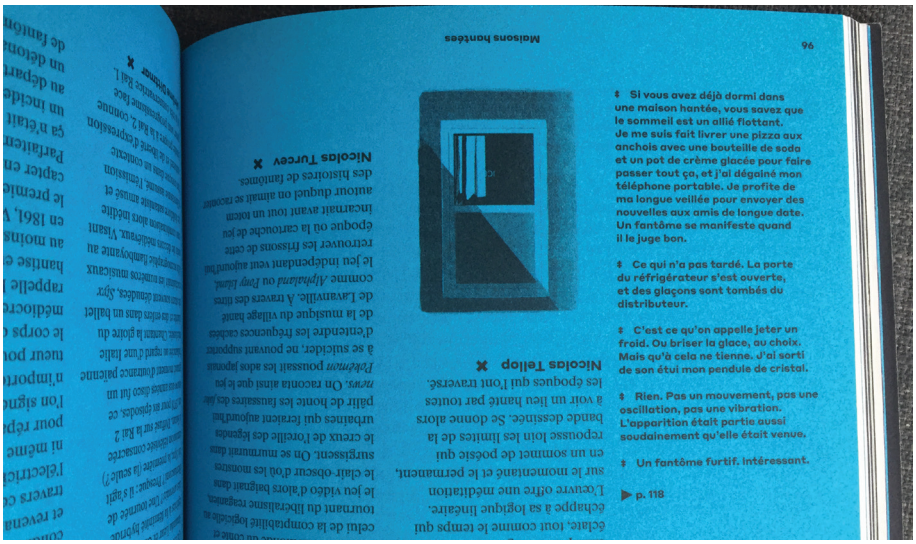
Leur projet Random Book Process durant l'exposition RNDMBKS2 à la galerie Mr. Monkey en 2008 à Nancy est également intéressant à citer. Des affiches ont été réalisées présentant les étapes d'un dispositif destiné à créer une édition à partir d'une recherche Wikipédia. En s'appuyant sur du contenu aléatoire extrait de la plateforme, ce projet invitait le public à concevoir une mise en page en gérant à la fois la grille, l'iconographie, les marges, le texte et la typographie. Ce projet s'inscrit donc entre l'imprimé et des problématiques numériques liées à la programmation générative. Pour le studio, il est important de mettre en avant les étapes de conceptions et de véhiculer ainsi une forme de pédagogie.



¶ *The random book*

On retrouve dans la mise en page de la revue Carbone un traitement typographique précis qui amène à hiérarchiser le contenu au fil de la lecture. Des jeux d'échelles sont mis en place entre les titrages, le texte courant et les citations mises en exergues apportant ainsi une dynamique forte. Des jeux subtils sont également mis en place : on retrouve de courts textes écrits à l'envers sur certaines pages et qui forment une voix parallèle à la lecture et constituent une histoire secondaire, comme un tissage au fil des pages (voir photo ci dessous).

De plus, les connexions qui sont faites entre les dossiers de la revue avec une variation typographique (passage en gras et entre parenthèse) et qui sont également réalisées par les tissages transmédias via l'application, le site ou leur chaîne Youtube entrent en corrélation avec leur réflexion développée dans le projet Random Books Process.
Le travail graphique sur la revue Carbone semble donc s'inscrire dans une continuité avec le travail effectué dans leur studio.



¶ Texte à l'envers sur certaines pages de la revue

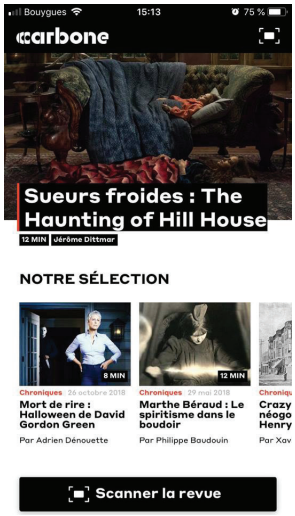
Une approche transmédia et une lecture dynamique

Carbone se présente comme une revue transmédia. Le transmedia est une technique qui permet de développer un contenu narratif sur différents supports, avec des spécificités sur chaque média utilisé et des corrélations entre eux. En effet, Carbone est initialement un site internet gratuit sur lequel des articles sont postés chaque semaine. En parallèle des articles, des chroniques vidéos sont également proposés.

La revue papier apparaît comme une extension à part entière proposant du contenu inédit. Au cœur de la revue papier, une lecture qui se construit sur le principe d'hypertextes (c'est à dire qui permet de créer des liens entre plusieurs éléments) est également notable. En effet, au sein d'un article, des liens sont faits vers d'autres pages de la revue afin de créer un maillage textuel et thématique. La revue est également transmédia grâce à l'application mise en place (uniquement sur IOS à ce jour) permettant de scanner certaines pages de la revue afin d'accéder à un contenu supplémentaire et inédit tel que des articles, des vidéos, etc.

En parallèle, Carbone tend à proposer des collections de livres (romans courts et bande dessinée) et des essais graphiques afin de prolonger l'expérience et d'élargir les contenus tout en promouvant des artistes et auteurs. Carbone propose également des Hors-Séries et communique activement sur les médias sociaux, notamment sur Twitter (@carbone_ink) et Facebook (@carbone.ink), afin de communiquer et de partager autour des thématiques des numéros sortis ou à venir. Par exemple, en vue du prochain numéro sortant en novembre 2018 sur la thématique des Amazones, Carbone présente sur ses réseaux sociaux des « Amazones » célèbres afin de préparer et d'accompagner la sortie du prochain numéro.

Cette approche transmédia permet d'avoir une vision plus globale et un contenu très riche et diversifié. De plus, il permet de toucher un plus large public qui pourra choisir le(s) support(s) qui lui correspondent. Ces dispositifs transmédias favorisent aussi l'approche transversale et transdisciplinaire de la revue.



Imaginaire, fictions et reflexion

La revue Carbone gravite principalement autour de la pop culture et des oeuvres de fictions en tout genre. La pop culture - ou culture populaire - rassemble l'ensemble des productions culturelles (littérature, animation, jeux, cinéma, etc) appréciées par un plus grand nombre. Celle-ci s'oppose à une culture élitiste et peu accessible. De ce fait, Carbone tend à intéresser et toucher un plus large public. Chaque numéro possède sa thématique propre qui instaure un fil conducteur au contenu de la revue. Des sujets variés sont ainsi abordés et amènent, par le prisme de la culture populaire et de la fiction, à questionner des sujets aux enjeux actuels par une approche plus singulière et ludique. Ainsi, on peut citer l'article "Young and dangerous. Le fantôme de la jeune fille rebelle" écrit par Jérôme Dittmar dans le numéro 2 de Carbone sur le thème de la maison hantée. Au travers de l'image de la jeune fille possédée et de la maison hantée, cet article amène à questionner différentes problématiques comme la place des femmes assignées à l'espace domestique ou encore la montée du féminisme en prenant comme références certains films d'horreur. Cette démarche permet ainsi de revaloriser des contenus fictionnels et les questionnements qu'ils peuvent ouvrir.

Lien avec le sujet de mémoire

La revue Carbone et sa démarche sont une référence centrale dans ma réflexion. Elle met au premier plan des œuvres de fiction et en exploite les possibles pour proposer un contenu riche. Au cours de ma recherche, je tends à démontrer que les œuvres de fictions — notamment littéraires — sont empreintes d'un pouvoir dont il faut se nourrir : elles nous permettent de nous ouvrir nous-mêmes, de nous ouvrir aux autres et au monde extérieur. Elles offrent des outils d'observation et d'analyse décentrés qui permettent d'ouvrir de nouveaux questionnements. Les contenus proposés par Carbone offrent cette approche. De plus, la dimension transmédia permet de créer des ponts et de proposer une vision plus globale, vision nécessaire selon Edgar Morin. Cette approche permet en effet de mettre en relation des domaines, médias et disciplines variées. Cette démarche favorise ainsi, par un jeu de rencontres riches, la création de nouveaux savoirs et de nouveaux potentiels. Dans mon souhait de créer également ma propre revue autour de la littérature fictionnelle et du graphisme, Carbone se présente d'autant plus comme un exemple, un modèle clé.

Mise en relation avec une autre oeuvre/projet/texte

Il peut être intéressant de mettre la revue Carbone et son approche en relation avec le projet CinéDesign initié à Toulouse par Pia Pandelakis — maître de conférence en design —, Mélanie Boissonneau — docteure en études cinématographiques —, Anthony Masure — agrégé en arts appliqués et maître de conférence en design —, et Irène Dunyach — docteure en design graphique —.

Cinédesign est un groupe de recherche qui tend à mettre en corrélation les champs du cinéma avec celui du design. Ce projet gravite autour de 4 axes : « le design dans le cinéma », « le design pour le cinéma », « le cinéma pour le design » et « design et cinéma : outils communs, passerelles théoriques et pratiques ». Ce projet s'inscrit dans une démarche transdisciplinaire.

Il est plus particulièrement intéressant de créer un pont avec le colloque international qui se déroule sur Toulouse du 8 au 11 novembre 2018. Ce colloque questionne en effet « les objets impossibles impensables à penser dans les fictions filmées ». Par la participation de différents intervenants sur des questionnements variés, un maillage thématique se met en place pour ouvrir de nouvelles réflexions. Les œuvres de fictions filmées sont ici, comme la pop culture et les fictions dans la revue Carbone, un support de discussion et d'ouverture.

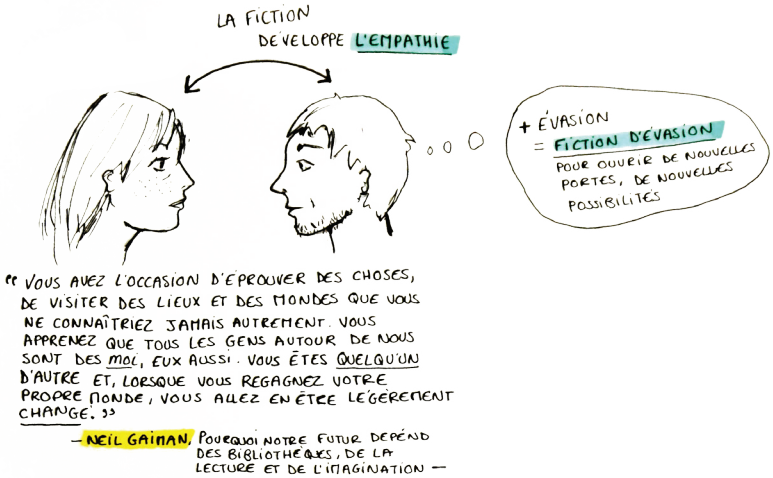
Livres discruptifs

Projet : Mise en livre d'oeuvres de fictions

Afin d'interroger le lien entre support et interpénétration, j'ai orienté ma réflexion autour de la notion de disruption créative. Le caractère disruptif qualifie ce qui sert à rompre, ce qui est relatif à une soudaine rupture. L'hémisphère droit du cerveau contrôle la zone créative. La créativité peut émerger lorsqu'il y a une coupure avec les systèmes établis permettant ainsi de faire émerger de nouvelles idées, de nouveaux concepts. Marie-Laure Laville, directrice de Lewis France, évoque dans un article publié par Marketing- Professionnel en novembre 2017 l'enjeu qu'il peut y avoir autour de l'idée d'ennui et de rupture pour stimuler la créativité notamment dans le monde de l'entreprise. Pierre Sansot, dans son ouvrage *Du bon usage de la lenteur*[60], parle de la tranquillité comme un outil pour approcher le monde, pour augmenter notre capacité à être réceptifs aux évènements. Comment alors devenirs des flâneurs pour laisser place à une promenade créatrice?

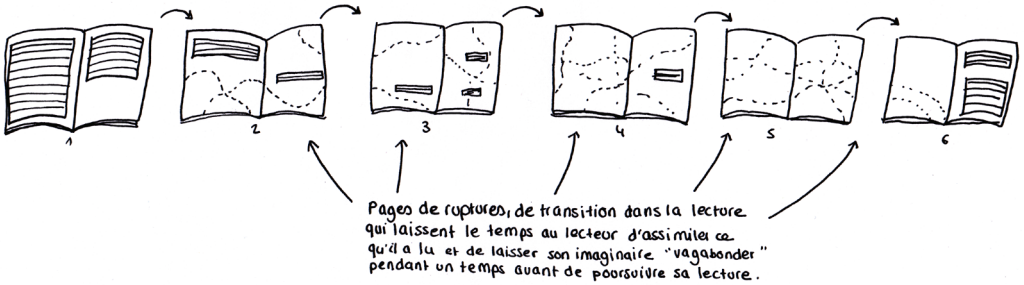
J'ai donc amorcé des recherches autour d'une collection de livres qui proposerait des temps de pause, de lenteur dans la lecture. Par des codes graphiques, le lecteur circule dans l'ouvrage comme une promenade durant laquelle il assimile ce qu'il a lu avant. Durant ce temps, il peut laisser son imaginaire vagabonder et se développer. Ces recherches d'ouvrages tendent donc à laisser se rencontrer la réalité du lecteur et son imaginaire avec la réalité de la fiction.

60. SANSOT Pierre. *Du bon usage de la lenteur.* 204 pages. Paris.Rivage. 2000. ISBN : 2743606789



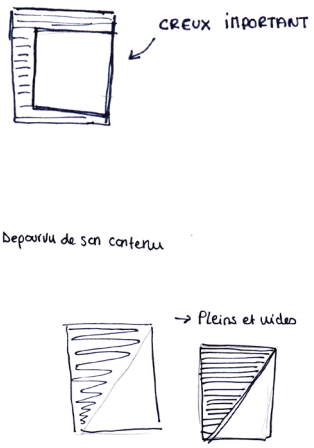
BARDET Emilie. *Discruption créative.* Toulouse : Université Toulouse Jean-Jaurès. Février 2018.

CRÉATIVITÉ ET RUPTURE :



Disruptif / Disruption : qualifie ce qui sert à rompre, ce qui est relatif à une soudaine rupture.

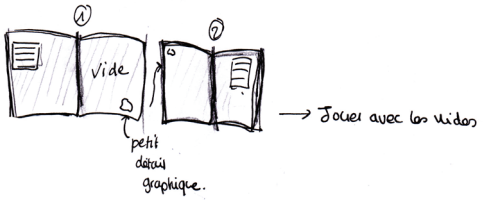
PRENDRE EN COMPTE L'ENNUI ET LES TEMPS D'ATTENTE COMME LEVIERS DE LA CRÉATIVITÉ.



À l'intérieur, tout est fait de bois comme si la maison avait été sculptée dans un énorme sapin - on pourrait presque entrer dans une cabane : poutres apparentes rugueuses à souhait, petites fenêtres (sculptées) récupérées au cimetière des trains, table basse bricolée à même une souche.

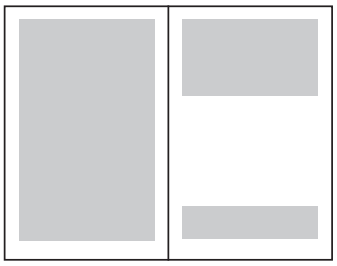
D'innombrables coussins de laine.

↑ Déformations typographiques

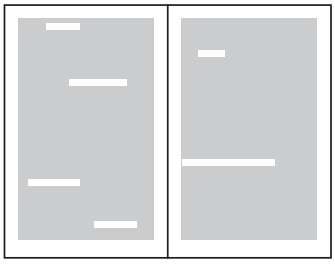


¶ Recherches autour de plusieurs principes graphiques

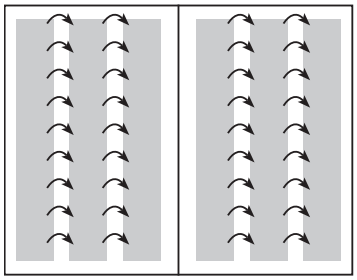
¶ Recherches autour de plusieurs principes graphiques. Chaque principe a ensuite été retranscrit dans une édition autour d'un même texte issu d'un des romans de Mathias Malzieu.



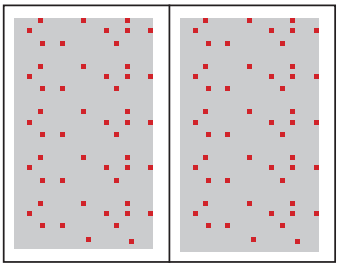
Espaces vides



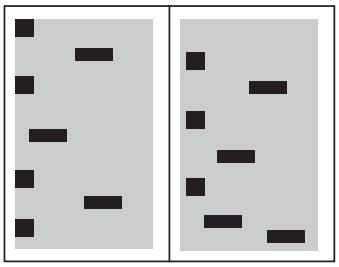
Déformation typographiques



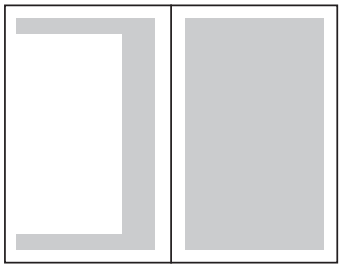
Pleins et vides



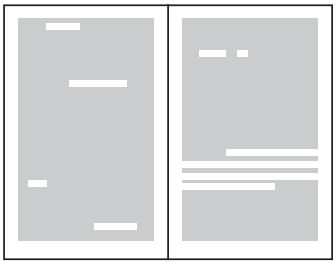
Éléments graphiques



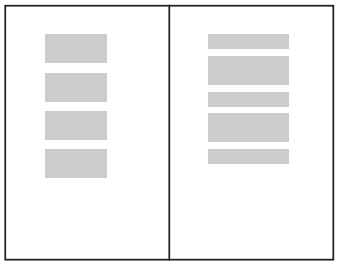
Éléments graphiques



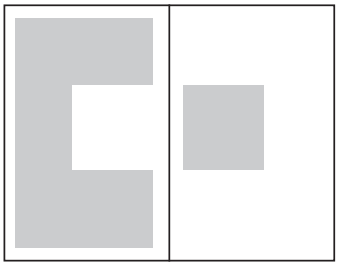
Pleins et vides



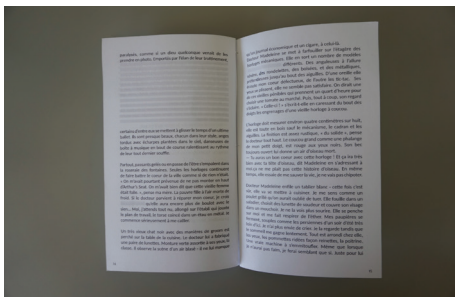
Éléments graphiques

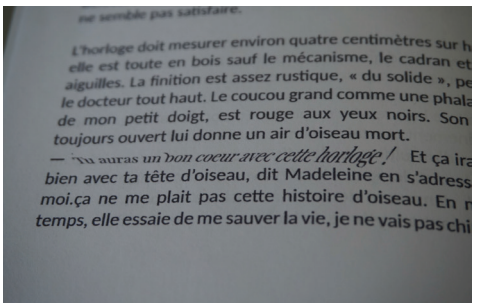


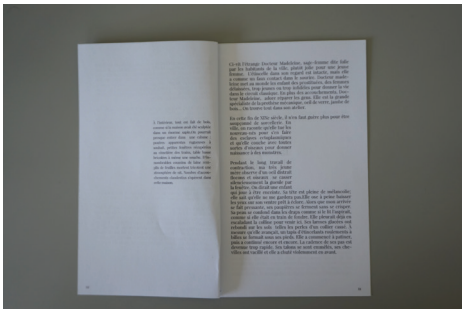
Poésie



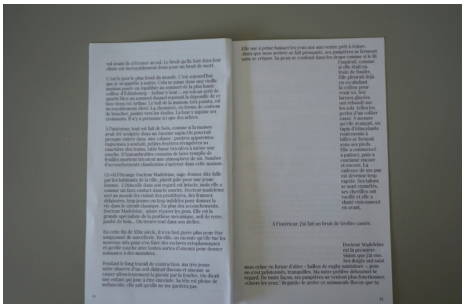
Pleins et vides

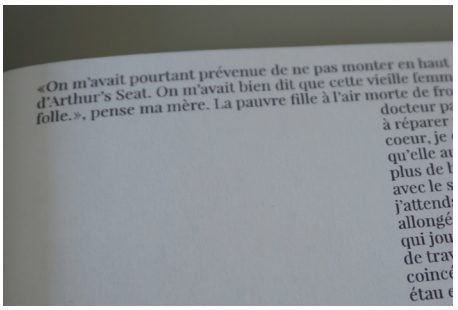


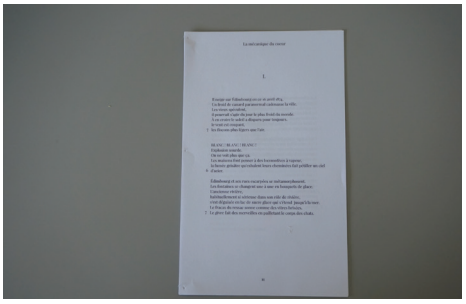


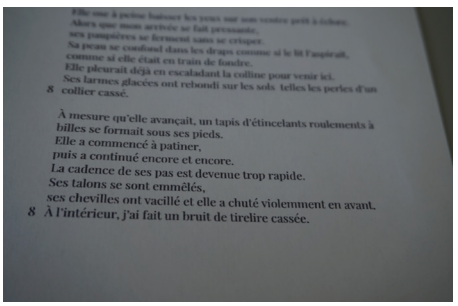


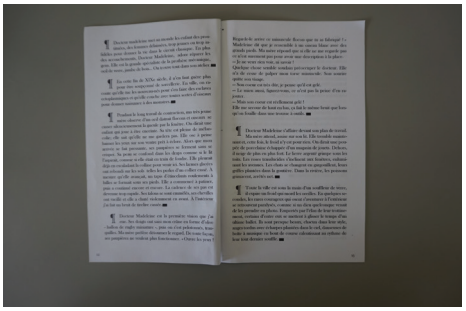
À l'intérieur, j'ai fait un bruit de tirelire cassée.

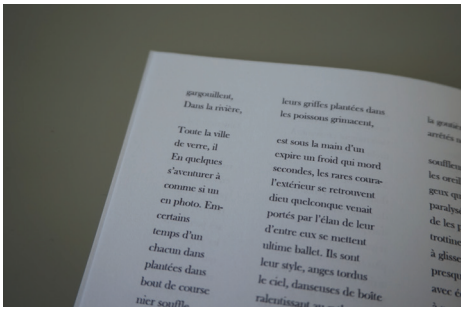


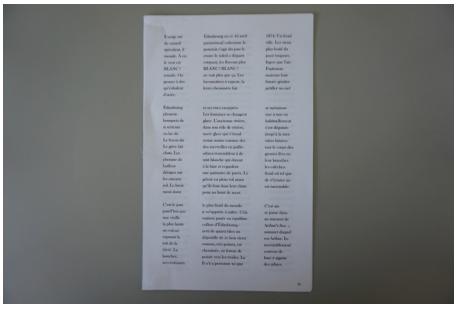

«On m'avait pourtant prévenue de ne pas monter en haut
d'Arthur's Seat. On m'avait bien dit que cette vieille femm
folle.», pense ma mère. La pauvre fille à l'air morte de fro




Elle eut à peine baisser les yeux sur son ventre pour s'éclore.
Alors que mon arrivée se fait pressante,
ses paupières se ferment sans se crisper.
Sa peau se confond dans les dragos comme si le lit l'aspirait,
comme si elle était en train de fondre.
Elle pleurait déjà en escaladant la colline pour venir ici.
Ses larmes glacées ont rebondi sur les sols telles les perles d'un
8 collier cassé.
À mesure qu'elle avançait, un tapis d'étincelants roulements à
billes se formait sous ses pieds.
Elle a commencé à patiner,
puis a continué encore et encore.
La cadence de ses pas est devenue trop rapide.
Ses talons se sont emmêlés,
ses chevilles ont vacillé et elle a chuté violemment en avant.
8 À l'intérieur, j'ai fait un bruit de tirelire cassée.



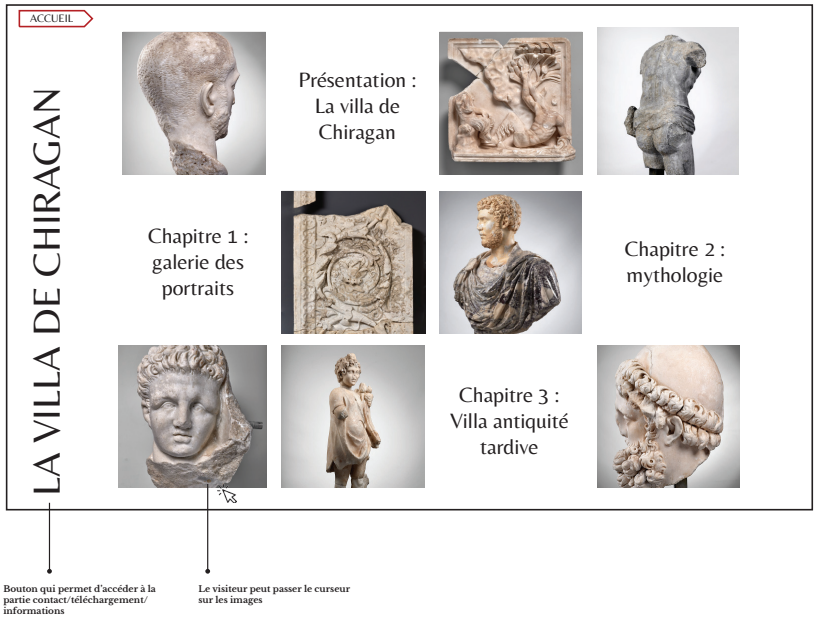

gargouillent,
Dans la rivière,
Toute la ville
de verre, il
En quelques
s'aventurer à
comme si un
en photo. En-
certains
temps d'un
chacun dans
plantées dans
bout de course



Stage réalisé avec Julie Blanc pour le Musée Saint-Raymond

Compte rendu de stage : édition multisupport

J'ai cette année pu collaborer durant plusieurs mois avec la graphiste et doctorante Julie Blanc pour un stage. Celui-ci s'est articulé autour de la réalisation d'un catalogue pour la collection de la Villa Chiragan pour le Musée Saint Raymond, me permettant de pousser ces réflexions autour de la mise en livre. En effet, il s'agit d'un catalogue se présentant sous trois formats différents : numérique, PDF et imprimé. La partie numérique de l'ouvrage présente toutes les informations importantes, des explications et des notices. Toutes les photographies de la collection y sont présentées. J'ai pour cette partie réalisée des recherches/maquettes graphiques et des wireframes afin de penser le style graphique, la disposition des éléments, leur articulation entre eux, mais aussi les interactions possibles. La partie PDF et imprimable de l'ouvrage est quant à lui à visée scientifique. Imprimable, il permet d'avoir les informations essentielles et se présente comme un outil de travail. Enfin, la partie imprimée de l'ouvrage se présente comme un objet-livre entre le guide et le livre d'art destiné à être conservé. J'ai ainsi pu proposer des maquettes de mises en page valorisant à la fois la qualité iconographique, mais aussi le contenu. Cette expérience m'a permis de découvrir l'outil paged. JS par lequel le catalogue devait notamment être développé. Cependant, la version imprimée de l'ouvrage a été suspendue en avril suite à des désaccords au sein de l'équipe du musée. Cette expérience a tout de même été très enrichissante en vue de ma problématique de mémoire. Elle m'a permis d'appréhender la pluralité des supports et l'adaptation d'un contenu en fonction du support, du média sur lequel il est transmis. Aussi, cela me permet de m'intéresser plus particulièrement à présent à la technique du transmédia.



¶ Recherches de Wireframes pour la version numérique du catalogue. J'ai réalisé différents gabarits de mises en page et reflechis à des interractions possibles avec les éléments de catalogue numérique.

PISTE 2 :

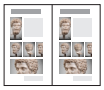
> Format : 16x24cm
> Principe : dans le corps ded textes, photos uniquement en longueur qui ne montrent que certains éléments des statues.
> Composition en deux colonnes.
> Notes de bas de page et images comparatives sur le coté.
> Pages de transitions uniquement photographiques.
> Chemin de fer :

Présentation partie

Présentation partie

Page de transition

Notice plus longues


Notice plus courtes

¶ Extraits de recherches de mises en page pour le catalogue imprimé. J'ai réalisé une dizaine de gabarits types mais aussi de wireframes afin d'appréhender des mises en pages et circulations possibles dans l'édition, articulant informations théoriques et photographies.

6

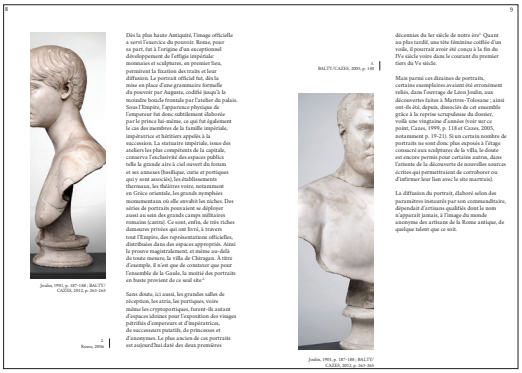
7

GALERIE DES PORTRAITS

Les portraits, effigies, marbre et immortalité

ur, comme tout fabricant d'images, appartient en effet au monde des esclaves et pratique une activité qui n'est pas digne d'un homme libre. Il demeure que l'auteur du prototype d'un portrait officiel ouvrait à Rome et évoluait dans les sphères mêmes du pouvoir, obéissant aux sommations impériales en matière d'esthétique et de conception. Ce prototype était destiné à être reproduit en de nombreux exemplaires et diffusé à Rome même comme dans les provinces.
Mais un portrait pouvait reprendre certaines caractéristiques capillaires voire même physiques d'un empereur tout en ne représentant pas celles-ci mais un prince, héritier présomptif ou direct, ou un individu proche du pouvoir. Cette appropriation des traits, en général le dessin des mèches de cheveux de la frange, est une caractéristique du portrait romain et de ces « visages de l'époque », qui se référaient à une effigie impériale ou à un membre de sa famille, en copiant sa coiffure, son attitude, voire son expression ; cette recherche de mimétisme de la part de personnages qui demeurent en général anonymes pour nous, se retrouve jusque dans les portiats les plus reculées de l'Empire en raison de la diffusion à très grande échelle du portrait impérial. Ainsi de nombreuses représentations d'anonymes alurnant à Chiragan, en particulier à partir de la seconde moitié du IIe siècle, avec les effigies impériales et ne peuvent que se référer à d'éminents protagonistes de la haute administration impériale. Portant la cuirasse ou dénudant leur torse héroïquement, ces portraits masculins ont souvent été interprétés respectivement comme des militaires ou des philosophes. Léon Joulin, dès 1901, et aujourd'hui Jean-Charles Balty, préfèrent cependant voir dans ces images des procurateurs[1]. Ces derniers, en tant qu'intendants désignés par le pouvoir central, géraient et administraient directement ce domaine impérial, composante du fisc de l'empereur.

1. Joulin, 1901, p. 187-188 ; BALTY/CAZES, 2012, p. 265-265


8

9

Dès la plus haute Antiquité, l'image officielle a servi l'exercice du pouvoir. Rome, pour sa part, fut à l'origine d'un exceptionnel développement de l'effigie impériale monnaies et sculptures, en premier lieu, permirent la fixation des traits et leur diffusion. Le portrait officiel fut, dès la mise en place d'une grammaire formelle du pouvoir par Auguste, codifié jusqu'à la moindre boucle frontale par l'atelier du palais. Sous l'Empire, l'apparence physique de l'empereur fut donc subtilement élaborée par le prince lui-même, ce qui fut également le cas des membres de la famille impériale, impératrice et héritiers appelés à la succession. La statuaire impériale, issue des ateliers les plus compétents de la capitale, conserva l'enchâssiné des espaces publics telle la grande aire à ciel ouvert du forum et ses annexes (basilique, curie et portiques qui y sont associés), les établissements thermaux, les théâtres voire, notamment en Grèce orientale, les grands nymphées monumentaux où elle enrobait les niches. Des séries de portraits pouvaient se déployer aussi au sein des grands camps militaires romains (castra). Ce sont, enfin, de très riches demeures privées qui ont livré, à travers tout l'Empire, des représentations officielles, distribuées dans des espaces appropriés. Ainsi le preuve magistralement, et même au-delà du reste mesure, la villa de Chiragan. À titre d'exemple, il n'est que de constater que pour l'ensemble de la Gaule, la moitié des portraits en buste provient de ce seul site[2]

Sans doute, ici aussi, les grandes salles de réception, les aitria, les portiques, voire même les cryptoportiques, furent-ils autant d'espaces idoines pour l'exposition des visages pétrifiés d'empereurs et d'impératrices, du successeurs putatifs, de princesses et d'anonymes. Le plus ancien de ces portraits est aujourd'hui daté des deux premières

2. Rosso, 2006

décennies du Ier siècle de notre ère[1] Quant au plus tardif, une tête féminine coiffée d'un voile, il pourrait avoir été conçu à la fin du IVe siècle voire dans le courant du premier tiers du Ve siècle.

Mais parmi ces dizaines de portraits, certains exemplaires avaient été erroniement reliés, dans l'ouvrage de Léon Joulin, aux découvertes faites à Martres-Tolosane ; ainsi ont-ils été, depuis, dissociés de cet ensemble grâce à la reprise scrupuleuse du dossier, voilà une singulière d'années (voir sur ce point, Cazes, 1998, p. 118 et Cazes, 2005, notamment p. 19-21). Si un certain nombre de portraits ne sont donc plus exposés à l'étage consacré aux sculptures de la villa, le doute est encore permis pour certains autres, dans l'attente de la découverte de nouvelles sources écrites qui permettraient de corroborer ou d'infirmer leur lien avec le site martrésil).

La diffusion du portrait, élaboré selon des paramètres instaurés par son commanditaire, dépendait d'artisans qualifiés dont le nom n'apparaît jamais, à l'étage du monde anonyme des artisans de la Rome antique, de quelque talent que ce soit.

1. BALTY/CAZES, 2000, p. 141

Joulin, 1901, p. 187-188 ; BALTY/CAZES, 2012, p. 265-265

Joulin, 1901, p. 187-188 ; BALTY/CAZES, 2012, p. 265-265

10

11

11

12

Tête féminine d'époque théodosienne

Notice

Seul un buste byzantin de jeune femme du Metropolitan Museum of Art de New York, n'est véritablement comparable à ce portrait. L'œuvre est à la croisée de la sculpture romaine et de l'art byzantin. Elle pose la question du rapport artistique entre l'Empire romain d'Orient et l'Empire romain d'Occident, définitivement séparés après la mort de Théodose en 395. Les analyses révèlent que ce portrait fut taillé dans un marbre de Saint-Béat (Haute-Garonne). Cette seule information prouve que non seulement la villa de Chiragan était encore en activité durant cette époque tardive (une monnaie de l'époque de Théodose et Arcadius a par ailleurs été retrouvée sur le site) mais qu'elle représentait également encore un lieu de prestige au service duquel des ateliers venus d'Italie concevaient toujours des portraits officiels. Une tête de même type, mais malheureusement mutilée par un sculpteur local dans du calcaire, a été mise au jour, en 2005, lors d'une fouille à Buzinville, aux portes de Toulouse. Elle témoignerait de la notoriété de ce personnage ou au moins de ce type de portrait. Cette qui pour nous aujourd'hui est une inconnue devait être un personnage éminent, appartenant au milieu impérial. Il faut enfin spécifier qu'un certain nombre de statuettes mythologiques issues des décombres de la villa dataient du IVe siècle voire même du début du siècle suivant. Ainsi ce portrait ne serait-il pas, au sein de l'ensemble sculpté de la villa, aussi isolé que ce que l'on a bien voulu écrire.

Vers 375-425
Marbre de Saint-Béat
Inv. Ra.83

Technique du transmédia

L'objet-livre participe pleinement à l'expérience de lecture. Il peut ainsi avoir un impact sur la réception d'une œuvre de fiction, tout comme le contenu du livre peut agir sur l'objet/livre. Cependant, il est difficile de penser aujourd'hui le livre et les œuvres de fictions sans penser aux adaptations et de ce fait à la transposition sur différents supports, notamment numériques. Le stage réalisé avec Julie Blanc a été en ce sens bénéfique afin de penser la pluralité des supports d'un même contenu et ses variantes. La notion de transmédia possède en ce sens un impact dans les représentations et les processus d'appropriation.

Le transmédia est une technique qui permet de développer un contenu narratif sur différents supports. Chaque média utilisé possède ses propres spécificités. Cependant, ces différents supports s'articulent entre eux, créant des corrélations et tissant un maillage médiatique. Cette technique permet ainsi de proposer une pluralité des perceptions, et donc, des interprétations d'une œuvre fictionnelle. Cette démarche fait notamment écho au concept d'intermédialité que nous avons développé préalablement. Une œuvre transmédia tend alors à favoriser l'immersion du lecteur/spectateur. Ce dernier occupe une place centrale dans l'œuvre. Il l'a fait vivre. Des communautés se créent et notamment des communautés de fans. De plus, une production transmédia rend actif le récepteur qui doit agir et interagir afin de prendre pleinement part à l'œuvre. La frontière alors entre réalité et fiction se trouble, favorisant l'immersion. L'expérience devient donc primordiale. La revue *Carbone*, analysée précédemment, fonctionne sur ces processus transmédiatiques. Les différents supports prennent chacun toute leur importance et se complètent entre eux. Le transmédia se nourrit des spécificités de chaque support et offre des possibilités inédites. Ainsi, cette démarche transmédiatique tend à valoriser les contenus fictionnels. L'effervescence des communautés participe à cela et permet de montrer l'importance, la valeur, et les potentiels de ces contenus.

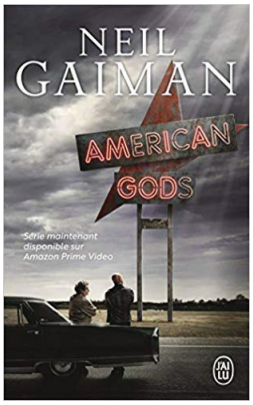
Aussi, nous allons aborder cette technique au travers de l'analyse de l'œuvre *American Gods* de Neil Gaiman et de son adaptation sérielle.

¶ American Gods : livre et adaptation série.

Étude de cas : dimension transmédia d'une oeuvre de fiction

GAIMAN Neil. *American Gods*. 603 pages.
Paris : J'ai Lu. 2014.
ISBN : 2290088390

Fuller Bryan, GREEN Michael. American Gods. États-Unis. Diffusée sur la chaîne Starz et Amazon Video. 2017. En cours de production.



American Gods est un roman de 603 pages écrit par l'auteur Neil Gaiman en 2001 et paru aux éditions J'ai Lu en 2004. Il s'inscrit dans l'univers de la fantasy, genre littéraire dans lequel des éléments surnaturels, notamment du domaine du mythe, sont incarnés et transposés par la magie.

Ce livre dépeint l'histoire du protagoniste Ombre (Shadow Moon dans la version originale) ancien détenu qui, à sa sortie de prison, rencontre le mystérieux personnage Voyageur (Mr Wednesday en VO) qui s'avère être un escroc et, que l'on découvrira plus tard dans l'intrigue, un ancien dieu. Ombre, ayant tout perdu, accepte l'emploi mystérieux de garde du corps et chauffeur, proposé par Voyageur, qui l'amènera au cœur d'un conflit de plus grande envergure entre les anciennes divinités et « les nouvelles idoles profanes » de l'Amérique. Ce roman présente ainsi par la fiction un spectre large, intéressant et critique des différents mythes (religieux ou païens) fondateurs face aux mutations contemporaines de la société notamment américaine.

Neil Gaiman est un auteur britannique de romans de fiction et de scénarios de bandes dessinées vivant aux États-Unis. Il est l'auteur de nombreux ouvrages dont un grand nombre a été adapté en différents supports comme en films ou en séries. On peut notamment citer l'une de ses nouvelles How to talk to girls at parties qui a été adaptée en 2017 en film avec Nicole Kidman et proposée à Cannes.

L'auteur s'inscrit dans une démarche favorisant l'imaginaire et la lecture. Il met en effet en avant le pouvoir de la lecture pour comprendre le monde et les autres en développant l'empathie. Il démontre également l'importance de favoriser l'imaginaire, car c'est grâce à l'imagination que se construit, selon lui, la société et tout ce qui nous entoure. Il encourage et valorise les espaces bibliothèques et évoque l'importance de donner le goût de la lecture dès l'enfance. Il a notamment donné une conférence en 2014 dépeignant son propos : « *Pourquoi notre futur dépend des bibliothèques, de la lecture et de l'imaginaire.* »

Adaptation série

Le roman *American Gods* a été adapté en série par Bryan Fuller et Michael Green et réalisée par David Slade en 2017. La série est produite par les studios de production FremantleMedia et Living Dead Guy Productions et est diffusée par la chaîne Starz et par Amazon Video. Il s'agit d'une série américaine. Elle se compose pour l'instant de deux saisons de 8 épisodes chacune allant de 59 à 63 minutes. L'auteur Neil Gaiman a participé activement à la production de la série, rendant possible la réalisation d'une adaptation fidèle au livre et cohérente - certaines répliques de la série sont identiques à celles du livre - alors que ce roman, de par sa trame narrative et la complexité de son récit, semblait difficile à transposer à l'écran.

Mythes fondateurs et idoles profanes contemporaines : la fiction pour questionner la société

American Gods est une œuvre de fiction s'inscrivant dans le style de la fantasy. Cependant, ce récit amène à questionner la société américaine et plus globalement la société actuelle. En effet, dans ce récit, mythes traditionnels et mythes actuels se confrontent, amenant des frictions entre plusieurs imaginaires. Il convient de rappeler dans un premier temps la définition d'un mythe. Selon le CNRTL, le mythe est un « récit relatant des faits imaginaires non consignés par l'histoire, transmis par la tradition et mettant en scène des êtres représentant symboliquement des forces physiques, des généralités d'ordre philosophique, métaphysique ou social. »

Le continent américain est une terre d'accueil qui a reçu sur son territoire de nombreuses populations aux origines et aux cultures hétéroclites. Ces populations ont amené avec elles leurs croyances et les ont fait vivre et évoluer au fil des siècles. On retrouve ainsi dans American Gods, de manière personnifiée par le biais de protagonistes, ces différents croyances et mythes. Ainsi, on rencontre par exemple au fil du récit (dans le livre et la série) Odin, Pâques, Bilquis (ou Reine de Saba), Ibis, Sweeney le dingue (Leprechaun irlandais), et de nombreuses autres divinités et croyances issues de cultures et de religions différentes. Dans le récit de Neil Gaiman, ces mythes fondateurs et traditionnels doivent aujourd'hui lutter pour faire face à ces nouvelles croyances modernes et « profanes » créées et véhiculées par la société moderne caractérisée par les technologies et la consommation. Ainsi, Bilquis est devenue une prostituée afin de se faire idolâtrer comme autrefois, Ibis pratique le métier de thanatopracteur et s'occupe des corps des défunts ou Hinzelmann (kobold du folklore germanique) devient tueur en série et sacrifie lui-même chaque année un enfant. La question du sacrifice est ainsi requestionnée sous l'angle du 21e siècle aux États-Unis. Ces nouvelles « divinités » contre lesquels ils doivent lutter pour perdurer sont des productions de la société de l'information

et de la consommation et auxquelles toute une société adhère. Ces nouvelles idoles sont elles aussi personnifiées au travers de protagonistes. On rencontrera ainsi au cours du récit une personnification de la mondialisation, des écrans, des nouvelles technologies ou encore des lobbies des armes à feu. Ces nouvelles croyances incarnées sont cependant présentées comme en perpétuel mouvement et changement à l'image de l'évolution constante et rapide de notre société. Une guerre se met alors en place entre ces deux clans. Au travers de ce conflit, Neil Gaiman illustre un changement de paradigme autour de la vision de la société qui s'est opéré aux États-Unis. L'auteur questionne aussi ce que l'on pourrait qualifier « d'obsolescence » des imaginaires et des mythes fondateurs d'une société face à son évolution perpétuelle. Cela est d'autant plus intéressant à questionner que nous vivons dans des systèmes dans lesquels les récits et la recherche de sens sont fondamentaux et omniprésents.

American Gods est une œuvre de fiction s'inscrivant dans le style de la fantasy. Cependant, ce récit amène à questionner la société américaine et plus globalement la société actuelle. En effet, dans ce récit, mythes traditionnels et mythes actuels se confrontent, amenant des frictions entre plusieurs imaginaires. Il convient de rappeler dans un premier temps la définition d'un mythe. Selon le CNRTL, le mythe est un « récit relatant des faits imaginaires non consignés par l'histoire, transmis par la tradition et mettant en scène des êtres représentant symboliquement des forces physiques, des généralités d'ordre philosophique, métaphysique ou social. »

Le continent américain est une terre d'accueil qui a reçu sur son territoire de nombreuses populations aux origines et aux cultures hétéroclites. Ces populations ont amené avec elles leurs croyances et les ont fait vivre et évoluer au fil des siècles. On retrouve ainsi dans American Gods, de manière personnifiée par le biais de protagonistes, ces différents croyances et mythes. Ainsi, on rencontre par exemple au fil du récit (dans le livre et la série) Odin, Pâques, Bilquis (ou Reine de Saba), Ibis, Sweeney le dingue (Leprechaun irlandais), et de nombreuses autres divinités et croyances issues de cultures et de religions différentes.
Dans le récit de Neil Gaiman, ces mythes fondateurs et traditionnels doivent aujourd'hui lutter pour faire face à ces nouvelles croyances modernes et « profanes » créées et véhiculées par la société moderne caractérisée par les technologies et la consommation. Ainsi, Bilquis est devenue une prostituée afin de se faire idolâtrer comme autrefois, Ibis pratique le métier de thanatopracteur et s'occupe des corps des défunts ou Hinzelmann (kobold du folklore germanique) devient tueur en série et sacrifie lui-même chaque année un enfant. La question du sacrifice est ainsi requestionnée sous l'angle du 21e siècle aux États-Unis. Ces nouvelles « divinités » contre lesquels ils doivent lutter pour perdurer sont des productions de la société de l'information et de la consommation et auxquelles toute une société adhère. Ces nouvelles idoles sont elles aussi personnifiées au travers de protagonistes. On rencontrera ainsi au cours du récit une personnification de la mondialisation, des écrans, des nouvelles technologies ou encore des lobbies des armes à feu. Ces nouvelles croyances incarnées sont

¶ Représentation des différentes visualisations de Jésus dans l'épisode 8 de la série intitulé *« Come to Jesus »*

cependant présentées comme en perpétuel mouvement et changement à l'image de l'évolution constante et rapide de notre société. Une guerre se met alors en place entre ces deux clans. Au travers de ce conflit, Neil Gaiman illustre un changement de paradigme autour de la vision de la société qui s'est opéré aux États-Unis. L'auteur questionne aussi ce que l'on pourrait qualifier « d'obsolescence » des imaginaires et des mythes fondateurs d'une société face à son évolution perpétuelle. Cela est d'autant plus intéressant à questionner que nous vivons dans des systèmes dans lesquels les récits et la recherche de sens sont fondamentaux et omniprésents.

Ce qui est également intéressant est le fait que l'auteur met en avant la multiplicité des croyances et des imaginaires au sein d'une même société. En effet, lors d'une scène de la série dans l'épisode 8 dédiée à la célébration de Pâques, le spectateur découvre une multiplicité des représentations de Jésus. Ces représentations tendent à illustrer les différences de points de vue autour d'une même croyance ou d'un même mythe et leurs appropriations variées en fonction des différences culturelles et ce que cela implique (différents modes de représentations, modes de vie différents, expériences et vécus variés, etc.).

Ce qui est également intéressant est le fait que l'auteur met en avant la multiplicité des croyances et des imaginaires au sein d'une même société. En effet, lors d'une scène de la série dans l'épisode 8 dédiée à la célébration de Pâques, le spectateur découvre une multiplicité des représentations de Jésus. Ces représentations tendent à illustrer les différences de points de vue autour d'une même croyance ou d'un même mythe et leurs appropriations variées en fonction des différences culturelles et ce que cela implique (différents modes de représentations, modes de vie différents, expériences et vécus variés, etc.).

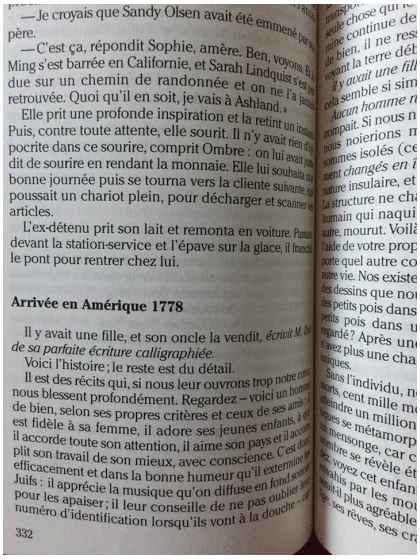
« Les paradigmes se modifiaient, il le sentait. Le Vieux Monde, avec ses étendues infinies, ses ressources et son avenir sans limites, s'opposait à autre chose - à un réseau d'énergie, d'opinion de gouffres. L'homme croit, songea le fils d'Odin. Voilà ce qu'il fait ! il croit. Toutefois, il ne prend pas la responsabilité de ses croyances. Il conjure mais ne se fie pas à ses conjurations. L'homme peuple les ténèbres de fantômes, de dieux, d'électrons, de contes. L'homme imagine, l'homme croit et c'est sa foi, cette foi inaltérable qui déclenche les événements. » (p.548)

« Les nouveaux [nouvelles idoles profanes] étaient arrogants, cela se voyait, mais ils étaient aussi effrayés : à moins qu'ils ne changent au même rythme que le monde, ou au moins qu'ils ne le redessinent et le reconstruisent à leur image, leur heure de gloire passerait très vite » (p.549)

Le récit dans le récit

American Gods est, tant au niveau du livre que de la série, un récit très visuel. L'auteur utilise tout au long de son récit un vocabulaire très simple, et vulgaire par moments, créant un univers intrigant et décalé. En parallèle, la série s'est approprié ce décalage et propose des scènes très esthétiques. Certaines scènes explicites (violence, sexualité, etc.) peuvent apparaître « sales » d'un premier abord, mais sont rendues belles par l'esthétique qui se développe. Des ambiances chromatiques et musicales sont mises en place générant des atmosphères particulières, déroutantes dans un premier temps puis immersives. Les changements d'atmosphères au fil des épisodes permettent de rythmer le déroulement du récit.

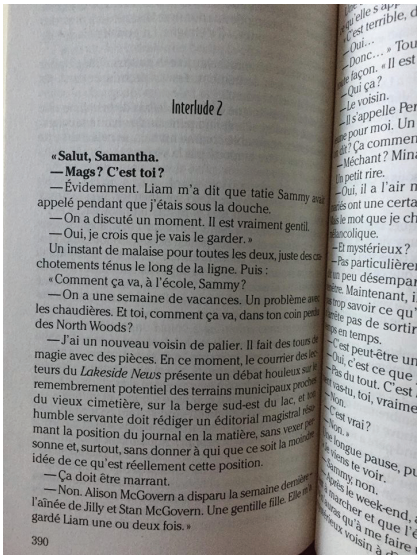
Un des éléments intéressants qui a été mis en place par l'auteur dans son livre est le maillage de récits parallèles qui viennent rythmer la trame narrative. En effet, l'auteur amène des récits dans son récit. Cela se fait dans le livre par des passages imbriqués dans des chapitres ou au travers d'interludes qui viennent s'intercaler entre les différentes parties. La série s'est également approprié ce dispositif narratif. En effet, afin d'illustrer visuellement ces récits imbriqués, généralement des scènes historiques antérieures faisant des rappels mythologiques ou des scènes parallèles en lien avec des mythes et divinités présentes, la série crée des microscènes imbriquées dans les épisodes. Chaque épisode commence notamment par une forme d'incipit, une scène contant une histoire mythologique. Cela se traduit par un changement de caméra qui se veut très cinématographique. En effet, ces scènes d'introductions passent au format CinémaScope (2,39:1) tandis que le reste des épisodes sont tournés avec un format d'image plus classique (1,85:1). Ces jeux de caméras permettent d'illustrer visuellement ces tissages narratifs. Cela est d'autant plus intéressant à questionner que chaque individu et chaque société est constitué d'un entrelacement de récits variés qui est ici matérialisé par des jeux de caméra et d'atmosphères.


— Je croyais que Sandy Olsen avait été emmené par
père.
— C'est ça, répondit Sophie, amère. Ben, voyons. Il
Ming s'est barrée en Californie, et Sarah Lindquist s'est
due sur un chemin de randonnée et on ne l'a jam
retrouvée. Quoi qu'il en soit, je vais à Ashland. »
Elle prit une profonde inspiration et la retint un instan
Puis, contre toute attente, elle sourit. Il n'y avait rien d'
pocrite dans ce sourire, comprit Ombre : on lui avait
dit de sourire en rendant la monnaie. Elle lui souhaita
bonne journée puis se tourna vers la cliente suivante
poussait un chariot plein, pour décharger et scanner
articles.
L'ex-détenu prit son lait et remonta en voiture. Passa
devant la station-service et l'épave sur la glace, il franch
le pont pour rentrer chez lui.

Arrivée en Amérique 1778

Il y avait une fille, et son oncle la vendit, *écrivit M. Be*
de sa parfaite écriture calligraphiée.
Voici l'histoire ; le reste est du détail.
Il est des récits qui, si nous leur ouvrons trop notre cœ
nous blessent profondément. Regardez – voici un homm
de bien, selon ses propres critères et ceux de ses amis.
est fidèle à sa femme, il adore ses jeunes enfants, à q
il accorde toute son attention, il aime son pays et il accor
plit son travail de son mieux, avec conscience. C'est d
efficacement et dans la bonne humeur qu'il extermine
Juifs ; il apprécie la musique qu'on diffuse en fond sono
pour les apaiser ; il leur conseille de ne pas oublier
numéro d'identification lorsqu'ils vont à la douche –

332


Interlude 2

« Salut, Samantha.
— Mags ? C'est toi ?
— Évidemment. Liam m'a dit que tatie Sammy avait
appelé pendant que j'étais sous la douche.
— On a discuté un moment. Il est vraiment gentil.
— Oui, je crois que je vais le garder. »
Un instant de malaise pour toutes les deux, juste des cr
chotements ténus le long de la ligne. Puis :
« Comment ça va, à l'école, Sammy ?
— On a une semaine de vacances. Un problème avec
les chaudières. Et toi, comment ça va, dans ton coin perdu
des North Woods ?
— J'ai un nouveau voisin de palier. Il fait des tours de
magie avec des pièces. En ce moment, le courrier des lec
teurs du *Lakeside News* présente un débat houleux sur le
remembrement potentiel des terrains municipaux proches
du vieux cimetière, sur la berge sud-est du lac, et ton
humble servante doit rédiger un éditorial magistral rés
mant la position du journal en la matière, sans vexer per
sonne et, surtout, sans donner à qui que ce soit la moindre
idée de ce qu'est réellement cette position.
— Ça doit être marrant.
— Non. Alison McGovern a disparu la semaine dernière
l'aînée de Jilly et Stan McGovern. Une gentille fille. Elle m
gardé Liam une ou deux fois. »

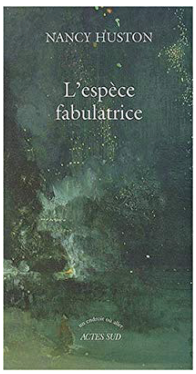
390

Lien avec le sujet de mémoire

L'analyse de l'ouvrage de Neil Gaiman et de son adaptation en série fait écho à me recherche de mémoire du fait qu'il s'agisse d'oeuvres de fiction qui questionnent notre société contemporaine. La lecture de ce livre et la visualisation de la série amènent le lecteur/spectateur à se questionner sur les mythes qui façonnent nos sociétés et nos identités, leurs évolutions et les manières dont nous y adhérons. Ces récits ouvrent des questionnements nouveaux et déploient des imaginaires à questionner. De plus, Neil Gaiman rappelle la multiplicité des imaginaires ainsi que leur mobilité. L'oeuvre de Neil Gaiman est également intéressante dans la transcription visuelle - littéraire et filmée - d'une imbrication de récits et propose des codes graphiques riches à questionner.

Mise en relation avec une autre oeuvre/projet/texte

HUSTON Nancy. *L'espèce fabulatrice.* 197 pages.
Arles : Actes Sud. 2010.
ISBN : 9782742791095



L'approche de l'auteur et les messages véhiculés dans American Gods peuvent être mis en relation avec le roman de Nancy Huston L'espèce Fabulatrice. Il s'agit d'un essai publié en 2010 aux éditions Actes Sud. Cet essai a été écrit suite à une problématique soulevée par une femme lors d'un atelier d'écriture en prison. Celle-ci se questionnait sur l'intérêt de créer des histoires alors que la réalité semble si incroyable. À partir de ce questionnement, Nancy Huston a cherché à démontrer, au travers de cet ouvrage, le parallèle proche qui est peut-être fait entre les histoires qui façonnent nos vies et celles des personnages de romans. Cet essai tend donc à mettre en avant la construction de nos identités individuelles ou collectives sous le prisme des fictions qui fondent alors « notre humanité. » Nancy Huston ouvre alors des perspectives autour des romans comme outils pour s'ouvrir à de nouvelles fictions et se détacher ainsi de celles qui nous sont imposées.

Tout au long de son argumentation, Nancy Huston évoque l'importance du sens pour les êtres humains. Selon le CNRTL, le sens est la faculté qui permet de ressentir des sensations. Le sens, c'est également ce qui permet de juger, de comprendre, de discerner et d'appréhender. C'est une manière de voir spécifique.
La vie des êtres humains s'apparente à un récit. On y retrouve une forme similaire qui peut se traduire par un enchaînement d'évènements. C'est cependant le sens accordé qui apparaît pour Nancy Huston comme un point commun et central. Les humains, en ayant conscience du temps et de ce fait des différentes étapes de la vie, allant de la naissance à la mort, accordent de l'importance au pourquoi. Ils cherchent à mettre du sens dans leur existence.
« Notre spécialité, notre prérogative, notre manie, notre gloire et notre chute, c'est le pourquoi. »

Le langage, c'est-à-dire la faculté que l'être humain possède afin de matérialiser et de communiquer sa pensée, de manière écrite ou orale, lui permet de signifier ce sens. Il relève, selon Nancy Huston, d'une forme de magie. Sans les humains et sans le langage, il n'y aurait pas de nomination. Le langage permet de transformer la réalité en histoires. Il est ce qui permet à l'être humain d'interpréter et d'inventer, mais aussi de rendre compte de ce qui existe. Le langage est ce qui le différencie de l'animal. Grâce à cette faculté, il a la capacité de se détacher, de prendre du recul sur ce qui l'entoure et d'analyser. Nancy Huston parle alors de « cerveau conteur ». C'est le cerveau qui attribue du sens et qui créer des interprétations. Les rêves, les cauchemars,

les fantasmes et les délires sont donc des interprétations, des histoires façonnées par notre cerveau. Ce phénomène ne peut alors être contrôlé. L'être humain cherche donc à apporter en permanence des explications à tout ce qui l'entoure. L'explication étant une fiction permettant elle aussi de donner du sens.
Cette idée que la réalité ne suffit pas aux humains, qui se traduit par la nécessité d'apporter du sens, transparaît au travers des croyances. Les croyances, qui sont ce à quoi l'on croit, apparaissent elles aussi comme des fictions. Ces fictions ont la particularité d'être communes à un grand nombre de personnes. Les croyances, comme l'évoque Nancy Huston, amènent aussi à questionner la représentation du bien et du mal. Il est donc intéressant de questionner, au travers des croyances, les fictions comme moyen d'accéder à une dimension éthique.

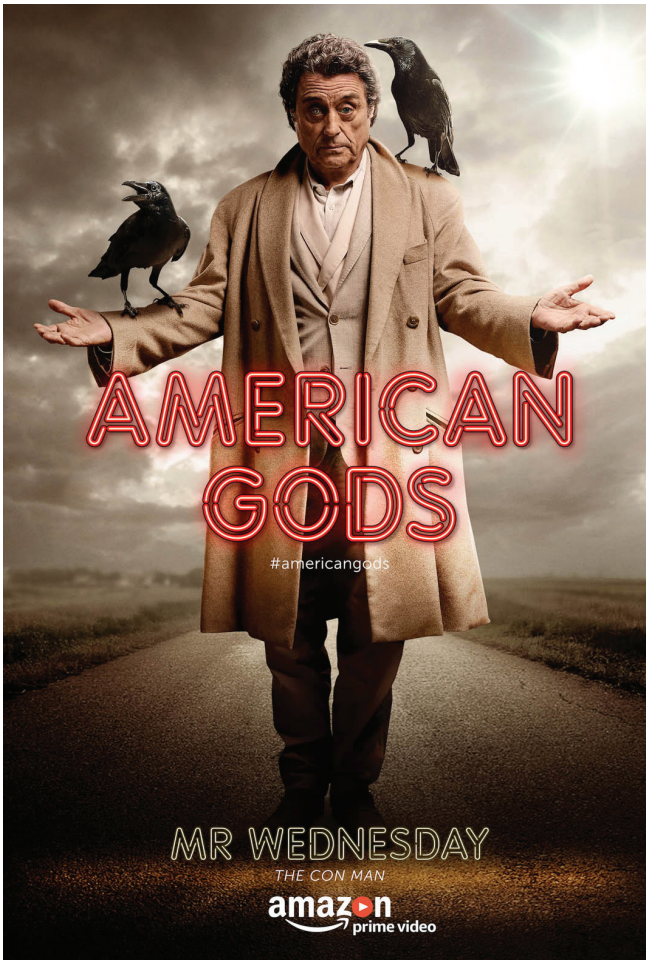
De plus, elle questionne la frontière entre réalité et fiction. Comme cela a été évoqué précédemment, l'être humain attribue du sens dans tout ce qu'il fait. Personne ne pourrait évoluer dans le réel à la manière des animaux, car l'être humain a conscience du temps et du monde qui l'entoure. « Réel-réel : cela n'existe pas, pour les humains. Réel-fiction seulement, partout, toujours, dès lors que nous vivons dans le temps. » De ce fait, il est intéressant de questionner l'idée de réel et de fiction. Le monde humain est imprégné d'histoires et donc de ces fictions. Elles apparaissent comme des réalités humaines qui sont donc construites. Elles deviennent alors la réalité.

Nancy Huston, au travers du chapitre « Moi, fiction » déconstruit l'identité individuelle qui semble constituée d'éléments objectifs et démontre que celle-ci est le résultat d'un processus de narration fictionnel. Tout au long de sa vie, l'être humain est encadré par diverses instances de socialisation. Il reçoit durant ces étapes et notamment durant son enfance un grand nombre d'informations qu'il assimile et qui construisent son identité. Ces informations sont cependant des histoires qui ont été racontées par d'autres personnes. Ainsi, le nom d'un individu n'est pas objectif. Lorsqu'il est attribué à un enfant, il fait écho à un lien passé ou à une symbolique précise. Nancy Huston parle alors de « sens fictif » et du fait que le nom n'est pas objectif, mais que l'on doit apprendre à l'habiter. La date de naissance d'un individu apparaît aussi comme une construction fictionnelle, le temps étant un indice utilisé par l'être humain pour créer une narration et apporter du sens. Nancy Huston analyse ainsi divers éléments qui constituent notre identité : la généalogie, le sexe, la religion, l'appartenance ethnique, la langue, le métier, le diplôme et la politique et, par un même développement, démontre qu'ils découlent tous eux aussi de ce processus de narration et apparaissent donc comme des fictions.
En démontrant le caractère fictionnel des identités humaines, Nancy Huston met donc en avant le pouvoir réel de ces fictions. Qu'elles constituent notre identité ou qu'elles forment nos croyances, elles possèdent un réel pouvoir et agissent au quotidien. Elles permettent aussi d'avoir conscience du

caractère fictif de l'identité des autres et nous inscrivent dans ce que Nancy Huston appelle un « réseau de Nous » qui permet de structurer l'existence humaine. L'être humain a en effet besoin d'un lien avec les autres pour vivre. Le langage permet alors de créer ce lien et de mettre une présence entre un individu et les autres. Il est une clé d'accès au monde humain. C'est notamment à partir de ce constat que l'auteure met en avant le fait que nous sommes « L'espèce fabulatrice. »

L'histoire individuelle se construit en effet par rapport à une Histoire collective. Il est là aussi intéressant de questionner en quoi l'Histoire est une fiction. Lorsque l'Histoire est enseignée, elle n'est plus objective. Il serait impossible de restituer la totalité des évènements qui ont eu lieu. Ainsi, on choisit de présenter certains passages de l'Histoire ce qui amène à créer du récit et du sens. Cela s'explique notamment par le fait que l'être humain révise, retouche et adapte spontanément et en permanence l'ensemble des images qu'il reçoit. Ces images reçues sont en effet partielles, incomplètes et nécessitent un « processus automatique de remplissage.

Il est ainsi intéressant de mettre en corrélation ce cheminement de pensée que développe Nancy Huston dans son essai avec la question des mythes fondateurs d'une société que dépeint Neil Gaiman dans son récit. Comme évoqué par les deux auteurs, les récits façonnent nos identités. Cependant, ces récits ne sont ni immuables ni linéaires. Au contraire, ils sont multiples et forment un tissage en évolution. Ces récits et ces mythes façonnent nos identités et donnent à lire, à comprendre et à interroger nos sociétés actuelles. De plus, la série et le livre de Neil Gaiman illustrent visuellement cette frontière fine entre le réel et l'imaginaire fictionnel que questionne Nancy Huston.



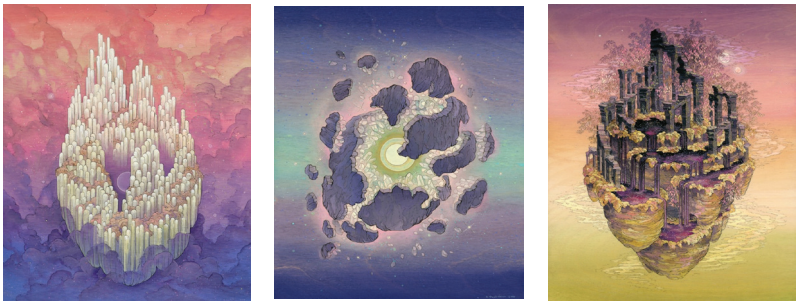
3. Amener la fiction ailleurs : circulation et transdisciplinarité.

Penser la dimension transmédia amène ainsi à se questionner sur les différentes formes d'appropriations visuelles d'un contenu, mais aussi sur les différentes manières de transposer ce contenu sur différents supports. Multiplier les supports d'une oeuvre de fiction permet aussi de valoriser ces contenus. Qu'en est-il alors de la transposition plus large à d'autres domaines, disciplines ? L'espace graphique, notamment l'espace du livre, et celui des bibliothèques, apparaissent comme des espaces en lien direct avec les oeuvres de fiction. Il est alors également intéressant de décentrer ces espaces afin de voir comment la fiction, transposée et valorisées dans d'autres domaines mais aussi champs, sujets et méthodologies moins évidents, peut favoriser cette approche transdisciplinaire et le déploiement de nouveaux possibles.

Déployer de nouveaux imaginaires

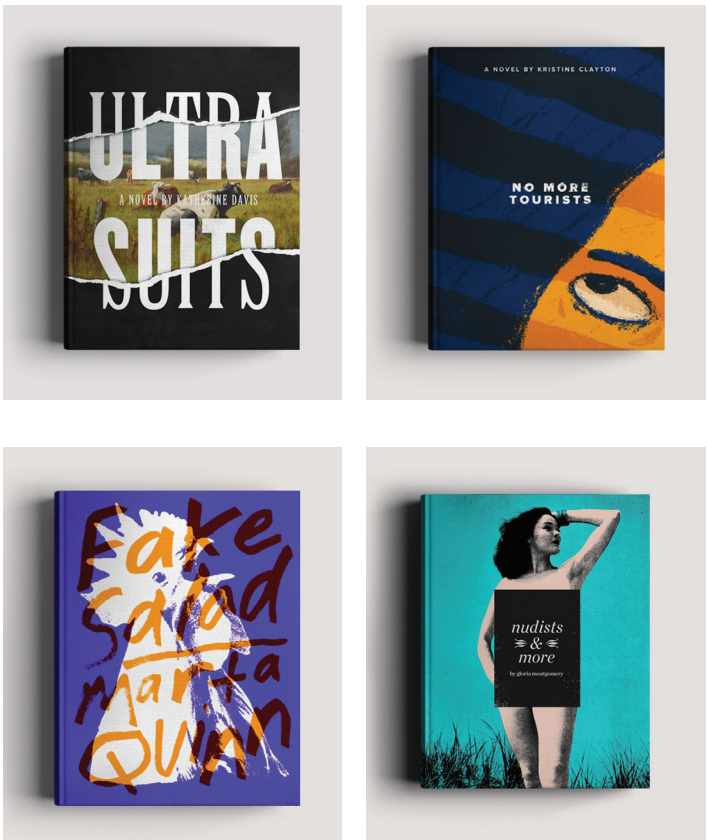
Suite aux différents constats établis, il semble intéressant d'aborder les fictions et plus particulièrement les fictions littéraires dans leurs facultés à déplier de nouveaux imaginaires. Elles permettent d'ouvrir de nouvelles potentialités sans restreindre les possibles et sans fermer pour autant des utopies déjà souhaitées. Pourtant, comme nous l'avons souligné, celles-ci se voient principalement attribuées au secteur de la pop culture, leurs sous-genres considérés comme des genres populaires.

L'illustratrice Nicole Gustafsson imagine et crée des univers, des planètes « enchantées aux couleurs très technicolor » ces mondes fictionnels s'inscrivent dans des esthétiques d'héroïque fantasy et de science-fiction. Ce projet est intéressant, car il peut amener à se questionner sur la façon d'habiter les mondes de demain, mais aussi de penser l'univers futur en écho aux recherches actuelles sur l'espace et aux questionnements concernant la vie sur une autre planète telle que Mars. Les récits fictionnels relevaient initialement des croyances, de la mythologie et de la magie.



¶ GUSTAFSSON Nicole. *Celestial Spaces et Fantastic Spaces*. 2014.

Or, il est intéressant d'approcher la fiction comme une fabrication, une construction. Comme invoquée précédemment, la sémantique du mot fiction fait écho à l'idée de façonnage et de modelage. La fiction confère donc cette aptitude à imaginer une autre manière d'exister. Les illustrateurs, au travers de leurs productions, partagent ces univers riches de potentialités dans lesquels questionner la projection ou non est un processus intéressant. L'élaboration et la production de mondes éventuels, probables ou non, permettent de donner des conditions nécessaires à la conception du réel. Les fictions littéraires peuvent aussi devenir des outils créatifs. Le projet *Run with it books*, qui témoigne d'un processus de conception basé sur les mots comme outils créatifs, est en ce sens assez intéressant selon moi. Afin de s'entraîner à réaliser des couvertures de livres, le designer Pat Fennessy utilise un générateur de phrases afin d'imaginer de potentiels titres de livres. À partir de ces phrases générées aléatoirement, il crée des visuels fictifs qui pourraient illustrer ces couvertures de livres. Il partage ensuite son travail via un tumblr dédié à ce projet. Cette démarche est intéressante. L'aléatoire « littéraire » permet de générer des rencontres inattendues dans les titres. On peut notamment retrouver Catholic Sushi, Fake Salad, Avenue Fun… Ce dispositif permet donc de déployer de nouveaux imaginaires afin de stimuler la créativité. Cet outil permet également au designer de s'exercer de manière autonome alors qu'il peut être difficile de s'inventer soi-même des briefs créatifs.

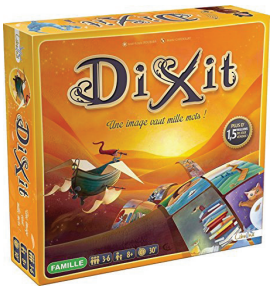


¶ FENESSY Pat. *Run with it books*. 2016. http://run-with-it-books.tumblr.com/

¶ Jeux de cartes Dixit

Étude de cas : ouvrir des imaginaires par le jeu

ROUBIRA Jean-Louis, CARDOUAT Marie.
Dixit. 76 pages. Éditions Libellud. 2008.



Dixit est un jeu de société crée par Jean-Louis Roubira et illustré par Marie Cardouat. La première édition du jeu a été produite en 2008 chez l'éditeur Libellud. Il s'agit d'un éditeur de jeux français basé à Poitiers et fondé par Régis Bonnessée. Le jeu se compose d'une boîte, d'un plateau avec des pions et de 84 cartes illustrées. Des extensions proposant des cartes supplémentaires ont cependant été produites par la suite.

Il convient dans un premier temps d'énoncer le fonctionnement du jeu. Il s'agit d'un jeu familial basé sur des capacités de réflexion et de décision. Le jeu se déroule en trois phases. Chaque joueur reçoit six cartes différentes de manière aléatoire. Lors de chaque manche, un des joueurs revêt le rôle du conteur. Il doit dans un premier temps proposer une phrase en lien avec l'une des six cartes qu'il a en sa disposition. Il dépose ensuite, face cachée, sa carte tandis que les autres joueurs doivent choisir parmi leur jeu une carte qui fait, selon eux, écho à la phrase énoncée. Une fois cela fait, les joueurs disposent à leur tour leurs cartes face cachée que le conteur va ensuite venir récupérer. Il les mélange et vient les disposer, face visible, sur la table. Vient ensuite la deuxième phase, celle du vote. Tous les joueurs, excepté le conteur, doivent deviner la carte ayant inspiré la phrase énoncée. Pour cela, à l'aide de jetons, ils viennent sélectionner la carte qui leur semble la bonne. Arrive enfin la phase des points. Si tous les joueurs ont retrouvé la bonne carte, le conteur ne marque pas de point, car son récit est considéré comme trop facile. Les autres joueurs gagnent donc tous des points. Le même processus se produit lorsque personne n'a trouvé la bonne carte, car l'énoncé est jugé trop difficile. Enfin, dans les autres cas, seuls les joueurs ayant trouvé la bonne carte gagnent des points. Dans le cas où une autre carte a induit majoritairement en erreur les joueurs, c'est ce joueur-ci qui remporte des points. Une fois les points comptés, une autre manche débute avec un nouveau conteur.

Ce jeu par son principe et grâce à ses cartes illustrées stimule l'imaginaire des joueurs. Les illustrations en effet proposent des éléments réalistes tels que des personnages, des objets et des paysages, mais dans des situations plutôt improbables. Les cartes invitent donc les conteurs à énoncer des scénarios nouveaux et créatifs et poussent les autres joueurs à réfléchir à des situations qui pourraient s'y rapprocher. Il s'agit à mon sens d'un jeu efficace qui incite l'imaginaire, la créativité et l'ouverture.

Point-Virgule

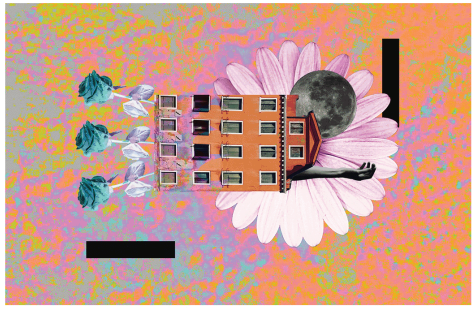
Projet : Fictions créatrices (dans les bibliothèques)

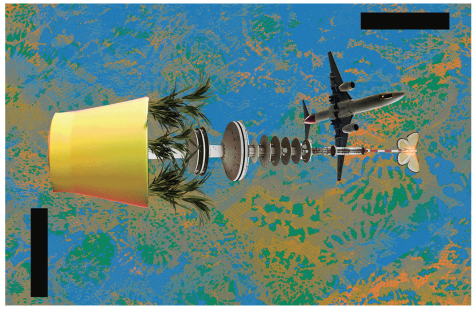
BARDET Emilie. *Point-virgule.* Saint-Lys. Avril 2018.

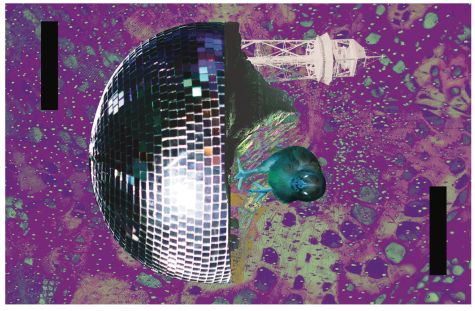
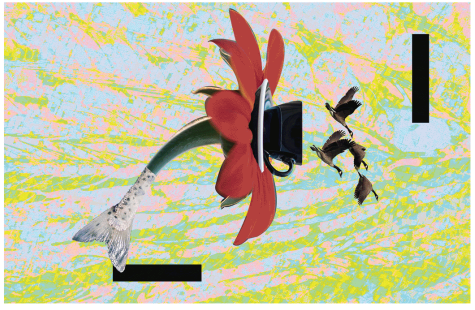
L'analyse du jeu Dixit (crée par Jean-Louis Roubira et illustré par Marie Cardouat) m'a paru efficiente et m'a amené à me questionner sur le jeu de cartes comme un moyen d'ouvrir à la production de nouveaux scénarios.

Point-virgule est donc un jeu de cartes exploratoire composé de quatre catégories : des illustrations, des citations, des définitions, des principes créatifs. Ce jeu ouvert, comme au tarot, invite le joueur — seul ou à plusieurs — à piocher quatre cartes aux hasards. Il peut choisir de piocher une carte de chaque catégorie ou de tirer n'importe quelle carte du jeu. Une fois les cartes retournées sur la table, le but est de les faire dialoguer entre elles et de produire des récits, des scénarios nouveaux de manière orale ou textuelle ou de manière visuelle grâce aux cartes de principes créatifs apportant des contraintes.

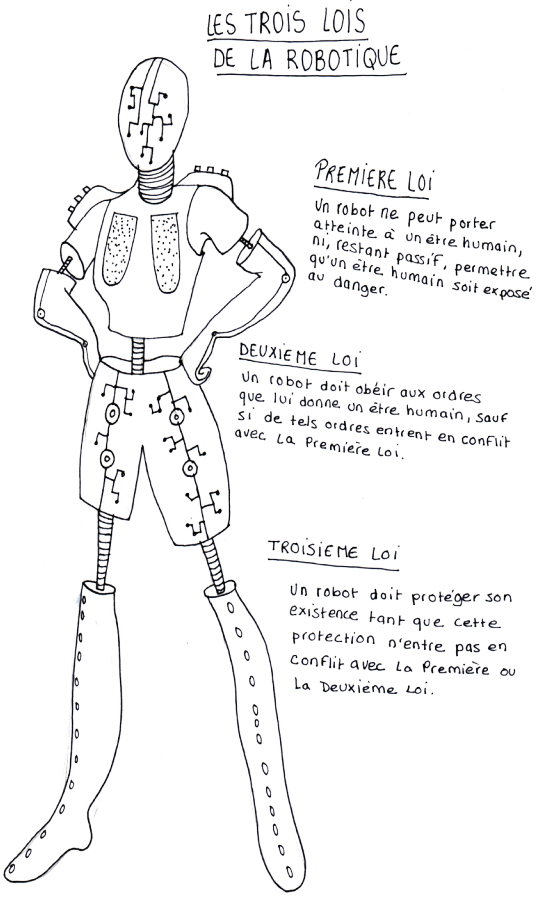
L'objectif est de laisser émerger des ressentis et des intuitions issus de visuels, de mots ou de principes. Les illustrations sont réalisées à partir de la technique du collage. Cette technique permet en effet de créer des illustrations absurdes et abstraites que l'on peut s'approprier de différentes manières.





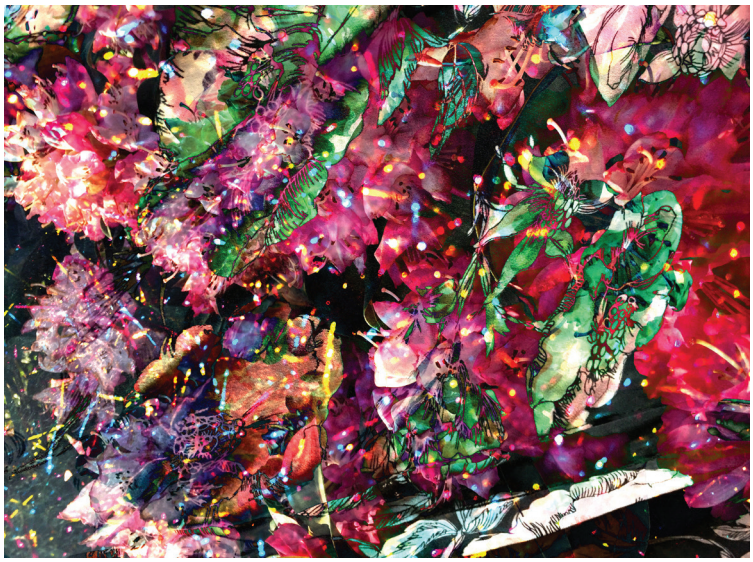



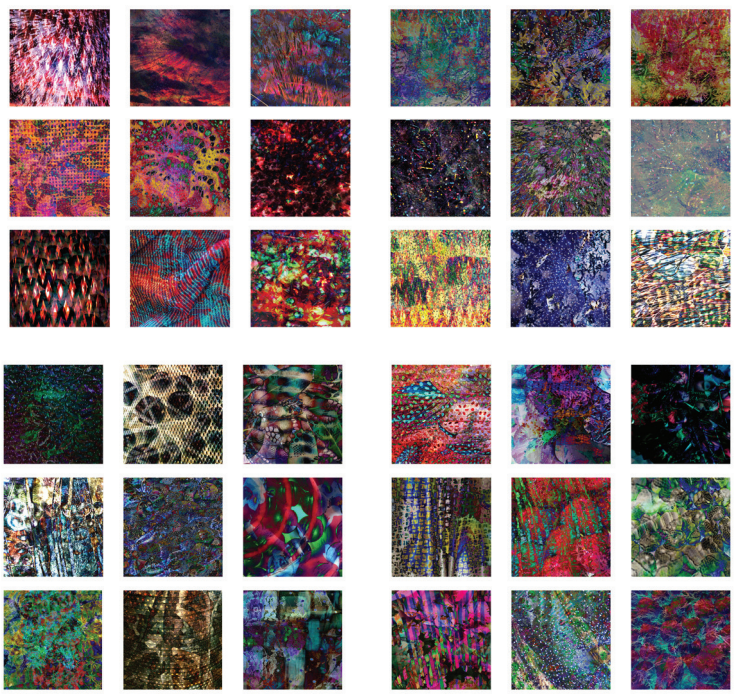
Il est intéressant d'observer que certains domaines trouvent écho et se nourrissent déjà de la littérature. Comme évoqué précédemment, le domaine scientifique peut être amené à s'inspirer d'histoires issues de la science-fiction tout comme le marketing et la politique qui usent aussi des récits. On observe donc que savoirs romanesques et savoirs scientifiques tendent à se rencontrer et à faire écho l'un à l'autre. Certains romans comme *Phobos* écrit par Victor Dixen mettent en avant la recherche scientifique. En parallèle, la science se nourrit aussi de la littérature. En effet, le terme « robot » est tiré d'une pièce de théâtre tchèque de science-fiction écrite en 1920 par Karel Capek Rossumovi univerzální roboti dans laquelle on y retrouve un travailleur artificiel désigné par le mot « robota ». Le terme « rabotat » signifie d'ailleurs « travailler » en russe et « robotnik» renvoie à l'idée « d'ouvrier » en slovaque et en polonais. Les trois lois de la robotique énoncées par Isaac Asimov témoignent aussi de cette circulation entre science et littérature. Ces lois ont en effet été rédigées dans un but littéraire et philosophique. Elles ont cependant inspiré le gouvernement sud-coréen qui, en anticipant le développement du secteur de la robotique, a énoncé le premier texte présentant une charte d'éthique des robots à suivre.



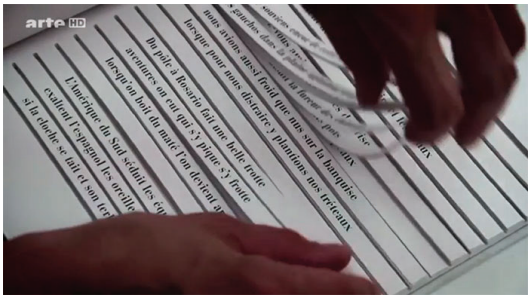
BARDET Emilie. *Illustration les 3 Lois de la Robotique.* Saint-Lys. 2018. Illustration réalisée pour représenter les trois Lois de la Robotique énoncées par Isaac Asimov.

Des expérimentations plastiques m'ont amené à me questionner sur les notions d'hybridation et de rencontres. L'hybridation renvoie au mécanisme consistant à croiser deux individus d'une même espèce ou de deux espèces. *Shaker Spatial* est donc un projet graphique et plastique exploratoire. À partir de la mise en place d'une banque de textures variées qui fait l'objet d'une récolte régulière et sur le long terme, réalisation de nouvelles matières, de nouvelles textures hybrides et spatiales.





Les questions de pluridisciplinarité — c'est-à-dire la mise en relation de disciplines qui convergent vers une « réalisation commune » tout en conservant une même vision et une même méthodologie — et de transdisciplinarité — soit la confrontation et l'articulation des disciplines entre elles pour apporter une nouvelle vision — sont des concepts importants à questionner selon moi. Ces notions peuvent en effet se positionner face au processus de compartimentation des savoirs évoquée précédemment. L'analyse préalable a permis en effet de montrer que les fictions littéraires peuvent devenir des clés de compréhension du monde. À partir de cette prise de conscience, elles deviennent alors des outils intellectuels vecteurs de changements. Cette idée de rencontres qui se créent autour d'une fiction, et notamment de rencontres inattendues peut donc amener à créer de nouvelles corrélations et connexions. Jouer avec ces points de rencontres et de métissage constitue une méthode expérimentale et exploratoire qui peuvent faire écho aux projets de l'OuLiPo, l'ouvroir de littérature potentielle. L'OuLiPo travaille notamment avec une méthode dite synthétique ou « synthoulipisme » qui se base sur des expérimentations et des contraintes littéraires. On peut ainsi citer le projet Cent milles milliards de poèmes de Queneau qui se présente comme un outil de poésie dite « poésie combinatoire », soit un générateur papier et aléatoire de poésie. Les bandelettes de textes permettent au lecteur de se façonner lui-même un poème. L'édition met donc en évidence grâce à son façonnage le processus de création. Cette méthodologie, qui consiste à expérimenter et à se confronter à des contraintes, permet de faire émerger de nouvelles pistes et de nouvelles hypothèses. Le procédé des mots-valises s'inscrit aussi dans cette démarche. Au travers d'expérimentations de projets, je me suis donc intéressée à des procédés favorisant ces processus de rencontres.



¶ QUENEAU Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard. Hors Série Luxe. 1961. ISBN : 2070104672

Aussi, il existe un réel enjeu dans la transposition de contenus fictifs et dispositifs narratifs. L'importance dont relève le déploiement de nouveaux imaginaires ne se limite cependant pas au champ du design, mais peut avoir un réel impact dans d'autres disciplines. Il s'agit alors de penser les fictions et les récits dans une approche transdisciplinaire, et plus spécifiquement dans les processus de circulation et d'articulations méthodologiques.

Penser une approche transdisciplinaire

Comme nous avons pu le voir et démontré, amener les oeuvres de fiction et les récits dans des domaines et disciplines différents implique de penser une approche et une méthodologie de travail transdisciplinaire. Le travail de designer, en travaillant pour des secteurs/clients variés, nécessite une capacité d'adaptation. Le stage réalisé avec l'IRIT a notamment été une expérience transdisciplinaire enrichissante.

Je me suis aussi intéressée à ces approches transdisciplinaires dans la réalisation de projets. Je me suis questionnée sur le processus de travail mais également sur la transposition des dispositifs narratifs et des fictions dans d'autres disciplines, moins attendues.

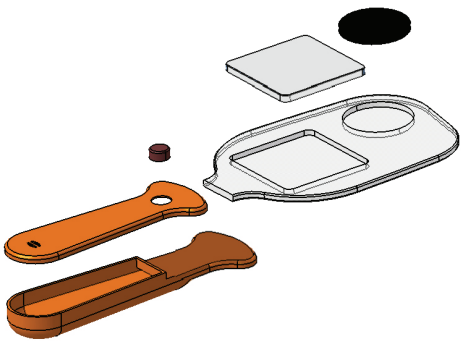
Stage réalisé à l'IRIT, Institut de recherche en informatique de Toulouse

Compte rendu de stage : travail transdisciplinaire

Le stage réalisé à l'Irit s'est amorcé par des circonstances singulières. Nous avons rencontré, avec Laurie Dal Grande, Marcos Serrano et Pourang Irani lors du workshop Stranger Screens organisé par Anthony Masure et animé par Louise Dhrule et Raphaël Bastide. Avec Laurie Dal Grande, nous avons fait le choix de soumettre le projet *Monocle*, que nous avons amorcé lors de ce workshop, au concours organisé par le musée Marino Marini situé à Florence, concours dont la démarche correspondait à notre projet. Afin de construire un dossier le plus complet possible, nous avons initié une démarche afin de réaliser un stage au sein de l'Irit dans le but de collaborer autour du prototypage de notre projet. Cette démarche nous a permis d'intégrer l'équipe Elipse en tant que stagiaires designers pour une durée de trois mois.

L'IRIT est l'institut de Recherche en Informatique de Toulouse situé à l'Université Paul Sabatier. L'équipe Elipse que nous avons intégrée est composée de chercheurs, d'ingénieurs et de doctorants. L'équipe, dirigée par Emmanuel Dubois, est spécialisée dans l'IHM c'est-à-dire les interactions Homme-Machine. Son approche se veut interdisciplinaire : elle fait dialoguer les questions liées à l'IHM avec les neurosciences, l'informatique, la médecine, l'ergonomie et la psychologie. L'équipe Elipse travaille autant sur des recherches théoriques que sur des modélisations de scénarios et d'interactions et sur des méthodes de conception. Une partie de l'équipe travaille notamment sur le cas des interactions en situation de déficience visuelle.

¶ Ci-dessus, prototypage à l'IRIT de notre projet *Monocle*. Il s'agit d'un projet qui repense le vidéo-guide portatif destiné aux musées et à leurs visiteurs. Au travers de son écran transparent que l'utilisateur place devant les oeuvres, un contenu augmenté lui est alors proposé. L'écran, interposé, de par sa transparence, ne masque pas l'oeuvre mais vient au contraire l'enrichir d'informations et anecdotes complémentaires. Selon les oeuvres, il sera possible de trouver plusieurs points interactifs à scanner. De plus, certains cartels sont scannables pour apporter de nouvelels informations.
Le dossier de notre projet est retrouvable sur le site du musée Marino Marini.
https://museomarinomarini.it/playable



Nous avons intégré l'équipe Elipse en tant que designers. La branche du design est en effet peu présente dans l'équipe. Notre présence a permis d'apporter notre approche et notre méthodologie. En effet, leurs recherches, de par leur spécialité en informatique et en IHM, s'articulent principalement autour d'avancées et de solutions technologiques. Nous avons donc travaillé en collaboration avec des ingénieurs lors de nos missions afin d'ouvrir des horizons et pour les accompagner dans des compétences en design qu'ils ne possèdent pas.

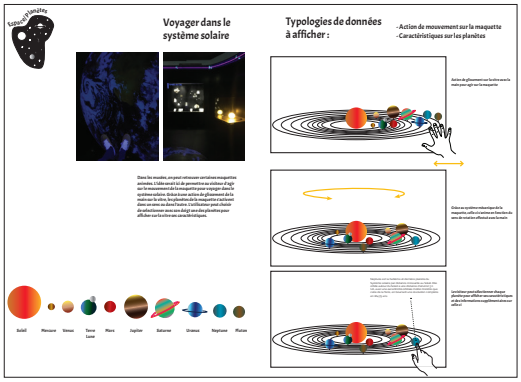
Nous sommes intervenus au cours de différentes missions lors de ce stage de trois mois.

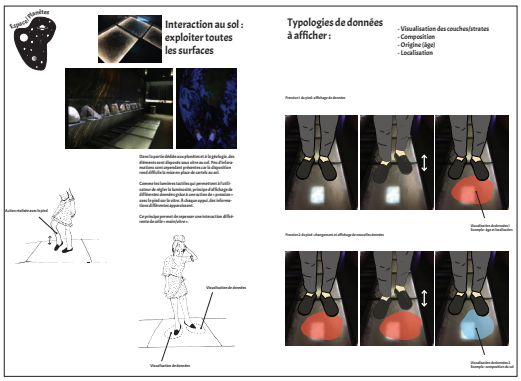
Une première phase d'un mois nous a permis de développer le dossier de notre projet Monocle et d'avoir l'expertise d'ingénieurs le concernant. Cela nous a ouvertes à des contraintes technologiques auxquelles nous ne sommes pas forcément confrontées habituellement lors de notre travail. Notre projet fait aujourd'hui partie des quinze finalistes sélectionnés par le musée. De plus, notre dossier a été un support pédagogique nous permettant de communiquer autour de notre discipline et de notre méthodologie de travail. Nous avons également collaboré avec Florent Cabric, ingénieur, et Marcos Serrano sur des recherches s'articulant autour de projections de données sur des maquettes et des vitres interactives. Leurs recherches se concentrent pour le moment sur la projection de données sur des maquettes de bâtiments - ici réalisées en Legos - afin d'en visualiser et d'en gérer les informations. Nous sommes donc intervenues dans l'apport de visuels explicatifs pour la soumission de papiers de recherches, mais aussi pour élargir ces terrains d'études à de nouveaux contextes et scénarios. Suite à des séances de brainstorming, des réunions et une étude de terrain au Musée des Abattoirs et au Musée d'Histoires naturelles de Toulouse, nous avons proposé un dossier - composé de photos, illustrations, photomontages et vidéos - comprenant plusieurs scénarios possibles et envisageables, sur la projection de données interactives dans le cadre des musées.

Monocle

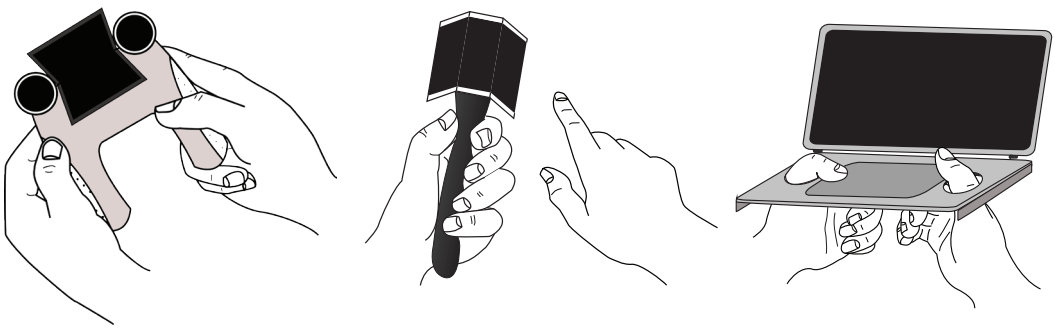
En écho au workshop Stranger Screens, nous aussi avons apporté notre aide sur les recherches menées autour des écrans non rectangulaires. À partir de maquettes en argile réalisées préalablement par les membres de l'équipe Elipse questionnant ces écrans, nous avons été amenées à dessiner, à recontextualiser et à scénariser les usages et manipulations de ces potentiels écrans. Ces études s'inscrivent dans la soumission d'un papier de recherche en collaboration avec l'Angleterre et le Canada.

En parallèle, nous sommes intervenues en complément sur divers projets afin d'aider des doctorants ou d'autres stagiaires sur des questions graphiques ou dans la réalisation d'illustrations. Nous avons également réalisé et façonné la plaquette de présentation des travaux de l'équipe Elipse qui a été distribuée lors des conférences CHI qui ont eu lieu à Montréal. Enfin, nous avons également apporté nos méthodologies de design dans la mise en place de brainstorming et nous avons également pu y participer, notamment sur les écrans non rectangulaires, afin d'y apporter notre vision différente.





¶ Ci-dessus, planches extraites du dossier de recherche réalisé autour des interractions possibles - via des vitres - dans les musées.



¶ Ci-dessus, illustrations autour des écrans non rectangulaires.

Ce stage a été une expérience professionnelle enrichissante. En travaillant avec des doctorants, des chercheurs, des ingénieurs et d'autres stagiaires venant d'horizons différents (informatique, robotique, sciences cognitives), j'ai été plongée dans un environnement transdisciplinaire. Cette notion est centrale à ma recherche ce qui m'a permis de mieux appréhender les atouts et les problèmes que cela pouvait engendrer dans un contexte réel. J'ai aussi pu appréhender les méthodes de réflexions créatives de chacun.
Je me suis rendu compte que, lorsqu'il n'y avait pas de sensibilisation à cette méthodologie, il peut être difficile pour certains de s'ouvrir à d'autres disciplines pour ouvrir les projets et les réflexions. Pour certains ingénieurs, il semble difficile d'outrepasser les contraintes technologiques et de s'ouvrir à des scénarios différents voir improbables.
Notre intervention dans l'équipe nous a permis d'aborder notre démarche et de montrer comment, en croisant des horizons parfois même absurdes à première vue, il était possible de faire émerger de nouveaux concepts. Nous avons notamment participé à une réunion sur la méthode du sketching, animée par Pourang Irani, qui est une méthode créative résidant dans la recherche par le dessin de scénarios. Cette méthodologie étant au coeur de notre pratique de designer, nous avons pu intervenir à la fin de la réunion sur notre avis et nos conseils concernant cette approche créative. Nous avons donc pu jouer un rôle de sensibilisation à notre démarche.

De plus, j'ai constaté qu'il pouvait être parfois difficile de créer un dialogue compréhensible et de communiquer autour de notre discipline qu'est le design tout comme il était compliqué pour certains de nous rendre leurs recherches et leurs disciplines accessibles. Il y a, à mon sens, un enjeu dont il faut s'approprier ici pour favoriser le dialogue et l'échange interdisciplinaire.

¶ Photos réalisées lors d'une séance de brainstorming autour des usages et manipulations possibles sur des écrans non rectangulaires.

Suite à cette expérience transdisciplinaire enrichissante réalisée durant le stage à l'IRIT, et en réponse à l'importance de s'inscrire dans une approche transdisciplinaire, il m'a semblé nécessaire de travailler à la mise en application de cette approche, dans les processus de création, au prisme des récits et des œuvres fictives. En effet, la discipline du design s'inscrit dans cette approche, du fait que le designer est amené à travailler avec et pour des personnes venant de disciplines hétéroclites. Cependant, lorsque l'on s'intéresse aux contenus fictifs, ces derniers s'inscrivent généralement dans des espaces attendus et habituels — bibliothèques, livres, séries, cinéma, jeux, comme cela a été souligné antérieurement —. Si, comme nous avons pu le voir, les dispositifs narratifs peuvent être utilisés à des fins marketing ou politique, il s'agit ici de les questionner d'une autre manière. De même, nombreuses sont les productions en design répondant seulement à des besoins esthétiques, sans appuis fondés et théoriques. Il me semble alors qu'il faudrait allier œuvres de fictions, récits et design, dans un entrecroisement méthodique et non plus comme des supports ou des fonds à seulement représenter, mais comme des outils à part entière dans la conception d'un projet.

Afin de m'inscrire dans ce processus de conception, j'ai pu réaliser deux projets en lien avec des disciplines et univers assez différents de celui des fictions et des récits, mais dans lesquels ils ont pourtant formé un apport important tant dans le fond que dans la mise en œuvre. Aussi, ces deux expériences de projet ont été enrichissantes d'un point de vue méthodologique. Ils ont infirmé l'importance de valoriser aujourd'hui des approches transdisciplinaires. En effet, croiser des compétences différentes ainsi que des sujets variés, en soulignant l'importance de faire récit et de les utiliser, a permis d'ouvrir des perspectives et des points de vue plus larges et plus riches autour de problématiques précises.

De plus, la participation au workshop «Il sera une fois...» a été une expérience différente et intéressante. En effet, il s'agissait de questionner la notion d'anthropocène au travers de textes, qui ont par la suite été mis en scènes et récités. Les méthodologies de design ont été mises en place mais le résultat de ce workshop s'est matérialisé sous la forme des textes et de leurs retranscription. Aussi, nous avons fait une production en design par les mots. Je dirais même que nous avons réalisé un travail de design des mots/par les mots. Cette expérience a confirmé et mis en pratique le positionnement de designer graphique littéraire dans lequel je m'inscris. La restitution de ce workshop a témoigné de la richesse et du pouvoir qui pouvait s'extraire des mots et des récits. Les dispositifs narratifs peuvent avoir un réel impact. Appliqués à des méthodologies de design, dans une démarche transdisciplinaire, ils tendent à faire passer des messages et à communiquer des idées, des concepts de la même manière qu'une production plus tangible.

Fables périnéales

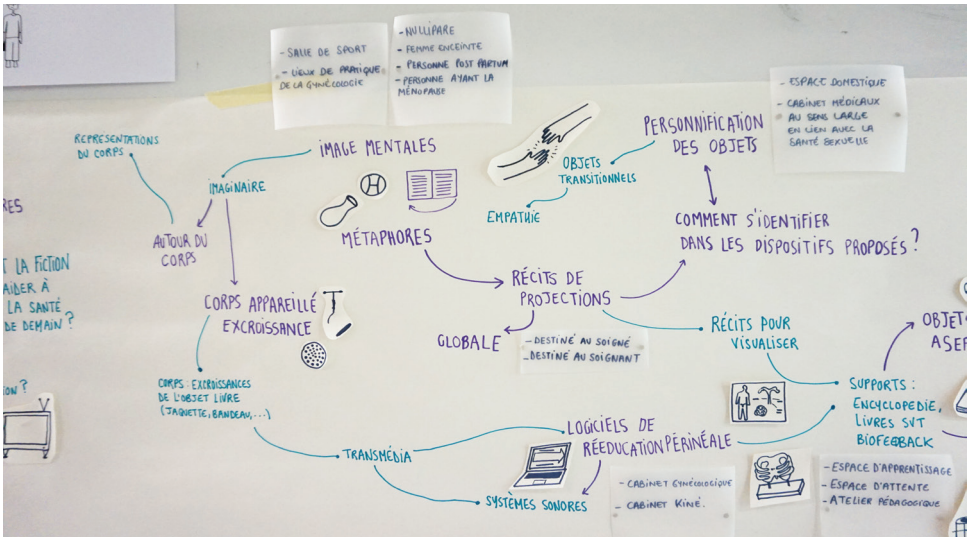
Projet : Amener la fiction ailleurs

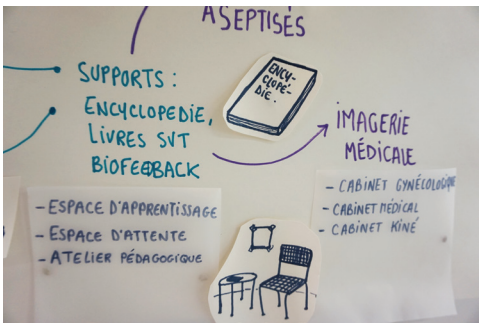
DAL GRANDE Laurie. BARDET Emilie. *Récits sonores et rééducation périnéale.* Toulouse. Décembre 2018 à aujourd'hui.

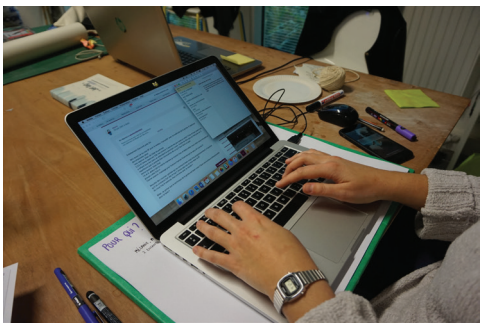
Laurie Dal Grande, avec qui j'ai réalisé mon stage à l'IRIT ainsi que le projet Monocle, travaille dans le cadre de son mémoire autour de la santé sexuelle et plus particulièrement autour de la rééducation du périnée. Le périné est « l'ensemble des tissus qui constituent le plancheer du bassin, limité en avant par la symphyse pubienne et en arrière par le sacrum et le coccyx. »

Souhaitant créer des passerelles entre nos deux sujets de recherche, nous avons entrepris un micro-workshop en parallèle du workshop Voxes Machines, afin d'amorcer des pistes de réflexion. Laurie travaillant autour de problématiques liées à la gynécologie et la santé sexuelle, nous avons décidé, suite à ces quelques jours de travail, de questionner la place des récits et fictions écrites et sonores comme accompagnants des processus de rééducation périnéale.

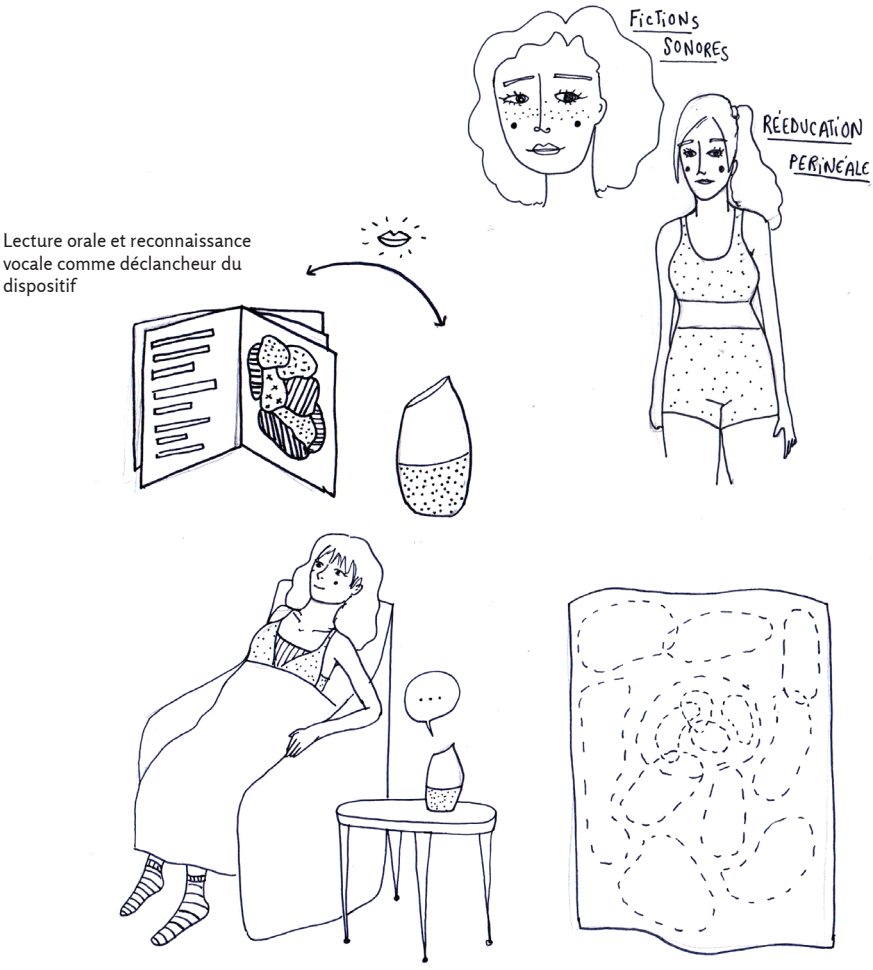
Suite aux premiers éléments assemblés et questionnés, nous avons chacun réfléchi à des scénarios de projets potentiels que nous avons par la suite recroisées.





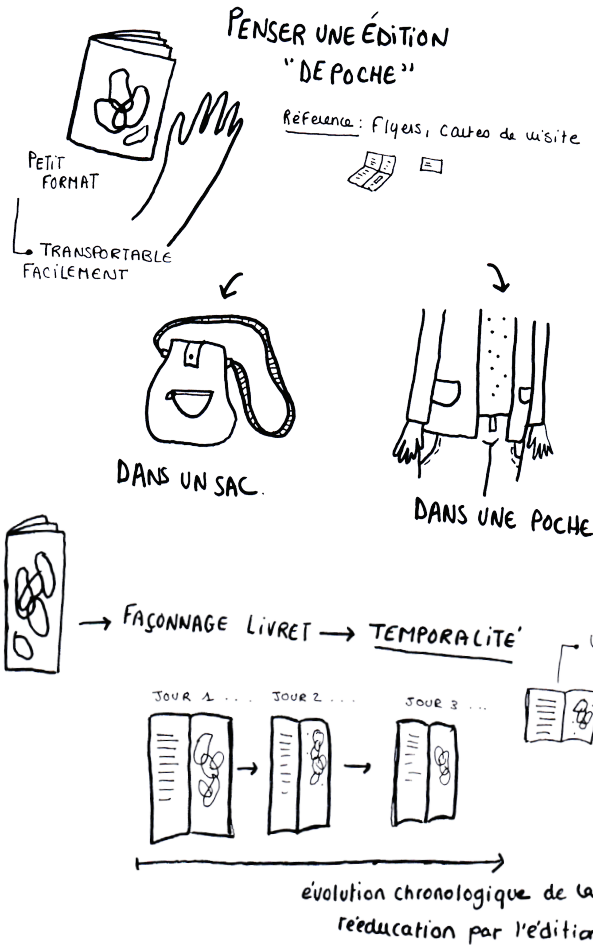


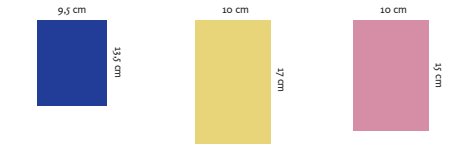
¶ Semaine de workshop avec Laurie afin de faire émerger des premières pistes

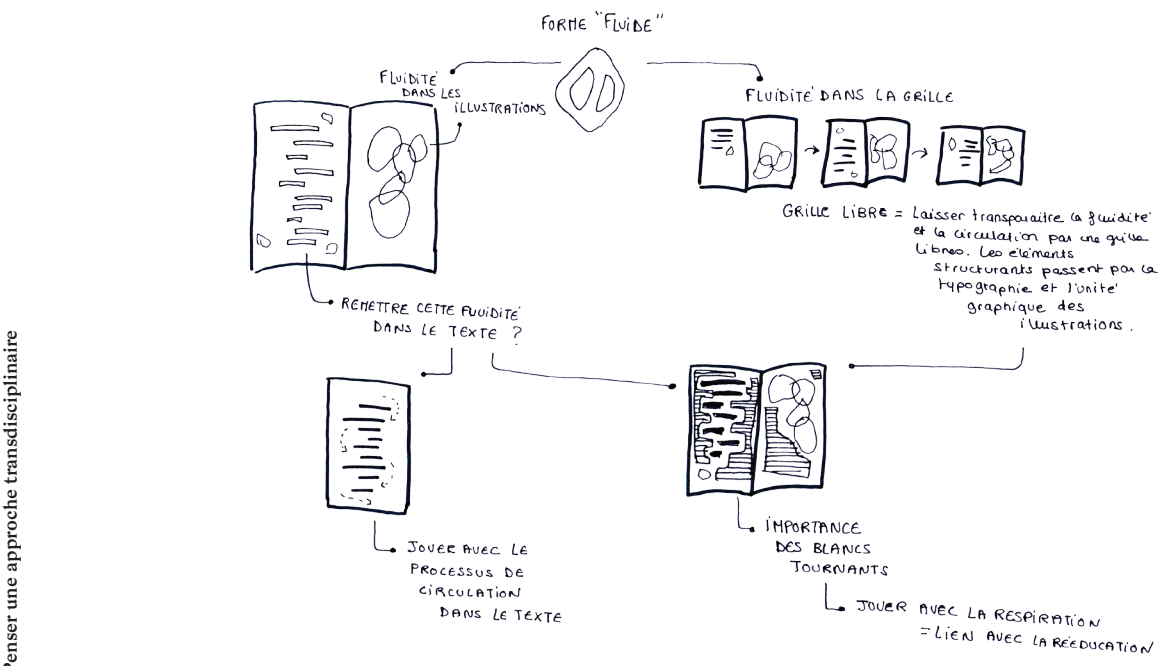


Couverture interactive avec des zones chauffantes

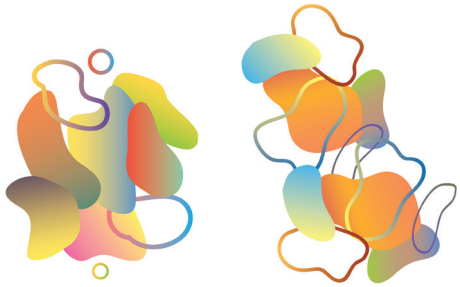
¶ Premières pistes autour de l'idée d'une couverture chauffante indiquant les zones à travailler. Dispositif s'accompagnant d'un livret de récits, de projection.

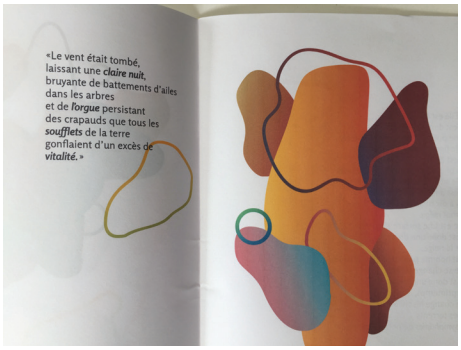






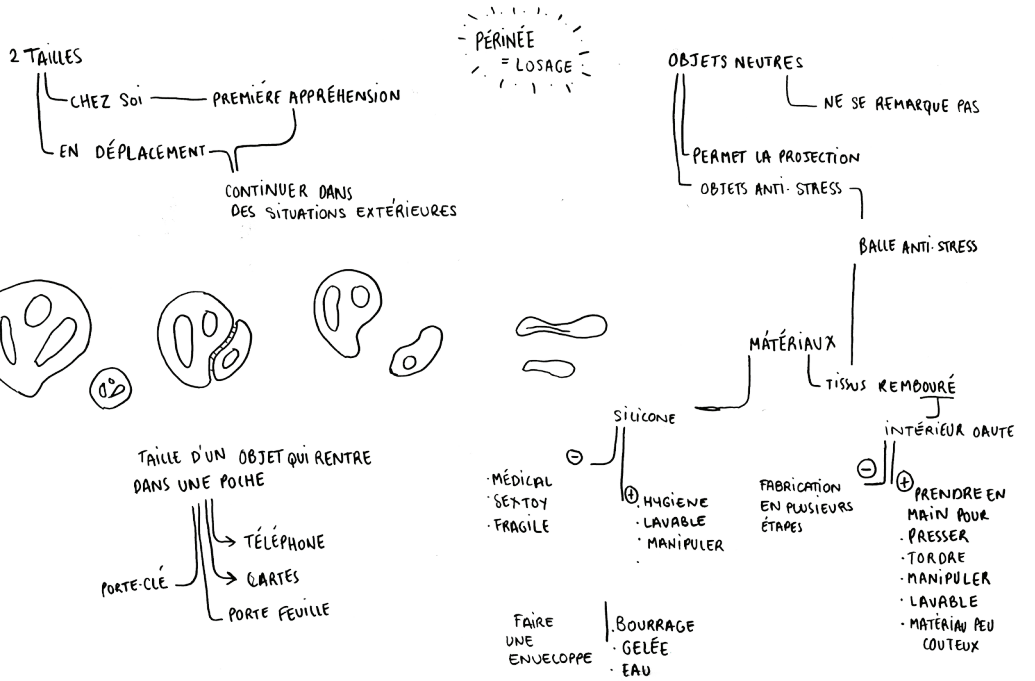
¶ Analyses et recherches autour de l'idée de livret de poche, facilement transportable.





¶ Réalisation d'images abstraites et colorées afin de créer des univers de projection.

¶ Premier livret réalisé avec des citations d'auteurs.



¶ Recherches autour d'un objet accompagnant les récits et le processus de rééducation. Cet objet symbolise le périnée et se compose de variations dans ses volumes pour aider à la projection. Illustrations et protoypes réalisés par Laurie.

FABLES PÉRINÉALES : images mentales, récits et rééducation du périnée.
Texte co-écrit avec Laurie Dal Grande.

« Le travail exploratoire, c'est de voir toutes les histoires qu'on peut donner. »

CHAUVIÈRE Fabienne « Le cosmos, la musique et l'exploration des fonds marins. » *France Inter*. 2017.

Les récits sont la « relation écrite ou orale de faits vrais ou imaginaires. » Le mot récit provient du verbe réciter, du latin recitare soit « lire à haute voix ». Aussi, les récits existent sous différentes formes. Ils peuvent être écrits, oraux, mais aussi visuels. Ils se dotent de capacités à la fois d'immersion et de projection. La mise en place d'une atmosphère particulière et d'un univers englobant favorise ce processus immersif. L'imaginaire alors peut se développer. Ces différents processus peuvent notamment être renforcés par la complémentarité des typologies narratives. Les illustrateurs, par le visuel, façonnent des portes ouvertes sur l'imaginaire au même titre que les auteurs deviennent des passerelles entre le lecteur et le récit. On peut notamment citer les lectures d'enfance et les albums jeunesse qui, en alliant écrits et illustrations, favorisent cette exploration imaginaire.

De par ces différentes facultés et les différents pouvoirs qui découlent des récits et des oeuvres de fiction, il est intéressant de lier la thématique des récits à celle de la médecine. On observe aujourd'hui l'utilisation de plus en plus répétée d'histoires dans des domaines transdisciplinaires afin de faire passer divers messages. On peut notamment citer le cas du storytelling, méthode de communication basée sur la narration. Aussi, on retrouve la mise en place de dispositifs narratifs dans des projets médicaux. Le projet de signalétique réalisé en 2016 par l'agence Sid Lee au centre Hospitalier Sainte-Justine tend à favoriser des moments d'évasion au travers de l'imaginaire du lieu. Un parcours ludique et coloré a été mis en place sous la forme de fresques murales, desquelles les enfants peuvent imaginer grands nombre d'histoires. Le lieu devient alors semblable à une cartographie géante, immersive, à explorer. De même, le projet Thomy, kit pédagogique et intuitif d'aide pour les enfants diabétiques, pensé par Renata Souza, s'appuie sur la dimension ludique des récits. Afin d'aider l'enfant à apprivoiser la gestuelle liée aux injections et de l'accompagner dans sa prise d'autonomie, Renata Souza a imaginé des tatouages éphémères illustrant différentes galaxies, chacun présentant les emplacements pour réaliser les injections d'insuline. Ainsi, ce dispositif permet à l'enfant de s'approprier ce geste médical de manière amusante et éducative au travers d'un univers imaginaire. Il aide également l'enfant à accepter sa maladie et à se réapproprier son corps, face aux marques visibles d'injections.

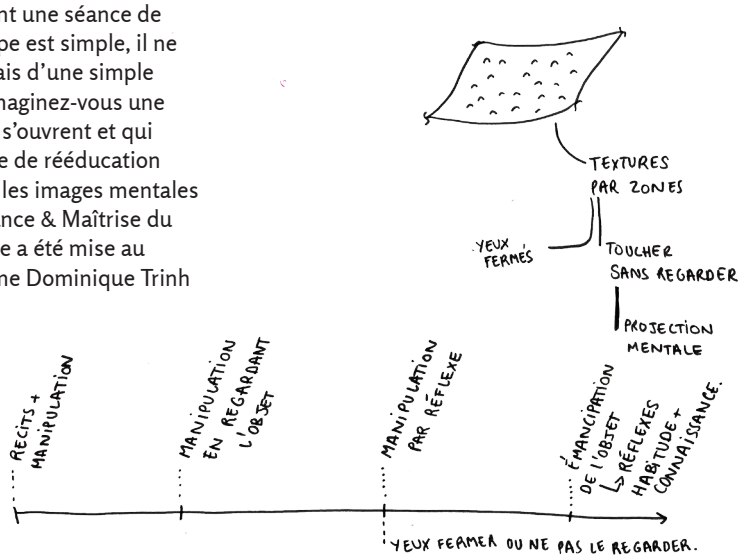
Plus largement, nous pouvons évoquer le cas de la bibliothérapie. Étymologiquement, le terme de bibliothérapie vient du grec biblios et therapeuein qui signifie soigner. C'est le fait de soigner par les livres. La bibliothérapie contemporaine se base sur l'idée d'une « perception rationnelle » c'est-à-dire une perception plus objective de la réalité. Le principe de bibliothérapie fait écho à l'Antiquité avec notamment Platon ou Epictète où la pratique de la philosophie était synonyme d'une « bonne santé morale ». Les premières expériences de bibliothérapie datent quant à elle de la Première Guerre mondiale à l'hôpital militaire d'Alabama en 1917. Les livres y étaient utilisés pour tenter de soigner les troubles post-traumatiques des soldats. Dans les années 50, une multiplication des recherches en bibliothérapie a eu lieu. La première définition de la discipline n'a cependant été publiée qu'en 1961 par le Webster International. Il présente la bibliothérapie comme « l'utilisation d'un ensemble de lectures sélectionnées en tant qu'outils thérapeutiques en médecine et en psychiatrie ; et un moyen pour résoudre des problèmes personnels par l'intermédiaire d'une lecture dirigée ». Le Docteur Pierre André Bonnet[61] est une figure importante dans le domaine

61. BONNET Pierre-André. La bibliotherapie en médecine générale. Médecine humaine et pathologie. Université de la Méditerranée - Aix-Marseille II. 2009. https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00641546/document

de la bibliothérapie en France. Il a notamment écrit sa thèse sur la discipline en s'appuyant sur l'avis d'une soixantaine de médecins et d'environ 590 personnes. Lors d'une expérience menée auprès de 500 personnes, il a mis en évidence le fait que ce sont les romans qui ont été une aide pour le lecteur et non des ouvrages médicaux ou spécialisés dans le développement personnel. De cette expérience, il tire cinq grandes catégories qui peuvent englober la bibliothérapie : comprendre, découvrir/réaliser que je ne suis pas seul/un autre point de vue, un nouvel angle de vision/le livre comme une aide importante/lire est un voyage, une évasion, mais aussi une défense. Le récit fictionnel possède donc différents pouvoirs qui vont au-delà de la dimension simplement médicale.

En ce sens, il semble intéressant de corréler les récits et les dispositifs narratifs avec le processus de rééducation périnéale. Dans le domaine de la rééducation périnéale, les images mentales — que l'on peut aussi qualifier de métaphore — sont employées pour permettre aux personnes soignées de se projeter dans une représentation pour comprendre son corps. Elles traduisent un mouvement à réaliser ou une sensation dans le corps. Par exemple, l'image de la grotte est utilisée pour comprendre la profondeur de la cavité périnéale. Ces images mentales sont proposées par lae soigant/e durant une séance de rééducation. Le principe est simple, il ne s'agit pas de récits, mais d'une simple remarque comme, « imaginez-vous une porte d'ascenseur qui s'ouvrent et qui se ferme ». La méthode de rééducation périnéale qui emploie les images mentales est la CMP (Connaissance & Maîtrise du Périnée) cette méthode a été mise au point par la sage-femme Dominique Trinh Dinh dans les années 80. La CMP est une technique éducative dont le but est de proposer différents exercices à la personne à réaliser au domicile. Au rendez-vous suivant, la sage-femme effectue un toucher vaginal test afin de voir l'évolution du périnée. C'est à ce moment qu'elle emploie des images mentales pour faire comprendre à la personne les contractions ou les mouvements à réaliser. Les récits permettraient ainsi de comprendre, de découvrir et de prendre conscience, d'une autre manière, son corps. Jouer avec l'imaginaire permet ainsi de favoriser la projection mentale.

Nous avons donc choisi de proposer de courts récits à la fois visuels et écrits, alliant sensibilité et immersion. Ces récits apparaissent comme des points de transition entre une projection mentale et son corps. Chaque récit introduit alors une zone différente du périnée. Aussi, les dispositifs narratifs tendent à favoriser l'immersion et la réappropriation de son corps durant le processus de rééducation, au travers de ces images mentales, à l'instar de la tornade illustrant le travail en profondeur d'une zone. Ces courts récits s'accompagnent d'illustrations colorées et abstraites. Elles tendent à apporter un complément favorisant la sensibilité et l'appropriation des récits. Aussi, elles permettent de créer un univers visuel dans lequel se projeter,



¶ Le dispositif s'inscrit dans un principe temporel : son utilisation s'adapte au mode de vie de chacun et suit le processus de rééducation et ses différentes étapes.

favorisant l'imaginaire et l'immersion. Cependant, dans le cas du processus de rééducation périnéale, une connaissance de son corps apparaît comme nécessaire. Aussi, il semble important de mettre en place ces récits dans la continuité d'un travail d'image préalablement amorcé en cabinet. De ce fait, ce projet s'adresse aux personnes faisant ou ayant déjà réalisé une rééducation en cabinet de façon manuelle. Un objet sensoriel vient en accompagnement aux récits. Cet objet est alors un moyen de percevoir des sensations par les mains en le manipulant. Il est de forme ovoïdale aux courbes fluides. S'assimilant à une « corne de parole », un ballon de baudruche, voir un coussin péteur. Le rôle de cet objet est de démystifier le périnée, tout en ayant un aspect pédagogique. Les différentes textures qui le composent permettent d'ouvrir l'imagination vers différentes profondeurs en référence aux muscles profonds et superficiels du périnée. Dès que nous le touchons nous sommes confrontés à des empreintes de silicone, elle créée une aspérité de surface, puis une fois pressée entre nos mains nous pouvons percevoir les différentes densités de la matière.

Dans un premier temps nous avons conçu des formes d'environ 20 cm. Cependant, ces dimensions ne convenaient pas au besoin et au scénario d'usage. Un des besoins majeurs était la facilité de transport de cet objet et du livret des récits. Le transport est important, car cette méthode d'exercice devrait être praticable tant au domicile que sur le lieu de travail ou pendant des moments d'attente au cours de la journée hors de chez soi. La manipulation de la forme peut-être délicate pour certaines personnes en public. Cependant nous voyons de plus en plus de personnes utiliser des objets antistress. Si la personne soignée ne souhaite pas manipuler la forme, elle peut tout de même lire les récits pour travailler uniquement avec des images mentales. En effet, comme souligné précédemment, cet objet se présente en parallèle des récits durant le processus. Sa manipulation vient compléter la projection au travers des images mentales. Aussi, il apporte une dimension tangible et sensorielle. La manipulation d'un objet amène ainsi un sentiment d'action visible, quand la rééducation se fait de manière interne et invisible. Nous avons toutefois souhaité travailler autour d'un objet utilisable séparément des récits. Ils peuvent alors être dissociés, comme nous l'avons souligné précédemment, afin de répondre aux besoins de chacun/e/s. Ce projet s'adapte ainsi aux différents modes et rythmes de vie. Un travail de chronologie autour du dispositif nous a donc semblé pertinent à questionner et à mettre en place.

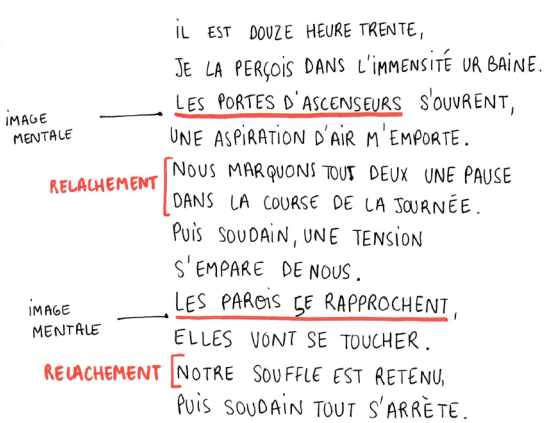
Dans un scénario où la personne soignée est souvent dans les transports en commun ou dans sa voiture, nous envisagions de penser un troisième dispositif à ce projet incluant le son. En effet, la dimension sonore des récits est intéressante à questionner, notamment face à l'essor des romans audios. À l'origine, les récits s'inscrivaient dans une tradition orale. Les lectures à voix haute étaient donc courantes. Cette oralité du récit apporte ainsi une tout autre expérience immersive et sensorielle. Il positionne une personne non plus en tant que simple lecteur, mais aussi en tant que récepteur sensitif. Cette notion de réception est ainsi intéressante du fait qu'elle peut produire un effet à la fois sur le mental d'un individu, mais aussi sur son corps. On peut notamment citer le cas de l'ASMR — autonomous sensory meridian response - qui se présente comme une sensation physique agréable, non sexuelle, due à une stimulation visuelle et souvent sonore. L'ASMR s'est notamment développé de manière récente au travers de vidéos Youtube. Ces vidéos visent à créer un sentiment de détente et de relaxation afin d'aider à déstresser et à s'endormir. Cependant, la réception à l'ASMR est propre à chacun, tout comme la réaction à certains sons ou visuels, appelés triggers, sera différente d'un individu à un autre. Malgré la complexité qui résulte des variétés réceptives, cela témoigne toutefois de l'impact réel et physique que peut engendrer le son sur le corps et sur l'état mental d'une personne à un moment donné.

Dans d'autres disciplines que celle de la rééducation périnéale, le son est un outil pédagogique à part entière. Jean-Philippe Uzan[62] cosmologue crée des cartographies précises de l'univers et retranscrit des phénomènes spatiaux par le son. Il part du constat que quand nous parlons, nous émettons des ondes qui sont reçues sous forme de bruit, de paroles ou de son. Il associe cette idée au cosmos. Le soleil ou une étoile aussi émettent des ondes alors le cosmologue se demande pourquoi ne pas les retranscrire en signaux sonores. Ainsi il donne naissance au bruit du soleil. L'idée du cosmonaute aveugle alors l'envahit. Pour lui ce catalogue des sons est un moyen de rendre visible, l'invisible. Dans une démarche similaire, nous pouvons alors nous demander quel serait le son du périnée lors d'un processus de rééducation. Le son en rapport à un processus de soin est travaillé dans plusieurs disciplines comme la musicothérapie. La musicothérapie se définit comme une « thérapie psychique par l'audition de musique. » Notre approche de recherche autour des notions d'exploration de soi, d'apprentissage et de découverte s'apparente au travail du Dj Molécule, de son vrai nom Romain Delahaye. Pour son album « -22,7 C », Romaine Delahaye est parti 36 jours au Groenland enregistrer le son des glaciers, de la nuit, des animaux, plus largement de la nature. Il avait auparavant enregistré son album « 60°43' Nord » sur un chalutier. Le travail de Molécule nous permet de ressentir les émotions et les sensations qui l'ont traversé durant ce voyage. Le rythme de la musique transgresse la peur, l'angoisse de l'inconnue, l'appréhension d'un environnement hostile. Ce rythme est en partie imposé par la nature. Pour Romain Delahaye, le Groenland est *« une terre peuplée par les silences qui n'en sont en fait jamais. Petit à petit, on apprend à les écouter. Il y a la banquise qui craque, les marées qui créent des jeux de frottements sous les bordures, des icebergs qui explosent. Mais aussi des craquements très fins, la neige qui tombe sur ma doudoune, des bruits de pic à glace. Malheureusement je n'ai jamais réussi à déceler de son lorsque j'enregistrais les aurores boréales. Les Inuits en revanche étaient convaincus qu'elles émettent des bruits*[63] *».*

Dans cette perspective, nous envisageons de travailler sur des maquettes sonores. Elles interviendront comme un outil de rééducation et rythmeront ces moments. Ceci en prenant en compte des enjeux de soin, des moments de relâchement, des intensités différentes ou des temporalités plus ou moins courtes. Penser un « récit » sonore permettrait de réaliser les exercices dans sa voiture en écoutant un rythme par exemple. En cela, la dimension sonore des récits et du processus permet de penser la mobilité du dispositif et son adaptation à différentes situations, différents lieux et différentes temporalités de la journée, favorisant l'autonomie et l'appropriation du processus par lae soignée.

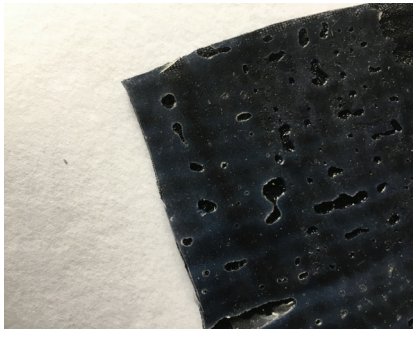
62. CHAUVIERE Fabienne. « Le cosmos, la musique et l'exploration des fonds marins. » Op Cit

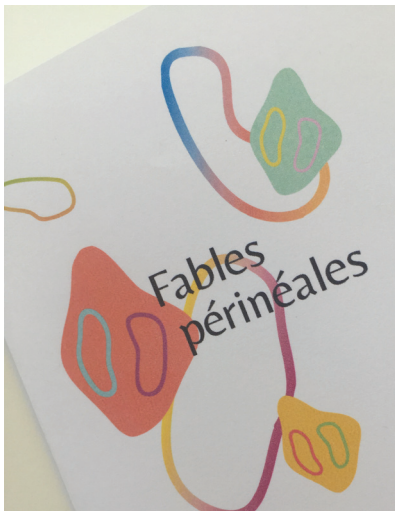
62. PICOS Paloma Clément. « Molécule le dj qui enregistre dans des conditions extrêmes. »Paris Match. [en ligne] https://www.parismatch.com/Culture/Musique/Molecule-le-DJ-qui-enregistre-dans-des-conditions-extremes-1482350

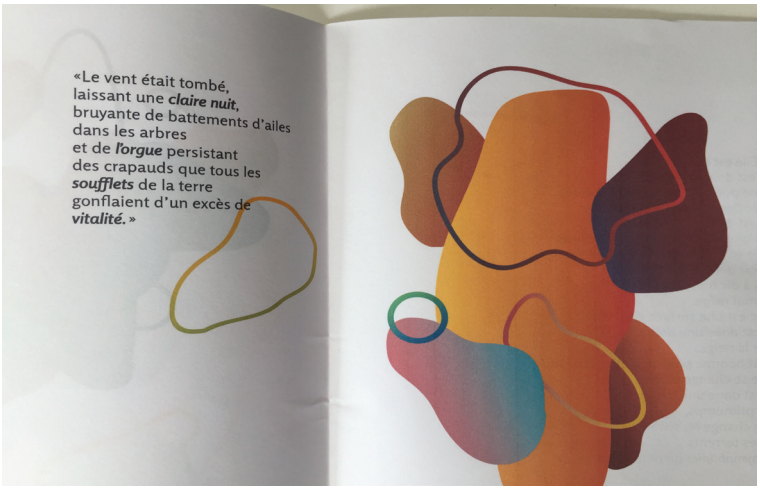


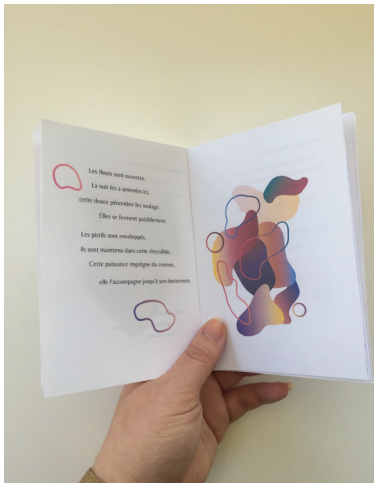
¶ Avec Laurie, nous avons réalisé une série de textes créatifs, poétiques, afin d'être utilisés dans l'édition à la place de citations d'auteurs. Ces courts récits reprennent des métaphores, des images mentales aidant à la projection et à la réalisation des différents exercices.

¶ Personas et scénario d'usage des Fables périnéales. Les illustrations ont été réalisées par Laurie.




Fables
périnéales


«Le vent était tombé,
laissant une **claire nuit**,
bruyante de battements d'ailes
dans les arbres
et de **l'orgue** persistant
des crapauds que tous les
soufflets de la terre
gonflaient d'un excès de
vitalité.»


Les fleurs sont ouvertes.
La nuit fers à arrondies ici,
cette douce pénombre les soulage.
Elles se ferment paisiblement.
Les pétals sont enveloppés,
ils sont maintenu dans cette chrysalide.
Cette puissance imprègne du cosmos,
elle l'accompagne jusqu'à son épanouissement.

Workshop : rendre visible l'invisible

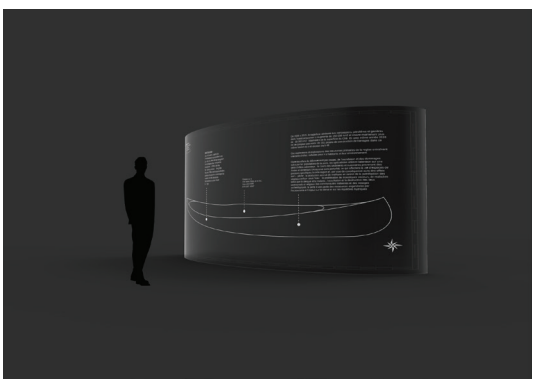
Projet : Amener la fiction ailleurs

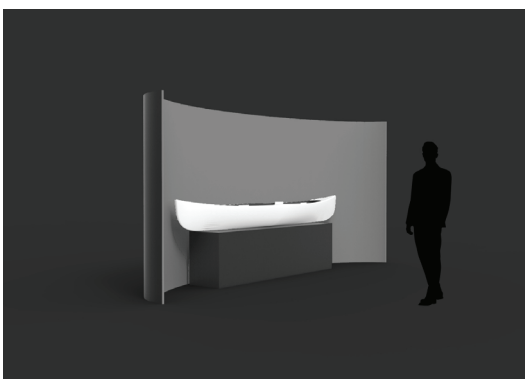
Ce projet a été réalisé dans le cadre du workshop en collaboration avec les étudiants du DSAA design produit du Lycée rive gauche et le Muséum de Toulouse. L'enjeu du projet était de rendre visible l'invisible à savoir le patrimoine immatériel. Ce workshop s'est inscrit dans une démarche d'UX design en collaboration avec Emilie Soussi mais aussi Emilie Cazin. Ce projet a donc nécessité l'utilisation de récits narratifs, ici la projection notamment. Ce projet a été réalisé avec Madelie Serre et Luis Perrez.

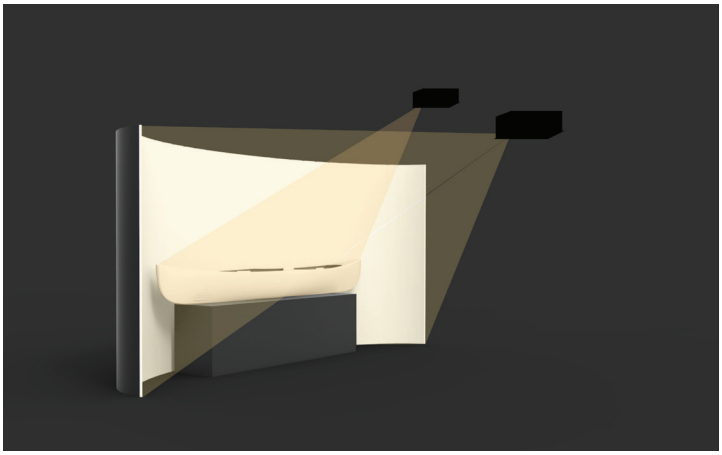
Suite aux observations réalisées en immersion au sein du Museum et aux entretiens effectués avec différents acteurs et visiteurs, nous avons fait le choix d'aborder la thématique luttes et conflits au travers d'une approche esthétique : comment pourrions-nous exploiter la dimension esthétique des objets pour proposer une nouvelle expérience du muséum ?

L'enquête de terrain effectuée a également mis en évidence le besoin des visiteurs d'interagir avec les œuvres durant la visite. Ce constat nous est apparu intéressant à exploiter comme levier pour questionner l'esthétique des objets et, par ce prisme, les enjeux actuels et politiques de ces derniers.

Le dispositif que nous avons mis en place tend à entrer en friction avec les usages courants du musée. Il donne à voir des reproductions blanches et texturées des objets d'origine. Ces dernières sont présentées sur des socles, mais les vitrines, seulement matérialisées au travers de fils métalliques tendus, disparaissent et incitent les visiteurs à toucher les reproductions des œuvres. Le dispositif tend donc à vriller les codes muséographiques et scénographiques établis et assimilés et, de ce fait, à porter un regard critique sur ces objets exposés et mis en vitrine quand ils sont encore utilisés dans leurs cultures d'origine. Le visiteur est donc incité à venir toucher la texture de ces objets blancs. Lorsqu'il interagit et touche l'objet, la lumière du dispositif diminue, « effaçant l'objet » tandis qu'une projection en mapping apparaît sur l'objet et la paroi-écran à l'arrière, en créant un effet de surprise. Une succession de projections se met alors en place. Dans un premier temps, c'est l'aspect esthétique de l'objet, couleurs, détails... qui est mis en valeur. Dans un deuxième temps, l'objet et son usage sont mis en situation réelle dans leur environnement et territoire originel. Par la suite, des photographies confrontant ce territoire et son devenir

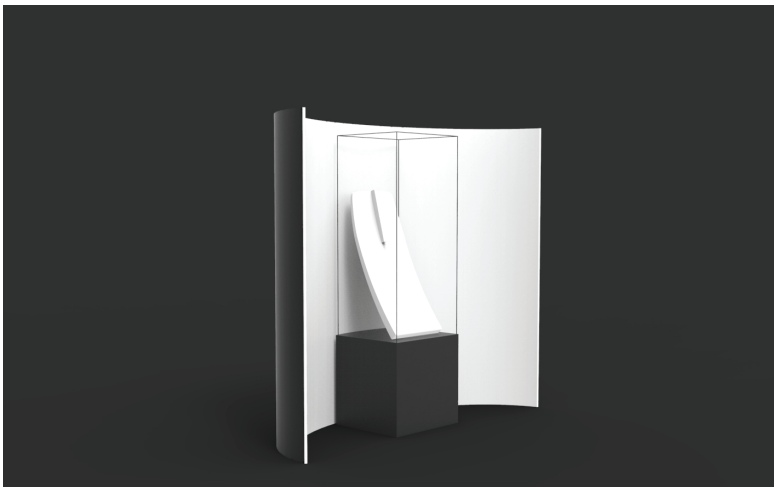




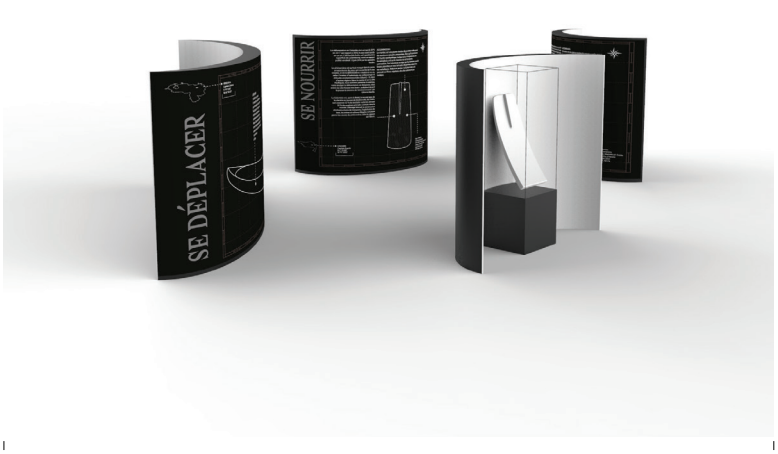


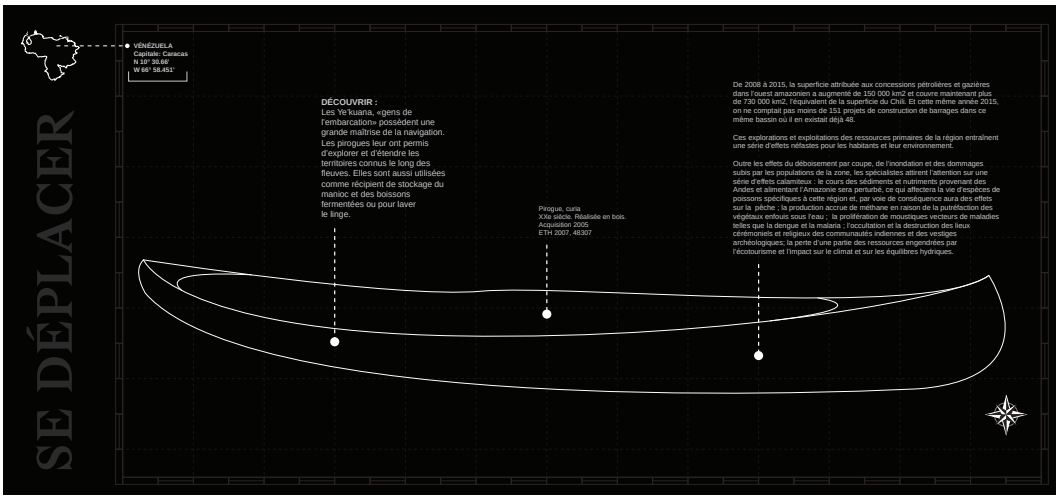
en lien problèmes actuels (déforestation, création de barrage, pollution...) apparaissent. Enfin, une cartographie avant/après du territoire est présentée afin de mieux appréhender ces processus impactant le territoire. Une atmosphère sonore immersive accompagne les différentes étapes de la projection. Pour accompagner les projections, l'arrière des dispositifs se présente comme un support de communication qui amène des informations plus précises sur l'objet et les problématiques qui l'englobent.
Le dispositif, qui rompt avec les codes muséographiques et scénographiques établis assimilés, en invitant le visiteur à entrer en contact avec l'objet, favorise l'émergence d'un regard critique sur le fait d'exposer des objets en vitrine alors qu'ils sont encore utilisés dans leurs cultures d'origine : il invite le visiteur à se questionner sur la place de ces objets ethnographiques dans les musées européens. En effet, ils sont donnés à voir comme des objets ethnographiques et muséographiques sortis de leurs contextes culturels et géographiques. Ils sont alors perçus d'un point de vue occidental, ne permettant pas d'appréhender pleinement et de comprendre les contextes et usages de ces objets pourtant toujours actuels aujourd'hui. Cette contemporanéité des usages se voit donc invisibiliser par l'aspect esthétique et muséographique tandis que ces objets relèvent d'enjeux politiques, économiques et culturels plus complexes. Par ailleurs, le fait de donner à voir « différemment » les objets exposés constitue un moyen de sensibiliser le visiteur sur les conflits en cours sur les territoires d'origine de ces objets, et sur les problèmes générés pour les populations. Le visiteur, en plus de prendre conscience de ces luttes et conflits contemporains, peut alors développer un point de vue critique et décentré. Le dispositif amène ainsi plusieurs degrés de lecture qui permettent, comme le souligne Philippe Descola dans l'entretien réalisé par Pierre Charbonnier et paru dans *La Composition des mondes*, de mieux appréhender et comprendre les différents niveaux de l'objet, car, selon lui, *« il faudrait pouvoir suivre la vie sociale d'un objet au travers de ses nombreuses métamorphoses »* à l'instar de son aspect esthétique de par sa forme et son ornementation, mais aussi ses usages et la complexité des différents contextes et enjeux associés à ces objets et à leurs territoires.

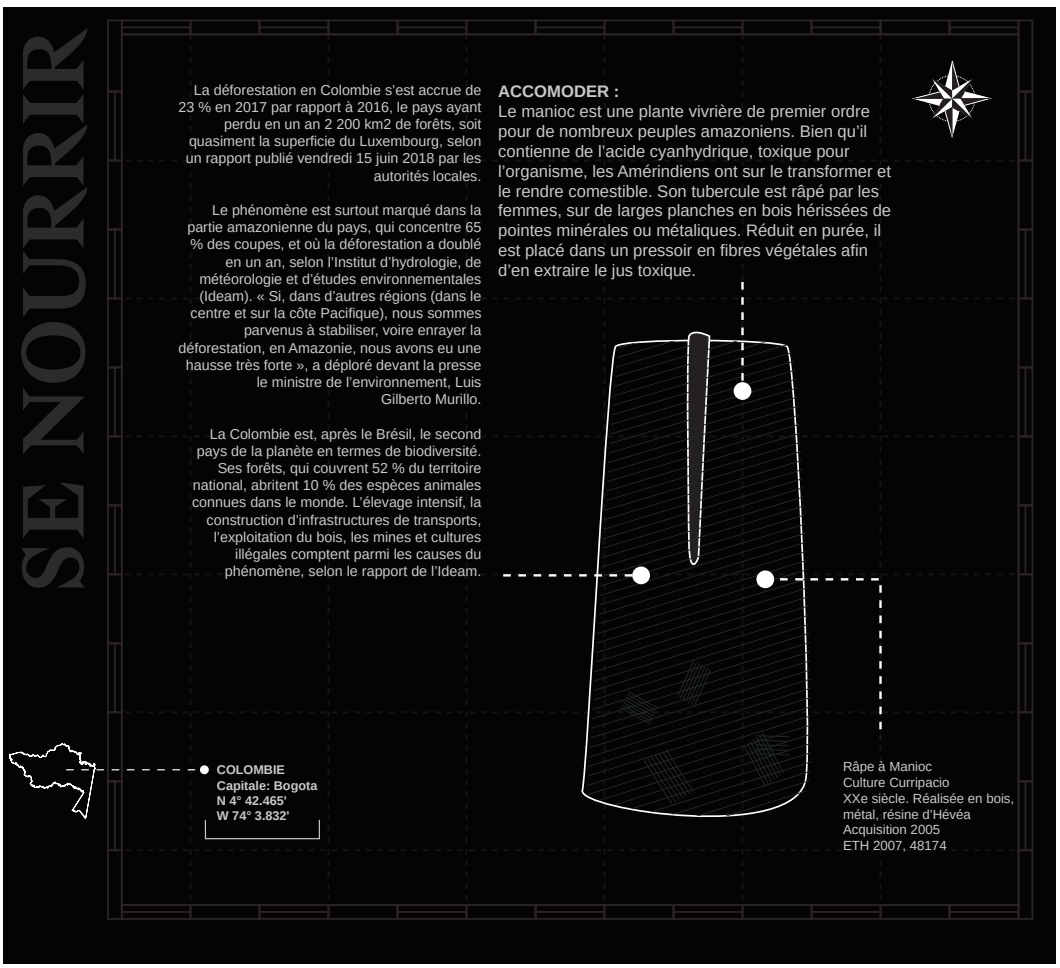
SERRE Madelie. PERREZ Luis.
BARDET Emilie. Toulouse.
Septembre 2018 à janvier 2019.



ACCOMODER


SE DÉPLACER
SE NOURRIR


SE DÉPLACER
VÉNÉZUELA
Capitale: Caracas
N 10° 30.68'
W 66° 58.451'
DÉCOUVRIR :
Les Ye'kuana, «gens de l'embarcation» possèdent une grande maîtrise de la navigation. Les pirogues leur ont permis d'explorer et d'étendre les territoires connus le long des fleuves. Elles sont aussi utilisées comme récipient de stockage du manioc et des boissons fermentées ou pour laver le linge.
Pirogue, curia
XXe siècle. Réalisée en bois.
Acquisition 2005
ETH 2007, 48307
De 2008 à 2015, la superficie attribuée aux concessions pétrolières et gazières dans l'ouest amazonien a augmenté de 150 000 km2 et couvre maintenant plus de 730 000 km2, l'équivalent de la superficie du Chili. Et cette même année 2015, on ne comptait pas moins de 151 projets de construction de barrages dans ce même bassin où il en existait déjà 48.
Ces explorations et exploitations des ressources primaires de la région entraînent une série d'effets néfastes pour les habitants et leur environnement.
Outre les effets du déboisement par coupe, de l'inondation et des dommages subis par les populations de la zone, les spécialistes attirent l'attention sur une série d'effets calamiteux : le cours des sédiments et nutriments provenant des Andes et alimentant l'Amazonie sera perturbé, ce qui affectera la vie d'espèces de poissons spécifiques à cette région et, par voie de conséquence aura des effets sur la pêche ; la production accrue de méthane en raison de la putréfaction des végétaux enfouis sous l'eau ; la prolifération de moustiques vecteurs de maladies telles que la dengue et la malaria ; l'occultation et la destruction des lieux cérémoniels et religieux des communautés indiennes et des vestiges archéologiques; la perte d'une partie des ressources engendrées par l'écotourisme et l'impact sur le climat et sur les équilibres hydriques.


SE NOURRIR
La déforestation en Colombie s'est accrue de 23 % en 2017 par rapport à 2016, le pays ayant perdu en un an 2 200 km2 de forêts, soit quasiment la superficie du Luxembourg, selon un rapport publié vendredi 15 juin 2018 par les autorités locales.
Le phénomène est surtout marqué dans la partie amazonienne du pays, qui concentre 65 % des coupes, et où la déforestation a doublé en un an, selon l'Institut d'hydrologie, de météorologie et d'études environnementales (Ideam). « Si, dans d'autres régions (dans le centre et sur la côte Pacifique), nous sommes parvenus à stabiliser, voire enrayer la déforestation, en Amazonie, nous avons eu une hausse très forte », a déploré devant la presse le ministre de l'environnement, Luis Gilberto Murillo.
La Colombie est, après le Brésil, le second pays de la planète en termes de biodiversité. Ses forêts, qui couvrent 52 % du territoire national, abritent 10 % des espèces animales connues dans le monde. L'élevage intensif, la construction d'infrastructures de transports, l'exploitation du bois, les mines et cultures illégales comptent parmi les causes du phénomène, selon le rapport de l'Ideam.
ACCOMODER :
Le manioc est une plante vivrière de premier ordre pour de nombreux peuples amazoniens. Bien qu'il contienne de l'acide cyanhydrique, toxique pour l'organisme, les Amérindiens ont sur le transformer et le rendre comestible. Son tubercule est râpé par les femmes, sur de larges planches en bois hérissées de pointes minérales ou métaliques. Réduit en purée, il est placé dans un pressoir en fibres végétales afin d'en extraire le jus toxique.
COLOMBIE
Capitale: Bogota
N 4° 42.465'
W 74° 3.832'
Râpe à Manioc
Culture Curripacio
XXe siècle. Réalisée en bois, métal, résine d'Hévéa
Acquisition 2005
ETH 2007, 48174

Livres voyageurs et circulation des oeuvres de fictions

Afin de créer ces dynamiques transdisciplinaires, au prisme de la fiction et des récits, il est important de penser les processus de circulations de ces œuvres. C'est par celles-ci que l'on peut s'extraire des zones aveugles en créant des corrélations et une fluidité. Si je me suis intéressée à ces formes de circulations au cœur même de la bibliothèque ou des différents espaces spécifiques tels que l'objet-livre, favoriser une revalorisation de ces contenus passe aussi par circulation dans des espaces décentrés. Si les deux projets présentés précédemment témoignent d'une approche transdisciplinaire, je souhaite à présent questionner les possibilités circulatoires des œuvres de fiction afin de toucher un plus grand nombre de personnes.

La lecture n'est pas une activité uniquement individuelle. Elle relève aussi d'une expérience qui peut être collective. Cela se retrouve également dans le cas de fictions transmises au travers d'autres supports comme les séries et les films. Les communautés qui se créent peuvent s'emparer des fictions comme des objets-outils. Le cas du transmédia déjà évoqué témoigne de ces possibilités d'appropriation. De plus, penser les fictions comme des outils créatifs peuvent permettre au designer de créer une action collective. Le livre en effet n'est pas qu'un produit témoignant d'une dimension marchande, mais qui au contraire véhicule aussi des idées, des émotions ainsi que des connaissances. Le livre est un outil qui favorise la discussion. Comme cité dans le texte *Le livre-échange. Vies du livre et pratiques de lecteurs*, de Mariannig Le Béchec, Dominique Boullier et Maxime Crépel : *« (...) le livre fait parler de lui, de l'auteur, des personnages, du style : lire c'est parler. » Afin de discuter autour des livres, il est cependant nécessaire que les livres et les avis sur ces derniers circulent. Le cas du bookcrossing, c'est à dire du livre-voyageur et des boîtes à livres sont notamment des cas intéressants témoignant de discussions et des circuits physiques du livre basé sur une volonté de partage. « Le livre circule, le livre est lu, le livre est issu de la production populaire.*[64] » Il s'agit de Ron Hornbaker qui est l'initiative de ce mouvement du bookcrossing. Initialement, Bookcrossing est un site internet permettant d'enregistrer des livres et de suivre par la suite leurs parcours une fois qu'ils ont été déposés. Ce dispositif permet alors de prendre connaissance des personnes et des avis qui ont trouvé le livre. Ces dispositifs ont initié des mouvements et des rencontres. Ainsi, la littérature est diffusée au travers de différents contextes socioculturels. Aussi, les boîtes à livres, tout comme les bibliobus qui circulent au travers des livres, peuvent s'apparenter à une extension des bibliothèques et de leurs enjeux dans l'espace urbain. Les bibliobus sont apparus aux États-Unis en 1905. Ils sont arrivés en France durant l'exposition coloniale de 1931 grâce à Henri Lemaître. Les boîtes à livres et les bibliobus répondent à des besoins d'accessibilité. Les innovations numériques depuis les années 2000 comme les blogs et les réseaux sociaux ont elles aussi favorisé la circulation des écrits ainsi que leur visualisation et de ce fait les échanges autour de la littérature. Ainsi, en diffusant les livres et en favorisant leur accès, les œuvres de fiction circulent également.

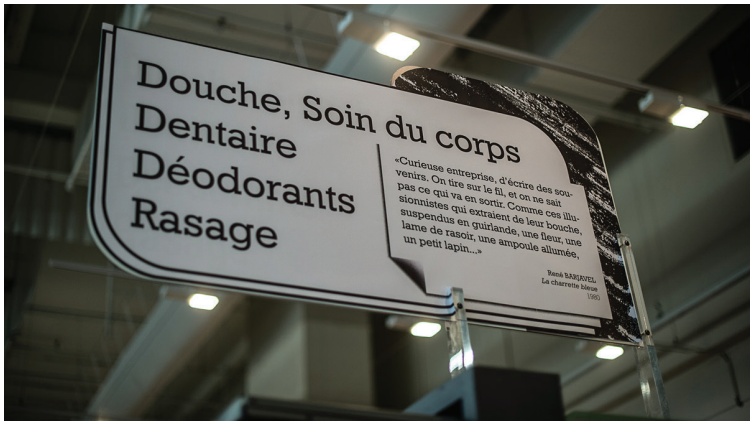
Le projet de Charlène Marquet, *Parade littéraire*, est un exemple très intéressant et pertinent selon moi. Il s'agit d'un projet qui tend à transposer des supports culturels et plus particulièrement la littérature dans un endroit moins attendu, celui du supermarché. Des livres ont ainsi été disposés dans les rayons d'un supermarché afin de surprendre les clients dans leurs routines. Les caddies

64. LE BÉCHEC Mariannig, BOULLIER Dominique, CRÉPEL Maxime. *Le livre-échange. Vies du livre et pratiques de lecteurs.* Op Cit

«La conversation-livre est orientation, apprentissage et expression.»

LE BÉCHEC Mariannig, BOULLIER Dominique, CRÉPEL Maxime. *Le livre-échange. Vies du livre et pratiques de lecteurs.* 286 pages. Caen : C&F Éditions. 2018. ISBN : 2915825769

ont été habillés d'illustrations tirées d'ouvrages littéraires. De support de consommation, ils deviennent alors support littéraire. L'image du caddie qui circule, qui transporte et devient un objet transitoire entre le rayon du supermarché et le chez-soi, est d'autant plus intéressante dans la symbolique du voyage et du cheminement. Des citations ont notamment été apposées sur les panneaux de signalétiques des rayonnages, en lien avec les produits qui s'y trouvent. De même, des distributeurs de sacs se sont transformés en distributeurs d'histoires. Des livres se retrouvent dans les rayonnages entre les différents produits comme s'ils prenaient place sur les étagères de bibliothèques. De même, des histoires sonores sont diffusées à certains endroits du magasin. Des citations se tissent également au dessus de certains rayonnages, notamment à celui des yaourts, incitant le client à parcourir le rayon afin de découvrir la suite. Cette action nécessaire pour découvrir la suite de l'histoire peut notamment faire écho à la gestuelle qui permet de faire tourner les pages. Ce projet amène à questionner et à valoriser l'accessibilité à la culture et à la littérature. Si les livres peuvent paraître inaccessibles pour certains, il s'agit de montrer ici qu'ils sont pourtant accessibles et pas seulement sur des rayonnages de bibliothèques. Il incite ainsi à la lecture. Cela permet aussi de montrer que les livres peuvent ouvrir, susciter la curiosité d'autant plus dans cet endroit marqué par la routine qu'est le supermarché.



¶ MARQUET Charlène. *Parade littéraire, installation dans un hypermarché.* France. 2015. https://www.behance.net/gallery/34868761/Parade-Littraire-Installation-dans-un-hypermarche

Julien Montagne, éducateur spécialisé

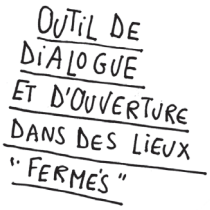
Contexte : Je connais Julien Montagne personnellement. Travaillant en tant qu'éducateur spécialisé auprès d'enfants dans un centre, il me semblait intéressant de le questionner sur sa profession et sur l'utilisation des livres et l'impact que cela pouvait avoir (notamment en écho parallèle aux recherches effectuées lors de mon mémoire de licence « Maux et Mots » sur la bibliothérapie). Le fait qu'il travail dans un centre, et donc un espace singulier et fermé, me semble aussi intéressant à questionner.

Quel est ton métier, en quoi cela consiste t-il plus précisément ? Avec quel « type » de public travaillez-vous au centre ?

Je suis moniteur éducateur, dans une maison d'enfants qui accueille des jeunes de 4 à 18 ans dans le cadre de la protection de l'enfance. Au quotidien, j'accompagne des enfants de 9 à 12 ans dans leur scolarité, leur épanouissement, et dans leur parcours de santé.
Le métier consiste à leur apporter de la sécurité dans leur quotidien, chose qu'il n'ont pas au sein de leur famille. Ce sont des enfants qui ont subi des maltraitances physiques, subis des abus sexuels et qui ont subis des carences éducatives sanitaires médicales...

Avez-vous des outils mis en place pour dialoguer avec les enfants au centre ? Des outils que vous enseigne dans la formation que tu as eu ?

Je n'ai pas eu de réponse à cette question. Ce point aurait cependant pu être intéressant en écho aux dispositifs qui peuvent être mis dans des hôpitaux pour enfant afin de faciliter l'échange.

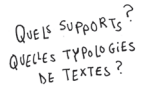


Avez-vous un espace bibliothèque au centre ? Si oui, est-ce que des ateliers y sont mis en place ?

Nous avons une bibliothèque mais aucun atelier n'y est propose dans ce lieu. Malheureusement d'ailleurs.

Utilisez-vous les récits pour communiquer (histoires, livres, films, etc) ?

Après on leur lit beaucoup d'histoires au moment du coucher car ce sont des moments d'angoisses pour ces jeunes, et la lecture d'une histoire ou d'un récit imaginaire leur permettent de mieux aborder le moment de l'endormissement.



Les maux de Polymnie

Projet : Repenser la circulation et le conseils des livres

Lors de ma recherche sur la bibliothérapie — c'est dire le fait de soigner les maux par les mots et donc la lecture et les livres — l'an passé en licence 3 design, je me suis questionnée notamment sur des dispositifs de conseils et de découvertes des livres. L'idée d'impact du lecteur sur le livre et dans la circulation de celui-ci pour créer de l'échange faisait partie de ma réflexion. Pour cela, j'ai imaginé une collection de livres appelée *Les Mots de Polymnie* dans laquelle le lecteur est actif de la circulation et de la découverte du livre.

J'ai fait le choix dans ce projet d'interroger par le graphisme l'objet-livre matériel tel qu'on le conçoit généralement aujourd'hui tout en jouant et en expérimentant autour de l'expérience de lecture. J'ai de plus cherché à penser divers dispositifs autour d'un seul et même objet. Ces dispositifs s'articulent autour de quatre points : l'identification au livre, la découverte et le dévoilement du livre, le conseil du livre et le suivi de lecture. J'ai de plus orienté mon travail autour des livres de poche par leur format qui peut faire écho à l'idée de nomadisme dans l'optique de partage, de voyage et de découverte du livre. La jaquette est le second point sur lequel j'ai articulé ma recherche pratique, car celle-ci apparaît comme une enveloppe, comme une seconde peau du livre. *Les Mots de Polymnie* est donc une collection de jaquettes qui s'articule autour de ces quatre points. J'ai choisi ce nom afin de faire écho à la muse grecque Polymnie qui, dans la mythologie, était associée à la rhétorique et qui aurait inspiré des auteurs de poèmes et de récits ainsi que des aèdes.

«Les mots de Polymnie»

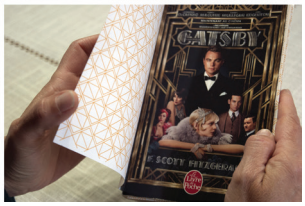
Afin de découvrir le livre d'une nouvelle manière, la jaquette a été un support intéressant à manipuler, à disséquer et à questionner. Ici, la jaquette se présente comme une seconde peau protectrice qui cache, qui englobe les informations identitaires du livre à savoir le titre, l'auteur, la couverture, le résumé et toutes les premières et dernières pages qui sont également supports de cette identité. Le lecteur s'oriente donc vers le livre en fonction de son affinité et de sa sensibilité avec la couverture ou avec les jeux de citations extraits de l'œuvre et présents sur la couverture et le dos du livre. Il peut aussi se fier à l'avis qu'il aura obtenu de son libraire, de son bibliothécaire ou de toute autre personne. Le lecteur plonge alors dans le livre, dans un monde de mots sans avoir connaissance du récit. C'est seulement lorsqu'il le termine que, par un acte de découpe de la jaquette, il laisse le livre se dévoiler, se déployer et découvre alors cette identité cachée. Cet acte de découpe, s'il peut s'apparenter à un geste médical, permet d'intégrer le lecteur physiquement dans l'expérience de lecture. Ce processus de déploiement permet aussi, comme je l'ai évoqué au cours de ma réflexion, de remettre en question la temporalité établie du livre et d'injecter de l'inconnu dans la découverte de celui-ci.

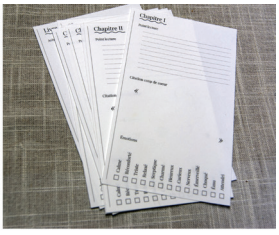
J'ai fait le choix dans ce projet d'interroger par le graphisme l'objet-livre matériel tel qu'on le conçoit généralement aujourd'hui tout en jouant et en expérimentant autour de l'expérience de lecture. J'ai de plus cherché à penser divers dispositifs autour d'un seul et même objet. Ces dispositifs s'articulent autour de quatre points : l'identification au livre, la découverte et le dévoilement du livre, le conseil du livre et le suivi de lecture. J'ai de plus orienté mon travail autour des livres de poche par leur format qui peut faire écho à l'idée de nomadisme dans l'optique de partage, de voyage et de découverte du livre. La jaquette est le second point sur lequel j'ai articulé ma recherche pratique, car celle-ci apparaît comme une enveloppe, comme une seconde peau du livre. Les Mots de Polymnie est donc une collection de jaquettes qui s'articule autour de ces quatre points. J'ai choisi ce nom afin de faire écho à la muse grecque Polymnie qui, dans la mythologie, était associée à la rhétorique et qui aurait inspiré des auteurs de poèmes et de récits ainsi que des aèdes.

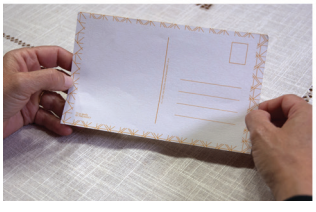
Afin de découvrir le livre d'une nouvelle manière, la jaquette a été un support intéressant à manipuler, à disséquer et à questionner. Ici, la jaquette se présente comme une seconde peau protectrice qui cache, qui englobe les informations identitaires du livre à savoir le titre, l'auteur, la couverture, le résumé et toutes les premières et dernières pages qui sont également supports de cette identité. Le lecteur s'oriente donc vers le livre en fonction de son affinité et de sa sensibilité avec la couverture ou avec les jeux de citations extraits de l'oeuvre et présents sur la couverture et le dos du livre. Il peut aussi se fier à l'avis qu'il aura obtenu de son libraire, de son bibliothécaire ou de toute autre personne. Le lecteur plonge alors dans le livre, dans un monde de mots sans avoir connaissance du récit. C'est seulement lorsqu'il le termine que, par un acte de découpe de la jaquette, il laisse le livre se dévoiler, se déployer et découvre alors cette identité cachée. Cet acte de découpe, s'il peut s'apparenter à un geste médical, permet d'intégrer le lecteur physiquement dans l'expérience de lecture. Ce processus de déploiement permet aussi, comme je l'ai évoqué au cours de ma réflexion, de remettre en question la temporalité établie du livre et d'injecter de l'inconnu dans la découverte de celui-ci.

Une fois le livre déployé, l'un des rabats de la jaquette se dévoile comme une carte postale reprenant la même identité graphique et le même jeu de citation. Le lecteur peut alors écrire son avis sur le livre qu'il vient de lire et déposer par la suite la carte dans une boîte aux lettres. Ce processus qui intègre de l'aléatoire dans la découverte permet à une personne de recevoir l'avis d'un inconnu sur un livre qu'il ne connaît potentiellement pas. La figure de la carte postale a été intéressante à travailler et à questionner, car, comme PEF l'évoque dans son ouvrage Petit éloge de la lecture, les cartes postales peuvent s'apparenter à des livres de poche. En effet, on y retrouve sur le recto un visuel pouvant faire écho à une couverture de livre. Sur le verso, un récit de vacances, de voyage y est inscrit dans le but d'être lu à l'instar de l'histoire d'un livre.

Enfin, afin d'aider à mieux conseiller des livres, j'ai orienté mes expérimentations autour des suivis de lecture. Ce dispositif prend la forme de fiches que le lecteur retrouve à la fin de chaque chapitre. Il peut y inscrire dessus ses réflexions et son avis par rapport au chapitre qu'il vient de lire, mais aussi noter sa citation favorite et les émotions qu'il a ressenti. Cela permet également aux personnes ne souhaitant pas écrire dans leurs livres d'annoter tout de même celui-ci. À la fin du livre, le lecteur peut détacher et rassembler les fiches qui se présentent alors comme un carnet de santé du livre et de la lecture. Ces fiches de chapitre peuvent être rassemblées dans la jaquette qui prend alors la fonction de pochette, mais peuvent aussi être partagées avec d'autres lecteurs, libraires et bibliothécaire afin de récolter ces avis sur les livres pour aider à mieux les conseiller par la suite.



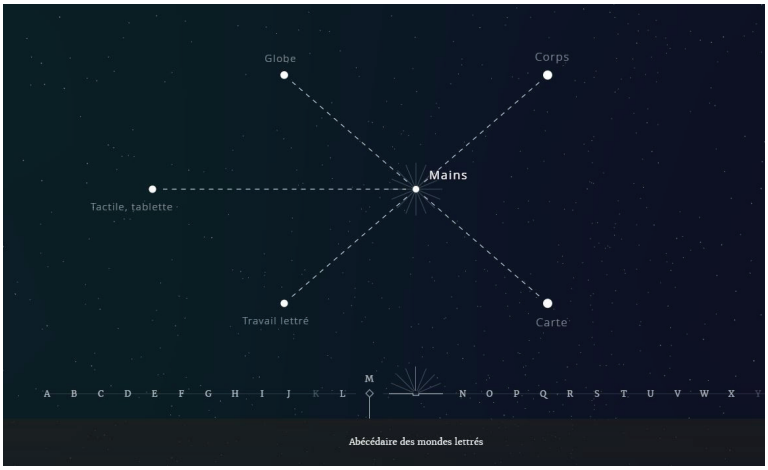


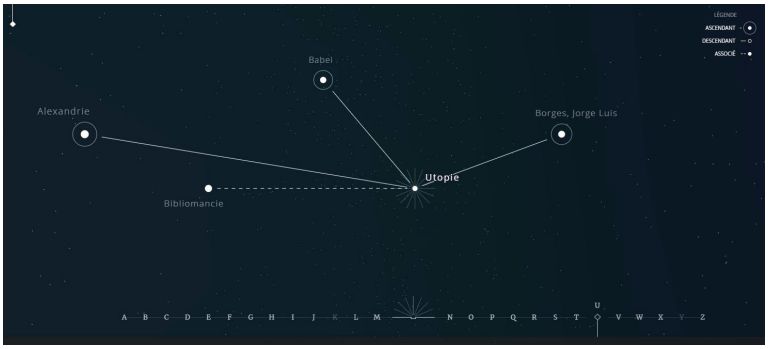


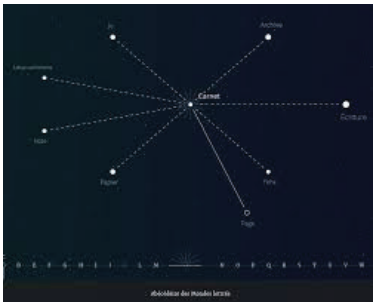
L'idée de conversation autour du livre témoigne donc d'une forme d'enrichissement pour les lecteurs. Ces réseaux d'échanges peuvent alors devenir des sources de documentations et d'inspiration pour le design. Le design peut aussi avoir un rôle à jouer pour améliorer et enrichir cette circulation du livre. Le projet l'Abécédaire des mondes lettrés propose une forme de conversation, de circulation, au cœur du domaine littéraire. Il s'agit là d'une autre forme de mouvement et de rencontre au sein de la recherche de l'utilisateur. L'Abécédaire des mondes lettrés est une plateforme numérique qui tend à cartographier l'univers des lettres. Elle cherche à répondre à la question : « *Quelle forme d'atlas imaginer pour explorer et archiver les lieux, les communautés, les pratiques, mais aussi les instruments et les artefacts, et les multiples effets produits par l'usage des signes graphiques dans une culture et une société comme sur les individus qui les composent ?* » Ce dispositif se présente comme un atlas évolutif. Il fonctionne sur l'image des constellations qui créent des corrélations entre plusieurs mots et de ce fait créent des liens à questionner. *L'abécédaire des mondes lettrés* offre un espace dans lequel l'utilisateur peut se déplacer. Les connexions créées sont donc spatialisées. De plus, l'utilisateur peut suivre le parcours, le cheminement de sa recherche.

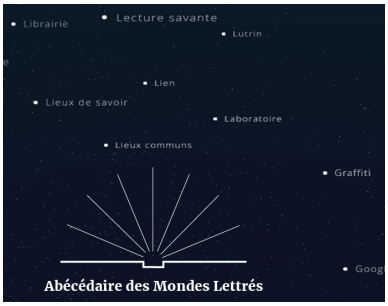
Le cas des bibliothèques dites vivantes présente aussi des éléments intéressants. Les bibliothèques vivantes sont un concept qui s'est développé dans les années 2000, d'abord au Danemark, puis qui s'est étendu à un plus grand nombre de pays. Une bibliothèque vivante fonctionne sur le même principe qu'une bibliothèque classique : un lecteur vient emprunter un livre. Cependant, les livres ici sont incarnés par des personnes appartenant généralement à des groupes subissant des préjugés. Le moment de lecture se déroule alors sous forme d'entretien, d'échange entre le « lecteur et le livre vivant » durant un temps allant de 15 à 20 minutes. Ce principe permet de favoriser l'échange et le dialogue avec des personnes que l'on n'aurait pas eu l'occasion de rencontrer dans un autre contexte et de parler de sujets nouveaux en ayant la possibilité de mieux les comprendre. Tout comme les livres voyageurs, les récits portés par chaque individu circulent alors. Cela renvoie aux questionnements soulignés antérieurement sur la frontière entre réalité et fiction. En ce sens, chaque individu représente un récit, une histoire à partager. On retrouve ainsi cet entremêlement de « Je » tissant un maillage narratif dynamique. Chaque individu est constitué de son récit, sa fiction et de toutes celles qui le nourrissent et qu'il peut ainsi communiquer. Il s'agit alors de penser cette circulation à une échelle plus grande.

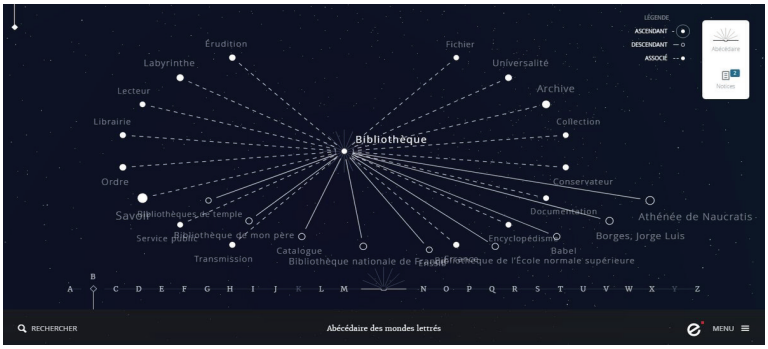
Ainsi, penser la circulation des œuvres de fiction participe à les amener dans de nouveaux espaces et, par conséquent, à les faire découvrir d'une nouvelle manière. Donner accès à ces contenus participe à les valoriser.











¶ JACOB Christian (soutenu par Bertrand Anne-Marie, Ermakoff Thierry, Epron Benoît, financé par l'ENSSIB et produit par l'agence Conjecto). *L'abécédaire des mondes lettrés*. 2017. http://abecedaire.enssib.fr/

Aussi, comme nous l'avons souligné précédemment, il existe un réel enjeu à valoriser les oeuvres de fiction. Le design peut ainsi participer à cette valorisation à différents niveaux. Or, la fiction apporte aussi des éléments riches pour le design. Il s'agit alors de penser une approche de design de mots au travers de la fiction. Que serait une fiction-créatrice ? Comment faire advenir la fiction comme un acte de design ? Qu'en est-il de la place des mots comme processus créatif ? Je tends ici à dresser un éloge de la fiction au prisme d'une écriture créative, résultant d'une méthodologie de design mise en place tout au long de cette recherche.

Chapitre 3 : Petit éloge et manifestes de la fiction, des bibliothèques et des livres

1. Avant-propos : design des mots et fiction créatrice

Appréhender la fiction comme créatrice et artistique peut donc être une solution à questionner. Il y a l'idée d'un appel de la fiction : le lecteur peut faire le lien entre une expérience concrète qui lui arrive avec des expériences qui se déroulent dans des oeuvres fictives. Faire un geste de fiction créatif et créateur, c'est abolir les frontières, apporter des outils pour dévoiler le monde et ses possibles. Il s'agit là de penser un design poétique et littéraire. Le travail de Lorenzo Menoud — poète, philosophe et artiste — s'inscrit à mon sens dans cette démarche. Son approche plurielle et expérimentale questionne la fiction, la poésie et la littérature dans des contextes contemporains. Ses expérimentations et sa démarche sont à la fois visuelles et textuelles. L'utilisation des mots-valises en littérature est un dispositif d'écriture expérimental intéressant. Les mots-valises sont des mots qui se forment par la rencontre, par la fusion d'au moins deux autres mots différents qui créent alors un nouveau sens. Ils se construisent généralement par l'association d'abréviations de plusieurs mots. Semblable au cadavre exquis, cette démarche est selon moi intéressante à prendre en compte dans la création d'outils d'ouverture. Le cadavre exquis a été inventé par les surréalistes afin *« de mettre en commun leurs différences et de les perdre au nom d'une conception égalitaire de l'imagination et du langage. »* Cette démarche s'inscrit dans une volonté de créer une expérience collective par le visuel et/ou le texte. Paul Eluard qualifie cette démarche de « poésie déterminée collectivement ». Chaque participant poursuit, sur une feuille de papier, la création de l'autre sans avoir connaissance de ce qu'il a fait. Cette démarche permet de provoquer l'inconscient et créer une pensée multiple. Elle génère des récits, des échanges et une action collective. Le cadavre exquis s'inscrit donc dans cette volonté de penser la fiction créative en créant une action commune. Cette technique permet aussi d'ouvrir à de nouvelles visions. Il peut donc être engageant d'interroger cette démarche au prisme du design graphique. On retrouve alors ici l'idée de geste de fiction, d'acte d'écriture. De plus, comme le souligne Kenneth Goldsmith, face à la multiplication des récits et du développement des logiciels d'écriture à l'ère du numérique et d'internet , il semble y avoir un réel enjeux à favoriser la créativité, à penser les mutations de l'invention littéraire et créative. *« Alors que nous sommes de plus en plus confrontés à une quantité inédite de textes et de langages - y compris le traitement de texte, les messages courts et la pratique des réseaux sociaux - toute une nouvelle production consiérée comme ne relevant pas de la littérature nous offre la possibilité d'aller au-delà de lal création de nouveaux textes et de gérer, d'analyser, de nous approprier et de reconstituer ceux qui existent déjà.*[65]*. »*

65. GOLDSMITH Kenneth. *L'écriture sans écriture, du langage à l'âge numérique*. 192 pages. Jean Boîtes Éditions. ISBN : 2365680178.

Je possède dans ma bibliothèque plusieurs ouvrages parus chez Folio qui forment une série « Petit éloge de… ». La lecture de Petit éloge de la nuit de Ingrid Astier avait notamment était une lecture marquante. Ces différents ouvrages abordent différentes thématiques : Petit éloge de la douceur de Stéphane Audeguy ou encore Petit éloge de la lecture et Petite éloge des lecteurs écrits par Pef. La lecture et l'analyse des ouvrages de Stéphane Audeguy et Ingrid Astier m'ont paru intéressantes. En effet, ils abordent et dressent l'éloge d'un sujet en le traitant au travers de petites thématiques très variées. Aussi, dans le Petit éloge de la nuit, l'auteur évoque le thème de « l'empreinte », de « l'infini », de « l'insomnie », de « l'onirisme », etc. L'ouvrage se compose de 144 thèmes formant des petits paragraphes plus ou moins longs, organisés par ordre alphabétique. Les thématiques peuvent être en lien direct avec le sujet ou apparaissent parfois comme inattendues toutes en prenant sens au moment de la lecture. Ainsi, on pourra retrouver dans le livre d'Ingrid Astier les thèmes « climatologie », « niphargus » ou « jourderies » qui semblent à priori curieux, mais qui s'avèrent plein de sous-entendus et de cohérence. Chaque paragraphe offre des ouvertures thématiques intéressantes alliant écriture poétique, éléments informatifs, points de vue personnels et références variées. À l'image d'un tissage, un univers à la fois lexical et poétique se construit autour du sujet abordé, offrant des ouvertures riches.

De ce fait, je me suis inspirée de cette forme d'index lexical, poétique et exploratoire afin de proposer à mon tour un petit éloge créatif, entre manifeste et fiction, comme acte de design littéraire.

Revue GH003

Projet : Graphisme et écriture

Article réalisé dans le cadre de la revue du master sur la thématique globale du ticket et le cas du ticket marque-page.

Pour ce projet, je faisais partie de l'équipe direction artistique. Aussi, nous avons penser l'ensemble des gabarits et façonnage de la revue. chaque article prend la forme d'un A3 plié comprenant l'article et un scann de ticket en lien avec la thématique développée.

BARDET Emilie. *Le ticket-marque page.* Université Toulouse Jean Jaurès : Toulouse. 2018-2019.

Froissé. Plié. Vieillis. Oublié... Glissé entre deux pages d'un livre dans un geste nonchalant et dont on oubliera la présence. Déposé à la fin d'un chapitre pour marquer une pause et se souvenir de sa page. Retrouvé égaré au coeur d'un récit abandonné par un précédent lecteur.

Le ticket, par sa forme si singulière, vient dépanner le lecteur au cours de sa lecture. Substitution au marque-page que l'on n'a pas toujours sous la main, l'objet ticket, ne prenant pas de place de par son format et son grammage, vient pourtant spatialiser ce temps de lecture.

La lecture s'inscrit en effet dans plusieurs temporalités : celle de l'individu, celle de l'environnement et celle du récit. Ce temps de lecture apparaît comme une porte ouverte sur soi et sur le monde environnant. Keith Oatley parle alors d'un temps de lecture pour se comprendre en tant qu'être humain. Cette notion de temporalité semble alors essentielle. Le livre apparaît comme un temps social, mais également comme un temps intérieur, intime. Il est le support qui permet à ces temporalités, celle du lecteur comme celle de la fiction, de se rencontrer, de se mélanger et ainsi de devenir vecteur d'imaginaires et de changements. Il existe une autre temporalité : celle du livre. Le lecteur suit généralement une chronologie établie et intégrée lors de son apprentissage de la lecture. Il lit la couverture, le titre, l'auteur et le résumé. Il commence ensuite par lire les premières pages du livre jusqu'aux dernières, en suivant le fil conducteur des chapitres, laissant son imaginaire vagabonder au fil des pages. Le marque-page devient alors symbole de la rencontre de ces trois temporalités : il les matérialise, il tisse des corrélations entre elles et devient ainsi acteur à part entière de ce temps de lecture. L'objet ticket est lui aussi, à l'origine, symbole d'un temps particulier : ticket de caisse symbolisant la transition d'un temps et d'un espace des courses à celui du chez-soi, ticket d'une salle d'attente matérialisant un temps à la fois passif et de passage dans lequel on ne s'attarde pas, ticket de parking encadrant une arrivée et un départ dans un espace délimité et fermé.

En ce sens, le marque-page ayant pour fonction de matérialiser de manière spatiale un temps de pause dans la lecture et dans l'objet-livre, la corrélation et le détournement faits avec le ticket en sont d'autant plus forts. De plus,

cette analogie transparaît aussi de par leurs formes singulières : ils sont tous deux des objets imprimés dont les formes particulières permettent de se glisser facilement entre deux pages. Symbolisant des temporalités spécifiques ainsi que des parcours particuliers, ils acquièrent tous deux une histoire et deviennent créateurs et support de récits. Ils racontent ce temps de lecture et les moments qui l'ont englobé.

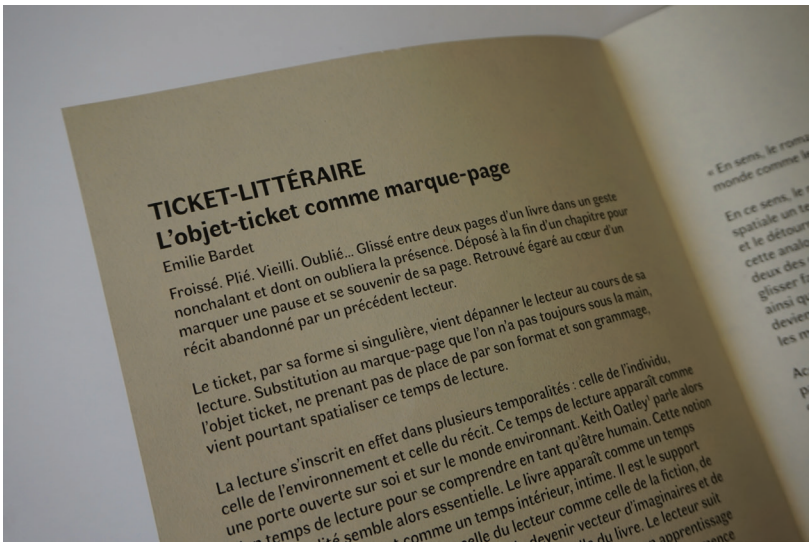
Accompagnant ainsi le lecteur et sa lecture partout, souvent objet collectionné par les bibliophiles, le marque-page, et par extension le ticket, deviennent des objets compagnons et indispensables de la lecture. Ils peuvent alors acquérir une symbolique et un statut particulier pour le lecteur, tout comme le livre qui peut être perçu comme un objet transitionnel. Ce dernier prend alors la fonction d'accompagnateur. C'est un objet transitionnel à différents niveaux. L'idée d'objet transitionnel vient du pédiatre, psychiatre et psychanalyste britannique Winnicott. Il s'agit d'un objet utilisé par l'enfant dans le but de se créer une image rassurante souvent maternelle et pour combler une absence. Cet objet transitionnel a bout but de faire comprendre à l'enfant que ce n'est pas parce qu'une chose est absente qu'elle n'existe pas. Il est un signe, la matérialisation de ce qui n'est pas là. Cet objet s'incarne généralement au travers de la figure du doudou. L'objet transitionnel passe par l'imaginaire de l'enfant et lui permet d'agir sur son environnement. L'enfant se l'approprie. La pédopsychiatre Marie-Pierre Blondel évoque quant à elle le fait que «*L'objet transitionnel va lui permettre de créer un espace intermédiaire pour créer, penser, imaginer* » En ce sens, le livre peut donc être considéré comme un objet transitionnel, non pas destiné aux enfants uniquement, mais accompagnateur d'un individu à n'importe quelle étape de sa vie. Le marque-page se présente comme une extension de ce compagnon. De plus, il apparaît lui aussi comme un objet matérialisant cet espace intermédiaire offrant des temps de pause durant lequel le lecteur peut laisser libre cours à son imagination, à ses interrogations et à son imaginaire créatif et créateur.

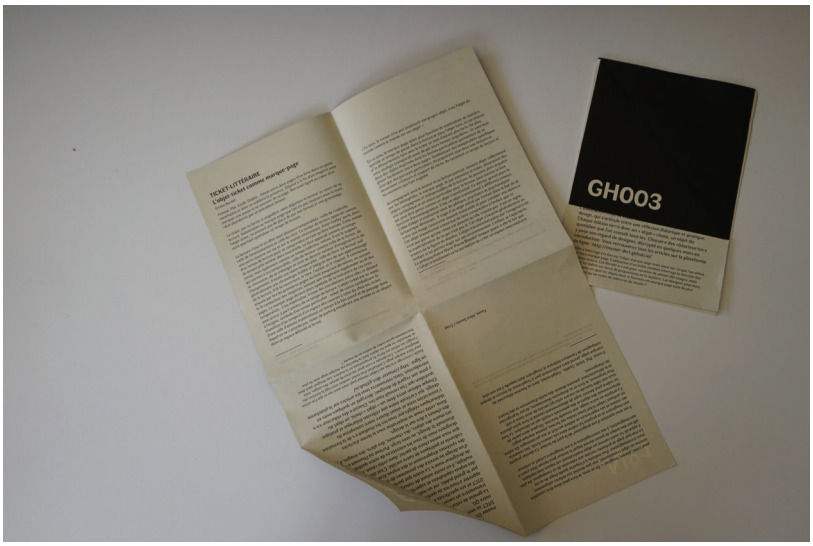
Il est ainsi question d'une projection de la part du lecteur. Ce dernier projette son imaginaire et se projette lui-même dans ces univers fictifs. Ses ressentis, ses visions et ses expériences se mêlent au récit et aux personnages. De même, en utilisant l'objet ticket - sous toutes ses formes - comme marque-page, il y projette un autre usage, une nouvelle fonction. On peut alors parler de détournement des objets et des potentiels créatifs qui en découlent. Le livre lui-même peut devenir sujet de détournement comme le livre qu'on placera sous une table bancale ou encore celui qui servira de sous-tasse à café. Plus largement, le livre et sa dimension divertissante, de par la projection et le détournement, peuvent devenir des outils d'ouverture et des leviers de changement.

Froissé. Plié. Vieillis. Oublié... l'objet-ticket, dans sa fonction détournée de marque-page, prend alors entièrement part à l'expérience de lecture et devient compagnon de l'aventure littéraire et imaginaire dans laquelle il est entraîné.

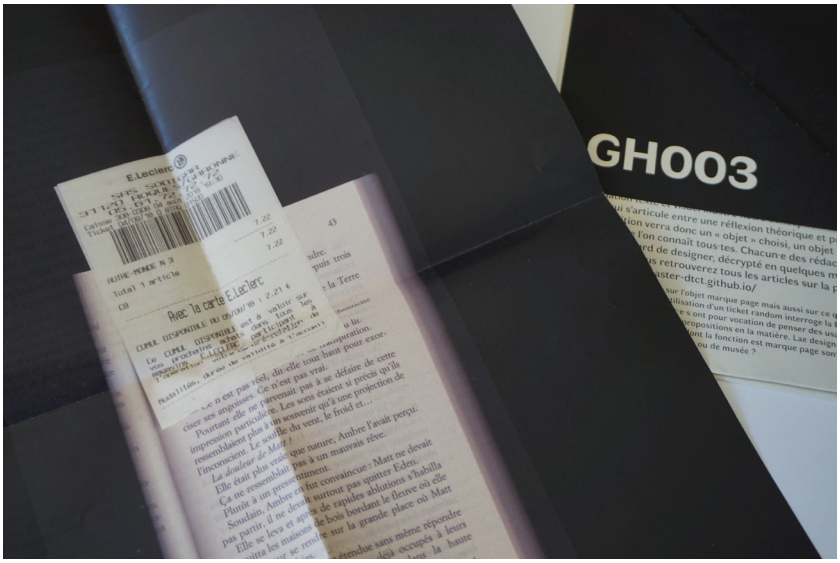
GH003

TICKET-LITTÉRAIRE
L'objet-ticket comme marque-page
Emilie Bardet


TICKET-LITTÉRAIRE
L'objet-ticket comme marque-page
Emilie Bardet
Froissé. Plié. Vieilli. Oublié... Glissé entre deux pages d'un livre dans un geste nonchalant et dont on oubliera la présence. Déposé à la fin d'un chapitre pour marquer une pause et se souvenir de sa page. Retrouvé égaré au cœur d'un récit abandonné par un précédent lecteur.
Le ticket, par sa forme si singulière, vient dépanner le lecteur au cours de sa lecture. Substitution au marque-page que l'on n'a pas toujours sous la main, l'objet ticket, ne prenant pas de place de par son format et son grammage, vient pourtant spatialiser ce temps de lecture.
La lecture s'inscrit en effet dans plusieurs temporalités : celle de l'individu, celle de l'environnement et celle du récit. Ce temps de lecture apparaît comme une porte ouverte sur soi et sur le monde environnant. Keith Oatley[1] parle alors de temps de lecture pour se comprendre en tant qu'être humain. Cette notion d'intériorité semble alors essentielle. Le livre apparaît comme un temps comme un temps intérieur, intime. Il est le support [illegible] de la fiction, de [illegible] du lecteur comme celle de la fiction, de [illegible] devenir vecteur d'imaginaires et de [illegible] du livre. Le lecteur suit [illegible] apprentissage


TICKET-LITTÉRAIRE
GH003

N°1
GH003
GH003
Master DTCT


E.Leclerc
Avec la carte E.Leclerc
GH003

2. Petit éloge et manifestes des fictions, des livres et des bibliothèques

Abysses

« Le dictionnaire regorge de sentiers qui se croisent et s'entrecoupent. Un labyrinthe où il est agréable de se perdre, un dédale où l'on bute à chaque pas sur des pierres précieuses. » Écrit Jean-Yves Soucy. Si les dictionnaires sont semblables à des labyrinthes dans lesquels les mots se croisent, quand est-il des romans ? Quand est-il des bibliothèques ? Doux abysses dans lesquelles on ère, dans lesquelles on se perd. Sans but. Sans fin. Borges déjà l'avait souligné. « J'affirme que la bibliothèque est interminable». Des corrélations abyssales, infinies, se tissant entre les ouvrages et les rayonnages. Fils d'imaginaire et de connaissance se liant autour de chaque visiteur, emportant avec lui, à la sortie de ce dédale, un monceau de la bibliothèque. Et si la bibliothèque était marquée de l'empreinte du cheminement de chaque visiteur ? Et si ce dernier, en y laissant sa marque, déposait un fil d'Ariane pour toutes les prochaines déambulations à venir ? Nous devrions alors penser la bibliothèque comme un labyrinthe abyssal, dans lequel aucun chemin ne serait mauvais. Un dédale dans lequel chaque direction serait à explorer, duquel chaque passage ouvrant de nouvelles portes, de nouveaux possibles, à l'infini.

Autre-Monde

Autre-Monde, saga de l'auteur français Maxime Chattam.
Les premières pages défilent, la rencontre avec les personnages se fait doucement, le récit se déroule petit à petit. Et me voilà embarquée, rêveuse, curieuse, dans de grandes aventures. « *Il faut suivre les scarabées* », me dit-on, petits insectes luminescents de rouge et de bleu au grand mystère. Au fil des pages, c'est un monde nouveau qui se dessine, faune terrifiante, flore incroyable. Un an plus tard, 7 tomes refermés, 3718 pages lues. C'est la fin d'une aventure que clôt le point final. Un sentiment de vide, d'adieu. Et pourtant, cette histoire ne se termine pas ici. Au fil des pages, ce n'est pas seulement l'encre qui défile, mais de nombreuses thématiques, variées et contemporaines. Au travers de la magie et du fantastique dans lesquels se croisent tempêtes synthétisant le monde, chiens géants ou encore réseaux de morts connectant les lieux de croyance, l'auteur nous ouvre une multitude de questionnements sur notre monde actuel. Pollution, technologies, tolérance, sexualité, croyances, responsabilités, erreurs, et bien d'autres sujets encore sont abordés. Fondus dans l'histoire, ils nous marquent pourtant. La lecture, peu importe sa nature, laisse son empreinte. Elle entrouvre des possibilités, des interrogations, de nouveaux regards. Aussi, comme Autre Monde, chaque récit dépose en nous une empreinte, qu'elle soit positive ou non, petite ou grande, consciente ou intériorisée. Chaque fiction et chaque histoire tisse en nous quelque chose, qui en se corrélant, façonne qui nous sommes. Comme le souligne Nancy Huston, nous ne sommes que l'entrelacement de récits, de fictions, que l'on intériorise et qui nous façonne. Chaque lecture devient ainsi un apprentissage, au sens large. Chaque lecture apporte un nouveau fragment à nos perceptions. En ce sens, nous devrions penser les bibliothèques pour qu'elles puissent accompagner ces processus d'apprentissage. Pour que chaque livre, fiction ou non-fiction, soit valorisé. Pour que la bibliothèque ne soit pas un lieu de complétude, mais un lieu à compléter, à faire évoluer de toutes les lectures et ouvertures qu'elles apportent sur notre monde. Car, comme Maxime Chattam l'a écrit « *La réalité était, en fait, bien plus morcelée et incomplète que la fiction.* »

Bordure

La bordure peut être vue d'une manière poétique et symbolique. Elle est ce qui occupe le bord. Ni barrière ni ouverture, elle ne dresse une frontière visible, mais franchissable. Elle est une protection qui se dresse entre cet entre-deux, au cœur de ce double-état. La bordure est cette transition entre deux milieux qu'elle vient souligner. « Le plus souvent, ça commençait par l'absurde histoire du nombre des pas. Vous savez ? Les blocs de granit qui forment la bordure du trottoir sont disposés bout à bout. Je marchais dessus, d'abord sans y penser ; puis je commençais à m'apercevoir que, tous les deux pas, je posais le pied sur l'interstice qui sépare deux des blocs de la bordure. » écrit Georges Duhamel dans Confessions de minuit. Ici, la bordure est part entière de la ville. Elle renvoie aux rangées de pavées qui retiennent la chaussée de chaque côté. En ce sens, la bordure est solide. Elle est une colonne vertébrale qui maintient, tout en corrélant, deux espaces entre eux. La bordure érige et déploie des contours. Il me semble alors que la bibliothèque se dresse comme une bordure soulignant la jonction des plusieurs mondes : nos mondes et ceux que l'on rencontre, façonnés/façonnables. Elles protègent et structurent, tout en admettant la notion de franchissement de ces frontières, qu'elle aide et accompagne. Ainsi, la bibliothèque est cette bordure poétique, entre-deux protecteur.

Constellations cathémérales

Les constellations drapent le ciel. Elles le tissent de leurs filaments dorés. Elles relèvent de la nuit qu'elles quadrillent sur de longues étendues. Elles sont cartographies. Elles sont corrélations. Tous les récits qui façonnent notre monde ne sont-ils pas constellations ? Broderie entrecroisée de nos identités multiples, de la pluralité de nos histoires. Mais les récits qui nous façonnent ne sont ni diurnes ni nocturnes. Ils sont des constellations cathémérales, constellations de nuit comme de jour. Ils cartographient notre monde à l'image des routes qui s'entrecroisent, créant des jonctions desquels ils se multiplient à chaque instant. Ils ne s'arrêtent jamais d'avancer, de se propager. Ils accompagnent le soleil dans sa course et portent compagnie à la lune dans sa promenade nocturne. J'aime à penser que les livres, les bibliothèques et tous les autres supports et médias qui, en participant à la diffusion de ces récits, apparaissent comme des tours, des points relais surplombant la cartographie mouvante de nos histoires. Aussi, ne devrions nous pas penser la dimension cathémérale de nos bibliothèques qui, si elles accompagnent tout un chacun à chaque lever du soleil, auréolerait les errances nocturnes de nos récits.

Daniel Pennac

Daniel Pennac, dans son ouvrage *Comme un roman*, présente les droits imprescriptibles du lecteur : le droit de ne pas lire, le droit de sauter des pages, le droit de ne pas finir un livre, le droit de le relire, le droit de lire n'importe quoi, le droit au bovarysme, le droit de lire n'importe où, le droit de grappiller, le droit de lire à haute voix, le droit de nous taire. Aussi, chaque bibliothèque devrait présenter ces droits du lecteur. Que pour tous ceux qui redoutent d'ouvrir un livre ou d'entrer dans une bibliothèque se délient de ces angoisses littéraires. Car si l'on encourage la lecture, celle-ci doit se détacher de toutes pressions. La bibliothèque n'impose pas, elle accompagne.

Douceur

Les histoires sont des pépites de douceur, petits lambeaux délicats qui nous rassurent et nous accompagnent. À chaque lecture, à chaque visionnage d'une œuvre, à chaque déambulation dans les rayons d'une bibliothèque, toutes ces histoires diffusent et laissent leurs empreintes. À chaque rencontre, elles impriment sur nous, toute leur douceur.

Écouter

Les livres, tout comme les bibliothèques, sont des lieux dans lesquels il est bon de s'écouter. S'ils sont des portes qui s'ouvrent sur des mondes infinis, ils sont aussi une fenêtre sur nous-mêmes, que l'on entrouvre pour se laisser envahir. Les livres et les bibliothèques posent alors en nous leurs regards incommensurables, accueillants et bienveillants. Espaces d'aventures et de déambulations, ils sont aussi des étendues protectrices. C'est de toute cette douceur qu'il est bon de s'écouter.

Étagères

Les étagères sont semblables à de grands murs dont chaque pierre est façonnée de pages et d'encre. Elles dessinent un dédale dans lequel on aime se perdre. Elles enracinent les histoires sur les fondations de la bibliothèque. J'aime à imaginer ces étagères comme des montagnes à gravir, desquelles dépassent des roches de fiction sur lesquelles on vient s'accrocher. Oui, j'aime à voir ces étagères comme des lieux dont nous devons partir en exploration pour en saisir tous les reliefs. Ces étagères d'ailleurs qui forment un gaufrage, une dentelle de dos colorés aux multiples hauteurs. Aussi, j'aimerais voir ces étagères suivre ces nombreux reliefs, en proposant des paysages aux altitudes différentes. Si elles sont des territoires à explorer, il me semble que chacun doit pouvoir partir en quête des trésors qu'elles renferment. Aussi, les étagères des bibliothèques devraient, non pas dresser un dédale fermé aux murailles hautes et infranchissables pour certains, mais dessiner un paysage ouvert et empreint de diversité duquel chacun pourrait partir à la découverte.

Flux

Il déambulait dans la bibliothèque. Ses yeux se posaient sur les rayonnages. Des particules de lumière tombaient tout autour de lui. Son regard bondissait d'un rayon à un autre, explorant chaque recoin. En fond, le bruit de pages se tournant et les légères discussions venaient rythmer cette douce promenade. Cependant, s'il observait chaque détail l'entourant, ce n'était pas tant la bibliothèque en soi et ses fragments qui captaient son attention, mais tous les flux qui l'a composent. Devant lui, il voyait tous ces échanges permanents, imperceptibles, mais pourtant bien présents. Filaments mouvants qui connectaient ensemble chaque espace de la bibliothèque. Là se trouvait pour lui toute la magie. À l'ère des hypertextes et de l'hyperconnexion, ce lieu physique à l'histoire ancestrale symbolisait pour lui toutes ces connexions possibles. Il y voyait les flux qui s'opéraient sur les étagères, entre les lecteurs, des livres aux ordinateurs, mais aussi de l'intérieur à l'extérieur. La bibliothèque était semblable à une mécanique ne s'arrêtant jamais. Un grand engrenage auquel tous les éléments, aussi différents soient-ils, viennent s'y attacher dans une complémentarité singulière. Chaque rouage trouvait ici sa place et entrait dans cette danse énergique. Il déambulait dans la bibliothèque à la découverte de ce flot créateur, de la magie de ces flux. Il aimait déambuler dans ce grand engrenage, dans lequel il occupait lui aussi une place.

Genres

Les genres littéraires domptent depuis longtemps le monde du livre. S'ils sont indicateurs, s'ils apportent des clés identitaires aux ouvrages, ils cloisonnent également. Ils enferment des histoires, les attachent à des rayonnages. Les livres sont alors semblables à des prisonniers, captifs d'univers. Toutefois, les paradigmes se modifient. Ils sont en mouvance, en évolution. Les genres et sous-genre se multiplient. L'identité des ouvrages se complexifie. De douces colorations émergent alors, mélanges suaves de genres différents, qui forment de nouveaux paysages. Pensons nos bibliothèques et nos librairies en ce sens. Qu'elles décloisonnent les genres. Qu'elles se colorent de la diversité des récits, qu'elles se mélangent pour de nouvelles perceptions.

Haute-voix

Se laisser bercer par une douce lecture, faite à haute voix. Madeleine de Proust de mon enfance durant laquelle chaque soir, à l'apogée de la lune, on me contait des histoires pour m'endormir. Souvenir d'enfance aussi, sur les bancs de l'école, où chacun à son tour lisait à voix haute un fragment d'histoire, se colorant ainsi de la pluralité des voix de chacun. Je pense alors à la bibliothèque qui se compose elle aussi des voix de tous les protagonistes qui l'habitent, mais aussi de tous les individus qui la traversent et l'animent. Elle est une palette sonore empreinte de ces voix multiples et plurielles. Ainsi, la bibliothèque devrait libérer ces paroles, les extérioriser, les rendre lisibles et audibles. Que les lectures à haute-voix viennent rompre les silences de la bibliothèque. Que les paroles et pensées de ses membres émanent et s'expriment, embaumant ses différents lieux. Pensons nos bibliothèques comme des lectures à haute-voix de nos individualités, de nos communautés, de nos sociétés, et de tous nos récits tant individuels qu'imaginaires, afin de faire entendre chaque voix. Ainsi, que chaque lecture de notre monde continue de nous bercer.

Idéal, infini imaginaire

Je rêve d'un idéal imaginaire dans lequel il n'y aurait aucune frontière. Un imaginaire infini, dont les barrières n'existeraient plus. L'imaginaire lui-même serait alors sa propre limite. Mais j'aime à croire que, tout comme la pensée, il est sans fin. Les récits fictifs, qui façonnent qui nous sommes, n'ont eux aussi pas de lisière. Ils sont en expansion permanente, dans un renouveau perpétuel. Je vois alors les bibliothèques, les livres, les jeux et les ordinateurs comme des cocons. Ils englobent, protègent et véhiculent ces particules d'imaginaire, loin d'être chimériques. Ils les contiennent sans les fermer. Je pense alors un monde de possibles. Des possibilités magiques et essentielles. À l'image d'un trou noir, qui d'un côté absorbe et qui, de la même manière, s'ouvre sur un autre monde. J'aime à voir cet imaginaire infini comme ces trous noirs, mystérieux, enveloppés, mais à découvrir, à explorer, pour que chaque fragment se drape de possibilité. J'idéalise alors tous ces cocons qui, à l'image de ce qu'ils protègent, devraient aussi se doter, de toute cette infinité.

Jeu

On dit que la bibliothèque est lieu de savoirs, lieu de connaissances. Que les ouvrages littéraires, si un grand nombre les apprécient, continuent d'apparaître comme un labeur pour d'autres, traumatismes des lectures d'enfance et d'adolescence, dont les lectures scolaires se sont mues en amertume et en dégoût. Pourtant, ne peut-on pas voir les bibliothèques et les livres comme des terrains de jeu ? Ils sont semblables à des contrées secrètes et mystérieuses qui ne demandent qu'à être découvertes. Carte d'exploration en main, ce ne sont pas un mais une multitude de trésors qui sont à découvrir. Mondes singuliers dans lesquels on entre, à l'image d'une aventure, par le biais d'une quête. Quête personnelle ou collective, histoires et bibliothèques sont à explorer, tant seuls qu'à plusieurs. Ce sont des expéditions aussi multiples que singulières qui se déploient. Aussi, ne peut-on pas dire que les bibliothèques et les livres, aux univers fictifs infinis, sont faits de la même essence que les jeux ? Bibliothèques à voiles, résumés cartographiques, étagères-forteresse… Et si nous rendions tout cela plus ludique ? Que tout devienne, cette grande aventure.

Kaléidoscope

Vives lumières colorées qui se reflètent, se rencontrent, se croisent, se mélangent, se tissent. Douce toile luminescente qui se brode en un amas de couleurs. À l'image de la palette d'un peintre, elles forment un paysage doux, et explosif à la fois. Tâches entrelacées qui forment un nouveau tableau, un nouvel horizon incandescent. Mon œil se pose dans la longue vue. J'observe ainsi ce paysage qui se transforme chaque seconde, suivant la lumière du soleil, cherchant la lueur de la lune.

La bibliothèque est semblable à ce kaléidoscope captant chaque once de lumière pour la transformer en un incroyable mélange, dont les fragments s'entremêlent, composant une nouvelle unité. À chaque regard, à chaque instant de la journée, ce paysage se mue, métamorphose d'un monde en constante mouvance. Aussi, la bibliothèque est semblable à ce kaléidoscope. Ouvrages et individus forment des fragments uniques qui, ensemble, construisent des paysages incandescents uniques. Mon œil se pose sur la bibliothèque. J'observe ainsi ces rencontres infinies entre lecteurs, livres, et mondes de possibles. Chaque déambulation, chaque échange, chaque ressenti qui s'opèrent au sein de la bibliothèque sont uniques, à l'image de douces transfigurations. À l'aube, au zénith ou au crépuscule, le motif de la bibliothèque se renouvelle, change et devient singulier à chaque instant. Ainsi, la bibliothèque est ce kaléidoscope infini dont il faut conserver la singularité, la richesse et le métissage.

Langage

Il existe une multitude de langues et de langages. Si Stéphane Audeguy souligne la dimension factice de la permanence du langage, donnant à saisir le monde, quand celui-ci en mouvance perpétuelle n'en donne à voir qu'un panorama fragmenté, que serait alors le langage de la bibliothèque ? Au cœur de ses rayons, on y trouve des auteurs du monde entier. On y retrouve des savoirs et des cultures se croiser dans un entrelacement métissé. Chaque individu qui vient y déambuler y apporte aussi sa contribution, sa culture, son histoire. Aussi, la bibliothèque est un lieu de rencontres, un espace d'universalité. Son langage, outrepassant les différentes langues, cultures, écritures, les réunirait dans un même langage universel. Aussi, il me semble que si l'on devait déterminer le langage de la bibliothèque, il serait le langage de notre monde, ondoyant, métissé et partagé.

Lumière

« Ce n'est pas la lumière qui manque à notre regard, c'est notre regard qui manque de lumière. » écrit Gustave Thibon, philosophe français.

Elle entrait dans la bibliothèque. Curieuse, elle laissait ses mains se promener sur les dos des ouvrages, aux multiples promesses, aux innombrables couleurs. Elle errait, laissant son esprit et son imaginaire vagabonder entre les rayons. Elle aimait voir la douce lumière du soleil se poser sur les étagères, traverser les bibliothèques, semblables à des persiennes laissant se glisser la clarté du monde. Le jour s'installait lui aussi dans ce lieu. Il y trouvait sa place ici est là, sur une table sous une fenêtre, au coin d'un fauteuil non loin d'un puits de lumière. Ces particules lumineuses venaient se mélanger aux corpuscules artificiels venant apporter des suppléments de lumière. C'était une atmosphère singulière qui se dégageait ainsi de ce lieu. Elle aimait penser que le jour, lui aussi, venait se perdre dans les rayons, tout en y laissant une trace de son passage. Ainsi, le soleil lui-même semblait inviter quiconque capterait son empreinte lumineuse, à suivre le dédale qu'il avait dessiné. Sur ce parcours luisant, des ouvrages semblaient l'appeler tandis que, dans des recoins plus sombres, d'autres l'invitaient à l'exploration. La lumière ainsi orientait sa découverte. Toutefois, chaque jour ayant sa propre luminosité et sa propre identité, à chaque visite, ce n'étaient pas les mêmes ouvrages qui se présentaient à elle sous l'éclat du soleil. La lumière semblait suivre ses envies, s'adapter à ses besoins. Il lui semblait alors que la bibliothèque, cherchant à mettre en lumière livres, connaissances et individus, devait suivre la lumière du jour, son rythme et son évolution. Ainsi, elle s'inscrivait dans le cycle d'un jour, flamboyante de vie. Qu'en était-il alors de l'éclat de la lune, quand les portes de la bibliothèque se fermaient ?

Marque-page

Froissé. Plié. Vieillis. Oublié… Glissé entre deux pages d'un livre dans un geste nonchalant et dont on oubliera la présence. Déposé à la fin d'un chapitre pour marquer une pause et se souvenir de sa page. Retrouvé égaré au cœur d'un récit abandonné par un précédent lecteur. Le marque-page, objet si spécifique aux multiples formes, accompagne fidèlement les lecteurs. Spécifique de par sa fonction, le marque-page est propre à chacun. Il est le symbole d'une individualité dans la pluralité de ses visages. Beau, abîmé, détourné, il symbolise la temporalité d'une histoire, le rythme d'une expérience. Il est la jonction entre deux temps, entre plusieurs univers. Il est une clé qui ouvre toutes les portes que l'on prend plaisir à traverser. Le marque-page, semblable à l'armoire de Narnia, ouvre sur une infinité de mondes. Froissé. Plié. Vieillis. Oublié… le marque-page, prend alors entièrement part à l'expérience de lecture et devient compagnon de l'aventure littéraire et imaginaire dans laquelle il est entraîné.

Nuit

Pour Victor Hugo, *« le rêve est l'aquarium de la nuit »*. Il me semble que la nuit, elle aussi, est propice à l'imaginaire, aux récits fictifs et à la lecture. Errances nocturnes durant lesquelles on se plonge dans des livres. Promenades oniriques desquelles notre imaginaire aime se laisser aller à des explorations somnambules. C'est au cœur de nos nuits que s'entrelacent la multitude de récits que l'on rencontre, qui nous composent. Nos rêves sont telles des bibliothèques où l'on ouvre des portes, où l'on déploie des mondes. Mais qu'en serait-il alors de bibliothèques nocturnes ?

Ordinateur

« D'un côté, la lune qui éclaire la nuit.
De l'autre, l'écran de l'ordinateur qui irradie.
Ne pas se tromper de lumière. »
(Ingrid Astier)

L'ordinateur est support d'écriture. Les touches dansent sous nos doigts et, dans leur valse virevoltante, dessinent des mondes, ouvrent des voies. Derrière ces rectangles de lumière, des connexions s'opèrent, des liens se tissent, des échangent éclosent. Loin d'être de simples machines, les ordinateurs sont aussi semblables à des portes. On pénètre dans des univers multiples et singuliers. On y découvrir des histoires, on y fait des rencontres. Pages immersives desquelles on part à la découverte. Le mot page d'ailleurs fait écho aux pages des livres que l'on survole, que l'on explore. Livres et ordinateurs ne sont plus ennemis aujourd'hui. Tous deux se complètent, tous deux se déploient, dans un tissage de récits, dans un maillage de narrations.

Papier

Il n'est plus possible aujourd'hui de dépeindre les bibliothèques comme des mondes de papier. Le numérique a su y trouver sa place. Tout comme le papier, il est support de texte, outil d'écriture. Quand la poésie sonore d'une mine frôlant le papier se met à chanter, c'est le son mécanique et rythmé d'un clavier qui lui répond. Quand les histoires se dessinent au fil des pages et des fibres, c'est le son de la molette d'une souris, défilant le récit, que l'on perçoit. Aujourd'hui, le papier prend plusieurs formes dans la bibliothèque. Si son essence même est toujours là, cœur central de la bibliothèque au travers des livres, il prend aussi plusieurs formes, différents visages. Tout devient alors, à l'image du papier, support d'histoire, de récits et d'aventures.

Quartier

Comment ne pas penser aux livres sans imaginer la nuée de personnages qui les composent ? Les livres, mais aussi les bibliothèques et les jeux, abritent ces individus singuliers, hauts en couleur, aux caractères variés et aux histoires composites. Ces individus que l'on prend plaisir à rencontrer, à découvrir, avec qui l'on cohabite, à qui l'on dit adieu mais sans réellement se quitter. Tous ces personnages de passage, que l'on recroisera peut-être un jour, et qui laissent en nous une empreinte indéniable, prégnante ou subtile.

Aussi, les bibliothèques apparaissent comme des villes, chaque rayon formant un quartier que l'on vient découvrir au cours d'une déambulation, et duquel on vient faire de nouvelles rencontres. Si la bibliothèque accueille ses lecteurs le temps d'un instant, elle abrite chaque jour ces protagonistes que l'on prend plaisir à rencontrer, individus à part entière.

Et si la bibliothèque s'organisait en quartiers ? Du quartier pirate, au quartier de la planète rouge, en passant par le boulevard des samouraïs, chaque allée serait une nouvelle aventure, une nouvelle découverte. Ville animée, cartographiée, de laquelle on partirait en exploration. Ville à conquérir dans laquelle on viendrait rencontrer les autres lecteurs dans leurs propres explorations. Quartiers littéraires, quartiers fictifs, quartiers ludiques, la bibliothèque est un entrelacs de contrées à visiter et à découvrir.

Quatrième de couverture

Le plaisir d'attraper un livre, posé sur une étagère, dont on vient saisir le dos. Virevoltant dans nos mains, on le tourne, on le fait danser, on l'explore. Notre regard se pose alors sur sa quatrième de couverture. C'est une enveloppe qui se dévoile, suscitant l'envie, la curiosité ou, au contraire, le désintérêt. La quatrième de couverture, si elle compose l'arrière du livre, plus proche de l'épilogue que du prologue, n'est pourtant pas une fin, mais constitue une porte d'entrée. Elle laisse entrevoir une atmosphère, enveloppe une intrigue dont on ne discerne que quelques fragments. Susciter l'envie sans trop en dévoiler là est son rôle. La quatrième de couverture est subtilité. Tentation, mystère. Posée sur l'étagère, la quatrième effleure les couvertures des livres avoisinants. Aussi, je me laisse aller à voir ces écorces littéraires comme des wagons communiquant entre eux. Chaque ouvrage se connecte avec les autres, accolés sur les étagères par leurs couvertures. À l'image d'un fil rouge, qui tisse et rassemble entre eux tous ces univers issus des livres, constituant une entité singulière que forme la bibliothèque. Semblables à l'image des portes de Monstres & Compagnie, souvenir d'enfance, les quatrièmes de couvertures apparaissent comme des portails ouvrant des mondes et les communiquant entre eux, qu'il s'agisse de notre monde ou de mondes littéraires. Aussi, il arrive que la quatrième de couverture n'ouvre pas de porte, mais en ferme. Trop détaillée, pas assez inspirante voir décourageante. Elle ferme alors une expérience quand celle-ci aurait pu être passionnante et enrichissante. Ainsi, certains l'évitent, par peur d'être déçus. Que serait-il alors si la quatrième de couverture ne se composait que de mots ou d'illustrations, symboles clés de l'intrigue ne dévoilant ainsi que les grandes thématiques. La sensibilité et l'instinct du lecteur, dont la main se dirige vers un livre, seraient alors les seuls moteurs. Ni grande surprise, ni déception, seules la sensibilité et la curiosité auraient leur importance. Chaque lecteur entrerait alors dans un livre, comme il entre et déambule dans la bibliothèque, en quête d'exploration, guidé par ses sens, son instinct et ses envies.

Richard Morgiève

Richard Morgiève, auteur, écrit : « On a besoin d'histoires. Les entendre, les lire. Se les répéter, les rêver. On a besoin d'histoires. On ne peut pas s'empêcher d'en raconter. Dès qu'on tombe sur quelqu'un, on lui raconte une histoire. [...] Dès qu'on marche, on raconte des histoires, on se raconte des histoires, ça aide à tenir debout. L'homme est né d'une histoire. Il disparaîtra dans une histoire. On raconte des histoires tout le temps, tout le temps. [...]" La bibliothèque est ce lieu dans lequel on peut venir chercher toutes ces histoires dont on a besoin. Ces récits que l'on vient découvrir nous attendent et s'offrent à nous. Ils s'entrecroisent alors de nos propres récits. Car nous aussi, nous sommes faits d'histoires. Nous véhiculons ces histoires que nous portons sur nous à chaque instant. Lorsque nous entrons dans un lieu, dans une bibliothèque, nous y amenons aussi nos récits qui nous façonnent. Aussi, la bibliothèque étant le lieu de la narration, ne devrait-elle pas laisser plus de place aux histoires de ses membres ? Chacun de nous est semblable à un livre. Si les bibliothèques vivantes trouvent leur place dans certains endroits, chaque bibliothèque devrait être entièrement vivante également. Car si ce sont les ouvrages et les différents médias et supports qui l'a compose, c'est sa communauté qui l'a fait vivre.

Sens

Le silence constitue indéniablement l'un des stéréotypes les plus répandus autour des bibliothèques. L'image de la bibliothécaire aigrie, incitant au silence à chaque once sonore, est souvent représentée. « Rechercher la compagnie des êtres avec qui l'on peut se permettre de ne pas parler, y compris pour converser avec eux. » écrit Stéphane Audeguy. N'est-ce pas là une des beautés et de la magie de la lecture ? Échanger avec les personnages d'une œuvre sans avoir à parler. N'avoir besoin que de ses yeux pour dialoguer, dans un échange textuel pourtant intense et tangible.

Mais le silence n'est pas toujours congruent. Il est des moments où il se doit d'être brisé. Si l'échange avec les personnages est intense, celui entre lecteurs peut l'être tout autant. En raison de la dimension individuelle que revêt la lecture, celle-ci n'en reste pas moins une expérience collective. Quel petit bonheur de lecteur que de pouvoir chanter les louanges d'une lecture agréable, passionnante, voire même révoltante. Si la bibliothèque est silence, elle n'en demeure pas moins un lieu infini de rencontres. Partager ses silences tout en donnant voix à tous ces échanges, là se trouve une dichotomie à laquelle la bibliothèque doit faire face. Entre silence et parole, n'y a-t-il pas qu'un son à écouter ? Qu'un son à dompter ? Qu'un son à valoriser ? Qu'un son à accompagner ?

Tissage

Les récits sont tels des fils d'argent qui viennent tisser nos identités et nos histoires. Elles s'entrecroisent, se complètent, pour ne former plus qu'un tout. Cependant, si on regarde de plus près, on discerne toujours la richesse apportée par chacun. Au cœur des bibliothèques, ces tissages se forment sur les étagères, dans les rayons. Aussi, on discerne l'essence de chaque récit, de chaque fiction au travers des dos des livres se donnant à voir, tissant un motif narratif singulier. Ne devrions alors nous pas imaginer le motif du tissage s'opérant entre les individus, chacun constituant un filament, un maillage solide et riche ? Pensons nos bibliothèques comme des machines à tisser liant entre eux récits et individualités.

Utopie

Les fictions, les livres et les bibliothèques sont analogues à des utopies. Si les récits qui y sont dépeints ne sont pas des idéales, si les structures ne sont pas parfaites, pourtant, leur modèle et leur essence tendent vers cette forme d'idéalisme. Ils cherchent à ouvrir des mondes, des points de vue différents de la réalité. Ils ouvrent des possibles, ils amènent questionnements et réflexions. Les bibliothèques quant à elles tendent à améliorer la société. Elles encouragent l'échange et l'intégration. Ainsi, j'aime à voir les livres, les fictions et les bibliothèques comme des modèles d'utopies qui prennent déjà place, dans notre réalité.

Voyage

Si nos bibliothèques sont des cartes à explorer, des labyrinthes, des quartiers, elles forment alors un grand voyage. Mais que serait alors le voyage transmédia de nos bibliothèques ? Elles ne sont pas de simples mondes tissés entre eux desquels les continents ne s'articulent pas vraiment, espaces isolés les uns des autres que l'on découvre sans réelle continuité. Ces mondes et ces univers s'articulent, ils se répondent, se font écho. Aujourd'hui, nous devrions alors penser la transmédialité de nos bibliothèques. Créons des passerelles à l'intérieur entre les différents médias, les différents continents, mais aussi des ponts avec l'extérieur. Qu'il ne s'agisse plus de mondes parallèles, tissés entre eux sur les rayons tout en restant séparés par des portails, mais pensons la bibliothèque comme un ensemble de mondes ouverts. Que le voyage littéraire rencontre l'exploration virtuelle et l'échange interactif. Que les mondes d'un jeu se profilent entre les pages d'un livre et l'histoire d'un membre de la bibliothèque. Penser la transmédialité des bibliothèques, c'est les penser alors de manière ouverte sur le monde, mais aussi ouverte sur elles-mêmes.

Wagon

J'ouvre un livre et commence un chapitre. À chaque page tournée, c'est un paysage qui défile sous mes yeux. J'ai l'impression d'être projetée dans un train, au cœur d'un wagon qui chemine. Les chapitres d'un livre, d'un jeu, d'une histoire sont semblables à ces wagons. Rattachés les uns aux autres, ils s'entraînent mutuellement dans leur parade. J'imagine aussi les rayons des bibliothèques comme des rails, desquels chaque étagère forme aussi un wagon transportant mille et une personnes. Trains d'aventures, courses d'histoires, paysages imaginaires. Chaque fois que je commence un chapitre, chaque fois que je pousse la porte d'une bibliothèque, c'est un train en route que je prends, c'est une aventure que je rejoins, ce sont des mondes que je découvre.

Xat

Qui a dit que les rayons fiction des bibliothèques ne pouvaient rien nous apprendre ? Edgar Rice Burrought, dans sa série littéraire *Le cycle de Mars*, présente une nouvelle unité de temps : le xat. Sur Mars, appelé aussi Barsoom, chaque xat forme alors environ trois minutes terrestres. Cinquante xats forment alors une zode, et chaque journée se compose de six zodes. Ainsi, au détour d'un rayon de bibliothèque, nous apprenons une nouvelle perception du temps. Que serait nos journées si nous appliquons cette découverte ? Passeraient-elles plus vite ou plus lentement ? Profiterions-nous un peu plus de chaque instant ? Oui les rayons de nos bibliothèques nous apprennent tant de choses. Ils nous ouvrent des vérités alternatives, des possibles à questionner, des choses à explorer. Parfois merveilleuses, quelques fois farfelues, souvent improbables et irréalistes. Mais avant tout, les rayons de nos bibliothèques nous apprennent alors à nous décentrer et à regarder et considérer notre monde d'une tout autre autre manière.

Yeux

Les bibliothèques sont les yeux du monde.

Zenith

Pensons à présent nos bibliothèques et nos histoires à l'image du zénith. Élevons-les au-dessus pour les valoriser, faisons-les grandir, croître et s'enrichir. Valorisons aussi leur multiplicité. Car si chaque jour le soleil est au zénith, il renvoie autant d'images qu'il n'y a d'individus pour le regarder. Autant de réceptions possibles et de points de vue différents. Faisons alors de cette diversité une force. Valorisons nos bibliothèques et nos récits.

¶

Conclusion :

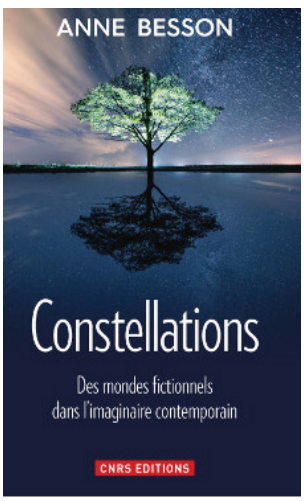
Cette réflexion a permis de démontrer que, loin de la dévaluation et du déni dont les oeuvres de fiction font généralement l'objet, cloisonées au rang de divertissement, celles-ci possèdent des facultés riches dont il est intéressant de se nourrir. Ouvertures sur le monde et les potentiels, elles permettent d'en saisir certains aspects et d'y apporter un regard nouveau. Outils à la fois social et civilisateurs elles véhiculent des valeurs et créent des espaces de rencontres et d'identifications. Si toutefois la dualité fiction/réalité semble tangible et ancrée dans les pensées, celle-ci s'avère plus flottante et complexe : notre société et nos identités reposant en effet sur la construction et le métissage de récits. Cette interpénétration, qui génère des points de conjonctions, apparaît cependant comme un élément à se saisir. S'approprier une circulation narrative et fictive au prisme du design, tout en favorisant une approche transdisciplinaire et collective, permet de se saisir des fictions notamment littéraires comme des outils créatifs et des leviers de changement, particulièrement dans une société marquée par la compartimentation des savoirs et des processus de globalisation. Ainsi, valoriser ces contenus fictifs relève d'enjeux à la fois individuels et collectifs. Tyrion Lannister, dans la série *Game Of Throne*, rappelle que ce qui rassemble les individus sont avant tout les histoires qui nous façonnent et que l'on raconte.

Les oeuvres de fictions s'inscrivent dans des territoires, dans des espaces spécifiques. Aussi, comme nous avons pu le souligner, agir sur ces différents lieux fictionnels tend à valoriser les oeuvres de fictions et les récits. Retenons que les bibliothèques sont aujourd'hui des lieux riches aux enjeux contemporains qu'il faut valoriser à échelle humaine et singulière. Revaloriser la bibliothèque participe ainsi à valoriser les contenus qui s'y trouvent. De même, repenser aujourd'hui les bibliothèques universitaires permettrait d'ouvrir de nouvelles ouvertures, notamment dans le domaine de la recherche qui pourrait alors se nourrir des pouvoirs riches des fictions et des récits. De même, le rôle du graphisme et des représentations apparaît également comme un champ d'action nécessaire à travailler, afin d'agir sur les réceptions et les modes de communications de ces contenus. Enfin, nous ne pouvons questionner la valorisation de ces contenus en n'intervenant que dans les espaces traditionnels des contenus fictifs. Aussi, penser une approche transdisciplinaire et un déplacement décentré, tant des contenus que des dispositifs méthodologiques, amènent des conjonctions et des ouvertures innovantes.

Ainsi, le design peut impacter favorablement la perception et la représentation d'oeuvres de fiction. Toutefois, penser la fiction comme outil créatif amène à questionner ce que la fiction peut pour le design. Si le design est une discipline apportant des solutions à différents problèmes, injecter des fragments de fictions, des processus littéraires créatifs peut se présenter comme un élément favorable aux processus de création. Ainsi, comme nous avons pu le développer et mettre en application, cette recherche m'a permis de mettre en avant l'idée de design des mots comme acte et geste de design à part entière. Qu'il s'agisse d'une méthodologie appliquée aux processus créatifs ou présenté comme outil à part entière, cette approche permet d'agir sur les représentations et sur notre société au travers du pouvoir des mots et des récits. Aujourd'hui, fictions, récits et narrations sont omniprésents et doivent être pris en considération et non plus cloisonnés.

Le sujet de ce mémoire, au-delà de s'inscrire dans la continuité des recherches amorcées en BTS et en licence, s'ancre plus largement dans un projet professionnel et l'anime. En effet, la thématique des fictions et de la littérature a orienté mes envies après le master. Afin d'affirmer ce positionnement de designer graphique dans lequel je m'inscris, il me paraît cohérent de penser un environnement de travail hybride entre le studio de graphisme et la maison d'édition. Cela me permettrait d'allier design graphique et design éditorial tout en communiquant ce positionnement qui me tient à coeur.
En parallèle, la volonté de créer une revue m'anime depuis plusieurs années. Le stage réalisé lors de ma première année de BTS en 2015 à l'agence ONE Conseil, agence qui réalise et diffuse le magazine toulousain Toul'house, avait déjà participé à animer ce projet. Lors de mes veilles artistiques, la découverte de revues telles que Carbone, Cercle Magazine, *3* petits points magazine, Papier machine, Reliefs, Vision et bien d'autres, a amplement corroboré cette envie. Il me tiendrait à coeur de développer une revue qui, de la même manière que le projet d'encyclopédie fictionnelle développée cette année, serait un espace graphique et exploratoire pour se questionner autour de thématiques, dans une approche transdisciplinaire mettant en avant fictions et littérature comme files conducteurs, tout en confrontant des textes de recherche, des articles scientifiques, historiques, des productions artistiques, etc. Les différentes rencontres et les différents échanges réalisés durant ces deux années m'ont également poussée à aller dans cette direction. Ce projet est alors à penser comme une continuité et une projection appliquées de ma recherche.

Bibliographie



Ouvrages

BACHELARD Gaston. *L'eau et les rêves : Essai sur l'imagination de la matière.* 222 pages. Paris : Le livre de poche. 1993.
ISBN : 2253060992

BARBIER Frédéric. *Histoire des bibliothèques. D'Alexandrie aux bibliothèques virtuelles.* 304 pages. Paris : Armand Colin. 2013.
ISBN :9782200274405

BENNETT Alan. L*a Reine des lectrices.* 128 pages. Paris : Folio. 2010. ISBN : 2070419606

BETTELHEIM Bruno. *Psychanalyse des contes de fées.* 476 pages. Paris : Pocket. 1999.
ISBN : 2266095781

BESSON Anne. *Constellations, Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain.* 560 pages. Paris : CNRS Éditions. 2015. ISBN : 2271083419

BLISTENE Bernard. *Une histoire de l'art du XXe siècle.* 240 pages. Issy-Les-Moulineaux : Beaux Arts Éditions. ISBN : 2842788699

BAUDOU Jacques. *La science-fiction.* 128 pages. Paris : Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? » .2003. ISBN : 9782130533214

BISBROUCK Marie-Françoise. *Bibliothèques d'aujourd'hui. : À la conquête de nouveaux espaces*. France : Édition du Cercle de la Librairie.2014.
ISBN : 276540982X

CALVINO Italo. *Les villes invisibles.* 208 pages. Paris : Folio. 2013 ISBN : 2070449408

CORNILLON CLAIRE. Sérialité et transmédialité : Infinis des fictions contemporaines. 188 pages. Paris : Éditions Honoré Champion (Bibliothèque de littérature générale et comparée n°155). 2018. ISBN : 2745349201

GABILLET Jean-Paul. *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis.* 478 pages. France : Editions du Temps. 2004
ISBN : 2842743091

DETAMBEL Régine. *Les livres prennes soin de nous.* 163 pages. Arles : Actes Sud. 2015. ISBN : 2330048513

DURAND Gilbert. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*. 535 pages. Paris. Dunod. 1993.
ISBN : 2100014153

DURAND Gilbert. *Introduction à la mythologie : Mythes et sociétés.* 245 pages. Paris : Albin Michel. 1996. ISBN : 2226084975

GABILLET Jean-Paul. *Des comics et des hommes. Histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis.* 478 pages. France : Editions du Temps. 2004 ISBN : 2842743091

GOLDSMITH Kenneth. *L'écriture sans écriture, du langage à l'âge numérique.* 192 pages. Jean Boîtes Éditions.
ISBN : 2365680178.

HUTSON Nancy. *L'espèce fabulatrice.* 197 pages. Arles : Actes Sud. 2010.
ISBN : 9782742791095

LE BÉCHEC Mariannig, BOULLIER Dominique, CRÉPEL Maxime. *Le livre-échange. Vies du livre et pratiques de lecteurs.* 286 pages. Caen : C&F Editions. 2018. ISBN : 2915825769

LANG Luc. *Délit de fiction La littérature, pourquoi.* 192 pages. Paris : Gallimard. 2011.
ISBN : 2070444716

MOORCOCK Michael. *Exploring Fantasy Worlds: Essays On Fantastic Literature.*112 page. Etats Unis : Borgo Press.1985.
ISBN : 0893701629

PEF. *Petit éloge de la lecture.* 144 pages. Paris : Folio. 2015.
ISBN : 2070463400

PEF. *Petit éloge des lecteurs.* 96 pages. Paris : Folio. 2017.
ISBN : 2072738598

PETIT Michèle. *Éloge de la lecture. La construction de soi.* 159 pages. Paris : Éditions Belin. 2002.
ISBN : 2701132428

PROUST Marcel. *Sur la lecture.* Arles : Actes Sud. 1993.
ISBN : 2868692281

LANKES R.David. *Exigeons de meilleures bibliothèques. Plaidoyer pour une bibliothéconomie nouvelle.* 238 pages. France : Les éditions de [sens public]. 2018.
ISBN : 9782924925065

SALMON Christian. *Tombeau de la fiction.* 201 pages. Paris. Denoël. 1999. ISBN : 9782742791095

SALMON Christian. *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits.* 252 pages. Paris. La Découverte. 2008. ISBN : 9782742791095

SANSOT Pierre. *Du bon usage de la lenteur.* 204 pages. Paris. Rivage. 2000. ISBN : 2743606789

SOCCAVO Lorenzo. *Les mutations du livre et de la lecture - En 40 pages.* 44 pages. Uppr Editions.2014
ASIN: B00OIS20No

SCHAEFFER Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?* 346 pages. Paris. Le Seuil. 1999.
ISBN : 2020347083

STEVENSON Robert Louis. *Essais sur l'art de la fiction.* 443 pages. Paris. Payot. 2007.
ISBN : 2228902306

TYMM Marshall B, ZAHORSKI Kenneth J. BOYER Robert H. *Fantasy Literature.* 273 pages. New Providence : R. R. Bowker. 1979.
ISBN : 0835214311

VAN HERP Jacques. Panorama de la science-fiction. 416 pages. Marabout.1975.
SBN : B0000DL9VI

WERBER Bernard. *Le livre du voyage.* 160 pages. Paris. Le livre de poche. Littérature & Documents. 2014.
ISBN : 2253150185

Articles

BAZIN Patrick. « Vers une métalecture ». *Bulletin des bibliothèques de France* (BBF). 1996. http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1996-01-0008-001>

BESSON Rémy. « Jürgen E. Müller et le concept d'intermédialité - par Emilie Lumière. » *Cinémadoc*. 2015. [En ligne] https://cinemadoc.hypotheses.org/3457

BICHLER Ludovic. « François Bon et la fiction comme pratique. » Villetaneuse. *Itinéraires*. 2013. [En ligne]. http://journals.openedition.org/itineraires/862

Bibliothèque(s) revue des bibliothécaires de France. Littératures de l'imaginaire. N°69. 84 pages. Juillet 2013. [En ligne]https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64633-69-litteratures-de-l-imaginaire.pd

BRETON Stanislas. « Poétique de l'âme : imagination et création. » Louvain-la-Neuve. *Revue Philosophique de Louvain*. Tome 74. n°23. 1976. [En ligne]. http://www.persee.fr/doc/phlou_0035-3841_1976_num_74_23_5897

BORDAGE Pierre « La SF ne meurt jamais. » *Le point pop. Hors série : les chefs d'oeuvre de la science-fiction*. Novembre-décembre 2018.

BRUEL Christian. « Le droit à l'imaginaire. » Paris. *Enfance*. Tome 43. n°1-2. 1990. [En ligne]. http://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1990_num_43_1_1942

CAUQUELIN Anne. « La fiction ordinaire : intervention au colloque P. K. Dick (Juin 1986) ». Paris. *Quaderni*. n°5. 1988. [En ligne] http://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1988_num_5_1_1318

Csicsery-Ronay Jr Istivan. « Que voulons-nous dire quand nous parlons de « science-fiction mondiale » ? » *ReS Futurae*. 2013. [En ligne].

DAMASIO Nicolas. « L'art du présent. » *Le point pop. Hors série : les chefs d'oeuvre de la science-fiction*. Novembre-décembre 2018.

DAMASIO Alain, DELBOUILLE Julie, DOZO Björn-Olav, JOUSTEN Lison. « Interview d'Alain Damasio », *ReS Futurae* 2018. [En ligne] http://journals.openedition.org/resf/2185

DELBOUILLE Julie, DOZO Björn-Olav, JOUSTEN Lison. « L'espace science-fictionnel (au sein) du jeu vidéo », *ReS Futurae. 2018*. [En ligne] http://journals.openedition.org/resf/2124

« Dans un monde d'images à quoi bon la littérature ? Cinquante écrivains répondent ». *Papiers, La revue de France Culture n°28*. France. Avril-juin 2019.

DEMOULE Jean-Paul. « Uchronie, imagination et histoire » Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015.. https://www.scienceshumaines.com/uchronie-imagination-et-histoire_fr_34840.html

DE SMET Elsa. « Au clair de la lune. Mon oeil extraterrestre. » *Images Re-vues*. Novembre 2017. [En ligne].

D'ESTIENNE D'ORVES Nicolas. « Et la science devint fiction. »*Le point pop. Hors série : les chefs d'oeuvre de la science-fiction*. Novembre-décembre 2018.

DEWEY Melvil. « DC Beginnings ». *Library Journal 45*. In Comaromi. 15 Février 1920

Dossier « La culture visuelle de la science-fiction, entre culture populaire et avant-garde »*ReS Futurae*. 2015. [En ligne] https://journals.openedition.org/resf/514

DURAND Gilbert. « La réhabilitation de l'imaginaire. » Auxerre. *Sciences humaines*. n°176. 2006. https://www.scienceshumaines.com/l-espece-imaginative_fr_34818.html

DORTIER Jean-François. « L'espèce imaginative ». Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015. https://www.scienceshumaines.com/l-espece-imaginative_fr_34818.html

DEPAULE Jean-Charles. « L'impossibilité du vide : fiction littéraire et espaces habités. » Paris. *Communications*. n°73. 2002. [En ligne].http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2002_num_73_1_2122

DURU-BELLAT Marie. « Danilo Martucelli, Les sociétés et l'impossible. Les limites imaginaires de la réalité ». Paris. *Lectures*. 2014. [En ligne]. http://lectures.revues.org/16204

DENOUAL Fabienne. « Impact des fictions sérielles sur nos imaginaires et nos représentations du monde : quelle place pour le design ? »Toulouse. *Ciné Design*. 2017. [En ligne].http://www.cinema-design.fr/impact-des-fictions-serielles

Entretien avec Raphaël DEGENNE et David-Jonathan BENRUBI. « La culture scientifique et technique dans les bibliothèques. »*ActuaLitté*. Décembre 2018. [En ligne] https://www.actualitte.com/article/monde-edition/la-culture-scientifique-et-technique-dans-les-bibliotheques/92506

FABRE Xavier. SPELLER Vincent, « Bibliothèques hybrides » extrait de *Architecture et bibliothèque : 20 ans de constructions* Villeurbanne : Presses de l'Ensib. [En ligne] https://books.openedition.org/pressesenssib/1225

FARRUGIA Francis. « Comment l'imaginaire construit le réel » Toulouse. *SociologieS.* 2012. [En ligne]. http://sociologies.revues.org/3768

FOESSEL Michaël. « Action, normes et critique. Paul Ricoeur et les pouvoirs de l'imaginaire. » Quebec. *Philosophiques.* Volume 41. n° 2. 2014. [En ligne]. https://id.erudit.org/iderudit/1027217ar

FLAHAULT François. Nathalie Heinich. « La fiction, dehors, dedans... » Paris. *L'homme.* n°175-176. 2005. [En ligne]. http://journals.openedition.org/lhomme/29504

GARY Nicolas. « Ils construisent une médiathèque totalement fonctionnelle en Lego. » *ActuaLitté.* Juillet 2018. [En ligne] https://www.actualitte.com/article/zone-51/ils-construisent-une-mediatheque-totalement-fonctionnelle-en-lego/90161)

GEFEN Alexandre. « Recherche et création littéraire en France et à l'étranger : quelles perspectives de dialogue international ? » *Fabula.* Mai 2018. [En ligne] https://www.fabula.org/actualites/recherche-et-creation-litteraire-en-france-et-l-etranger-quelles-perspectives-de-dialogue_84116.php

GROSSE Amandine. « L'importance de l'imaginaire. » Paris. *Milk.* 2015. http://www.milkmagazine.net/limportance-de-limaginaire/

HEINICH Nathalie .«Les limites de la fiction.» Paris. *L'homme.* n°175-176. 2005. [En ligne]. http://journals.openedition.org/lhomme/1828

LAVILLE Marie-Laure. « L'ennui, levier de la créativité. » *Marketing-professionnel.fr.* 2017. http://www.marketing-professionnel.fr/tribune-libre/ennui-creativite-marketing-communication-201711.html

LANGLET Irène. « Étudier la science-fiction en France aujourd'hui. »*RES Futura.* 2012. [En ligne] https://journals.openedition.org/resf/181
LACROIX Michel. « Littérature, analyse de réseaux et centralité : esquisse d'une théorisation du lien social concret en littérature. » Quebec. Recherches sociographiques. Volume 44. n°3. 2003. [En ligne]. URL :https://id.erudit.org/iderudit/008203ar

LHÉRÉTÉ Héloïse. « Dossier Les pouvoirs de l'imaginaires » Auxerre. *Sciences humaines.* n°273. 2015. https://www.scienceshumaines.com/les-pouvoirs-de-l-imaginaire_fr_34817.html

MINVIELLE Nicolas. WATHELET Olivier. « Design fiction, épisode 11 : trouver l'inspiration au-delà des fictions mainstream. » *Usbek & Rica.* 2017. https://usbeketrica.com/article/design-fiction-episode-11-trouver-l-inspiration-au-dela-des-fictions-mainstream-1

« Mythes et héros dans la bande dessinée. Leur pouvoir sur l'imaginaire de notre société. » *Mythologie.* Hors série n°20. Mai 2018.

OURI Antoine. « 6 millions de Français inscrits dans une bibliothèque publique en 2018. » *ActuaLitté.* Novembre 2018.https://www.actualitte.com/article/monde-edition/6-millions-de-francais-inscrits-dans-une-bibliotheque-publique-en-2018/91883

OURY Antoine. « The Public : le rôle social des bibliothèques, sur grand écran. ». *ActuaLitté.* Décembre 2017. [En ligne] https://www.actualitte.com/article/culture-arts-lettres/the-public-le-role-social-des-bibliotheques-sur-grand-ecran/864

PAREJA Nina. « Se perdre dans un livre est excellent pour la santé.» *Slate Fr.* 2018. [En ligne] http://www.slate.fr/story/165077/se-perdre-dans-un-livre-bon-sante

PAYOT Daniel. « La bibliothèque comme espace architectural : digressions théoriques » Anne-Marie Bertrand éd., *Ouvrages et volumes. Architecture et bibliothèques.* Paris : Éditions du Cercle de la Librairie.1997

PETITAT André. « Grand résumé de Le Réel et le virtuel. Genèse de la compréhension, genèse de l'action, Genève-Paris, Librairie Droz, 2009 », *SociologieS* [En ligne]. http://journals.openedition.org/sociologies/3766

PERRIN Claire. « La «cli-fi», une nouvelle façon de parler du changement climatique. » *Slate FR.* Décembre 2018. [En ligne]

PICOS Paloma Clément. « Molécule le dj qui enregistre dans des conditions extrêmes. »Paris Match. [en ligne] https://www.parismatch.com/Culture/Musique/Molecule-le-DJ-qui-enregistre-dans-des-conditions-extremes-1482350

ROLAND Breeur. « Imaginaire et générosité ». Paris. *Littérature*. n°132. 2003. [En ligne]. http://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_2003_num_132_4_1816

RIPOLL Hubert. « Comment devient-on créateur ? ». Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015. https://www.scienceshumaines.com/comment-devient-on-un-createur_fr_34833.html

SMITH Lynn. «Not the same old story». *The Los Angeles Time*. 2001.

SUSSAN Rémi. « L'impact psychologique des mondes virtuels. » Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015. [En ligne] https://www.scienceshumaines.com/l-impact-psychologique-des-mondes-virtuels_fr_34830.html

STASZARK Jean-François. « Imaginer l'ailleurs. » Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015. [En ligne] https://www.scienceshumaines.com/imaginer-l-ailleurs_fr_34824.html

SCHAEFFER Jean-Marie. « Quelles vérités pour quelles fictions ? » Paris. *L'homme*. n°175-176. 2005. [En ligne] http://journals.openedition.org/lhomme/29493

TREMBLAY Jean-Paul. « J'ai mal à mon imaginaire ! » Ontario. *Liaison*. n°148. 1998. [En ligne]. https://id.erudit.org/iderudit/43044ac

TISSERON Serge. « La réalité de l'expérience de fiction. » Paris. *L'homme*. n°175-176. 2005. [En ligne]. http://lhomme.revues.org/29524

TESTOT Laurent. « Ce que deviennent les utopies… » Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015. [En ligne] https://www.scienceshumaines.com/ce-que-deviennent-les-utopies_fr_34842.html

TESTOT Laurent. « Du bon usage des fictions en histoire. Entretien avec Ivan Jablonka. » Auxerre. *Sciences humaines*. n°273. 2015. [En ligne] https://www.scienceshumaines.com/du-bon-usage-des-fictions-en-histoire-entretien-avec-ivan-jablonka_fr_34834.html

VALOTTEAU Hélène. «Quelle place pour la couleur en bibliothèque ?» *Architecture et bibliothèque : 20 ans de constructions*. Villeurbanne : Presses de l'enssib. 2012. [En ligne] https://books.openedition.org/pressesenssib/1240

Thèses - Mémoires

BONNET Pierre-André. La bibliotherapie en médecine générale. Médecine humaine et pathologie.
Université de la Méditerranée - Aix-Marseille II. 2009. https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00641546/document

BREHM Sylvain. *Les lieux communs de l'imaginaire : le rôle de la lecture dans l'élaboration et l'appropriation d'un imaginaire partagé*. Montréal. Université du Québec à Montréal, service des bibliothèques. 2008.

HOMMEL Elodie. Lectures de science-fiction et fantasy : enquête sociologique sur les réceptions et appropriations des littératures de l'imaginaire. Sociologie. Université de Lyon. 2017. Français

NEUMANN Christophe. Transmédia. *Qui règne sur les mondes fictifs ?* Mémoire de fin d'étude. Paris : Campus Fonderie de l'image. 2013.

RÉGUANT Frédéric. *La puissance des genres fictionnels de l'imaginaire : sociologie d'une mouvance sociétale*. Sociologie. Thèse soutenue à l'Université Paul Valéry Montpellier III. 2017

TREMBLAY Samuel. *Société de fictions*. Montréal. Université de Montréal. Département de littérature comparée, Faculté des arts et des sciences. 2014.

Médias

ABDELOUAHAB Farid. « Pourquoi voyage t-on dans des mondes imaginaires ? » Paris. *France Culture*. 2012. [En ligne]. https://www.franceculture.fr/emissions/la-grande-table 1ere-partie/pourquoi-voyage-t-dans-des-mondes-imaginaires

ANGELIER François. « La Fantasy d'amour à Viking : rencontre avec Anne Besson. » *France Culture*. 16 janvier 2019. [En ligne] https://www.franceculture.fr/emissions/mauvais-genres/la-fantasy-damour-a-viking-rencontre-avec-anne-besson

BOURDAA Mélanie. « Activisme fan face aux dystopies fictionnelles : les cas de Hunger Games et The 100. » Toulouse. Journée d'études Dystopies de la communication. 2017.

BOURMEAU Sylvain. « La suite dans les idées, la lecture apostrophée. » *France Culture*. 4 novembre 2017. [En ligne].https://overcast.fm/+LzyC5JJ4

CHAUVIÈRE Fabienne « Le cosmos, la musique et l'exploration des fonds marins. » *France Inter*. 2017.

CHAPRON Emmanuelle. « Débat autour du livre de Frédéric Barbier «Histoire des bibliothèques : d'Alexandrie aux bibliothèques virtuelles». Conférence/débat dans le cadre du cycle «Les Mardis de l'École des chartes». École des Chartes. 2015. [En ligne]

Colloque *Ciné Design*. Toulouse. Novembre 2018.

DUREGGER Katja. « La sensualité des livres. » *Arte*. 23 octobre 2016.

DUNYACH Irène. « L'objet livre séquentiel : les mises en page cinétiques des clubs du livre. » Toulouse. *Ciné Design*. 2016. [En ligne]. https://www.canal-u.tv/video/universite_toulouse_ii_le_mirail/l_objet_livre_sequentiel_les_mises_en_page_cinetiques_des_clubs_du_livre_irene_dunyach.37317
FIBRE TIGRE. « Projets abandonnés #1 - Cliffworld ». Paris. 2017. [En ligne]. https://soundcloud.com/dequaliter/projets-abandonnes-1-cliffworld

FIBRE TIGRRE. « Projets abandonnés #2 - Far Away ». Paris. 2017. [En ligne]. https://soundcloud.com/
GAIMAN Neil. « Pourquoi notre futur dépend des bibliothèques, de la lecture et de l'imagination ». 2014. http://www.crlbn.fr/wp-content/uploads/2014/12/Neil-Gaiman_Pourquoi-notre-futur-depend-des-bibliotheques_2014.pdf.

GRUAU Elise. « À la poursuite des livres manquants (2/4) Profession chasseur de livres. »*France Culture*. Décembre 2018.

JUZA Camille. « L'architecture, la bibliothèque et le 21eme siècle : Rem Koolhaas à Caen. » *France Culture*. 2017. [En ligne] https://overcast.fm/+G6RpTcp2E JUZA Camille. « L'architecture, la bibliothèque et le 21eme siècle : Rem Koolhaas à Caen. » *France Culture*. 2017.[En ligne] https://overcast.fm/+G6RpTcp2E

KOBINSON Ken. HENRY Judith. DUPIN Marc-Olivier « Nous pouvons tous cultiver notre créativité. » Paris. *Le Monde*. 2017. [En ligne]. http://www.lemonde.fr/021/article/2017/11/24/ken-robinson-nous-pouvons-tous-cultiver-notre-creativite_5219819_5014018.html

MASURE Anthony, « Les univers de la science-fiction », invitation à l'émission de radio La Clique numérique. Marseille. *Radio Grenouille*. 2017. [En ligne], http://www.anthonymasure.com/conferences/2017-01-univers-science-fiction-clique-numerique-marseille

Mouvement des auteurs en colère. https://www.auteursencolere.fr/

WATHELET Olivier. JOUER AVEC LES FUTURS, Design Fiction. *ECV digital*. France. 2016. [En ligne]https://www.youtube.com/watch?v=S463zxh70cl

Projets

American Gods de Neil Gaiman : livre et adaptation série.
GAIMAN Neil. *American Gods*. 603 pages. Paris : J'ai Lu. 2014. ISBN : 2290088390
Fuller Bryan, GREEN Michael. *American Gods*. États-Unis. Diffusée sur la chaîne Starz et Amazon Video. 2017. En cours de production.

BERTON Jenna. http://dappermouth.tumblr.com/

BRETON André. MORISE Max. RAY Man. TANGUY Yves. *Cadavre exquis*. Paris. 1927.

BRISEBOIS Joanie. Le cabinet salon. *Atlas encyclopédique moderne*. Montréal. 2018.

BRUN-LAMBERT David. POLLET Aurélie. «Cultes, lecteurs sous influence… » Strasbourg. *Arte*. 2017. [En ligne].

Carbone. Lyon. 2017 à aujourd'hui

Collection BDA2. Éditions Rubataga. 2016.

CHIVERS Sam. http://samchivers.com/

Fête du graphisme. Paris. 2015. (avec Kiko Farkars, La Boca, Homework).

FENESSY Pat. *Run with it books*. 2016. http://run-with-it-books.tumblr.com/

FISCHER Maria. *Traumgedanken*. Allemagne : Université d'Ausburg. Projet de diplôme. 2010.

FROEHLICHER Alain, AUGEREAU Louis, MARQUET Charlène, VISCUSO Johan. *Bibliothèque à ciel ouvert*. France. 2016. https://www.behance.net/gallery/35283761/Bibliotheque-a-ciel-ouvert

HART Michel. *Projet Gutemberg*. 1971. http://www.gutenberg.org/

Henn Kim https://www.hennkim.com/

Iarcurci Agostino http://www.agostinoiacurci.com/

JACOB Christian (soutenu par Bertrand Anne-Marie, Ermakoff Thierry, Epron Benoît, financé par l'ENSSIB et produit par l'agence Conjecto). *L'abécédaire des mondes lettrés*. 2017. http://abecedaire.enssib.fr/

Kerkstra Mario, MENDEZ Julia, KITCHIN Ashley. *The Trash Isle*.

KOOLHAAS Rem. *Bibliothèque Alexis de Tocqueville*. Caen. 2017.

DUNYACH Irène. MERCI Edith. *Les presses fantôme*. Toulouse.

Maison Allleurs. Musée de la science-fiction. Suisse.

MARQUET Charlène. *Parade littéraire, installation dans un hypermarché*. France. 2015. https://www.behance.net/gallery/34868761/Parade-Littraire-Installation-dans-un-hypermarche

MARTHIENS-LARTIGUE Lou. PLARD Alexis. LE RICOUSSE Camille. *Electron libre*. Toulouse. 2017. https://www.behance.net/gallery/57545681/Electron-Libre-1-Fminités https://www.behance.net/gallery/57546709/Electron-Libre-2-Masculinités

MELLIER Fanette. *Le bleu du ciel*. 16 pages. 15 × 21 cm. 2009.
MILIERE Coraline. Mars 2080. Paris : ENSAAMA Olivier de Serre. Projet de diplôme. 2016. http://www.studio-sikex.com

NOMATA Minoru. https://www.nomataminoru.com/

PETITDEMANGE Florian. *Banshee*. Lyon : DSAA La Martinière Diderot. Projet de diplôme. 2017. http://florianpetitdemange.fr/

PARADIS Jessica. *Tisséo, visuels de reconnaissance*. Toulouse. 2017. http://jessicaparadis.com/

PLARD Alexis. LE RICOUSSE Camille. *Arte Factura*. Toulouse. 2017

QUENEAU Raymond. *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard. Hors Série Luxe. 1961. ISBN : 2070104672 http://indexgrafik.fr/cent-mille-milliards-de-poemes-raymond-queneau/

ROUBIRA Jean-Louis, CARDOUAT Marie. *Dixit*. 76 pages. Éditions Libellud. 2008.

SERAFINI Luigi. *Codex Seraphinianus*. 370 pages. Abeville Press. 1983. ISBN : 0896594289

Yeah Cy. « PUB•À•CLIC - Castorama ou l'art du plot twist » *Youtube*. France. 13 mars 2018. https://www.youtube.com/watch?v=tTY93e9JwPw

Remerciements

Je remercie tout d'abord Anthony Masure ainsi que toute l'équipe pédagogique du Master Design Transdisciplinaire, Culture et Territoires dont Pia Pandelakis, Brice Genre et Fabienne Denoual.

Je tiens à remercier tout particulièrement ma famille : mes parents, mon frère et mes grands-parents (sans oublier Eko, mon chien dont le soutien « bonne humeur et câlin » n'est pas négligeable) pour me soutenir et m'encourager au quotidien et pour avoir toujours cru en moi. Merci plus particulièrement à mes parents d'avoir persévéré pour me communiquer le goût de la lecture.

Je souhaite aussi remercier mes amis pour leur soutien et leur motivation. Je remercie tout particulièrement Laurie Dal Grande avec qui j'ai formé un excellent duo durant ces deux années et qui a été d'un grand soutien durant la réalisation de ce mémoire.

Un grand merci à toutes les personnes que j'ai rencontré et qui mon apporté leurs expériences pour la réalisation de ce mémoire : Christophe Havot, Marcos Serrano, Julie Blanc, Fanny Burbaud, Julien Montagne, Jessica Paradis, Chloé Nold Paderni ainsi que toutes les autres personnes avec qui j'ai pu échanger.

Enfin, je souhaite dire merci à tous les livres qui ont croisé ma route et plus particulièrement à leurs auteurs qui m'ont donné accès à des mondes infinis et sans qui ce mémoire ne serait pas tout à fait le même. Je remercie d'une manière plus particulière l'auteur Mathias Malzieu qui m'a ouverte à la magie des mots - dont les livres me touchent particulièrement et me font voyager - et qui a été une immense source d'inspiration pour la réalisation de ce mémoire.

¶

Les polices de caractères utilisées dans ce mémoire sont libres de droit

Rosario réalisée par Omnibus Type
Bagnard de Sebastien Sanfilippo

FICTIONS
LITTÉRATURE
GRAPHISME
CITATIONS
PROJECTION
INTERPRÉTATION
ÉCHANGE
BIBLIOTHÈQUE
MISE EN LIVRE
CRÉATIVITÉ
IMAGINATION
LIVRES
TRANSMÉDIA
MOTS

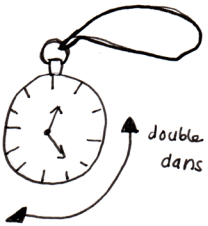
PRISES ¶ DE NOTES DESSINÉES

Emilie Bardet
Master 2 Design Transdisciplinaire, Culture et territoires
Sous la direction d'Anthony Masure et de Raphaël Betillon
Université Toulouse Jean Jaurès
Département Arts Plastiques et Design
Année 2018-2019.

Le langage n'est pas que du domaine de l'écrit. Il est aussi de l'ordre du visuel. Afin d'apporter une autre dimension à ma réflexion, j'ai réalisé des prises de notes dessinées de certaines de mes lectures et écoutes de podcasts. Cela permet de laisser une trace et d'appréhender visuellement un cheminement de pensée. Ces prises de notes dessinées sont venues compléter mes fiches de lecture ainsi que ma recherche.

BARDET Emilie. *Lectures dessinées.* Toulouse. Octobre 2017 à avril 2019.

UN OBJET
DE LANGAGE.



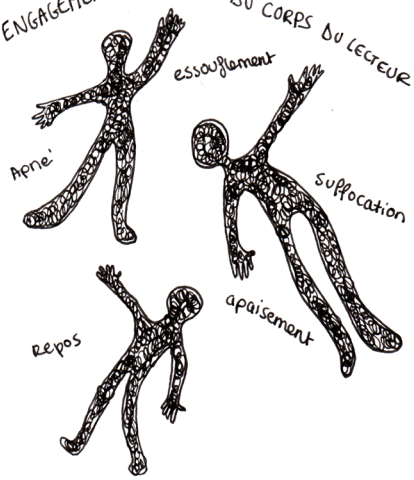
double temporalité
dans le roman.

POÉTIQUE
DU ROMAN

L'apparition du roman a
participé à l'emergence de
l'expression d'une figure du sujet
et d'une figure de l'Histoire.

LE GESTE

ENGAGEMENT PHYSIQUE DU CORPS DU LECTEUR

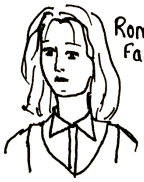


"Je crois qu'on finira par
trouver évident que
l'artiste crée du
possible en même
temps que du réel
quand il exécute
son oeuvre."

(Bergson)

Espace de Fiction.
↳ espace où frontières s'effacent.

« CONFUSION DONQUICHOTTESQUE ENTRE LA RÉALITÉ ET LA FICTION." (P.38)



Roman pose la question de l'identification face à un phénomène de globalisation

« COMMENT S'INCARNER ET SE SINGULARISER DANS UN MONDE OÙ TOUTES LES IDENTIFICATIONS SONT ÉQUIVALENTES ET ÉGALEMENT POSSIBLES ? " (p.53)

← PLASTICITÉ + CAPACITÉ DE REFLEXION

ECRIVAIN OFFRE UN PASSAGE ENTRE LECTEUR ET FICTION ?
Idée d'un entre-deux mondes

Peut-on s'assurer de la Réalité d'un Regard et donc de la perception ?

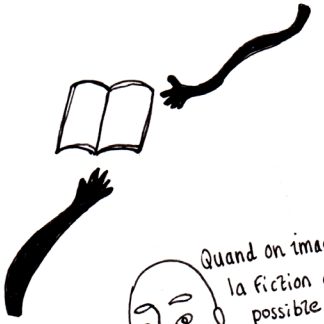
DIMENSION NARRATIVE ET DIMENSION THÉORIQUE SE RENCONTRENT.

ROMAN POUR ÉCLAIRER ?
RESPONSABILITÉ DU ROMAN ?

FICTION COMME PRATIQUE QUI VA AGIR DIRECTEMENT DANS LA VIE

fiction non pas de l'imaginaire mais de l'observation dans la réalité et le quotidien.

GESTE DE FICTION COMME GESTE DE SAVOIR



USAGE SPÉCIFIQUE

Quand on imagine, la fiction devient possible

FICTION POUR DECOUVRIR LA STRUCTURE DES CHOSES ?

« La fiction est donc un geste. Elle est un mouvement, un regard au travers, une "pulsion de voir" : il y est toujours question de "passage", de "franchir", de "percer", de "soulever", de s'engouffrer dans les "trappes à l'imaginaire" que sont les fenêtres, les portes, d'imaginer ce qui se passe derrière les murs, à l'arrière des maisons (...) »

(François Bon)

QUE FONT LES MÉDIAS SUR LA LITTÉRATURE ?

nouvelle aire médiatique ?

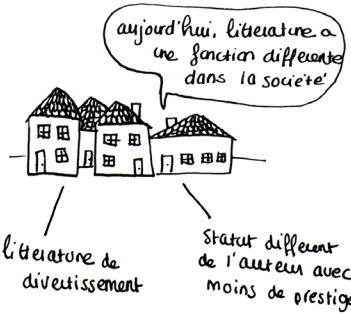
RAPPORT LITTÉRATURE/TV

→ TÉLÉRÉALITÉ une des formes médiatiques principales

Textes qui vont sur différents supports
⊕ Dimension de partage avec le lecteur

ÉCONOMIE DE LA VISIBILITÉ
ÉCOLOGIE DE L'ATTENTION

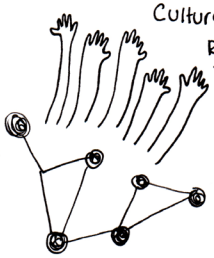
Journeaux publicitaires du 19es, vendre aux annonceurs l'attention du lecteur.

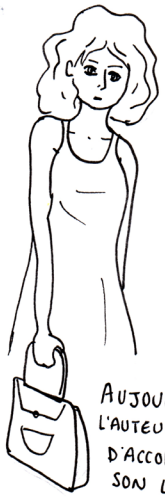


littérature de divertissement

Statut différent de l'auteur avec moins de prestige

Contexte numérique = Culture de la REPRODUCTIBILITÉ





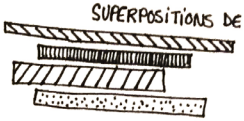
AUJOURD'HUI, L'AUTEUR A BESOIN D'ACCOMPAGNER SON LIVRE

ÉVÉNEMENTIALITÉ LITTÉRAIRE ?

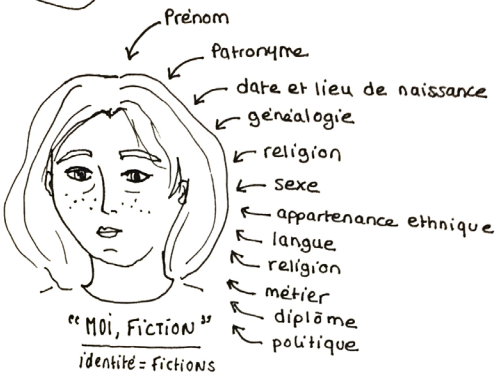
aujourd'hui, la littérature investit d'autres lieux et d'autres formes

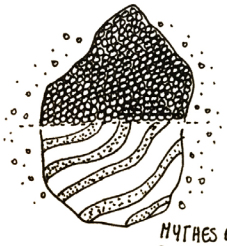
Littérature Orale

« OÙ EST LE RÉEL HUMAIN ? DANS LES FICTIONS QUI LE CONSTITUENT. » (p. 28)



IMAGINATION DONNE DU SENS AU RÉEL.





MYTHES ET RÉALITÉ NE SONT PAS DISSOCIÉS.
« L'imaginaire fait partie de la réalité humaine, la caractérise et l'engendre. » (p. 118).

« EMPATHIE NARRATIVE » (p. 190)

PERSONNE / PERSONNAGES

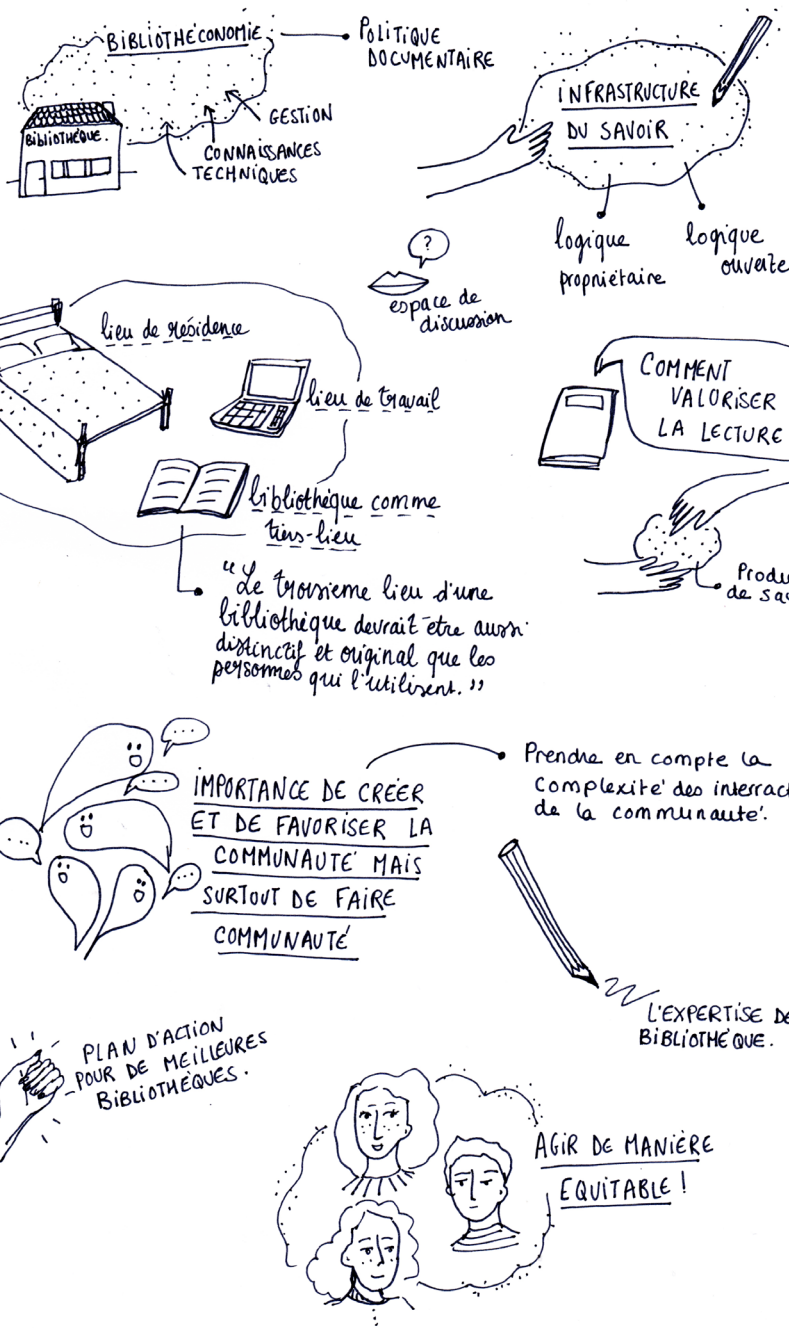
PERSONA = MASQUE
idée de jouer un rôle

Littérature : quitter l'arché-texte et dépasser les récits primitifs.

EDUCATION + LITTÉRATURE ?

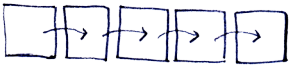
Littérature pour explorer l'intériorité d'autrui.

ROMAN POUR S'OUVRIR SUR UN UNIVERS MORAL PLUS NUANCÉ


BIBLIOTHÉCONOMIE
POLITIQUE DOCUMENTAIRE
BIBLIOTHÈQUE
GESTION
CONNAISSANCES TECHNIQUES
INFRASTRUCTURE DU SAVOIR
logique propriétaire
logique ouverte
?
espace de discussion
lieu de résidence
lieu de travail
bibliothèque comme tiers-lieu
"Le troisième lieu d'une bibliothèque devrait être aussi distinctif et original que les personnes qui l'utilisent."
COMMENT VALORISER LA LECTURE ?
Production de savoirs
IMPORTANCE DE CRÉER ET DE FAVORISER LA COMMUNAUTÉ MAIS SURTOUT DE FAIRE COMMUNAUTÉ
Prendre en compte la complexité des interactions de la communauté.
L'EXPERTISE DE LA BIBLIOTHÈQUE.
PLAN D'ACTION POUR DE MEILLEURES BIBLIOTHÈQUES.
AGIR DE MANIÈRE ÉQUITABLE !

LA FANTASY D'AMOUR À VIKING : RENCONTRE AVEC ANNE BESSON

UNIVERS EXPANSIFS



HISTOIRES SERIELLES

PATRICK K. DEWDNEY
-ÉCRIVAIN BRITANNIQUE-

aujourd'hui, beaucoup d'ouvrages qui se multiplient mais pas d'augmentation des ventes

PROBLÉMATIQUE DE L'HYPER CHOIX CULTUREL !

JEAN-LUC RIVERA

hausse de la qualité des ouvrages.

PROLIFÉRATION DES SOUS-GENRES

aujourd'hui, forme d'hybridation maximale

MIXER LES GRANDS GENRES

à l'origine, genres de l'imaginaire très confus.

Les auteurs aujourd'hui ne se fixent pas à un genre "transcourant"

QU'EST-CE QUE LA FANTASY ?

CADRE FLOU

Vision anglophone // Vision Francophone

ensemble des œuvres qui présentent un monde secondaire marqué par la magie

TOLKIEN

MONDE PRIMAIRE (le nôtre)

MONDE SECONDAIRE (inventé par l'auteur)

Monde secondaire marqué par la magie

LA MAGIE REMPLACE LA TECHNOLOGIE, DONC UNIVERS QUI RESSEMBLENT AU PASSÉ OU QUI FONT RESSORTIR DES ÉLÉMENTS ENRACINÉS DU PASSÉ

- FANTASY = MERVEILLEUX
- SURNATUREL COMME NORME

LA FANTASY TRAVAILLE SUR L'HISTOIRE, LE PASSÉ.

Mais peut apporter de nouveaux regards, comme par exemple sur la place de la femme.

RÉ-ÉCRIRE LE PASSÉ PAR RAPPORT À NOS ENJEUX ET PRÉOCCUPATIONS, REGARDS CONTEMPORAINS.

« LA FANTASY AUJOURD'HUI, ME SEMBLE-T-IL, REFLÈTE L'ÉVOLUTION DE NOTRE SOCIÉTÉ. »

JEAN-LUC RIVERA

POLITIQUE DE LA FANTASY ?

- modèles politiques internes à l'œuvre et les différentes lectures et réceptions qui en sont faites.

APPROPRIATION

LÉGITIMITÉ DE CETTE LITTÉRATURE ?

- statut social des auteurs et réception du lectorat. (Tolkien, Lewis...)
- Naissance en angleterre avec de grands auteurs aux statuts, études (oxford) élevés, face à la naissance aux Etats-Unis qui se veut plus pop, pulp, underground.
- Dans les années 80, la Fantasy revient en France avec une image "assez pietre" (films, jeux,...

PATRICK. K. DEWDNEY

- auteur de fantasy matérialiste

MUTATIONS, TRANSFORMATION AU CONTACT DES DIFFÉRENTES CULTURES NATIONALES »

Cartes pour découvrir les lieux

Création d'un contexte

- le monde façonne le personnage et l'histoire.

Comment un héros va évoluer dans ce monde ?

LE COSMOS, LA MUSIQUE ET L'EXPLORATION DES FONDS MARINS

YVES FOUQUET, EXPLORATION DES FONDS MARINS

PARTIR EN MER À BORD DU "POURQUOI PAS"

GÉOLOGUES ERWAN PELLETER

"LE SILENCE, LA NUIT QUI SE FAIT RAPIDEMENT, LE NOIR COMPLET"

"FAUNE EXUBÉRANTE ET ORIGINALE"

SOUS-MARIN DE "POCHE"

nautile

Nautile

LES SAVANTURIERS

"LE DESERT, DES ESPACES VOLCANIQUES"

SEUL ENGIN EUROPEEN QUI ENVOIE DES HOMMES À 6000 MÈTRES DANS LES FONDS.

CARTES DES FONDS MARINS

CONNAISSANCE + EXPLORATION

JEAN-PHILLIPE UZAN COSMOLOGIE

"RÊVER LES FUTURES EXPLORATIONS"

CARTOGRAPHIE PRÉCISE DE L'UNIVERS

DIFFUSION DES CONNAISSANCES

CONNAISSANCES SCIENTIFIQUES + MUSIQUE

PROCHAINES EXPLORATIONS DANS 20 ANS, DONC PENSER LES QUESTIONS DU FUTUR

CATALOGUE DE SONS

PROSPECTIVE

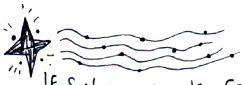
L'ASTRONOME AVEUGLE

"CE QUE L'ON SAIT DE L'UNIVERS, ON LE SAIT PAR LES YEUX.... C'EST LA LUMIÈRE QUI RÉVÈLE L'UNIVERS"

RENDRE VISIBLE LE MONDE DE L'INVISIBLE

IMPORTANCE DU PARADOXE

ECOUTER L'UNIVERS



LE SON POUR VOIR LES ETOILES AUTREMENT

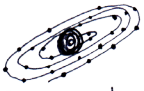
JEAN PHILLIPE UZAN + TRAVAIL AVEC DES ARTISTES

LE MOMENT OÙ L'ON COMPREND, ON NE PEUT PAS LE PRÉVOIR

" ON SE RACONTE DES HISTOIRES "

RÊVER

PULSAR



PROJET VOSTOK

SCIENTIFIQUES DANS L'INCONFORT, DANS L'INCONNU + INVISIBLE

POUR SE POSER DES QUESTIONS IL FAUT DE L'ÉMOTION

" L'ART NOUS DIT PLUTÔT COMMENT NOUS SOMMES AU MONDE, QUELLE EST NOTRE RELATION À CE MONDE QUE L'ON OBSERVE "
[...]
" L'ART PERMET DE REMETTRE L'OBSERVATEUR, L'HUMAIN AU CENTRE DE CETTE CONNAISSANCE DE L'UNIVERS DANS LEQUEL ON VIT ET DE VOIR QU'EST-CE QUI NOUS INSPIRE, QU'EST-CE QUI NOUS FAIT RÊVER, EST-CE QU'IL NOUS RÉVÈLE DES MYSTÈRES, DES QUESTIONS... "

PROJET LE BAISER DE LA MORT AVEC FABIEN WAKSAM

PLUSIEURS PERCEPTIONS DE L'UNIVERS

CONSTRUIT COMME ON CONSTUIRAIT UN POÈME

" LA SCIENCE EST LA CONSTRUCTION D'UN SAVOIR COLLECTIF SUR LEQUEL UNE COMMUNAUTÉ DE GENS SE METTENT D'ACCORD. L'ART C'EST DIFFERENT. L'ART ON VA DONNER SA VISION PERSONNELLE DES CHOSES. "

SCIENCE + ART

" LES GENS ILS ONT TOUS UN UNIVERS À EUX ET EN VOUS CONFRONTANT AVEC LEUR UNIVERS, VOUS EN APPRENEZ PLUS SUR L'UNIVERS ET SUR VOUS MÊME AUSSI. "

" LE TRAVAIL EXPLORATOIRE C'EST DE VOIR TOUTES LES HISTOIRES QU'ON PEUT DONNER "

" TON CENTRE EST À L'INFINI. LA LIMITE DE TON CORPS EST L'ENDROIT LE PLUS LOINTAIN DE L'UNIVERS "

" TON CORPS EST CRÉÉ ET LE RESTE DE L'UNIVERS Y EST CONTENU "

GESTE SCIENTIFIQUE

CATÉGORIES

LE CHERCHEUR EST TOURNÉ VERS LE FUTUR

LITTÉRATURE / POESIE / ART...

TEXTES POÉTIQUES

POUR FAIRE ADMETTRE DES DES ÉLÉMENTS SCIENTIFIQUES

RENDRE SENSIBLES ET TANGIBLES POUR LES APPROPRIER