



HAL
open science

Contraintes de création et émergence de ”modes performatifs de création” dans la pratique du récit-interface

Anthony Rageul

► **To cite this version:**

Anthony Rageul. Contraintes de création et émergence de ”modes performatifs de création” dans la pratique du récit-interface. Formules : revue des littératures à contraintes, 2020, Littératures, performances & technologies, 22, pp.65-88. <hal-03274127>

HAL Id: hal-03274127

<https://hal.science/hal-03274127v1>

Submitted on 31 Jan 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

LITTÉRATURES, PERFORMANCES & TECHNOLOGIES

Lucile HAUTE, Allan DENEUVILLE



Presses Universitaires du Nouveau Monde 2020

FORMULES 22

LITTÉRATURES, PERFORMANCES & TECHNOLOGIES

Allan DENEUVILLE, Lucile HAUTE

Presses Universitaires du Nouveau Monde
2020

Formules, la revue des créations formelles est une revue indépendante créée en 1997 et publiée par les Presses Universitaires du Nouveau Monde, par la Melodia E. Jones Chair de la State University of New York, et DigiArt Press, Inc.

Adresse électronique : webmaster@arcadeformules.org

Facebook: <https://www.facebook.com/Larevueformules/>

Fondateurs / Founders : Jan Baetens et Bernardo Schiavetta

Directeur-gérant / Executive Editor : Jean-Jacques Thomas

Conseil de rédaction / Peer Reviewers : Jan Baetens, Philippe Bootz, Anne F.

Garréta, Alain Schaffner, Lucile Haute, Virginie Tahar, Peter Consenstein,

Mireille Ribière, Paula Klein, Jean-Jacques Thomas

Responsabilité graphique / Graphic Editor : Jennifer Ward, DigiArt Press

Adresses de la rédaction

Jean-Jacques Thomas

State University of New York

907 Clemens Hall

Buffalo, NY 14260

International scholarly indexes in which Formules is catalogued:

Formules se trouve sur les listes internationales suivantes :

1. "European Reference Index for the Humanities" (ERIH) de la ESF : comme revue INT2
2. sur la liste de Australian Research Council. Australian Government's Innovation, Industry, Science and Research portfolio: revue type B
3. Dans le catalogue du Système Universitaire de Documentation du Centre National de la Recherche Scientifique
4. Sur le catalogue de la Bibliographie Nationale Française élaboré par la BNF
5. Sur le catalogue ZDB, élaboré par la Bibliothèque Nationale d'Allemagne
6. Copac National, Academic, and Specialist Library Catalogue
7. Sur la base de données Clasificación Integradas de Revistas Científicas, de l'Espagne: revue type B.
8. Association des Revues Scientifiques et Culturelles A.R.S.C. de Belgique.

© republications personnelles / personal reuse: les auteurs / authors

Pour toutes autres publications / for any other use © Revue Formules

Formules 22 ISBN: 978-1-952799-16-7

Formules ISSN: 1275-7713

Dépôt légal : octobre 2020

Pour ce numéro / for this issue:

Direction scientifique / Editors: Allan Deneuve et Lucile Haute

Comité scientifique / Peer Reviewers: Jan Baetens, Jeff Barda, Gilles Bonnet, Vincent Broqua, Marie Julie Catoir Brisson, Véronique Cnokaert, Claire Cornillon, Allan Deneuve, Erika Fulop, Gabriel Gaudette, Anaïs Guilet, Lucile Haute, Claire Larssonneur, Emmanuel Mahé, Anthony Masure, Arnaud Regnauld, Marine Riguet, Gilles Rouffineau, Stéphanie Sagot, Alexandra Saemmer, Jean-Jacques Thomas, Nolwenn Tréhondart, Marcello Vitali Rosati, Nathanaël Wadbled, Gwenola Wagon.

Contributeur·rices / Autors: Jan Baetens, Lucille Calmel, Allan Deneuve, Remi Forte, Gianni Gastaldi, Lucile Haute, Macklin Kowal, Valérie Pihet, Anthony Rageul, Stéphanie Roussel, Alexandra Saemmer, Bérénice Serra, Sabine Teyssonneyre, Yann Trividic, Colette Tron, Agnès Vilette.

Mise en forme graphique / Graphie design: Lucile Haute, sauf : pp. 23-63 : Sabine Teyssonneyre ; pp. 11-128 : Yann Trividic ; pp. 147-165 : Bérénice Serra ; pp. 186-205 : Rémi Forte ; pp. 215-244 : Lucille Calmel.

Typographie/ Typography: Terminal Grotesque Regular (Raphaël Bastide, 2011) ; Terminal Grotesque Open (Jérémy Landes, 2011) ; Happy Times at the IKOB (Lucas Le Bihan, 2018) ; Sporting Grotesque (Lucas Le Bihan, 2016) ; pour toutes / for all : SIL Open Font License, Version 1.1, distribuées par/ distributed by : velvetyne.fr

Iconographie/ pictures: © les auteurs

Couverture : *The Animal Therefore I am (following)*, Lucille Calmel & des chats errants, performance duracionnelle réalisée en avril 2016 à Blanca (Espagne) suite à une résidence au Centro negra, AADK en collaboration avec le Centre Puertas de Castilla de Murcia. Extraits de « L'Animal que donc je suis » de Jacques Derrida (Paris, éditions Galilée, 2006) écrit-performé à la croquette en espagnol pour et avec des chats des rues de la petite ville de Blanca. « Depuis le temps, donc. Depuis le temps, peut-on dire que l'animal nous regarde ? Quel animal ? L'autre. Souvent je me demande, moi, pour voir, qui je suis – et qui je suis au moment où, surpris nu, en silence, par le regard d'un animal, par exemple les yeux d'un chat. »

« *Hace tanto tiempo, por lo tanto. Desde hace tanto tiempo ¿podemos decir que el animal nos mira ¿Qué animal? El otro. A menudo me pregunto, para ver, quién soy ; y quién soy en el momento en que, sorprendido desnudo, en silencio, par la mirada de un animal, par ejemplo, los ojos de un gato.* » Citations en espagnol extraites de *El Animal Que Luego Estoy Si(Gui)Endo* de Jacques Derrida

(traduit par Cristina de Peretti et Cristina Rodriguez Marciel. Madrid, Trotta, 2008).

Page 206 : Préparation pour la lecture-performance de Jean-Pierre Bobillot à l'occasion du colloque « Formes : supports / espaces » au Centre culturel international de Cerisy en 2014. Photographie: Lucile Haute.

Anthony RAGEUL

CONTRAINTES DE CRÉATION ET ÉMERGENCE DE « MODES PERFORMATIFS DE CRÉATION » DANS LA PRATIQUE DU RÉCIT-INTERFACE

Les pièces analysées dans cet article sont consultables sur : <www.anthonyrageul.net>. Le projet inachevé *Les entropiques* fait l'objet quant à lui d'une documentation par huit notes de blog publiées entre janvier et septembre 2016 : <www.anthonyrageul.net/blog>.

Introduction

Depuis environ quatre ans, j'utilise régulièrement le néologisme « récit-interface » pour désigner mes créations. Il s'applique à des récits dont le mode de réception est la « lectature »¹ et souligne la place centrale donnée à l'interface graphique. C'est sous l'égide de ce concept que se place ma pratique de la bande dessinée numérique. Celle-ci semble avoir une certaine propension à me conduire à des réalisations et des activités qui possèdent un caractère performatif. Je constate ce phénomène dans au moins quatre de mes productions ou activités depuis 2011 : atelier au « laboratoire » PFC#3 (2011), *Cache-cache* (2013), *Les Monstres d'Amphitrite* (2016-2017), résidence pour *Les Entropiques* (2016). Ce « caractère performatif » se manifeste d'abord dans le processus de création à travers des protocoles de travail impliquant des actions et des « façons de faire » inédites et non préméditées. Dans le cas de *Cache-cache*, il se manifeste aussi dans la forme même de l'œuvre : une conférence-performance qui reste encore à ce jour l'unique occurrence de cette forme d'art dans ma pratique². Ces manifestations sont déroutantes et remarquables pour deux raisons : 1. Elles sont aussi inédites et inattendues dans

1 Emprunt à Jean-Louis Weissberg. À ma connaissance, la première occurrence sous la forme « lect-acteur » apparaît dans Weissberg, Jean-Louis. *Présences à distance*, Paris : L'Harmattan, 1999, p.181.

2 Si on exclut une pièce très semblable « jouée » spécialement lors de ma soutenance de thèse.

ma pratique qu'atypiques dans le champ de la bande dessinée (numérique ou non), 2. Elles semblent émergentes au sens où leur apparition non préméditée dans ma pratique semble pourtant en découler de manière nécessaire et évidente. Ces constats laissent penser que ma pratique offre les conditions favorables à la manifestation d'un caractère performatif. Suivant une méthodologie de recherche-création en arts plastiques, le présent texte opère un retour sur trois de ces quatre créations³ afin d'étudier en quoi la pratique et les caractéristiques du récit-interface, tel que je l'envisage, constituent un cadre favorable à l'émergence de pratiques et modalités de créations performatives.

Il s'agit d'abord d'identifier ces formes et ces modalités. La conférence-performance de *Cache-cache* n'est pas difficile à nommer. Il n'en est pas de même des manifestations internes au processus de création. Actions singulières, elles ne sont pas autonomes vis-à-vis du processus de création auquel elles appartiennent, ni vis-à-vis de l'objet qu'elles contribuent à créer. En conséquence, on préférera parler d'un « caractère performatif » plutôt que de performance⁴ : la performance sera définie par contraste comme une action constituant une œuvre autonome en soi. L'adjectif performatif est utilisé ici avec les deux sens de l'anglais *performative*⁵, renvoyant autant à « ce qui relève de la performance » qu'à la théorie des actes de langage de John Austin. En effet, de manière certes un peu imagée, il y a quelque chose de performatif dans cette pratique du récit-interface. Dans une certaine mesure, dire que l'on crée un récit-interface, et donc en faire l'horizon d'une pratique, c'est poser le dispositif du récit-interface avec toutes ses caractéristiques comme catalyseur des actions à venir. Il y a quelque part une analogie dans laquelle on pourrait voir le dispositif du récit-interface être un énoncé en soi qui se verrait transformé

3 Je mets de côté la première, à savoir l'atelier que j'ai conçu et animé lors de la troisième édition de la résidence-laboratoire Pierre Feuilles Ciseaux en 2011, dont je parlerai toutefois quand j'étudierai le cas des *Entropiques*.

4 La question se posera toutefois à nouveau à propos des *Monstres d'Amphitrite*.

5 Bien qu'on préfère parfois distinguer les deux sens avec « performanciel » et « performatif », la littérature emploie abondamment performatif pour l'un et l'autre.

en actions. De manière moins métaphorique, un autre aspect de ma pratique semble pouvoir être relu au prisme de cette théorie, moyennant un déplacement de son application des situations de communication interpersonnelle à une pratique plastique. Cet aspect est mon emploi abondant de contraintes de création. On peut faire l'hypothèse que ce sont les contraintes de création qui sont au cœur de l'articulation récit-interface/performatif. En ce sens, comme les contraintes sont verbalisées sous la forme de consignes ou prescriptions, on peut faire l'hypothèse qu'elles sont comparables et agissent comme de véritables énoncés performatifs, tels que recensés par Austin, et qu'elles constituent le principe performatif de ma pratique du récit-interface. C'est ce que le présent texte cherche à vérifier.

Un dernier point doit être abordé dans cette longue introduction : l'emploi de la contrainte de création. Je qualifie ma pratique de « pratique critique » de l'outil numérique. Cette « pratique critique » vise à produire du sens et de la narration en mobilisant les propriétés de l'outil numérique. Elle place l'interface graphique au centre de la création et de l'écriture. Pour mettre en œuvre ce programme, j'emploie des contraintes de création, dans une filiation revendiquée avec les travaux de l'Ouvroir de Bande dessinée Potentielle. Dans ce cadre, la contrainte est avant tout formelle : il s'agit, comme le fait remarquer Claude Berge à propos de l'Oulipo⁶, d'imaginer et d'investir des structures nouvelles. Les fonctionnalités des interfaces graphiques me fournissent ces structures qui donnent alors lieu à des consignes comme « intégrer la barre de défilement du navigateur dans une narration ». Ce faisant, ces fonctionnalités sont souvent détournées de leur usage conventionnel.

6 «[...] la première vocation oulipienne est sans doute “la recherche de structures nouvelles, qui pourront être utilisées par les écrivains de la façon qui leur plaira” [...]», Berge, Claude. «Pour une analyse potentielle de la littérature combinatoire», in Oulipo. *Oulipo : la littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*, Paris : Gallimard, 1988, p.45.

Cadre théorique : le récit-interface

Il est nécessaire de définir et développer le concept de récit-interface car il constitue le cadre théorique de cet article qui l'alimentera en retour. Ce néologisme apparaît pour la première fois dans ma thèse de doctorat⁷ où il naît de manière spontanée sous ma plume. Il répond à une difficulté de plus en plus vive à désigner des pièces du corpus étudié ainsi que mes propres créations et par-là même mon médium⁸. L'association des termes récit et interface permet de souligner les caractéristiques principales de ces objets. D'une part, elle décrit leur forme : ces récits sont des interfaces graphiques. D'autre part, elle manifeste la tension à l'œuvre entre narration et interactivité cristallisée dans et par l'interface graphique. Enfin, si ce néologisme s'applique d'abord à mes créations, il en découle aussi une proposition théorique de portée plus générale.

Les récits dont il est question engagent toujours une action – même minimale – du lecteur sur ou dans le récit au moyen de modules interactifs⁹. Le récit ne repose pas uniquement sur la narration : les manipulations et le parcours ergodique effectués par le lecteur font eux-mêmes sens de manière plus ou moins métaphorique, donnant une dimension poétique au récit. La consultation de ces récits alterne des temps de lecture ou de visionnage avec des temps d'interaction : leur mode de réception est la « lectature »¹⁰. Dans leurs formes les plus interactives, tout se passe comme s'ils « sortaient de l'écran », venant englober le lecteur qui en devient un constituant à part

7 Rageul, Anthony. *La bande dessinée saisie par le numérique : formes en enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, Thèse pour l'obtention du grade de Docteur en Arts Plastiques, sous la direction de Ivan Toulouse et Benoît Berthou, Université Rennes 2, Rennes, 2014, <<http://www.theses.fr/2014REN20024>> pour une version sans iconographie.

8 Médium est employé au sens de forme ou moyen d'expression artistique. On ne discutera pas ici de savoir s'il est aussi un média au sens d'objet de communication ou de fait culturel.

9 Le terme « module » est employé par défaut pour désigner des « fonctionnalités », des « éléments activables » au sein de l'œuvre ; ceci afin d'éviter des confusions avec la notion de dispositif employée par ailleurs dans l'article.

10 Weissberg, Jean-Louis. *op. cit.*

entière, au même titre que l'histoire, les images, les modules interactifs, le programme, etc. Ils forment alors des dispositifs complexes au sens foucauldien d'un ensemble hétérogène dont les différents constituants sont en tension. Les théories du jeu et du jeu vidéo m'ont aidé à analyser ces tensions : le lecteur est pris entre une certaine liberté d'action dans le récit (*paidia, play*) et des règles plus ou moins explicites et plus ou moins contraignantes qui viennent cadrer cette liberté (*ludus, game*)¹¹. La notion de dispositif est alors d'autant plus pertinente que ces tensions ont à voir avec la prise et la perte du contrôle par le lecteur.

Dans le néologisme récit-interface, récit est à entendre dans un sens très général comme mise en forme d'une histoire par des procédés narratifs et des moyens plastiques à destination d'un public. Le terme interface précise quels sont ces procédés et moyens : ceux d'une interface graphique, à savoir le texte, l'image fixe et animée et les éléments de commande¹². Le fait d'accorder une telle place à l'interface graphique, allant jusqu'à affirmer que c'est la forme même de mes récits, s'enracine directement dans mon processus de création. Les éléments de commande font partie du vocabulaire plastique que je mobilise au même titre que l'image et le texte. J'irai même plus loin : écrire une bande dessinée numérique, c'est écrire une interface graphique. La place de l'interface graphique est d'autant plus centrale qu'il en est de même du côté de la réception. Pour le lecteur, le récit est tout entier contenu dans ce qui apparaît à l'écran — texte, image, éléments de commande — et dans les réactions de ses éléments suite à une action de sa part¹³. Cela fait écho à la définition de l'œuvre du Net Art

11 Ce passage fait allusion successivement aux travaux de Serge Bouchardon, Espen Aarseth, Jean-Louis Weissberg ainsi qu'aux théories du jeu et aux *video game studies*. Je me suis largement appuyé sur ces travaux dans ma thèse dont je livre ici une synthèse à grands traits.

12 Une conséquence sur le récit a déjà été évoquée : la narration n'est plus seule, le récit repose aussi sur des effets de sens poétiques produits par la manipulation et l'exploration de l'interface graphique.

13 On postule implicitement que l'interface matérielle utilisée pour consulter ce type d'objets numériques est si habituelle pour les spectateurs qu'elle est comme transparente. L'attention du spectateur ne se focalise donc pas dessus et se reporte entièrement sur l'écran, et donc sur l'interface graphique

donnée par Jean-Paul Fourmentraux dans laquelle l'interface est qualifiée d'« avant-scène »¹⁴. Fourmentraux emploie ce terme pour souligner que « l'affichage [n'est] que la face apparente de toute une structure technique et informationnelle »¹⁵. Toutefois, le mot « avant-scène » renvoie à ce qui est au premier plan et semble finalement donner une place prépondérante à ce qui constitue une représentation de la totalité du dispositif traduit en un ensemble d'éléments graphiques visibles à l'écran. Je ne suis donc pas le propos de Fourmentraux, mais, j'ai trouvé dans cette définition une formulation qui résonne avec mon travail plastique.

Le terme interface ne renvoie pas seulement à la définition technique de Fourmentraux. L'interface est aussi prise dans son acception de support médiatique et techno-sémiotique. Or, parce que ces supports sont le plus souvent préfabriqués (*templates* imposés par une plateforme de blogs ou d'hébergement d'images par exemple), ils pré-déterminent très fortement « l'allure » du récit que l'on y inscrira, implémentant sinon une idéologie, en tout cas une certaine vision des choses : celle des concepteurs du logiciel, et par extension celle de l'industrie culturelle. Ainsi, Lev Manovich ou encore Alexander Galloway, nous rappelle que le logiciel et l'interface ne sont jamais neutres, qu'ils sont l'expression de la culture et de la société dans laquelle ils ont été créés et dont ils reproduisent les rapports de pouvoir¹⁶. Dans ce contexte, le néologisme récit-interface est aussi une invitation à se (ré)approprier les outils et les interfaces numériques dans la création pour reprendre le contrôle du sens. Concevoir des interfaces propres à chaque récit, utiliser des fonctionnalités pour

14 Fourmentraux, Jean-Paul. *L'œuvre virale. Net art et culture hacker.*, Bruxelles : Lettre Volée Éditions, 2012, p.30. À noter que ce n'est pas la première apparition de cette définition que l'on peut retrouver dans plusieurs textes de Fourmentraux.

15 *Ibid.* Il qualifie ailleurs l'interface de « réductrice ». Voir notamment : Fourmentraux, Jean-Paul. *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris : CNRS, 2005.

16 Voir en particulier : Manovich, Lev. *Le langage des nouveaux médias*, Dijon : Presses du réel, 2010. Et : *Software takes command*, New-York : Bloomsbury Academic, 2013 ainsi que Galloway, Alexander R. *The interface effect.*, Cambridge : MA, Polity, 2012.

produire du sens, en employant la contrainte de création ou non, peut permettre *a minima* de s'inscrire hors des interfaces standards et limitées — la « bd-diaporama », par exemple, en ce qui concerne la bande dessinée numérique. Enfin, l'interface peut aussi être définie comme un milieu, non pas au sens social, mais quasiment biologique ou géographique : elle dispose un ensemble d'éléments à l'écran, elle constitue un « environnement », qui entourent et conditionnent les actions du lecteur. Je me saisis d'ailleurs de cet aspect : dans mes pièces, le programme constitue une partition implicite pour le lecteur dans laquelle ses faits et gestes sont déjà décrits, dictés et mis littéralement « sous écoute » au moyen des *écouteurs d'événements*. Ce sont donc des récits à performer par le lecteur, mais aussi des récits qui modèlent et performent le lecteur, par le truchement de l'interface graphique. Toutefois, il n'y a pas lieu de généraliser ce qui relève de choix artistiques individuels et singuliers.

On voit donc là comment le néologisme récit-interface a pu s'imposer dans ma pratique et dans mon vocabulaire. Par extrapolation, on peut l'appliquer aux diverses formes et manifestations du récit numérique dont le dénominateur commun est d'être consultables à l'aide des appareils de l'informatique personnelle (ordinateur, smartphones, tablettes) et de mobiliser dès lors une interface graphique. Il prend acte de l'absence de frontière nette et de l'hybridation entre la bande dessinée ou la littérature numériques, le jeu vidéo, le Net Art, le webdoc, l'image numérique animée, etc. ; et il recouvre partiellement ces catégories à un de leurs points de jonction possibles : celui du récit, de la narration. Il en découle la proposition théorique suivante : le concept de récit-interface peut constituer un outil théorique et méthodologique pour aborder et penser les récits numériques. Il ne prétend aucunement remplacer d'autres concepts tels que celui d'hypermédia, mais s'articule avec eux de manière complémentaire. Il propose au théoricien un point de vue, un angle d'attaque particulier à partir duquel aborder les récits numériques, l'invitant en l'occurrence à accorder une attention particulière et première à leurs interfaces graphiques. Il pourrait notamment permettre l'émergence d'une approche narratologique unifiée de l'ensemble

des manifestations du récit numérique. Cette approche *par* l'interface graphique peut aussi permettre, entre autres, de s'intéresser à la plasticité même de l'œuvre numérique en considérant ses effets visuels et interactifs de surface. Il s'agit donc avant tout d'une proposition d'ordre méthodologique qui n'a aucunement prétention à remplacer d'autres notions en vigueur et qui doit encore être mise à l'épreuve¹⁷.

Cache-cache (2013) : didactisme

Cache-cache a été présentée le 31 janvier 2013 à Angoulême lors d'une session de l'*OuBaPo Show*, spectacle de l'Ouvroir de Bande dessinée Potentielle, dont j'étais l'un des intervenants invités. Il s'agit d'une brève conférence-performance humoristique. En un peu moins de dix minutes, j'y simule en la commentant une pseudo création d'une bande dessinée numérique en direct. Je me mets en scène aux prises avec une souris récalcitrante dont je perds et tente de reprendre le contrôle en lui proposant un rôle dans l'histoire, en l'anthropomorphisant et en dialoguant avec elle pour la convaincre. Cette mise en scène est une façon de faire une démonstration didactique de mon processus de création dans lequel je *négoce* avec des fonctionnalités de l'outil informatique que j'ai sélectionnées et érigées en contraintes de création.

À l'instar d'Eric Valette lorsqu'il rend compte de son travail au sein du projet *Suspended Places* au Centre Pompidou, la forme de la conférence-performance s'impose à moi et me surprend¹⁸. Le fait que cette proposition ait pris cette forme est largement tributaire du contexte de l'*OuBaPo Show*. Il fallait privilégier de vrais petits numéros permettant de mettre en scène les casse-têtes (para-)oubapiens ou de rendre vivants les comptes-rendus d'expérimentations. Sans ma participation à ce spectacle, la conférence-

17 Pour d'autres développements sur cette proposition théorique, voir Rageul, Anthony. « Récit-interface : une catégorie pour penser les récits numériques », à paraître dans *LIGEIA* à l'automne 2020.

18 Il est d'ailleurs symptomatique que le terme de conférence-performance ne faisait pas partie de mon lexique et que je qualifie plus volontiers cette intervention de « performance avec ordinateur ».

performance n'aurait peut-être jamais fait son apparition dans ma démarche. Il y aurait donc un biais criant à dire que cette forme est liée au récit-interface de manière inéluctable. En revanche, elle est révélatrice de l'inscription de ma démarche dans des pratiques artistiques que l'on peut dire « didactiques ». Or, mes créations *Aldwin et Caboche* et *Romuald et le tortionnaire*¹⁹, antérieures à *Cache-cache*, étaient déjà didactiques. La première visait à faire la démonstration des possibilités de la bande dessinée numérique en bousculant allègrement les codes de la bande dessinée. La seconde repose sur un retournement de situation final qui doit souligner l'aspect illusoire de l'interactivité. La forme de la conférence-performance prolonge bien ces préoccupations et n'en est alors qu'une manifestation « logique » de plus. Trois problématiques se croisent dans ma pratique du récit-interface et offrent bien un terrain favorable au développement d'un caractère didactique : 1. le caractère analytique de la création sous contraintes, 2. la réflexivité de l'œuvre numérique, 3. l'inscription de cette pratique dans un cadre universitaire. Chacune est de plus travaillée par la question de la performativité.

Mon processus de création consiste dans un premier temps à « décoriquer » l'outil numérique pour en dégager des propriétés qui semblent stimulantes; et dans un second moment à définir des contraintes de création à partir de ces propriétés. On peut le comparer aux protocoles utilisés dans le domaine de la peinture par le groupe BMPT. Buren, Mosset, Parmentier et Toroni, en définissant chacun un geste « mécanique » et répétitif, opèrent une déconstruction de la peinture, la réduisant à sa matérialité la plus pure. On peut également mentionner Support/Surface : avant les protocoles propres à chacun des membres du groupe (les tampons de Louis Cane, les empreintes de Claude Viallat, etc.), le premier geste de Support/Surface est la décomposition de la peinture, isolant le support et la surface picturale pour leur donner leur autonomie²⁰.

¹⁹ Toutes les deux accessibles via notre site : <www.anthonyrageul.net>

²⁰ La comparaison est aussi intéressante dans la mesure où le caractère systématique du geste de chacun de ces artistes confine à une forme de performance, véritable « fil rouge » de leurs carrières.

Ces comparaisons atteignent – évidemment – très vite leurs limites. Le geste de BMPT comme de Support/Surface s'arrête à la mise à nu de la peinture. Néanmoins, de la même façon que ces artistes isolent les composants de la peinture pour mieux les identifier, j'isole telle ou telle fonctionnalité de l'outil numérique, telle ou telle convention d'usage. En revanche, là où ils vont se débarrasser des composants qu'ils jugeront superflus dans la perspective d'une peinture pure, je focalise mon attention sur les fonctionnalités ou conventions que j'ai identifiées pour en tirer des contraintes de créations. En cela, ma recherche de contraintes de création constitue une méthode pour disséquer l'outil numérique selon un procès analytique²¹, mettant ainsi en évidence certaines de ses propriétés afin de me les approprier. Le potentiel didactique du récit-interface apparaît ici dans ce qu'il peut mener l'artiste à performer son dispositif, selon un protocole et des méthodes de création, s'avérant pédagogique pour lui-même.

Selon les « Deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens »²² qu'expose Jacques Roubaud, l'œuvre issue d'une contrainte de création est réflexive : elle porte en elle les conséquences – les traces – de la contrainte qu'elle illustre, et peut même en parler explicitement. Un récit-interface produit en répondant à une contrainte reflétera cette contrainte et lèvera par-là même plus ou moins le voile sur son processus de création au spectateur. Ramené à mes créations, on peut dire qu'elles sont un moyen de faire part de « découvertes » en faisant reposer le sens et la narration sur des fonctionnalités de l'outil numérique non prévues pour cela et de la sorte mise en évidence. Le fait que les œuvres issues de contraintes ne présentent parfois que les « résultats hermétiques²³ » des expériences menées par l'artiste doit toutefois faire relativiser la portée de leur réflexivité. Parallèlement, Serge Bouchardon et Franck Ghitalla ont démontré que le récit interactif lui-même est réflexif : il met souvent en scène

21 À ne pas confondre avec le chantier d'analyse ouvert par l'OuLiPo.

22 Roubaud, Jacques. « Deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens ». Dans : Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, Paris : Gallimard, 1988, p. 90.

23 Vinclair, Pierre. « La singularité contrainte », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2012, vol. 9, no 1, p. 11. Vinclair déplore en conséquence que l'on ait mis cent-vingt ans à identifier la contrainte à l'œuvre dans le *Coup de dés* de Mallarmé.

le dispositif et « les coulisses de la production²⁴ ». Plus généralement, l'interface graphique elle-même constitue une représentation de la totalité du dispositif technique traduit en un ensemble d'éléments graphiques visibles à l'écran. Du point de vue du lecteur, elle peut être considérée comme un schéma de l'ensemble du dispositif, avec tout le caractère informatif, descriptif voire pédagogique auquel renvoie le terme « schéma ». En ce sens, en performant le récit-interface, le lecteur expérimente lui-même la contrainte de création et met en quelque sorte ses pas dans ceux de l'auteur. Un exemple plus flagrant de ce point sera donné avec les *Monstres d'Amphitrite*.

Ma pratique est celle d'un chercheur-artiste et s'inscrit dans le cadre universitaire. Or, comme le montre Vangelis Athanassopoulos, le format de la conférence-performance est attrayant pour l'université, d'une part parce qu'il peut s'apparenter à l'activité pédagogique et de vulgarisation, d'autre part parce qu'il peut apporter des réponses à « l'exigence de réflexivité, inhérente à celle de production du savoir.²⁵ » La conférence-performance de *Cache-cache* confirme ce deuxième point. En effet, la pseudo démonstration en direct décompose mon processus de création point par point, ponctué par des gags qui sont eux-mêmes des mises en scène métaphoriques des obstacles que je peux rencontrer. C'est toute ma pratique qui est passée au crible de la performance pour répondre à l'objectif de vulgarisation. Mais dans le même temps, préparer cette performance m'a placé dans une posture réflexive vis-à-vis de mon propre travail : jusqu'à ce jour, je n'avais encore jamais analysé aussi finement mon processus de création de récit-interface que ce que ce découpage m'a permis. Si le récit-interface, par ses penchants didactiques, est un terrain propice à l'émergence de la conférence-performance, celle-ci, en retour, s'est avérée être un outil

24 Bourchardon, Serge et Ghitalla, Franck. « Récit interactif, sens et réflexivité ». Dans : Jean-Pierre Balpe et al. (dirs.). *Hypertextes, hypermédias, créer du sens à l'ère du numérique*, Paris : Hermès, 2003, p. 43.

25 Athanassopoulos, Vangelis. « Introduction. De l'acte de langage au geste discursif ». Dans : Vangelis Athanassopoulos (dir.). *Quand le discours se fait geste : regards croisés sur la conférence-performance*, Dijon : Presses du Réel, 2018, p. 15.

méthodologique de premier plan dans ma thèse pour identifier les mécanismes impensés à l'œuvre dans ma pratique.

Les monstres d'Amphitrite (2016–2017) : improvisation

Les Monstres d'Amphitrite est une bande dessinée interactive. La version web a été réalisée en 2016 en réponse à une commande²⁶ de Médiatem, réseau des médiathèques des Pays de Fayence et Saint-Raphaël ; tandis que la version application pour tablette l'a été en 2017 pour la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image d'Angoulême. Elle reprend un récit de la mythologie grecque — la légende du Lion de Terre et du Lion de Mer²⁷ — dans lequel viennent s'immiscer des éléments autobiographiques. Des aléas que je vivais alors prennent la forme de monstres marins. Ce récit-interface offre aussi une variation sur un dispositif que j'appelle « planche évolutive ». C'est ce dispositif de planche évolutive qui caractérise *Les monstres d'Amphitrite* et qui a conduit à une façon inédite de *storyboarder*, impliquant une sorte de performance. On peut le décrire facilement d'après son fonctionnement pour le lecteur : 1. les cases apparaissent ou se remplacent successivement sur la page-écran, 2. le lecteur doit toujours cliquer sur la dernière case apparue pour afficher la suivante. La planche se trouve dès lors en décomposition et recombinaison permanente ; la narration est construite en intégrant le caractère évanescent de l'affichage²⁸. La juxtaposition des cases évoluant de clic en clic permet des jeux visuels et poétiques

26 Le cadre légal est celui de résidence, cependant nous préférons parler de commande dans la mesure où nous n'avons été sur place que le temps d'animer quelques ateliers pour les jeunes publics et n'avons donc pas bénéficié des conditions de travail d'une véritable résidence.

27 Sans projet précis « dans les tiroirs », nous nous étions renseigné sur les légendes entourant le lieu de résidence. La légende du Lion de Terre et du Lion de Mer relate la naissance des deux formations rocheuses éponymes dans le Golfe de Fréjus suite à l'intervention de la néréide Amphitrite.

28 De nombreux théoriciens ont mis des mots différents sur ce caractère tels que « fluide » ou « amnésique ». Le constat dressé est celui de la non inscription matérielle du texte sur le support qu'est l'écran. Un texte peut chasser l'autre à tout moment répondant à une instruction du programme ou une interaction du spectateur.

qui ajoutent un second niveau de lecture en sus de la lecture linéaire du récit.

Outre mon envie d'expérimenter avec ce dispositif, ce choix répond à des impératifs plus pragmatiques, tels que le respect des délais qui m'étaient imposés. Dans ce cadre, il m'a paru stratégique de concevoir ce récit sur le mode de l'improvisation et le dispositif de la planche évolutive a permis de délimiter un périmètre et d'établir des règles pour « cadrer » cette improvisation. J'ai donc rédigé le programme informatique du dispositif en amont, définissant une interface graphique et des modalités narratives dans lesquelles le futur récit devrait s'inscrire. Ce faisant, je me suis aussi débarrassé de la partie purement technique au profit d'une certaine liberté de création dans les limites du cadre fixé par le dispositif. La forme existe ici avant le fond, mais elle n'agit pas pour autant comme un format standard²⁹ qui s'imposerait à moi : je l'ai choisi, j'ai en quelque sorte fabriqué le « livre » qui allait accueillir mon histoire. Ce moule n'est pas seulement un dispositif technique ou un format au sens informatique. Il est aussi indissociable d'une contrainte formelle apparentée aux exercices de plurilecturabilité oubapiens : il s'agit ici de produire un récit impliquant deux lectures parallèles, l'une sur l'axe linéaire de l'apparition successive des cases, l'autre sur l'axe tabulaire d'une juxtaposition des cases en instabilité permanente. C'est dans ce passage par la conception d'un dispositif technique précis, voire rigide (la planche évolutive et son interface), qu'une propriété de l'outil numérique que je trouve remarquable (l'évanescence de l'affichage) devient une véritable contrainte de création au sens oubapien (une contrainte relevant de la plurilecturabilité). La contrainte cons-

²⁹ En devenant « numérique », la bande dessinée, comme la littérature avant elle, s'émancipe des limitations physiques des supports imprimés, ce que montre bien par exemple Scott McCloud quand il milite pour la « toile infinie » au nom du fait que le récit ne connaîtrait plus les limites physiques de la page. À mon grand dam, cet espace numérique affranchi de ces limitations physiques n'est pas indemne de limitations conceptuelles. Ainsi, on somme la bande dessinée numérique de rentrer dans le moule des formats standards ou de se plier à des conventions d'usage qui n'ont pas de raisons d'être du strict point de vue de la création. La contrainte choisie est aussi un moyen de s'émanciper des carcans et contraintes imposés dans le contexte de l'industrie culturelle.

titue un cadre conçu intentionnellement pour répondre à ma volonté d'expérimenter ce type de dispositif et d'y improviser un récit.

« Action de composer et d'exécuter simultanément » en musique, « action de composer et d'exprimer simultanément »³⁰ en littérature, l'improvisation a consisté ici à écrire l'histoire et effectuer le découpage simultanément. L'étape d'écriture consistant traditionnellement pour l'auteur de bande dessinée à rédiger le scénario et les dialogues a été réduite à sa plus simple expression et rabattue sur l'étape de découpage³¹. Si le récit-interface dans sa forme finale a bien été dessiné d'après un *storyboard* précis conçu en amont, c'est en revanche toute l'étape d'écriture et de conception dudit *storyboard* qui s'est faite sous un régime d'improvisation. À quelques ajustements près, le dessin définitif et l'intégration des images à l'interface graphique n'ont été qu'une affaire d'exécution technique en suivant à la lettre le *storyboard* précis ainsi élaboré. L'écriture improvisée a donné lieu à l'usage d'un procédé singulier. La figure de la planche évolutive rendait très difficile un *storyboard* simplement dessiné sur des feuilles. En effet, il devait intégrer la transformation permanente de la planche. De manière générale, l'écriture de récits intégrant une dimension interactive demande d'adapter ses méthodes d'écriture en conséquence. Après quelques essais peu concluants avec des vignettes découpées, j'ai opté pour l'utilisation de post-it : soit quatre Post-its juxtaposés pour former un gaufrier de deux cases par deux cases, chaque remplacement d'une case par une nouvelle case est « simulé³² » par un recouvrement d'un post-it par un nouveau post-it. Chaque ajout d'un nouveau post-it, c'est-à-dire l'esquisse d'une nouvelle case, s'est faite de manière spontanée et instinctive, presque dans une sorte

30 Définitions données par l'outil en ligne du Centre National de Ressources textuelles, <<https://www.cnrtl.fr/>> (consulté le 6 mai 2020).

31 D'après le glossaire des « Mots de la bande dessinée » proposé par la CIBDI, le découpage est la « distribution du scénario dans une suite de cases qui forment une séquence narrative. Le découpage détermine le contenu de chaque image. », « Les mots de la bande dessinée », site de la CIBDI, <<http://www.citebd.org/spip.php?article222>>, (consulté le 5 mai 2020).

Le *storyboard* désigne le document qui transcrit graphiquement le découpage.

32 Retournement de situation qui voit le papier simuler des effets numériques.

d'écriture automatique. J'ai ainsi pu dessiner l'intégralité du *storyboard* en quelques sessions de travail en me laissant surprendre par ce qui prenait forme sous mes yeux et mes actions. Car il s'agit bien d'action : le caractère performatif du récit-interface se joue à un premier niveau dans cette façon de procéder, non préméditée et surtout bien plus active et dynamique que d'ordinaire dans ma pratique³³. On pourrait même parler de performance à part entière, même si elle n'est pas autonome car ne se jouant ni publiquement ni en-dehors du récit-interface qu'elle contribue à créer. Le récit-interface final serait à cette performance ce que l'objet livre est au patient travail de la graphiste Ilke Gers écrivant manuellement l'intégralité de l'ouvrage *Art at Large* de Marga von Mechelen : pas simplement une trace, mais un objet autonome qui en est le produit. Toutefois, parler de performance est discutable car, dans une certaine mesure, tout processus de création pourrait être assimilé à une performance, ce qui serait pour le moins problématique quant à la spécificité de la performance en tant que forme artistique.

L'articulation entre improvisation et contraintes de création détermine le caractère performatif des *Monstres d'Amphitrite*. Quand les deux termes se côtoient dans la littérature scientifique, c'est le plus souvent pour les renvoyer dos à dos. D'un côté, la contrainte définit un ensemble d'instructions à suivre, ni plus ni moins qu'un algorithme conduisant à une création littéralement « programmée ». De l'autre côté, l'improvisation délie la création d'instructions préexistantes et privilégie un art sans partition, au propre comme au figuré. D'un côté, la contrainte est un exercice qui oblige l'artiste à un pas de côté pour réinventer ses méthodes et remettre en question ses automatismes. De l'autre côté, l'artiste ou l'interprète improvisant s'appuie en partie au moins sur son répertoire d'habitudes

33 Nous avons documenté l'étape d'écriture et *storyboard* sur notre blog à l'adresse : <http://www.anthonyrageul.net/2016/07/09/les-monstres-damphitrite-making-of-dune-bande-dessinee-numerique-5-ecriture-et-storyboard/>. On peut notamment y voir une vidéo montrant comment se manipule ce *storyboard* ainsi qu'une photo des « chutes », c'est-à-dire des repentirs. Cette note fait par ailleurs partie d'un ensemble plus large de huit notes de blog consacrées au « making-of » des *Monstres d'Amphitrite* et publiées entre janvier et septembre 2016.

et de routines ou sur une préparation plus ou moins formelle. D'un côté, la contrainte en appelle à la rigueur de la méthode scientifique. De l'autre, l'improvisation renvoie tantôt à l'inconscient et au mystère de l'inspiration, tantôt à l'aléatoire et au hasard. Or, « les membres de l'OULIPO n'ont jamais caché leur horreur de l'aléatoire [...] : "l'OULIPO, c'est l'anti-hasard", affirma un jour sans rire l'oulipien Claude Berge, ce qui ne laisse subsister aucun doute sur l'aversion qu'on a pour le cornet à dés.³⁴ » Dans ce contexte, comment se fait-il que mon emploi de la contrainte m'ait conduit à me fier aux hasards d'une écriture improvisée et instinctive ?

Il faut d'abord dire que l'improvisation n'est pas une notion monolithique ; en témoignent autant la diversité des formes qu'elle prend chez les artistes — qu'ils soient interprètes ou auteurs — que sa portée hors du champ de l'art, notamment dans les sciences sociales³⁵. On peut probablement trouver un premier point de jonction entre la création sous contrainte et l'improvisation — et la performance de façon plus générale³⁶ — dans leur rapport à une situation initiale donnée. Dans l'exemple de l'improvisation musicale ou dramatique, le jeu de l'interprète apparaît le plus souvent comme la réponse à une situation donnée (jeu à plusieurs, réponses à des sollicitations d'autres participants ou du public, thème imposé, cadre préétabli, etc.) et vient modifier cette situation dans une succession itérative de rétroactions. La contrainte de création définit elle aussi une situation donnée avec laquelle l'artiste va négocier ; chaque réponse qu'il apportera à la situation initiale devant voir celle-ci déjouée petit à petit, coup par coup, jusqu'à son dépassement — ou son détournement dans un *clinamen* cher à Perec. On peut voir une certaine analogie entre ces deux processus. On trouvera cependant un point de jonction plus convaincant entre la contrainte et l'improvisation dans le caractère ludique de la première. La création sous contraintes relève du jeu

34 Jacques Bens, « Queneau oulipien ». Dans Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, *op. cit.*, p.25.

35 Voir à ce sujet les études réunies dans Bachir-Loopuyt, Talia et al. (dirs.), *Improviser de l'art à l'action*, Lyon : ENS éditions, 2010.

36 On rappellera toutefois que toute performance n'est pas improvisée et que toute improvisation ne relève pas de la performance.

et connaît constamment la tension entre les deux tendances qu'a mis en avant Roger Caillois, à savoir le *ludus* et la *paidia*, que l'on peut aussi rapporter aux anglais *game* et *play*. Entre règles et libre jeu, la contrainte ménage un espace de liberté régulée, certaines contraintes offrant une plus grande régulation et d'autres une plus grande liberté³⁷. L'improvisation dans la création des *Monstres d'Amphitrite* se situe là : la contrainte y apparaît comme un cadre partiellement régulé ; juste ce qu'il faut pour structurer et contenir la liberté de l'artiste afin de garantir la cohérence du récit-interface final. Dès lors que l'on accepte que le contenu doit « tenir » dans cet espace de liberté régulée, c'est-à-dire dès lors qu'on accepte les règles du jeu que l'on a par ailleurs soi-même édictées, la contrainte établit les conditions d'une spontanéité puisqu'il n'y a plus à réfléchir aux aspects formels et qu'il ne reste qu'à « performer » en se concentrant sur un contenu épousant ou découlant de la forme préétablie³⁸.

Les Monstres d'Amphitrite voit aussi une symétrie intéressante entre la création et la réception : l'utilisation des Post-its est un équivalent physique de l'action du lecteur sur l'interface graphique. En utilisant ces Post-its, je me suis mis dès le stade de l'écriture dans la peau du lecteur, effectuant les mêmes gestes que lui et anticipant le résultat. Autrement dit, j'ai écrit en mettant mon corps à la place de celui du lecteur. En sens inverse, il fait lui-même l'expérience de la contrainte et de la méthode d'écriture en effectuant les mêmes

37 Ainsi, des contraintes telles que le S+7 oulipien ou les itérations iconiques oubapiennes impliquent un protocole précis qui va déterminer très fortement le texte qui en sortira, notamment en raison de la perte plus ou moins partielle de prise de l'auteur sur le sens ou la narration. A l'autre extrême, des contraintes comme les homomorphismes oulipiens ou les plurilecturabilités oubapiennes dessinent un cadre plus lâche et laissent une plus grande marge et un plus grand contrôle à l'artiste en ce qui concerne le contenu. Cela ne signifie pas que la contrainte est moins « contraignante » et difficile à déjouer, cela signifie seulement qu'elle prédétermine moins le propos qui pourra être élaboré dans l'œuvre.

38 Cette dernière modulation est importante : le récit pourrait très bien aussi ne pas jouer avec la forme, ne pas mobiliser les possibilités de jeux visuels et la double lecture que permet la planche évolutive. Mais dans ce cas, il s'agirait d'un refus manifeste des règles du jeu de la contrainte annulant l'intérêt de l'usage du dispositif de la planche évolutive.

gestes que moi. Cela souligne également combien la contrainte fait partie intégrante du dispositif du récit-interface qu'elle irrigue à tous les niveaux.

Les Entropiques (2016) : anti-performativité

Les Entropiques était le titre provisoire d'un projet qui n'a finalement pas vu le jour et qui devait être réalisé durant une résidence de création numérique de six semaines au Centre du Livre et de la Lecture de la région Poitou-Charentes dont j'ai bénéficié en 2016. J'avais projeté de m'y consacrer à des recherches pour une nouvelle création et, si possible, d'en entamer l'écriture voire le *storyboard*.

La note d'intention décrivait le projet en ces termes :

« Le projet qui sera développé lors de la résidence vise à vérifier l'intuition selon laquelle la "lecture" d'un récit-interface serait un phénomène d'ordre entropique. En effet, le récit prend naissance dans le bousclement d'une situation initiale stable. Les interactions conduisent le "lectacteur" à éprouver la stabilité de l'objet produit par l'auteur jusqu'à construire un nouvel objet singulier. Il s'agira d'exploiter ces mécanismes entropiques sous-jacents dans la narration : la question de mon propre rapport à une actualité de plus en plus chaotique se prête bien à cet exercice [...] »

Le travail ne s'étant pas passé comme prévu, *Les Entropiques* est resté un projet mort-né et je n'ai pas encore à ce jour mis à l'épreuve l'intuition que j'avais alors³⁹. J'avais en effet établi un protocole de travail qui n'a pas porté ses fruits. La première étape de ce protocole a consisté à élaborer une série de dispositifs interactifs et de lecture fonctionnels dans le navigateur et résonnant avec le thème de l'entropie. Cette phase expérimentale m'a permis de jouer avec le langage de programmation (Javascript) sans me soucier d'un futur contenu ; simplement en multipliant et en testant joyeusement toutes sortes

³⁹ Si certains lecteurs sont inspirés par cette intuition, je les encourage à s'en emparer et à reprendre ce projet !

d'interfaces ou fragments d'interfaces possibles. Vingt-deux dispositifs et leurs variantes ont été conçus de la sorte. La seconde étape a consisté à me saisir de ces dispositifs vierges, ces coquilles vides, pour en faire les contraintes d'une création à venir. J'ai cru bon pour cela de les formaliser en rédigeant dix consignes d'exercices à tonalité oubapienne dont voici quelques exemples :

- *Essaim interactif : les cases sont déplaçables. Lors du déplacement d'une case, les autres se réorganisent en permanence autour en fonction des propriétés et des antagonismes qui leur ont été attribués au préalable.*
- *Empilement : Les cases comportent des zones transparentes/translucides que l'on peut superposer pour former de nouvelles images (le lecteur peut être amené soit à les empiler, soit à les déempiler).*
- *Vases communiquant : Cases déplaçables qui échangent des propriétés/contenus selon certaines règles propres à chacune quand on les fait entrer en collision.*
- *Cases intriquées : une action sur une case se répercute sur une autre case ailleurs dans l'histoire.*

C'est là que le projet s'est arrêté à la fin des deux premières semaines de résidence. Les raisons de cet échec sont variées. Comme dans les exemples précédents, certaines de ces raisons sont circonstancielles. Ainsi, j'ai été confronté à certaines des difficultés rencontrées par les écrivains en résidence que mentionne Gilles Bonnet⁴⁰. L'obligation de produire dans des conditions de travail inhabituelles et dans une temporalité que l'on ne maîtrise pas induit une pression qui peut paralyser. La « panne d'inspiration » entraîne alors un sentiment de culpabilité de ne pas « remplir le contrat » passé avec la structure hôte, ce qui alimente la « panne d'inspiration » en retour.

Si ces éléments de contexte ont eu une véritable influence, ils ne sont pas la seule raison de cette « panne d'inspiration ». Cet échec en rap-

40 Bonnet, Gilles. *Pour une poésie numérique: littérature et Internet*, Paris : Hermann, 2017. Voir le chapitre IV « Le blog de résidence ».

pelle un autre que j'avais eu lors d'un atelier animé pour la troisième édition de la résidence-laboratoire Pierre Feuille Ciseaux (2011). Selon la formule qui a prévalu aux trois premières éditions, cette résidence a réuni pendant une semaine une vingtaine d'auteurs de bande dessinée issus de la scène alternative internationale. Ce laboratoire éphémère visait à provoquer l'émulation à travers des réalisations collectives et par la création sous contraintes inspirée notamment par les travaux de l'Oubapo. Dans ce cadre, j'avais pour mission de concevoir et animer un atelier visant à faire expérimenter la bande dessinée numérique à des auteurs dont ce n'était pour la plupart pas la préoccupation. J'ai pour cela proposé quatre exercices à contraintes en fournissant les outils nécessaires sous la forme de quatre interfaces imposées. Or, ces contraintes n'ont pas amené les auteurs à expérimenter et à essayer de les déjouer comme e l'espérais : les quelques productions réalisées répondent de façon « scolaire » aux exercices. Analysant cet échec, j'ai fait l'hypothèse qu'il était dû à la nature même des exercices proposés qui n'offraient pas les conditions au détournement, retournement ou évitement des contraintes, bref, à leurs *clinamens*. Associant contrainte conceptuelle, outil et interface imposée, ils constituaient des dispositifs complexes et rigides au sein desquels les auteurs participants se trouvaient contraints d'adopter ma propre approche de la bande dessinée numérique. Ce n'étaient plus des exercices stimulant l'expérimentation des autres, mais des dispositifs nés de ma démarche et qui ne pouvaient faire sens qu'au sein de celle-ci⁴¹.

41 Je paraphrase les propos de Le Lièvre de Mars, l'un des artistes participant à PFC#3. Cet atelier, sa conception et ses résultats sont amplement documentés dans ma thèse, Anthony Rageul, *La bande dessinée saisie par le numérique : formes en enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, op. cit., en particulier le chapitre « La contrainte comme stratégie ». Par ailleurs, un compte-rendu, les outils ainsi que les réalisations produites durant cet atelier sont disponibles en ligne : <<http://www.pierrefeuilleciseaux.com/le-versant-numerique-durant-pfc3/>> (consulté le 29 avril 2020).

Ce glissement de la contrainte au dispositif est bien présent dans ma pratique comme en témoigne d'ailleurs l'indécision que j'ai souvent quant à l'usage de ces termes. Ce qui surprend dans *Les Entropiques* n'est pas ce glissement, mais le fait qu'il se soit retourné contre moi. Face à mes propres dispositifs, je me suis trouvé dans la même situation que les auteurs de Pierre Feuille Ciseaux ! Le second manifeste de la Lipo postule que l'« acrobatie » effectuée pour répondre à une contrainte n'est pas tout : le sens aussi importe. Dans ce cadre, une contrainte, pour être efficace, doit être suffisamment contraignante tout en restant applicable pour permettre l'écriture d'un texte. Ces deux critères sont manifestement absents des consignes rédigées pour les *Entropiques* : le premier car la recherche formelle a éclipsé la recherche du sens, le second car les consignes rédigées n'ont pas permis la négociation dont je parlais plus haut et que rien n'a pu être produit. Si on ramène cela à la question du jeu, ces contraintes tendaient tant du côté du *ludus* et la liberté de jeu était si réduite que celle-ci ne portait plus que sur les règles et le cadre eux-mêmes. Ma pratique et mon approche théorique du récit-interface emboîtent le pas à nombre de théoriciens et écrivains dont les travaux établissent une analogie entre littérature numérique et littérature à contraintes⁴² : le numérique soumet la littérature à des contraintes formelles inédites qui peuvent être utilisées comme un moyen de produire de nouvelles formes plus en adéquation avec le support numérique. Même si les travaux théoriques et créatifs des uns et des autres se singularisent d'une multitude de façons, l'échec du projet des *Entropiques* pourrait marquer une limite à cette analogie. À l'échelle d'une œuvre, la contrainte n'est plus productive car elle ne débouche pas sur une création – quelle qu'aurait été la pertinence ou la profondeur de celle-ci. À l'échelle du médium récit-interface, elle échoue dans son ambition de produire de nouvelles formules à partir du matériau et du support numérique⁴³.

42 Serge Bouchardon, Philippe Bootz, Jean-Pierre Balpe, etc.

43 Par analogie avec le premier manifeste de la Lipo qui envisage la contrainte comme un moyen de produire des nouvelles formules pour la littérature à partir du matériau qu'est la langue : « Doit-on s'en tenir aux recettes connues et refuser obstinément d'imaginer de nouvelles formules ? » écrit Le Lionnais, François ; « La Lipo (premier manifeste) ». Dans : Oulipo, *Oulipo : la littérature potentielle*

Indépendamment de ces erreurs d'appréciation dans l'usage de la contrainte dans les *Entropiques*, on peut voir la contrainte comme une arme à double tranchant dans la pratique du récit-interface. D'un côté, elle permet de penser ou adopter des modalités de création inédite sur un mode « performatif » et d'inventer le cas échéant de nouvelles formes ; d'un autre côté elle peut étouffer jusqu'à annihiler tout « mouvement » dans le processus de création et se faire, littéralement, « anti-performative ».

Conclusion : des « modes performatifs de création »

À travers deux études de cas, l'article met en évidence que le caractère performatif du récit-interface émerge à travers ce qu'on pourrait appeler des « modes performatifs de création » : le mode didactique pour le premier cas étudié et le mode de l'improvisation pour le second. Après avoir pris soin d'identifier la part de contingence dans la manifestation de ces modes performatifs, on a pu globalement confirmer que la contrainte de création était le catalyseur de ces modes. C'est elle qui les provoque, elle constitue le principe performatif du récit-interface tel que je le pratique.

La symétrie création/réception dans *Les monstres d'Amphitrite* révèle que la contrainte de création fait partie à part entière du dispositif du récit-interface, dans la mesure où elle en est le principe de création, qu'elle en détermine la forme et que le spectateur fait lui-même l'expérience de la contrainte à l'origine de l'œuvre en la manipulant. Une dernière étude de cas met en évidence les limites au-delà desquelles la contrainte ne permet plus l'émergence de ces modes performatifs de création, ni de la création tout court d'ailleurs : quand la contrainte glisse elle-même vers le dispositif. Tout cela lui donne une place singulière : principe performatif du récit-interface, elle participe de la définition de ce dispositif tout en étant l'élément perturbateur qui en redéfinit les contours de l'intérieur. Le récit-interface possède en lui-même un principe de transformation qui tend vers une impossibilité de fixer sinon sa définition, en tout cas sa forme.

(*créations re-créations recreations*)., Paris : Gallimard, 1988. p.16.

L'ensemble des phénomènes évoqués et des enjeux soulevés n'est probablement pas généralisable tant ils sont ancrés dans une pratique singulière. De même, ce texte s'en tient exclusivement à une approche du récit-interface impliquant la contrainte de création, ce qui limite sa portée et qui ne saurait être la seule approche valide. Malgré ces réserves, poser la question du caractère performatif de la création de récits-interfaces a aussi conduit à mettre en perspective les rapports entre les notions de contrainte, improvisation, jeu et didactisme ou encore à réévaluer l'analogie entre littérature numérique et littérature à contraintes.

Bibliographie

- Agamben, Giorgio. *Qu'est-ce qu'un dispositif?*. Paris : Payot & Rivages, 2007.
- Athanassopoulos, Vangelis. « Introduction. De l'acte de langage au geste discursif ». Dans : Vangelis Athanassopoulos (dir.). *Quand le discours se fait geste : regards croisés sur la conférence-performance*. Lyon : Presses du Réel, 2018, pp. 7-16.
- Austin, John L. *Quand dire, c'est faire*. Paris : Seuil, 1970.
- Bachir-Loopuyt, Talia ; Canonne, Clément, Saint-Germier, Pierre et Turquier, Barbara (dirs.), *Improviser de l'art à l'action*. Lyon : ENS Éditions, 2010, vol.1.
- Bakic, Marina. *Le performatif dans l'art contemporain*. Thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Paris 8, Paris, 2010.
- Bénabou, Marcel ; Jouet, Jacques ; Peignot, Jérôme (dir.). *Texte image. Formules, Revue de Littérature à contraintes*, n° 7. Paris : Noesis 2003.
- Bens, Jacques. « Queneau oulipien ». Dans : *Atlas de littérature potentielle*. Paris : Gallimard, 1988, pp. 22-33.
- Bonnet, Gilles. « Le livre implémenté », Université Jean Moulin-Lyon 3/Équipe MARGE, Fabula/Les colloques, 2017.
- Bonnet, Gilles. *Pour une poétique numérique : littérature et Internet*. Paris : Hermann, 2017, 363 p.
- Bouchardon, Serge. *Littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Hermès, 2009.
- Bouchardon, Serge ; Balpe, Jean-Pierre ; Kac, Eduardo. *Littérature numérique et caetera. Formules, Revue de Littérature à contraintes*, n° 10. Paris : Noésis, 2006.
- Bouchardon, Serge ; Ghitalla, Franck. « Récit interactif, sens et réflexivité ». Dans : Balpe, Jean-Pierre ; Saleh, Imade ; Lepage, Daniel ; Papy, Fabrice (dirs.). *Hypertextes, hypermédias, créer du sens à l'ère du numérique*. Paris : Hermès, 2003, pp. 35-46.
- Brignonne, Patricia (dir.). *Du dire au faire*. Vitry-sur-Seine : MAC/VAL, 2012.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes*. Paris : Gallimard, 1967.
- Corbel, Laurence (dir.). *Poétiques de la contrainte dans l'art contemporain*. Paris : PUF, 2012.
- Denis, Jérôme (dir.). *Performativité : relectures et usages d'une notion frontière*.

- Villeneuve-D'Ascq : CEGES, Université Lille 3, 2007.
- Eco, Umberto ; Detambel, Régine ; Ricardou, Jean. *Qu'est-ce que les littératures à contraintes ? : avant, ailleurs et autour de l'ouliipo*. Dans : *Formules, Revue de Littérature à contraintes*, n° 10. Paris : Noésis, 2000.
- Foucault, Michel. *Dits et écrits, III : 1976 - 1979*. Paris : Gallimard, 2000.
- Fourmentraux, Jean-Paul. *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*. Bruxelles : Lettre Volée Éditions, 2012.
- Fourmentraux, Jean-Paul. *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris : CNRS, 2005.
- Galloway, Alexander R. *The interface effect*. Cambridge : Polity, 2012.
- Garneau, Marie-Claude. « La conférence-performance féministe pour réfléchir à la fluidité des identités : Remise en question de la normativité des sujets dans le théâtre québécois ». Dans : *Nouvelles pratiques sociales*, 15 mars 2017, vol. 28, no 1, pp. 288–302.
- Le Lionnais, François. « LA LIPO (Le premier manifeste) ». Dans : Oulipo (ed.), *Oulipo : la littérature potentielle (creations re-creations recreations)*. Paris : Gallimard, 1988, pp. 15–18.
- Le Lionnais, François. « Le second manifeste » in Oulipo (ed.). *Oulipo : la littérature potentielle (creations re-creations recreations)*. Paris : Gallimard, 1988, pp. 19-23.
- Lécroart, Etienne. « Transgression des formes dans la bande dessinée ». Dans : *Formules, Revue de Littérature à contraintes* no 19, 2015. pp. 255–273.
- Lécroart, Etienne. « Se compliquer la vie, mode d'emploi ». Dans : Boris Eizykman (dir.). *Plates bandes à part : esthétique de la bande dessinée*, Bruxelles/Le Kremlin-Bicêtre : la Lettre volée, 2012, pp. 167-184.
- Marcel, Serge (dir.). *Pratiques de l'improvisation : journées d'études à la Manufacture des 5 et 6 juin 2015*, Lausanne : BSN Press, 2016.
- OUBAPO (ed.). *OuPus 1 : janvier 1997*, Paris : L'association, 1997.
- Oulipo. *Atlas de littérature potentielle*, Paris : Gallimard, 1988.
- Oulipo. *Oulipo : la littérature potentielle (créations re-créations récréations)*. Paris : Gallimard, 1988.
- Rageul, Anthony. *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité*, thèse de doctorat en Arts Plastiques, Université Rennes 2, 2014, [h<ttp://www.theses.fr/2014REN20024>](http://www.theses.fr/2014REN20024).
- Reggiani, Christelle ; Reig, Christophe ; Salceda, Hermes ; Thomas, Jean-Jacques. *Formes : supports/espaces, Revue de Littérature à contraintes n° 19*. Paris : Les Éditions du Nouveau Monde, 2015.
- Roubaud, Jacques. « Deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens ». Dans : OULIPO (ed.). *Atlas de littérature potentielle*, Paris : Gallimard, 1988.
- Valette, Eric. « La conférence-performance, une forme artistique du glissement ». Dans : Vangelis Athanassopoulos (ed.). *Quand le discours se fait geste : regards croisés sur la conférence-performance*, Dijon : Presses du Réel, 2018, pp. 157-170.
- Vinclair, Pierre. « La singularité contrainte ». Dans : *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 9, n° 1 2012.

NOTICES BIOGRAPHIQUES

Jan Baetens est professeur d'études culturelles à l'université de Leuven. Ses publications portent essentiellement sur la poésie moderne et les rapports texte-image. Il a récemment publié un essai *Adaptation et bande dessinée* (Les Impressions Nouvelles, 2020) et un ciné-roman-photo *Une fille comme toi* (JBE éditions, 2020).

Lucille Calmel est metteuse en scène, performeuse, autrice, chercheuse et enseignante. Elle a vécu à Montpellier où elle initie Les Trifides, un collectif de performeuses de 1990 à 1995, puis codirige avec Mathias Beyler pendant dix ans la compagnie théâtrale expérimentale myrtilles ainsi que .lacooperative, un lieu de recherche axé sur la transdisciplinarité et les technologies contemporaines. A son arrivée à Bruxelles en 2005, elle continue d'y développer collaborations, recherches et programmations en chair et/ou en ligne autour de la performance, de la poésie sonore et visuelle, des musiques expérimentales et des scènes numériques, principalement en Europe. En 2019, sort la monographie *when i'm bad, i'm better*. Sa recherche *l'animal que donc je suis* (performance & animaux) est actuellement soutenue par le Fonds de recherche en Art (fonds national de la recherche scientifique en Fédération Wallonie-Bruxelles). Elle enseigne en installation-performance à l'ERG et au sein du Certificat d'Université en Genre et Sexualité à l'ULB à Bruxelles depuis 2019.

Allan Deneuve est diplômé en philosophie de l'Université Panthéon-Sorbonne (Paris I), de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris et du master de création littéraire de l'Université Vincennes-Saint-Denis (Paris VIII). Il est aujourd'hui doctorant contractuel en cotutelle entre l'École Universitaire de Recherche ArTeC sous la direction de Yves Citton, et l'Université du Québec à Montréal (UQAM) sous celle de Bertrand Gervais. Sa thèse de doctorat porte, à travers la figure du « copier-coller », sur l'appropriation et la circulation des textes à l'ère numérique. Il est cofondateur du projet de recherche et de création *Après les Réseaux Sociaux*, (<http://after-social-networks.com/>).

Remi Forte est typographe et poète. Diplômé de l'Atelier national de recherche typographique (ANRT, Nancy) et de l'École nationale supérieure des beaux-arts de Lyon (Ensba Lyon), son travail est à l'intersection

des pratiques poétiques contemporaines et de la typographie. Au sein de l'unité de recherche TransCrit (Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis), sous la direction de Vincent Broqua, il développe une thèse de recherche-création intitulée Programme poétique, système typographique qui interroge les tensions entre écriture poétique, composition typographique et dessin de caractères. En parallèle de son travail de recherche-création, il coordonne la fonderie typographique 205TF, il enseigne la typographie à l'école de design Strate Lyon et il intervient au sein du master design graphique de l'Ensba Lyon.

Gianni Gastaldi est philosophe et historien des sciences, spécialisé dans la philosophie et l'histoire des savoirs formels (mathématiques, logique, informatique), du début du XIXe siècle à nos jours. Il est chercheur à l'ETH (Zurich) et directeur exécutif du Turing Centre Zurich.

Lucile Haute est artiste et chercheuse en art et en design, docteure en arts plastiques, maîtresse de conférences en design à l'Université de Nîmes et chercheuse associée à EnsadLab, le laboratoire de recherche en art et en design de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris. Ses recherches portent sur les formes narratives hybrides (texte, performance, installation, vidéo), les livres d'artistes et l'édition d'art imprimés et numériques. Elle dirige la collection *lite al* dédiée à l'art contemporain, au design et à la recherche dans ces domaines (Art Book Magazine, Paris). Ses publications récentes comptent : *Sciences du Design #08 Éditions numériques* (PUF, 2018) ; « Livres mécaniques et chimères numériques » dans *Back Office #3 Écrire l'écran* (B42, 2019) ; « Performances contemporaines : actualisations d'un devenir cyborg » dans *Subjectivité numérique et posthumain*, collectif, Bauer & alt. (dir.) (PUR, 2020) ; « Que dansent sorcières et designers ? À travers les strates d'instanciation de la recherche » dans *Azimuths 51 Recherche* (Cité du design de Saint-Étienne, 2020). Elle est rédactrice en chef de la revue *Hybrid* (PUV), membre de l'EA 7447 PROJEKT et membre associé de l'EA 7410 SACRe.

Macklin Kowal est curateur, fondateur de Sub Rosa Space, une plateforme indépendante pour l'art performance à Athènes, et doctorant en théorie politique à l'Université Aristote de Thessalonique. Ses travaux portent sur la performativité du discours politique. Ses recherches engagent notamment des courants féministes et décoloniaux de la théorie psychanalytique et questionnent les enjeux de pouvoir dans les actes de langage portant sur les classes minorisées. Dans ses recherches de commissariat actuelles,

Macklin Kowal poursuit deux axes en parallèle : la formation discursive des états-nations dans les Balkans à la lumière du bicentenaire grec d'une part et la promotion d'une éthique post-humaine qui serait capable d'aborder la crise climatique et la volonté des animaux d'autre part. Il présente ses recherches à travers l'Europe et l'Amérique du Nord, sous forme de conférences conventionnelles ou performatives. En Grèce, il est invité à intervenir dans des colloques ou des séminaires, tels que ACW Athens, Platforms Project, École des Beaux-Arts d'Athènes. En 2019, il est titulaire d'une bourse de la fondation NEON Greece pour soutenir ses recherches et mène un projet de commissariat intégré au programme parallèle de la Biennale Manifesta Marseille et du Festival Actoral. Auparavant artiste de danse, il a été boursier danceWEB au Festival international de danse ImPulsTanz (Vienne) et chorégraphe en résidence à la Meridian Gallery (San Francisco).

Valérie Pihet développe depuis plusieurs années une activité indépendante de recherche et d'expérimentation au croisement des arts et des sciences humaines. Elle mène actuellement une thèse de doctorat en science politique au sein de l'EUR Artec (Université Paris Lumière) et du Laboratoire des Théories du Politique (LabTop-Cresppa, Paris 8) sur les enjeux de l'évaluation pluridisciplinaire. Elle a été la collaboratrice de Bruno Latour avec lequel elle a : co-fondé le programme d'expérimentation en arts et politique à Sciences Po Paris (SPEAP) qu'elle a dirigé de 2010 à 2014 ; mené à bien la création du *médialab* à Sciences Po Paris ; et assuré les coordinations des expositions *Iconoclash. Beyond the image wars in science, religion and art* et *Making Things Public. Atmospheres of Democracy* (ZKM, Karlsruhe, 2002 ; 2005). En collaboration avec Emilie Hermant, elle co-dirige depuis 2012 « Dingdingdong », Institut de coproduction de savoirs sur la maladie de Huntington et publie en 2017 *Le Chemin des possibles, la maladie de Huntington entre les mains de ses usagers*, aux éditions Dingdingdong.

Anthony Rageul est artiste-auteur. Il a soutenu sa thèse de doctorat en Arts Plastiques *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité* en 2014 à l'Université Rennes 2, sous la direction de Ivan Toulouse (APP, Rennes 2) et Benoît Berthou (Labsic, Paris 13). Il est actuellement ATER en Arts Plastiques à l'Université Toulouse Jean Jaurès et membre du LARA-SEPPIA. À la fois théoricien et praticien, il est également auteur de bande dessinée papier et numérique, actif en ligne et dans le fanzinat. Sa dernière bande dessinée numérique, *Les Monstres d'Amphitrite*, a paru en 2016 et sa dernière bande dessinée papier, *61 façons de tuer un personnage de bande dessinée*, en 2019. <www.anthonyrageul.net>

Stéphanie Roussel est chercheuse, autrice et éditrice, boursière du Programme de bourses d'études supérieures du Canada Vanier. Elle a complété un baccalauréat et une maîtrise en études littéraires à l'UQAM, où elle poursuit un doctorat interdisciplinaire en études sémiotiques (sous la direction de Sylvano Santini et Michel Lacroix). Ses recherches portent notamment sur la littérature hors du livre, les arts queers, les savoirs alternatifs et les communautés autopubliées. En plus d'être membre du comité de rédaction d'Estuaire, elle codirige le collectif féministe Les Panthères rouges et co-réalise le documentaire Open Mic. Elle a publié plusieurs articles et livres, dont *Un Noël cathodique : la magie de Ciné-Cadeau déballée* (Ta Mère, 2017) et *Contemporanéités poétiques au Québec* (Nota Bene, 2020). Son premier recueil de poésie, *La rumeur des lilas*, est sorti en 2018 chez Del Busso éditeur.

Alexandra Saemmer est professeure des universités en sciences de l'information et de la communication et co-directrice du laboratoire CEMTI de Université Paris 8. Ses recherches portent sur la construction du sens en contexte numérique, par l'humain et par la machine.

Bérénice Serra est artiste plasticienne et chercheuse. Elle enseigne l'édition d'art et les pratiques numériques à l'École d'arts & médias Caen/Cherbourg et développe, au sein du Labo NRV de l'ENSBA à Lyon, des projets à la fois artistiques et théoriques qui questionnent les modes de conception, de production et d'échange des formes culturelles à l'ère du numérique.
<bereniceserra.com>

Sabine Teyssonneyre mène un doctorat de création en Bande Dessinée au FoReLLIS, pole B3 (esthétiques comparées) à Poitiers et Angoulême, sous la direction de Denis Mellier et Thierry Smolderen. Elle travaille sur la construction de monde de dessin, à travers une étude de la scène actuelle de BD alternative (French Abstract Formalist Comics). Elle a organisé le colloque international Crack (2019, Angoulême), et a publié sur Du9.org *l'œil Imaginaire* (2019), *Les grains de mille déserts* (2019). Elle est membre du groupe de recherche ILES images liquides (EESI Angoulême) et de La Brèche (Paris).

Yann Trividic est actuellement étudiant en second cycle à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris et en premier cycle à l'Université de Paris Descartes en informatique. Ses recherches portent sur les détournements possibles de l'analyse des données. Depuis deux ans, c'est une activité

de recherche-cr ation qu'il d veloppe en exploitant les ponts possibles entre programmation, psychologie et une pratique artistique multim dia. Les pi ces qu'il a r alis es jusqu'  maintenant sont majoritairement des livres d'artistes, des installations interactives et des performances. Ses activit s de recherche ont commenc  alors qu'il travaillait au Research Institute for Art and Technology   Vienne en tant qu'assistant d'Andrew Newman et ont continu    la School of the Art Institute of Chicago lors de son  change universitaire dans le d partement Art & Technology Studies. Elles se poursuivent   pr sent   l'ENSBA dans l'atelier de Julien Pr vieux et sous la direction de Pascal Rousseau, o  Yann Trividic s'int resse aux modes  conomiques alternatifs possibles pour les carri res d'artistes   travers l'objet de la r sidence artistique  cologique.

Colette Tron est auteur et critique. Elle utilise diff rents supports d' criture et d' dition, du livre aux medias num riques, et pratique   des exp rimentations formelles avec les sp cificit s de chaque technique, cr ant des po tiques des medias. Directrice artistique d'Alphabetville, laboratoire des  critures multim dia, les relations entre langages et medias s'y explorent au travers d'ateliers et de r sidences, et se diffusent sous forme de publications et de ressources web. Dans une perspective manifeste de constituer un espace public critique, les champs de recherche et de cr ation tentent des articulations entre arts, technologies et culture, ainsi que la conception de nouvelles approches pratique(s) et th orique(s) de l'art et de la culture. Colette Tron a dirig  deux ouvrages et publi  de nombreux articles. Dans le cadre des activit s d'Alphabetville, elle d veloppe, en partenariat avec la Marelle, la structuration d'un p le pour l' criture et l' dition num riques, bas e sur la recherche et l'exp rimentation, la transmission et la coop ration, pour le renouvellement de la cha ne  ditoriale et l'avenir de la publication dans l'environnement du web. <www.alphabetville.org>

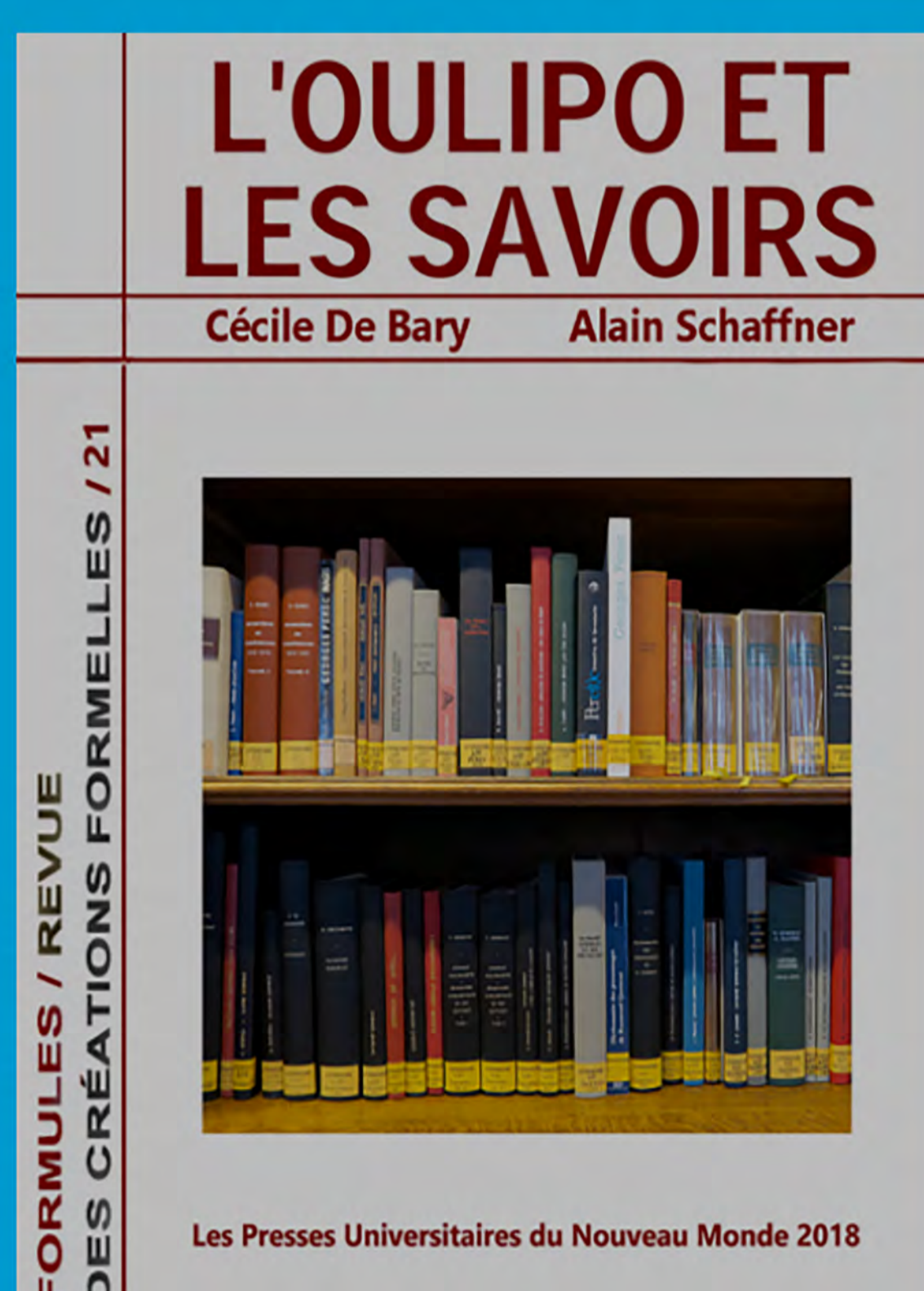
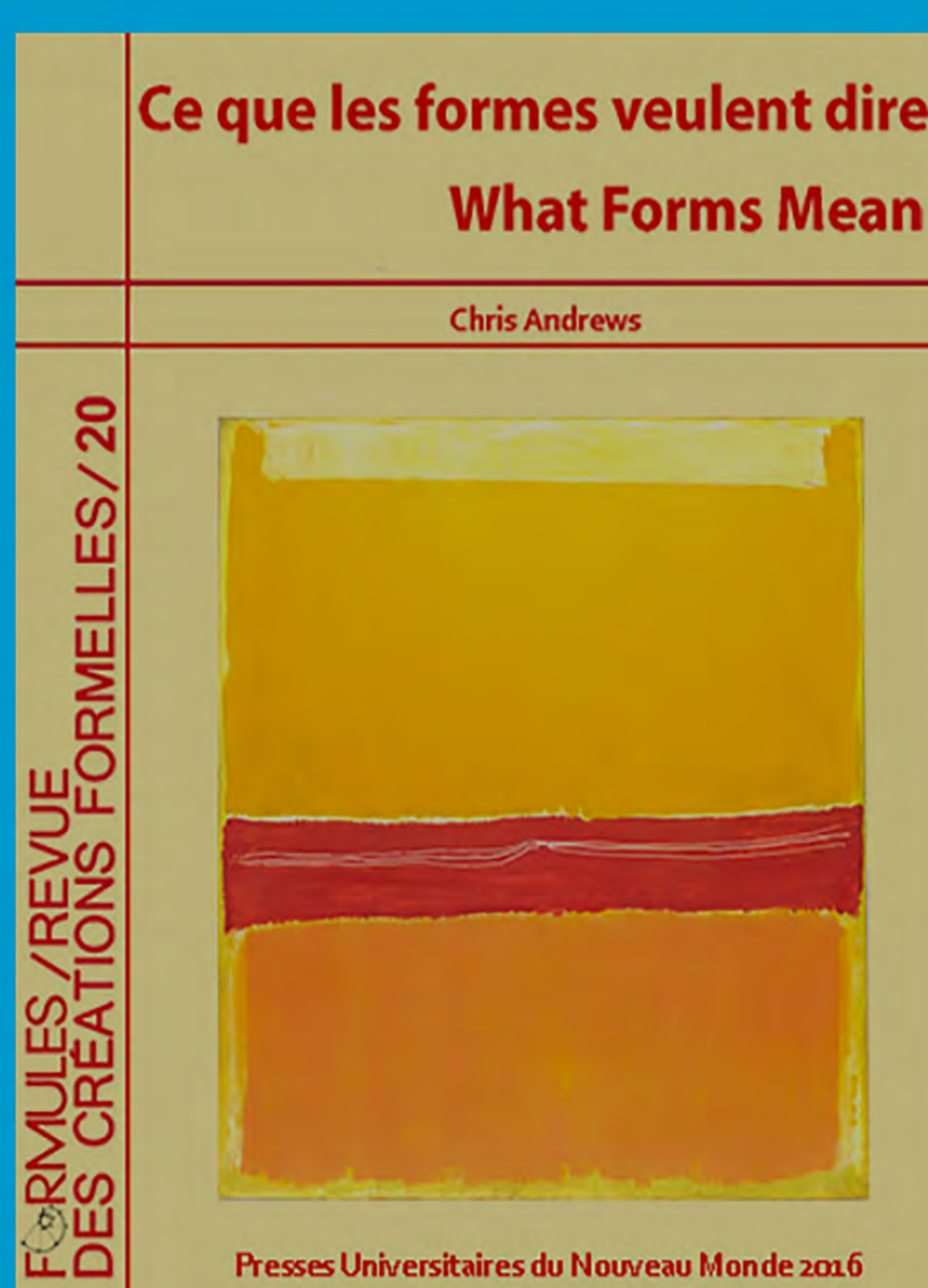
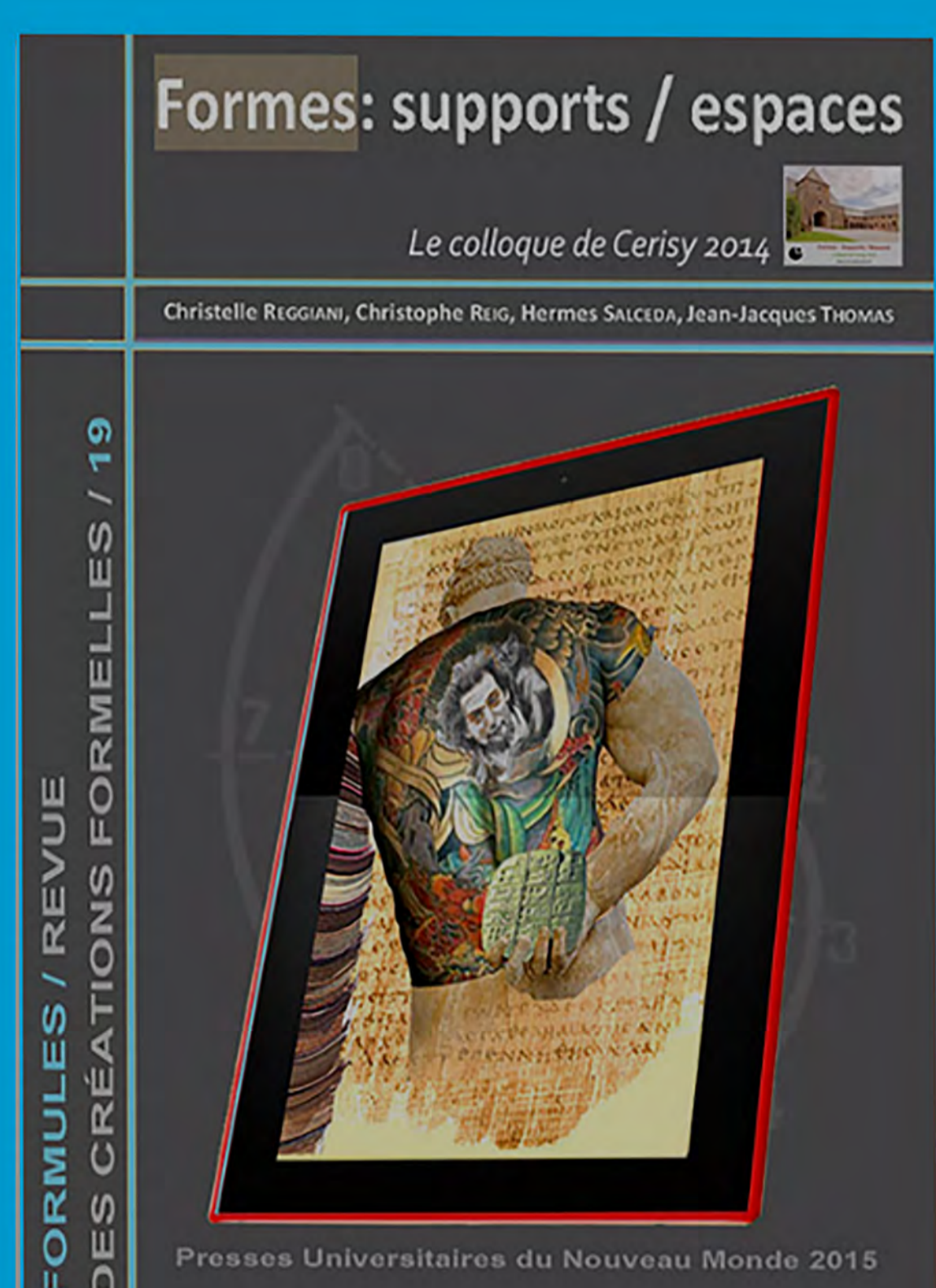
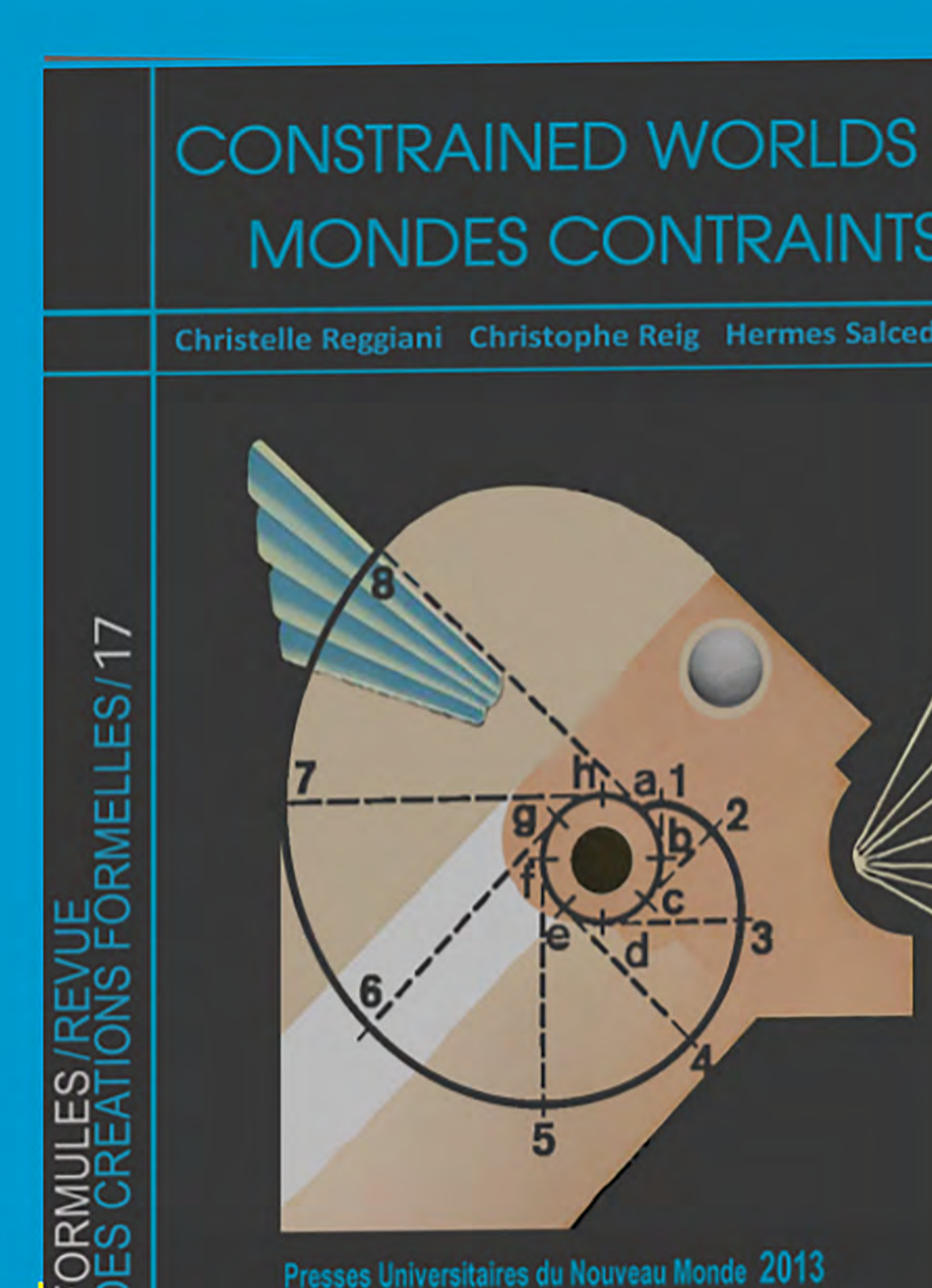
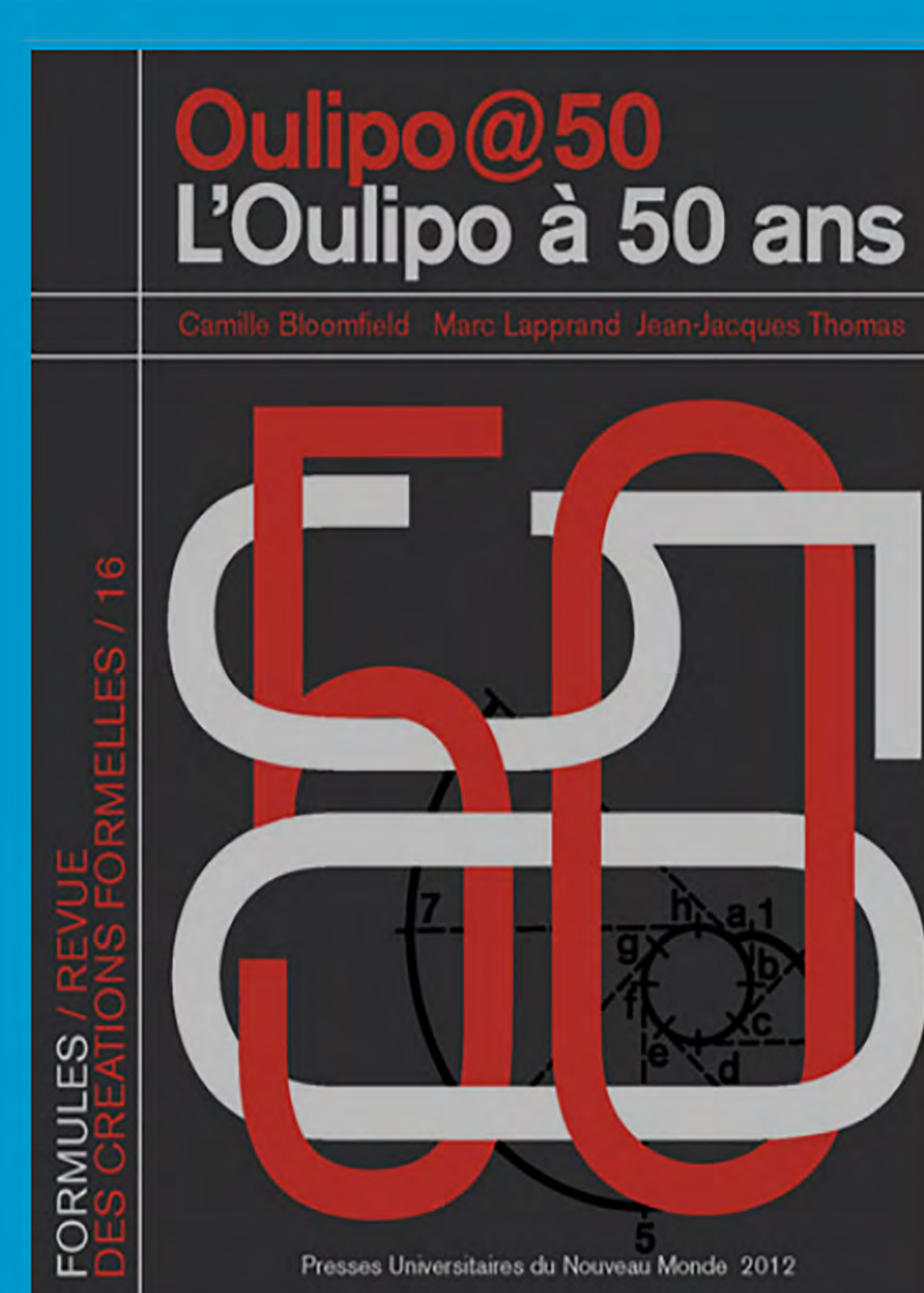
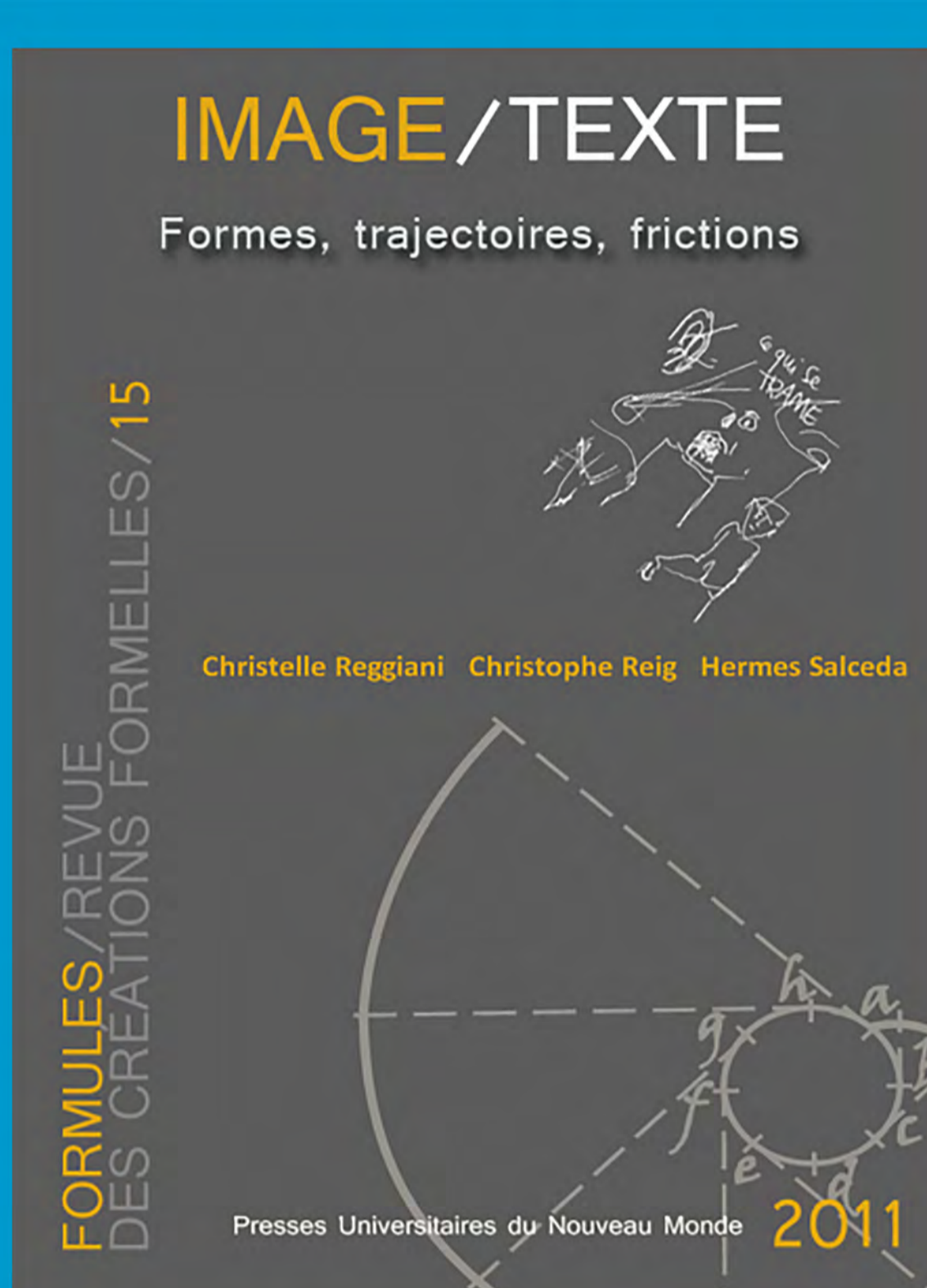
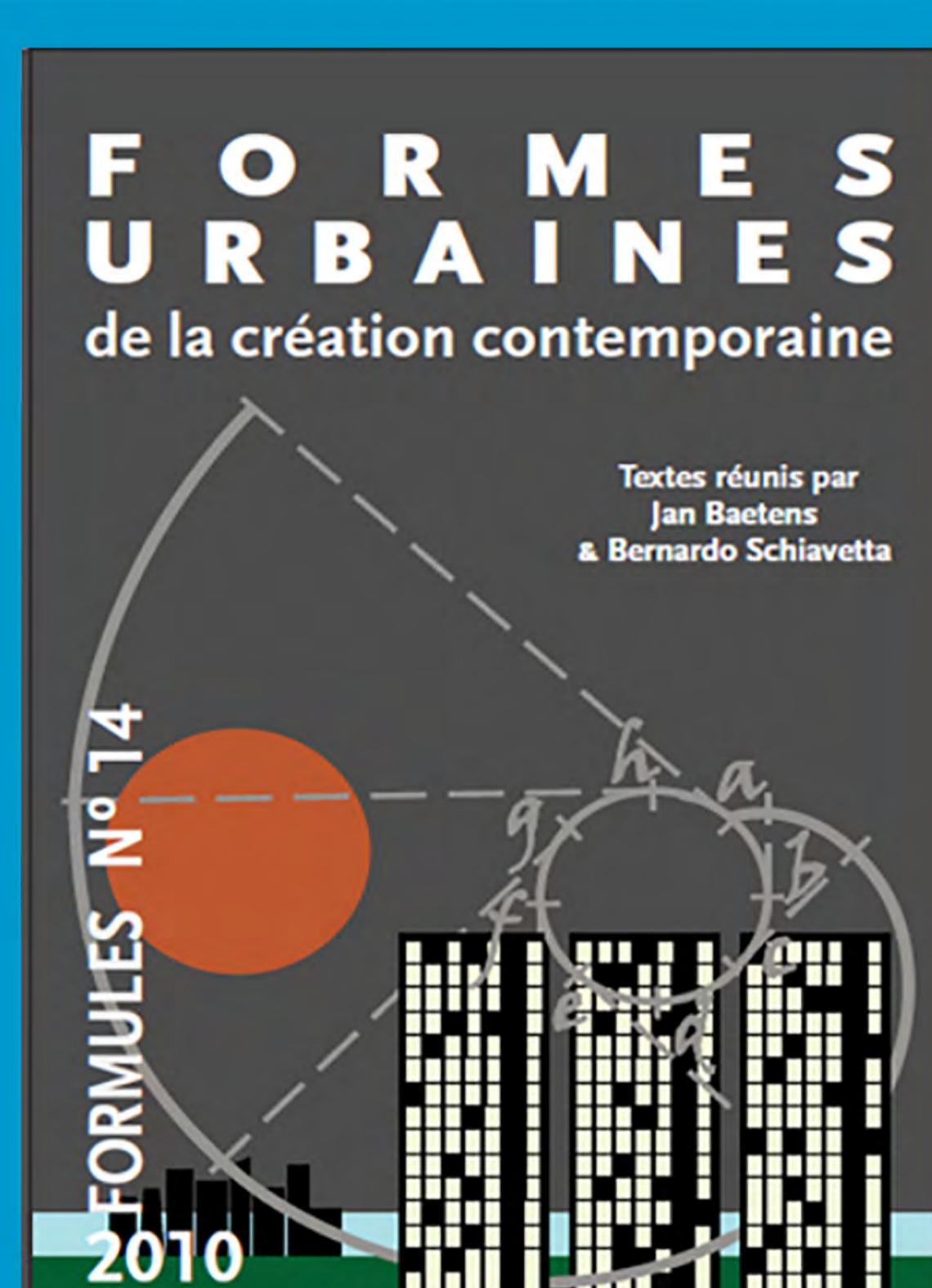
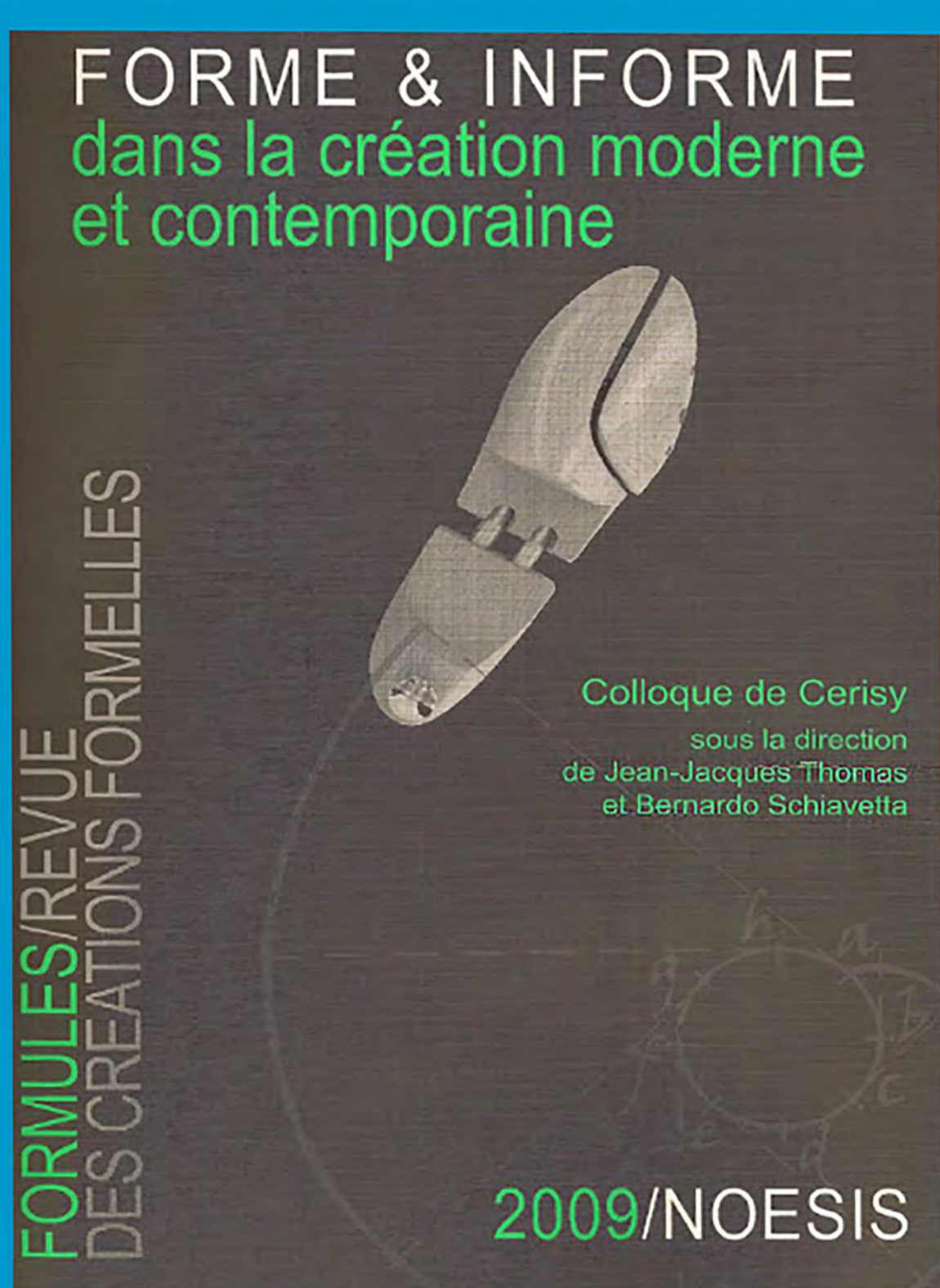
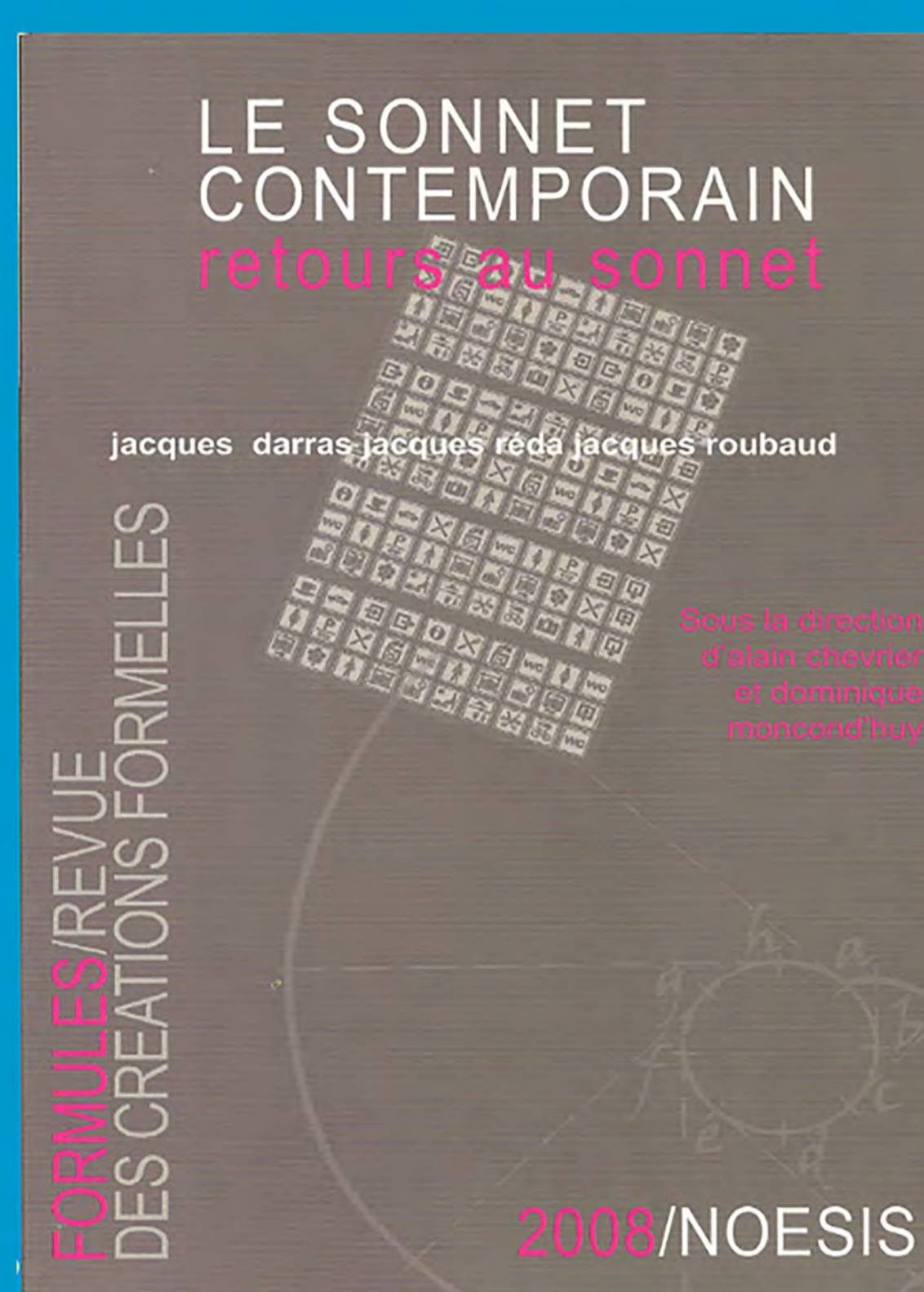
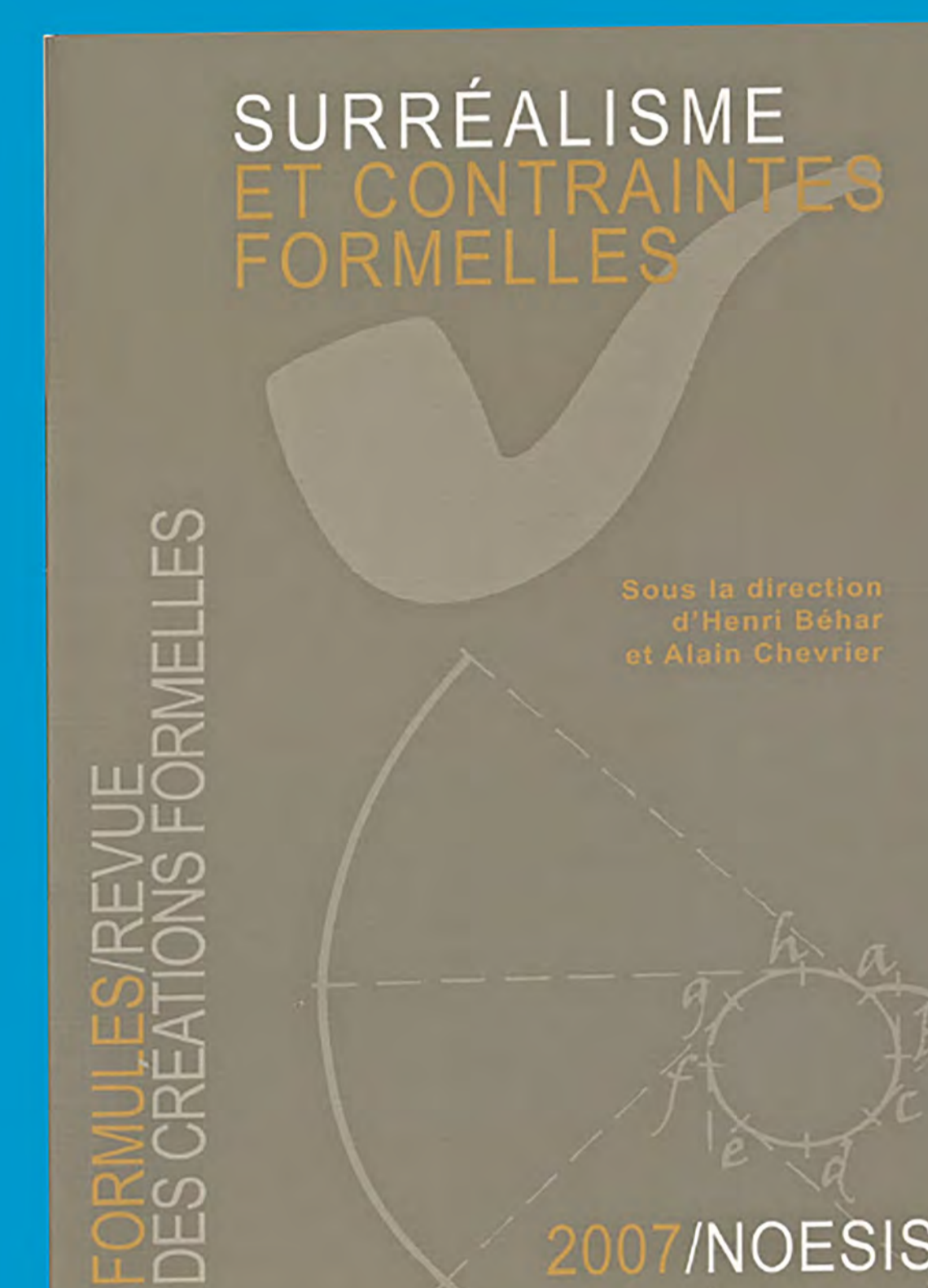
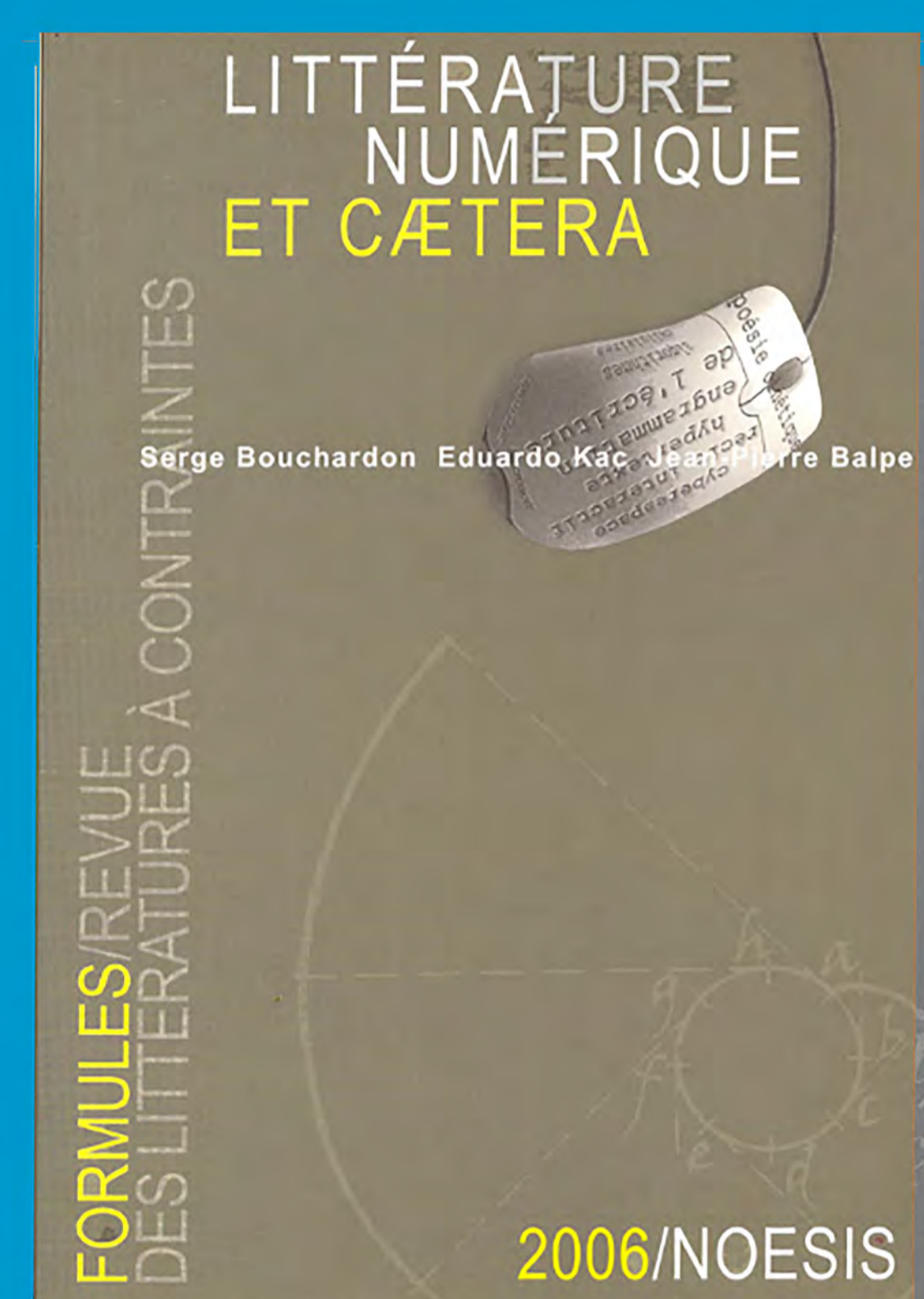
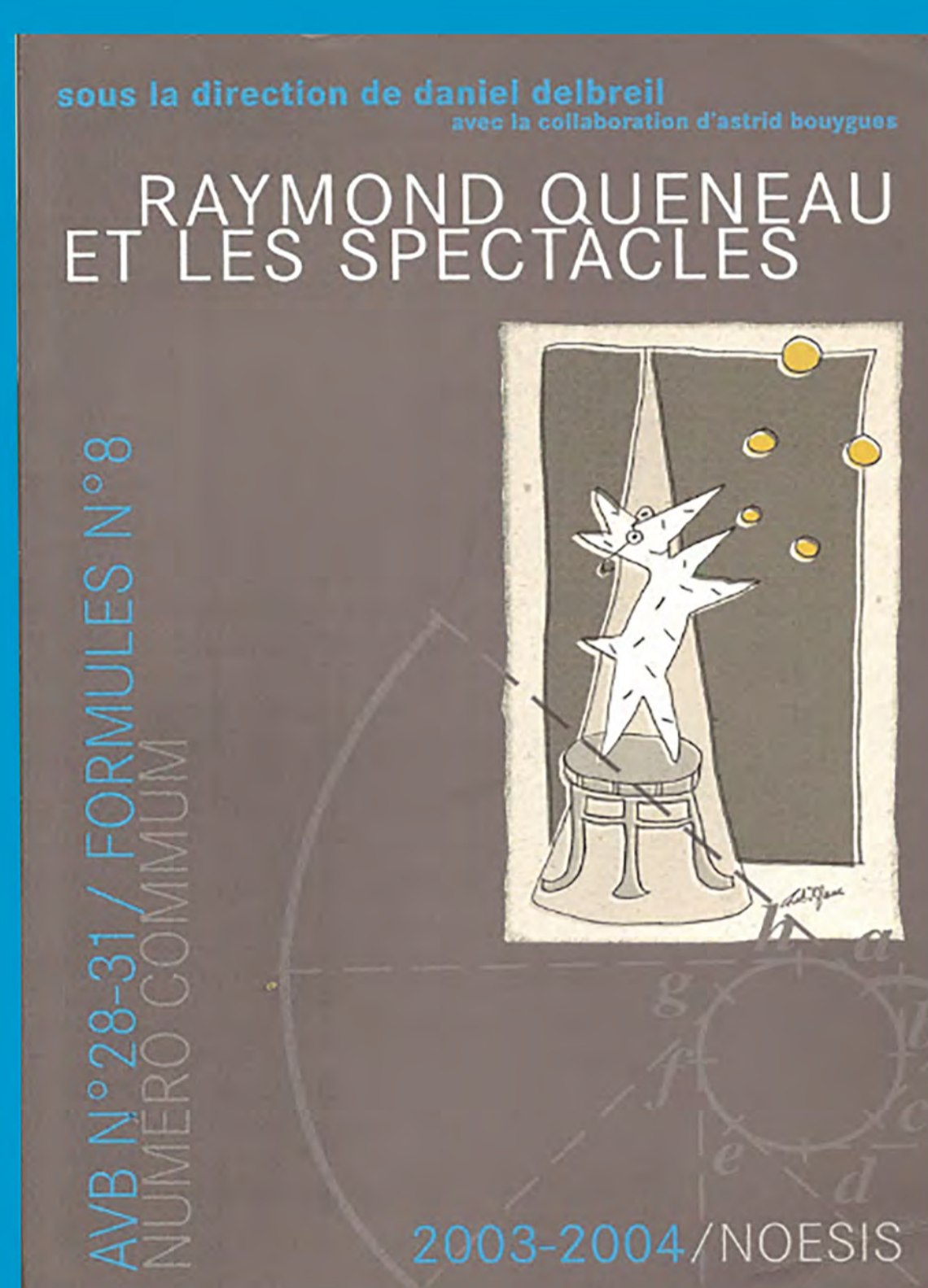
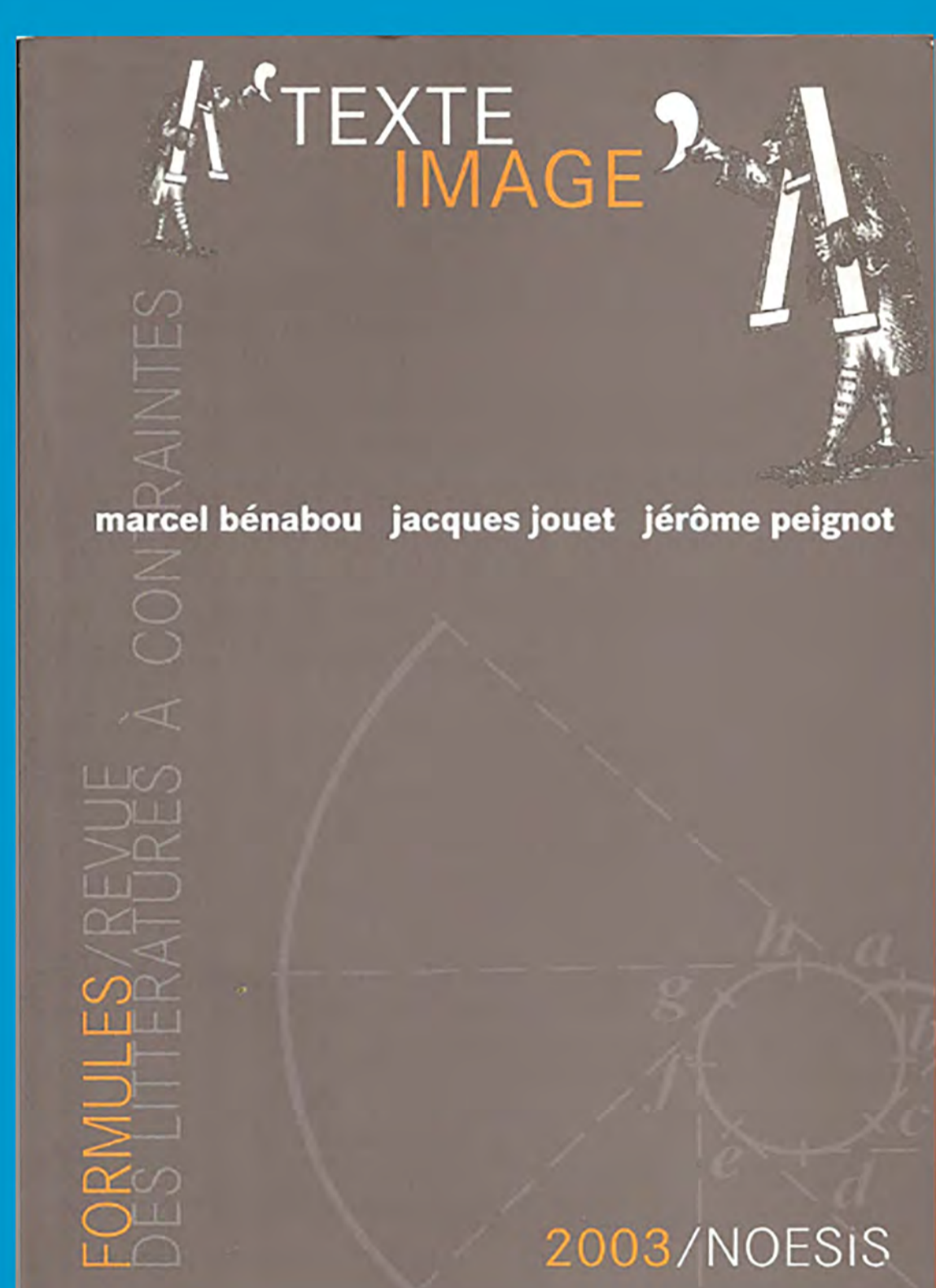
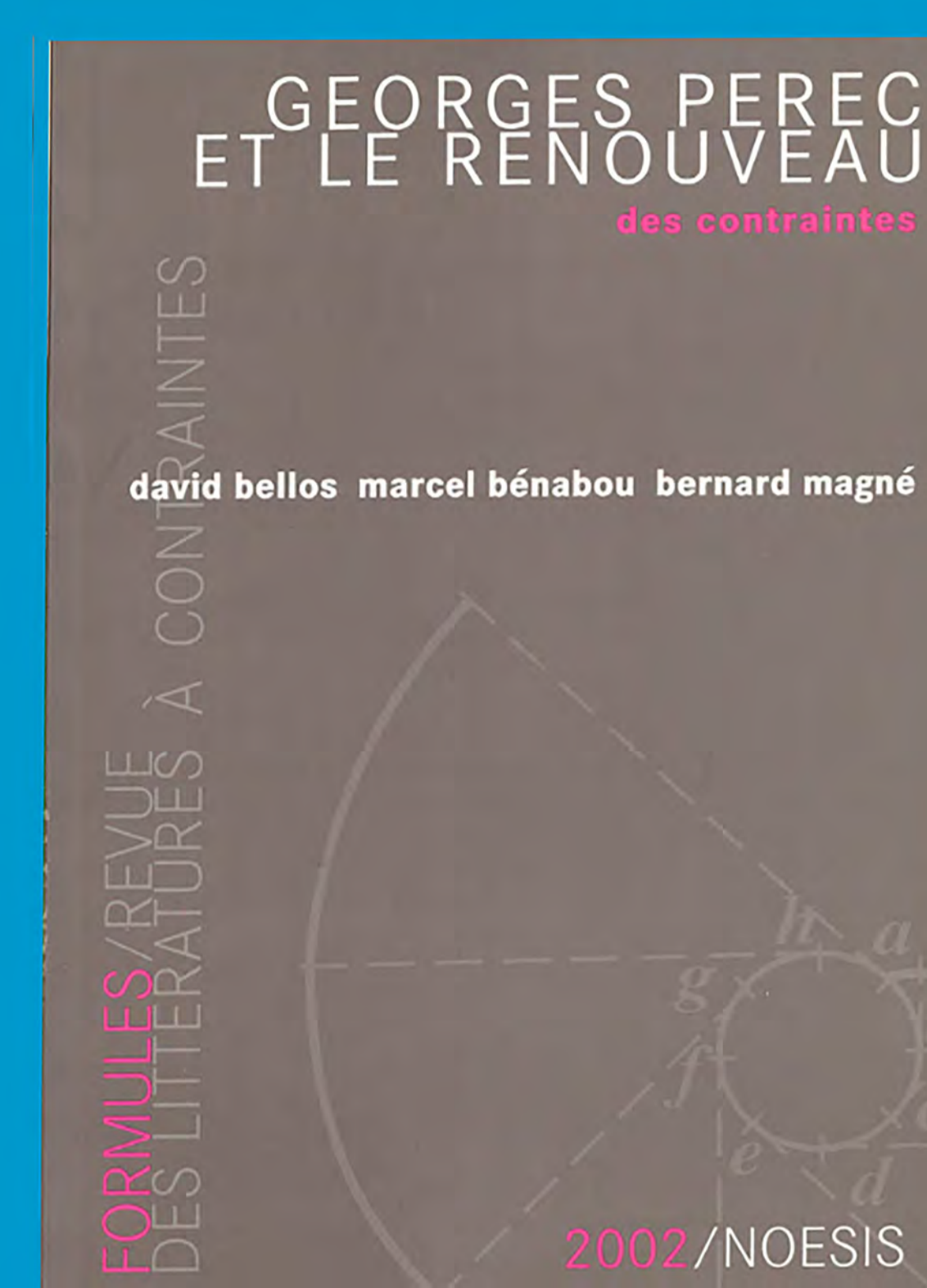
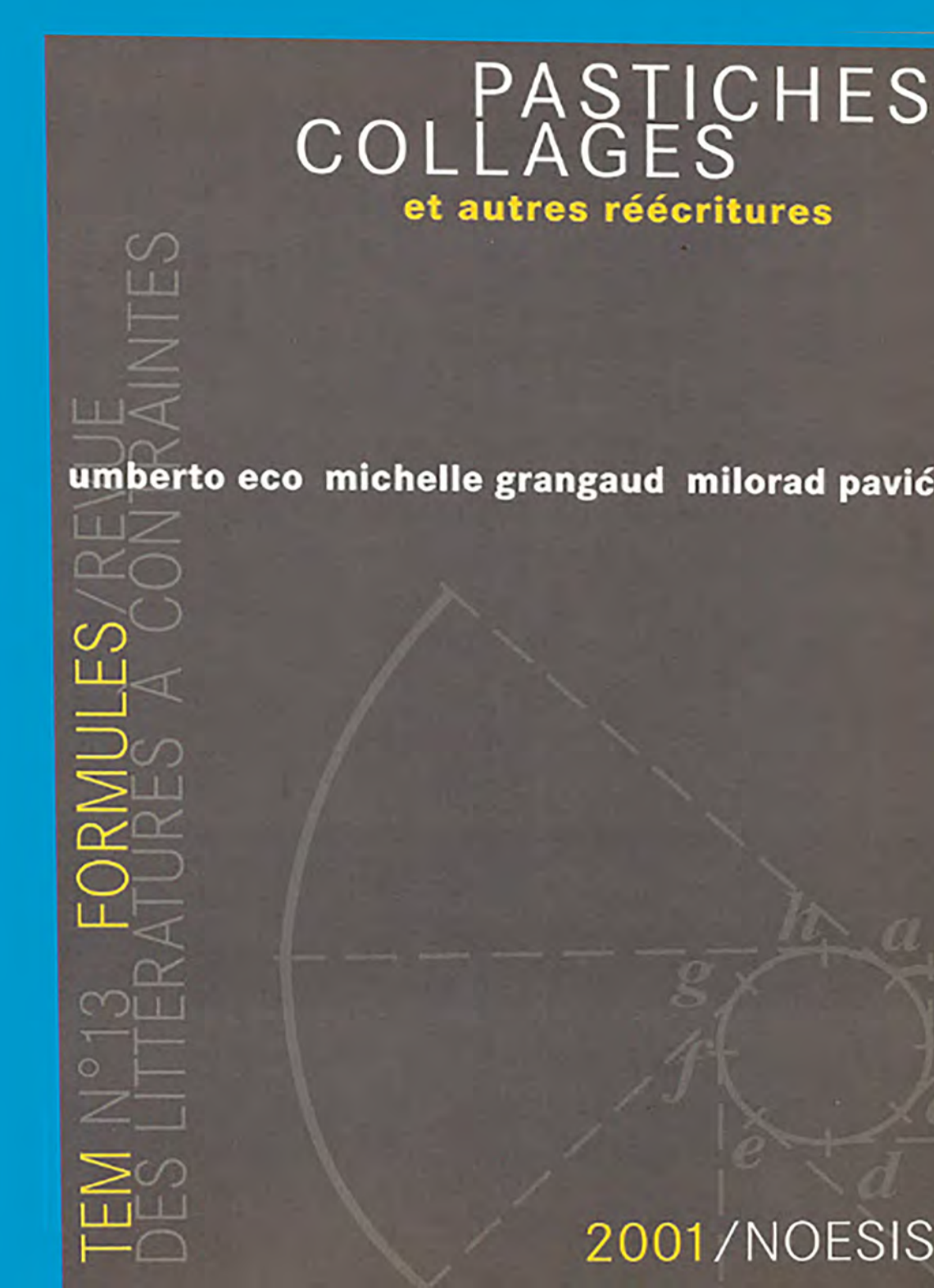
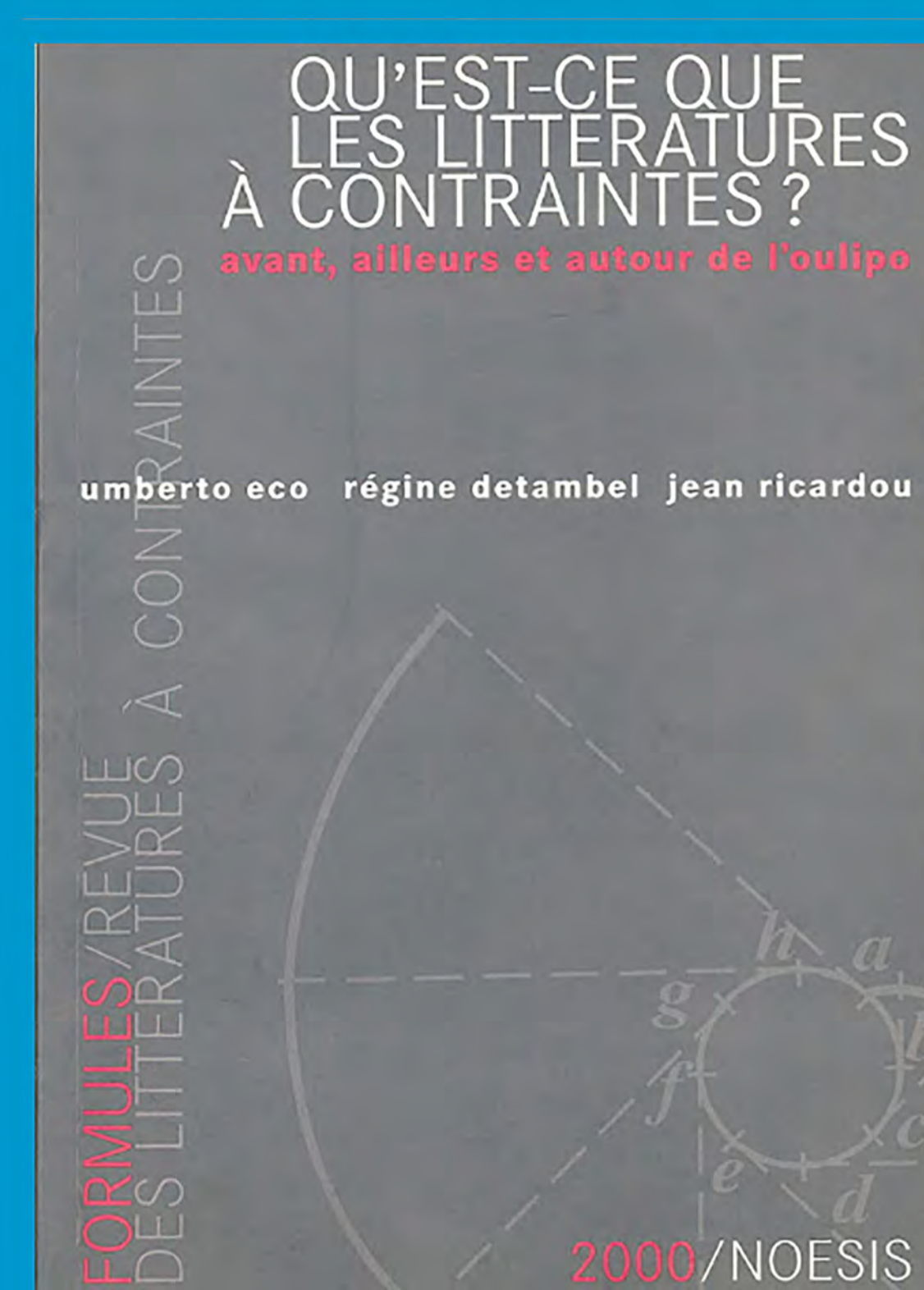
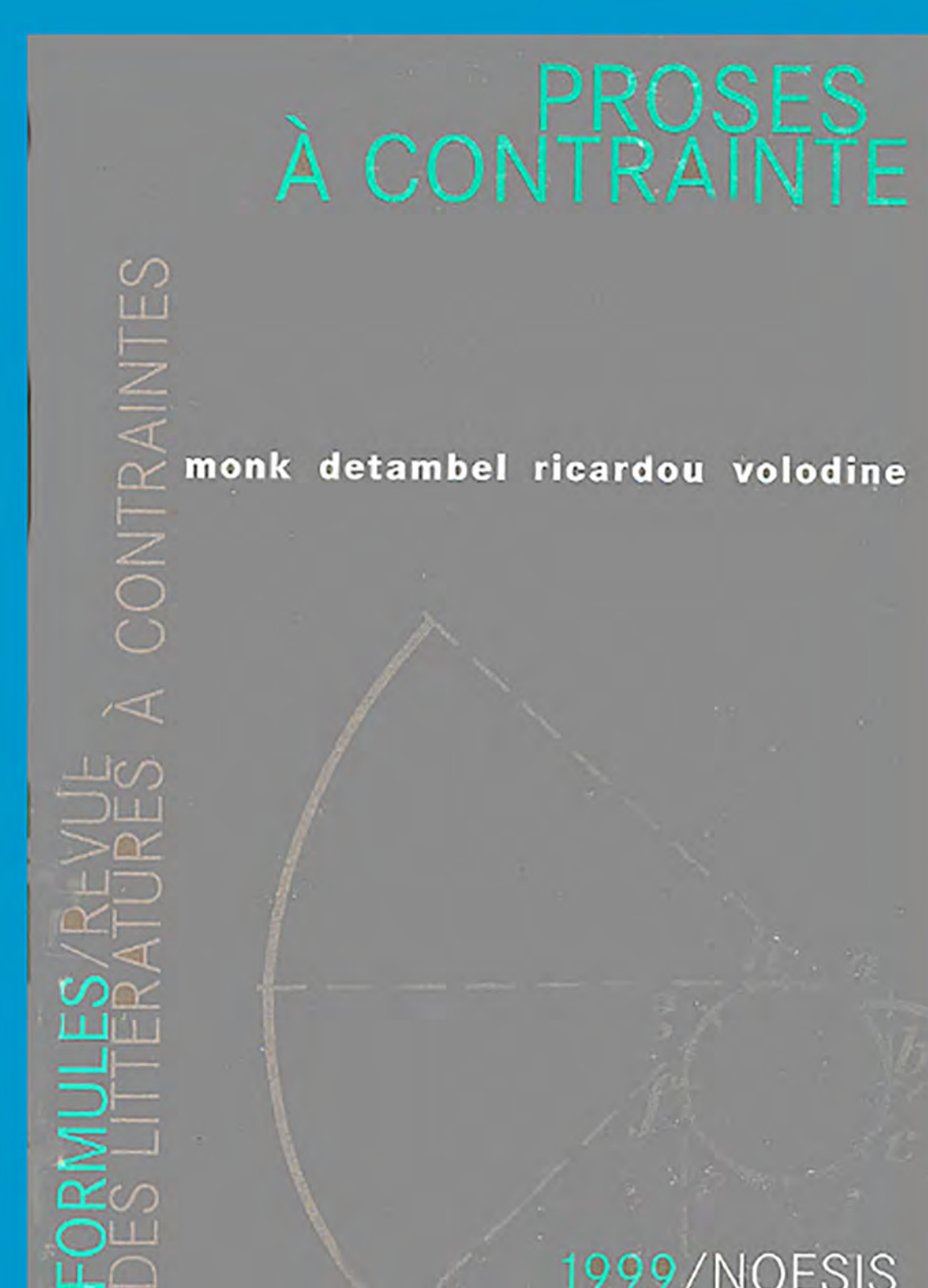
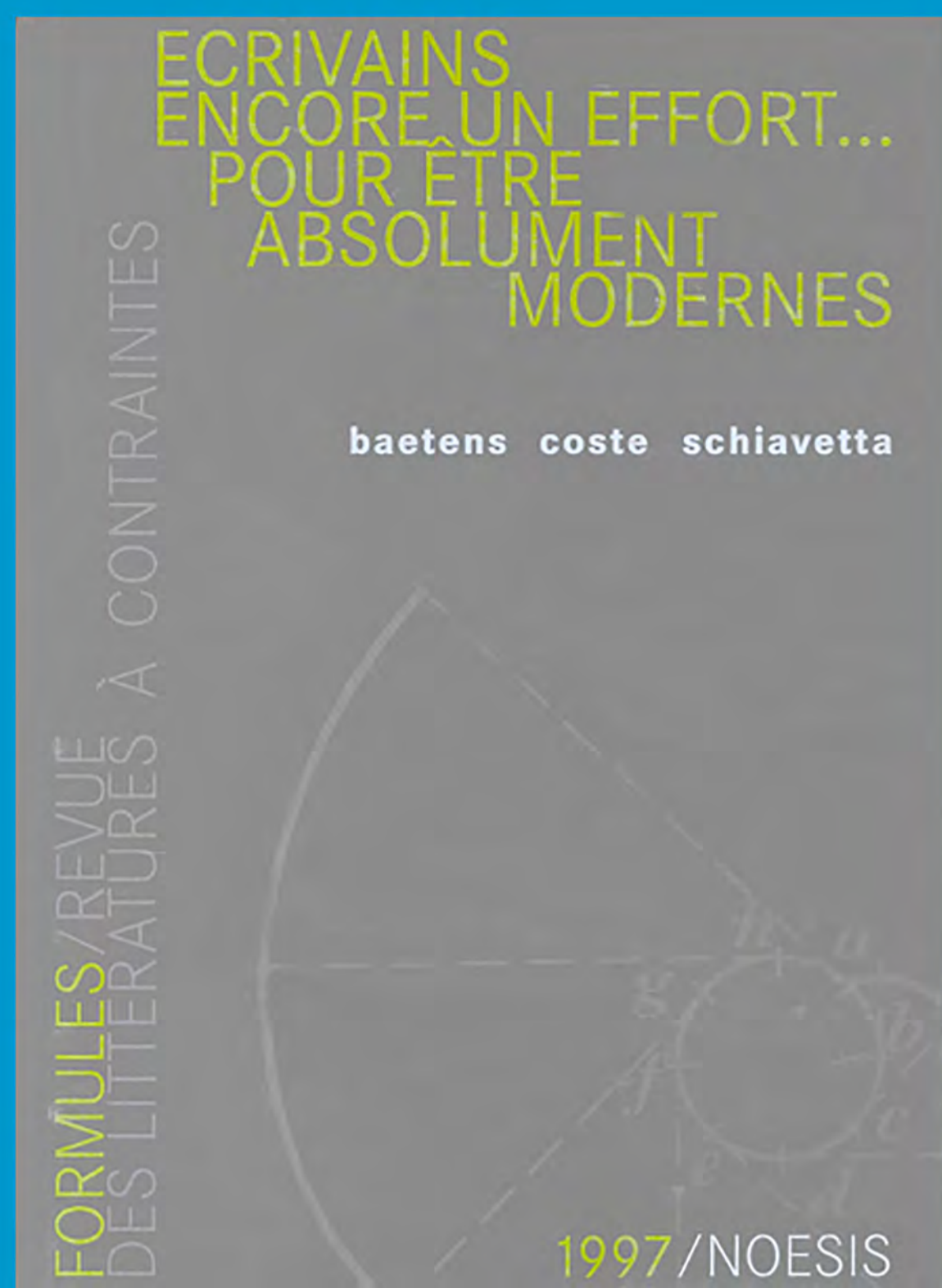
Agn s Villette est journaliste, artiste et doctorante   Winchester School of Arts en Grande Bretagne. Apr s un Master en Art & Photography   London College of Communication (UAL), Londres, elle poursuit un PhD sur le paysage radioactif de La Hague dans le Cotentin. Sa formation initiale est en Litt rature Compar e, pour laquelle elle d tient un Master et une Agr gation de Lettres Modernes. En tant que journaliste ind pendante, elle contribue   plusieurs revues dont Citizen K, Dust, Wedemain. Elle a longtemps enseign  en Grande Bretagne, dans plusieurs universit s, comme Queen Mary College   Londres, University of Winchester, ou Glasgow University, ainsi qu'au Lyc e Fran ais de Londres o  elle a travaill  pendant 13 ans.

Elle enseigne la photographie à l'Ecole des Beaux Arts de Cambrai.
Elle mène trois longs projets : *Beta Bunker* interroge l'héritage des bunkers de la Guerre Froide transformés en centres de données ; *L'Etranger de l'Espèce* est une série photographique sur les insectes invasifs, croisant entomologie et humanités environnementales ; *Landemer* est un roman de non fiction sur un meurtre non élucidé pendant la Guerre Froide à Cherbourg. <www.agnesvillette.com>

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----|
| Littératures, performances & technologies Allan DENEUVILLE et Lucile HAUTE | 005 |
| <i>Labicci</i> ou le temps immédiat dans la performance et la bande dessinée contemporaine Sabine TEYSSONNEYRE | 021 |
| Contraintes de création et émergence de « modes performatifs de création » dans la pratique du récit-interface Anthony RAGEUL | 065 |
| Blah. Suis-je la seule personne connectée ? Allô ? Connexions et solitudes dans <i>frankie et alex</i> de Maude Veilleux Stéphanie ROUSSEL | 089 |
| L'Équation du bonheur Yann TRIVIDIC | 109 |
| Gestes d'écriture dans le milieu numérique Transformation et hybridation des arts de faire et de la poesis Colette TRON | 129 |
| Swipe, ou l'écriture tout court Bérénice SERRA et Gianni GASTALDI | 145 |
| sans langage Pensées Remi FORTE | 183 |
| Pièges et limites de la lecture publique Jan BAETENS | 207 |
| WE CATIFY Lucille CALMEL & Macklin KOWAL | 213 |

| | |
|--|-----|
| Fictions Virales Agnès VILLETTE | 249 |
| <i>Nouvelles de la Colonie</i> Jeu de rôle littéraire sur Facebook, captif de la plateforme Alexandra SAEMMER | 283 |
| Apostille Sur la publication en recherche-cr ation Allan DENEUVILLE et Lucile HAUTE | 311 |
| Art et recherche : comment <i>faire prise</i> avec la question de l' valuation ? Val rie PIHET | 323 |
| Notices biographiques | 347 |



PUBLIÉ AVEC L'AIDE DE LA MELODIA E. JONES CHAIR

PRESSES UNIVERSITAIRES DU NOUVEAU MONDE



FORMULES, la revue des créations formelles, est une revue indépendante consacrée à l'étude des nouvelles formes d'écriture, créée en 1997 par Jan Baetens et Bernardo Schiavetta, dirigée par Jean-Jacques Thomas depuis 2009 et publiée par les Presses Universitaires du Nouveau Monde avec le soutien de la Melodia E. Jones Chair de la State University of New York et DigiArt Press.

Se détachant d'un imaginaire façonné par la culture de l'imprimé, la littérature rencontre la culture de l'écran et les auteur•es développent des pratiques reposant sur des corporéités, des gestes et des mouvements. Ce rapprochement de la littérature à la performance a notamment lieu dans les processus d'écriture, de lecture ainsi que dans les différentes modalités de restitution des œuvres. Lorsqu'ils se déploient au moyen de technologies numériques, les écrits contemporains rejoignent la caractéristique labile de la performance. Faire performance en littérature, et plus particulièrement en littérature avec les technologies numériques, ouvre un champ de pratiques multiples et singulières qui s'accompagnent d'un positionnement vis-à-vis des conditions technologiques mobilisées. Ce numéro de FORMULES se déploie au croisement triple entre littératures, performances et technologies, afin de faire émerger certaines problématiques ou certains sujets pluridisciplinaires encore peu développés. Les contributions théoriques côtoient des remédiations artistiques et des créations originales.

Textes réunis par : LUCILE HAUTE et ALLAN DENEUVILLE.

Contributions de : JAN BAETENS, LUCILLE CALMEL et MACKLIN KOWAL, ALLAN DENEUVILLE et LUCILE HAUTE, REMI FORTE, VALÉRIE PIHET, ANTHONY RAGEUL, STÉPHANIE ROUSSEL, ALEXANDRA SAEMMER, BÉRÉNICE SERRA et GIANNI GASTALDI, SABINE TEYSSONNEYRE, YANN TRIVIDIC, COLETTE TRON, AGNÈS VILLETTE.



PUBLIÉ AVEC
L'AIDE DE LA
MELODIA E. JONES CHAIR



PRESSES UNIVERSITAIRES
DU NOUVEAU MONDE

