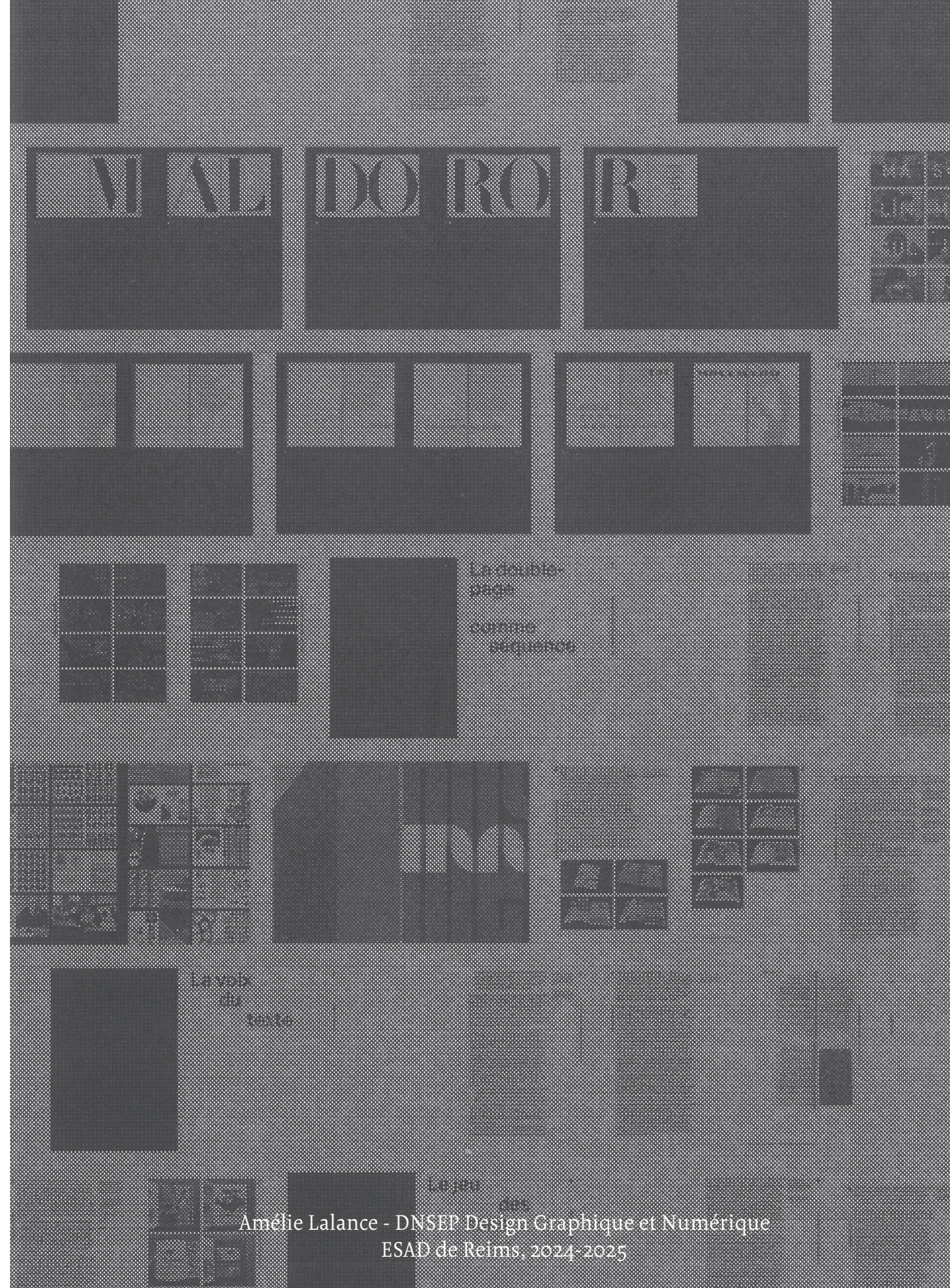


**Livre
vivant**

**livre
en
mouvement**



Introduction	5
Allumez les projecteurs	11
La double-page comme séquence	49
La voix du texte	73
Le jeu des sens	87
L'émergence des nouveaux médias	109
Conclusion	127
Bibliographie	131
Colophon et remerciements	136

Introduction

« Quand je vois un film, je vois une mise en page, car, pour moi, le livre est très proche du film. Il y a des séquences, des zooms, des contrastes... Il faut des ruptures d'échelle ¹ », Robert Massin.

La mise en pages est l'un des exercices les plus difficiles, à mon sens, auquel est confronté le designer graphique. J'ai le souvenir, lors de ma deuxième année à l'ESAD de Reims, que l'un de mes professeurs nous exerçait à la mise en pages. Il la comparait systématiquement au montage cinématographique. Je me souviens de mes premiers essais, nous devions mettre en page un article complet sur une double page, et il nous était imposé de n'utiliser qu'un seul caractère typographique, qu'une seule taille de corps et d'interlignage. L'objectif était d'apprendre à façonner son regard. En délimitant les espaces, en créant une hiérarchie entre les éléments, et en trouvant un équilibre entre le plein et le vide, une tension et un rythme doivent émaner de la composition. La mise en pages donne à lire, mais aussi à voir. Son rôle est de composer les différents éléments et de mettre en page le contenu dans son contenant. Le graphiste doit chercher l'équilibre au sein de la mise en pages. À travers la composition, il peut choisir de créer un lien entre les éléments, les compléter ou bien les confronter. Quand on ouvre un livre, la mise en page est la première chose à laquelle on est confronté. On parcourt les pages, les textes et les images, on s'approprie l'objet. C'est le premier lien que l'on entretient avec le livre avant d'entrer dans la lecture.

Ces réflexions sur la mise en pages m'ont poussé à m'ouvrir à d'autres disciplines, et plus particulièrement à m'interroger sur les rapports qui pouvaient exister entre le livre et le film. La mise en pages est au livre ce qu'est le montage pour le film. En m'intéressant davantage au montage et plus particulièrement à un ouvrage sur cette discipline qui est *Montage. Une anthologie, 1913-2018*², que je me suis rendue à l'évidence des relations que pouvaient entretenir le cinéma et le livre, le montage et la mise en pages ainsi que le monteur et le graphiste.

En effet, le graphiste et le monteur se posent des questions qui s'entrecroisent, qui se ressemblent. On retrouve les mêmes préoccupations et des similitudes dans la manière de réfléchir, d'appréhender et de composer.

¹
Index Grafik, « Robert Massin ». Consulté 28/10/2024. URL: <http://indexgrafikfr/massin/>

²
Bacqué, Bertrand, Lippi, Lucrezia et Margel, Serge, dir. *Montage – Une anthologie (1913-2018)*. Genève : Mamco, 2018.

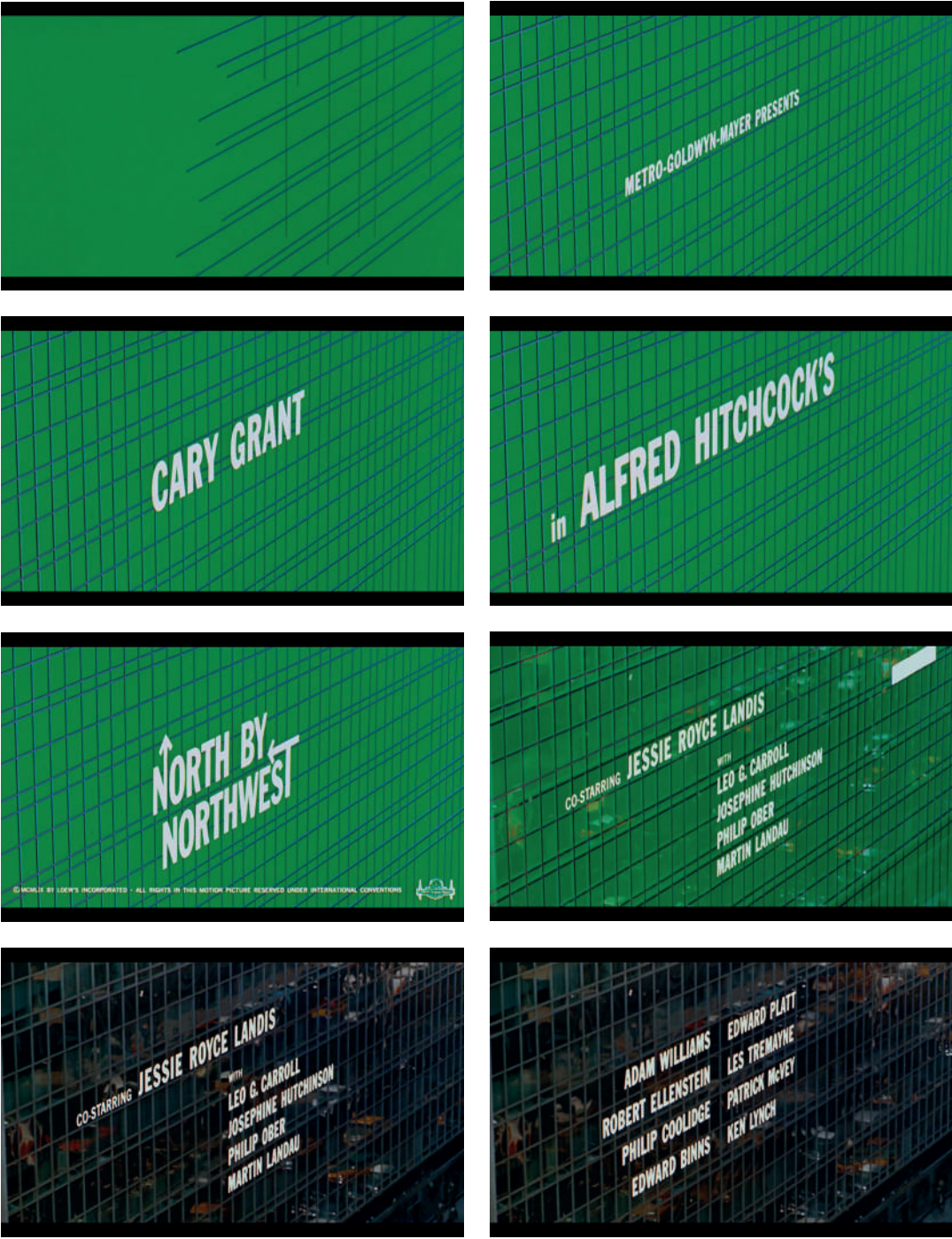
Ils se questionnent sur ce qu'ils donnent à voir. Les choix qu'ils font déterminent comment le lecteur ou spectateur va regarder le livre ou le film. Bien que ces deux disciplines présentent une analogie certaine, lire un livre et regarder un film reste une expérience différente auprès du lecteur et du spectateur. Mais les moyens employés se ressemblent, ils viennent convoquer nos sens, éveiller nos émotions, notre réflexion et notre imagination.

Avec l'influence du cinéma, les graphistes se sont vus remettre en question leur pratique du design éditorial et la composition du livre. Les graphistes avaient pour objectif de sortir le livre de son état statique. Ils ont cherché à s'approprier les moyens du cinéma, et en particulier les techniques de montage cinématographique afin de rendre le livre vivant. Car un livre vivant est un livre en mouvement.

Je me pose alors les questions suivantes : quelles relations entretiennent le cinéma et le livre ? Quels sont les points de rupture entre ces deux disciplines ? Peut-on composer un livre comme on compose un film ? Peut-on regarder un livre comme on regarde un film ?

Dans une première partie, j'établirai des liens entre le rôle de la couverture, des pages liminaires d'un livre en regard celui du générique de film. Dans un deuxième temps, je m'intéresserai à la façon dont les graphistes ont imaginé la double-page comme une séquence, et quels moyens et techniques ont-ils emprunté au montage cinématographique pour composer un livre en mouvement. Dans une troisième partie, nous verrons comment les graphistes ont utilisé la typographie et sa composition pour donner voix au texte. Puis, nous nous intéresserons au format et à la matérialité du livre et quel impact ont-ils sur l'expérience de lecture. Enfin, nous observerons comment le numérique est venu hybrider le livre et le film et de quelle manière ils sont venus repenser l'expérience de l'utilisateur.

**Allumez
les
projecteurs**



[Fig.1]

Le générique du film *La Mort aux trousses*³ [Fig.1] d'Alfred Hitchcock est, dans mes souvenirs, le premier générique auquel j'ai réellement prêté attention. Que cela soit pour son son minimalisme, la manière dont les noms des acteurs viennent et s'en vont sur l'écran, ou encore la musique dont le rythme ne cesse d'accélérer, ce qui annonce très clairement le thème du film. Tout était parfaitement orchestré pour retenir l'attention du spectateur. Réalisé par Saul Bass, ce générique d'une grande simplicité est en réalité une mine d'indices qui permettent de donner le ton au spectateur.

On peut dire que le générique constitue une séquence à part entière au sein du film, bien qu'il soit rattaché à ce dernier. Sa fonction n'est plus seulement de mettre en avant les membres ayant participé à la production du film tels que les acteurs principaux, le réalisateur, le scénariste ou encore les institutions. Il permet d'introduire le film au spectateur. Le générique peut planter le contexte en donnant par exemple des repères géographiques ou historiques. Il peut laisser des indices, des symboles au spectateur qui lui permettront de mieux comprendre l'intrigue du film. D'une certaine manière, le générique conditionne le spectateur à entrer dans le film.

Cette réflexion sur le générique m'amène à repenser la composition du livre et d'autant plus à celle de la couverture et des pages liminaires. La couverture et les pages liminaires sont au livre, ce qu'est le générique pour le film. De la même façon, leur rôle est de mettre en condition le lecteur à entrer dans le contenu, dans la lecture principale. La façon de penser et de composer la couverture, les pages liminaires et le générique reposent sur des principes communs.

Deux ouvrages m'ont servi d'outils pour mieux analyser la composition des génériques et d'en distinguer plusieurs genres. Le premier est *L'écartelage, ou l'écriture de l'espace d'après Pierre Fauchaux* et plus particulièrement le chapitre « Générique et récit: modalité de gestion d'un écart »⁴ écrit par Laurence Moineau. Le deuxième texte est *Le générique de cinéma: histoire et fonctions d'un fragment hybride*⁵, d'Alexandre Tylski.

Dans son texte, Laurence Moineau met en avant deux grands types de génériques au cinéma. Les génériques « autonomes », c'est-à-dire ceux qui constituent une

3
Hitchcock, Alfred.
La Mort aux trousses, [DVD].
Metro-Goldwyn-Mayer
Loew's Incorporated, 1959.

4
Moineau, Laurence.
« Générique et récit :
Modalité de gestion
d'un récit ». *L'écartelage
ou l'écriture de l'espace
d'après Pierre Fauchaux*.
p. 65-80. Paris : Éditions
B42, 2013.

5
Tylski, Alexandre.
*Le générique de cinéma :
Histoire et fonction
d'un fragment hybride*.
Toulouse : Presses
Universitaires Mirail, 2009.

séquence qui peut être hors du récit, et les génériques « surimprimés » qui servent le film et qui permettent d'introduire le récit ⁶. Quant à Alexandre Tylski, il classe le générique sous sept formes différentes et a une vision plus technique de ce dernier. Le premier type est le générique « non-figuratif », il est l'une des premières formes de génériques et qui va directement à l'essentiel : donner des informations sur tous les membres ayant participé à la production du film. Le générique « court-métrage » est un générique qui constitue une séquence à part entière du film. Le générique « emblème » va mettre en avant un détail du récit. Ensuite, le générique « thème » suggère une idée, un thème important rencontré dans le film. Le générique « annonce » comme son nom l'indique, annonce, et propose une introduction dans le récit par anticipation. Le générique « prologue », quant à lui, présente un fait antérieur au récit et permet au spectateur de poser un contexte. Enfin le générique d'« ouverture » ou « intercalé » peut amener une ambiguïté avec la scène d'ouverture du film ⁷.

L'aridité que peut présenter le générique est aussi existante pour les couvertures et les pages liminaires du livre. Et au contraire, cette complexité que peut posséder le générique est aussi présente dans la composition des couvertures et des pages liminaires. La décomposition et l'analyse d'un générique est en fait très similaire à celle d'une couverture ou de pages liminaires. Pour le livre, tout commence dès la couverture (par la couverture, j'entends la première de couverture, le dos et la quatrième de couverture). La couverture donne des informations essentielles au lecteur telles que le titre de l'œuvre, le ou les auteur(s) ainsi que la maison d'édition. En quatrième de couverture, on peut également retrouver un court résumé. Ces informations sont similaires à celles données dans le générique, car elles présentent toutes les personnes et les institutions ayant participé à la production du livre. S'en suivent les pages liminaires, qui peuvent reprendre le titre de l'ouvrage, le ou les auteur(s) et la maison d'édition. On peut avoir un sommaire, une préface, une dédicace, des remerciements ou encore des avant-propos selon l'ouvrage. Tous ces éléments viennent précéder la composition principale et ont un rôle à jouer dans la compréhension et la mise en condition du lecteur.

⁶
Op. cit. Moineau.
« Générique et récit »,
p.65-66

⁷
Op. cit. Tylski. *Le générique de cinéma*.

Dans cette expérimentation et recherche autour de la composition du livre, il est essentiel de parler de l'influence des Clubs des livres en ce qui concerne les couvertures de livre ainsi que les pages liminaires. Au sortir de la guerre, la demande de lecture est croissante et les gens souhaitent se reconstituer une bibliothèque. Le Club Français du Livre propose alors un système de vente de livres par correspondance et connaît alors un franc succès auprès de ses lecteurs. Au sein du CFL, les directeurs artistiques, graphistes et maquettistes portent une attention particulière à la conception graphique de chaque ouvrage. Ils considèrent le livre comme un réel objet éditorial. D'après Catherine Guiral et Jérôme Dupeyrat :

« Les clubs des années 1950-1960 ne se caractérisent pas par leur modèle de diffusion, importé d'Allemagne et des États-Unis, mais encore par une conception commune du livre comme totalité se déployant de façon cinématique de la première à la quatrième de couverture, par une attention à toutes les dimensions du texte et du paratexte — et non illustratif — d'une iconographie oscillant entre culture savante et culture populaire, par un jeu entre la révérence aux règles de la typographie et leur transgression ⁸ ».

La maquette du livre, et plus particulièrement la couverture et les pages liminaires, deviennent un réel territoire d'expérimentation. Les graphistes des Clubs revendiquent le livre vivant et donc le livre en mouvement. Effectivement, les graphistes se sont inspirés des moyens du cinéma afin de donner cette expérience du mouvement, de narration et de temporalité au lecteur.

Cette réflexion sur l'analogie entre le générique, la couverture et les pages liminaires, m'a amené à chercher des correspondances et des mises en parallèle concrètes. En mettant en relation des exemples de couvertures, de pages liminaires avec des génériques, j'étudie comment le designer graphique vient utiliser des procédés techniques du montage cinématographique.

⁸
Guiral, Catherine et Dupeyrat, Jérôme. « Avant-propos ». *L'écartelage ou l'écriture de l'espace d'après Pierre Faucheux*. p.17-18. Paris : Éditions B42, 2013.

*Les Chants de Maldoror*⁹ [Fig.2 à 6], écrit par Isidore Ducasse entre 1868 et 1869 et publié sous le pseudonyme du Comte de Lautréamont, est un ouvrage en prose. Composé de six textes, appelés « chants », l’auteur met en avant Maldoror, un personnage mystérieux et maléfique. Se rebellant contre Dieu, l’humanité et les normes morales, il incarne la violence, la cruauté et la perversité, exprimant un profond dégoût envers l’existence humaine. La maquette éditoriale de ce roman a été dessinée par Pierre Faucheux en 1949. Le graphiste s’est emparé des pages liminaires de cet ouvrage en déployant sur chaque page les lettres de Maldoror dans une typographie Didot. Son utilisation audacieuse et avant-gardiste de la typographie renvoie à la nature du texte et à la complexité du personnage de Maldoror.

La bande-annonce du film *Masculin Féminin*¹⁰ [Fig.7], réalisé par Jean-Luc Godard, sorti en 1966, fonctionne à la manière d’un générique, puisqu’elle met en condition le spectateur. Cette bande-annonce générique partage avec les pages liminaires des *Chants de Maldoror*¹¹, une approche expérimentale. Ce film de Godard se déroule dans les années 60, on suit Paul, un jeune homme de la vingtaine, sorti tout juste de son service militaire, qui devient militant contre la guerre du Viêt Nam. Il tombe amoureux de Madeleine, une jeune chanteuse de son âge, plutôt intéressée par sa carrière que par sa relation avec le jeune homme. Madeleine finit par tomber enceinte alors que Paul, ayant trouvé un travail à l’usine, tombe d’un échafaudage et meurt tragiquement. Dans *Masculin Féminin*¹², Godard met en scène les différences entre l’homme et la femme à travers les personnages de Paul et Madeleine. Paul est un homme révolté par la société, prêt à tout donner par amour, tandis que Madeleine est une femme très détachée et vit avec légèreté. Dans la bande-annonce, apparaît de manière fragmentée la phrase « Jean-Luc Godard qui décrit plusieurs faits précis à propos de la jeunesse et du sexe de la France d’aujourd’hui. »¹³ En effet, Godard place l’histoire dans un contexte particulier, les débuts de mai 68, une époque qui témoigne d’une révolution sociale, politique et culturelle.

Dans les pages liminaires dessinées par Pierre Faucheux, il propose une composition fragmentée, où il éclate le nom de Maldoror sur les pages. Ce montage « éclaté » sur l’étendue

9
Comte de Lautréamont.
Les Chants de Maldoror.
Paris : Le club français,
1950. (maquette : Pierre
Faucheux)

10
Godard, Jean-Luc.
Masculin Féminin, [DVD].
Anouchka Films, Argos
Films, Sandrews, Svensk
Filmindustri, 1966.

11
Op. cit. Comte de
Lautréamont. *Les chants
de Maldoror*.

12
Op. cit. Godard. *Masculin
Fémin*.

13
Ibib.

des pages liminaires, appuie le côté chaotique et destructuré du texte. Dans sa bande-annonce générique, Godard adopte une approche similaire en utilisant des séquences montées de manière non linéaire. On voit se succéder de multiples passages de différentes scènes du film, sans qu’il n’y ait une réelle continuité dans la manière dont elles sont composées et assemblées. Dans ces fragments de séquences, on n’entend pas la voix des personnages mais la sont la chanson *Tu M’as Trop Menti*¹⁴ de Chantal Goya, qui joue le rôle de Madeleine. Cette chanson légère permet de donner un rythme dans l’ordre d’apparition des séquences. Pour ces pages liminaires et cette bande-annonce générique, on a une impression d’arrêt sur image.

Dans les pages liminaires des *Chants de Maldoror*¹⁵, Faucheux utilise la typographie comme un élément visuel à part entière. La taille de la typographie et le contraste entre le noir et le blanc, le plein et le vide, donne une impression assez violente, comme si l’on criait au visage du lecteur. Ce qui renforce le sens du texte d’Isidore Ducasse en désorientant le lecteur. Pour la bande-annonce générique de *Masculin Féminin*¹⁶, une grande importance est aussi accordée à la typographie. Godard utilise la typographie Antique Olive dessinée par Roger Excoffon en 1960, dont la graisse est marquée. Comme pour *Les Chants de Maldoror*¹⁷, Godard joue avec la fragmentation des mots, ce qui lui permet d’afficher le titre du film dans une taille de police importante. Mais dans la manière de composer le titre et de créer des répétitions, Godard renforce grâce à la typographie la dualité entre l’homme et la femme, entre masculin et féminin.

Ce qui rejoint les pages liminaires des *Chants de Maldoror*¹⁸ de la bande-annonce générique de *Masculin Féminin*¹⁹, c’est le principe de composition utilisé et plus particulièrement le montage « éclaté ». Godard et Faucheux se détachent des conventions et cherchent à faire naître une réflexion sur l’oeuvre chez le lecteur et le spectateur. On peut considérer ces pages liminaires et cette bande-annonce générique comme des génériques « surimprimés »²⁰, ou encore comme des génériques « thème »²¹. En effet, ils permettent d’introduire le récit en suggérant des thèmes rencontrés dans le livre et dans le film.

[Fig.2 à 6] Pierre Faucheux, pages liminaires de *Les Chants de Maldoror*, édition, 1950
[Fig.7] Jean-Luc Godard, bande-annonce du film *Féminin Masculin*, 1966

14
Goya, Chantal. « Tu m’as
trop menti ». RCA Victor,
1966. (Bande originale
du film *Masculin Féminin*
de Jean Luc-Godard)

15
Op. cit. Comte de
Lautréamont. *Les chants
de Maldoror*.

16
Op. cit. Godard. *Masculin
Fémin*.

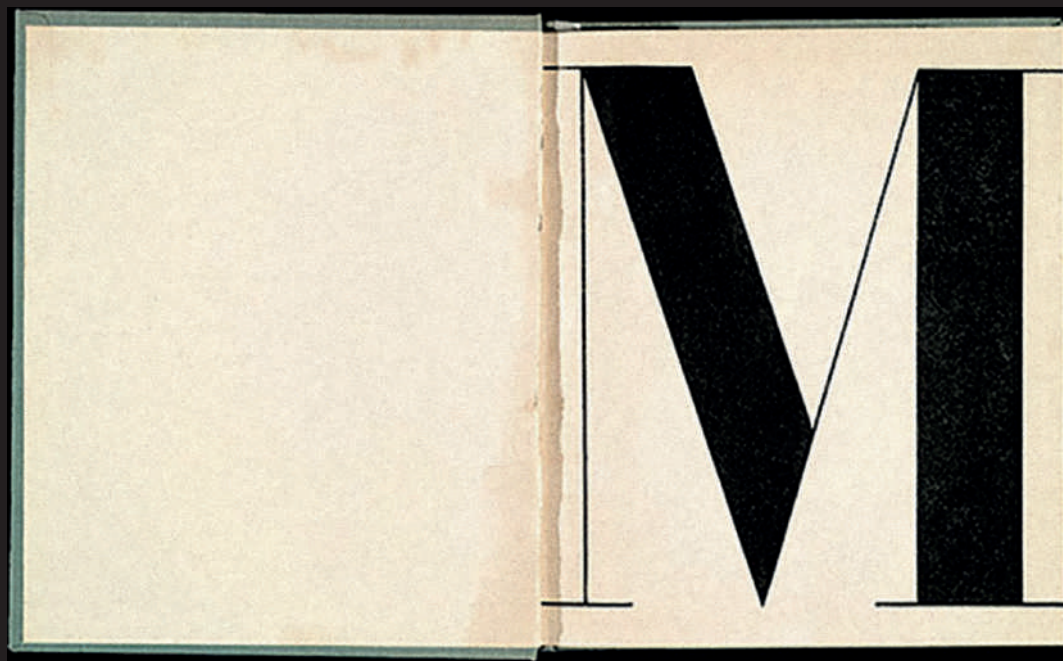
17
Op. cit. Comte de
Lautréamont. *Les chants
de Maldoror*.

18
Ibib.

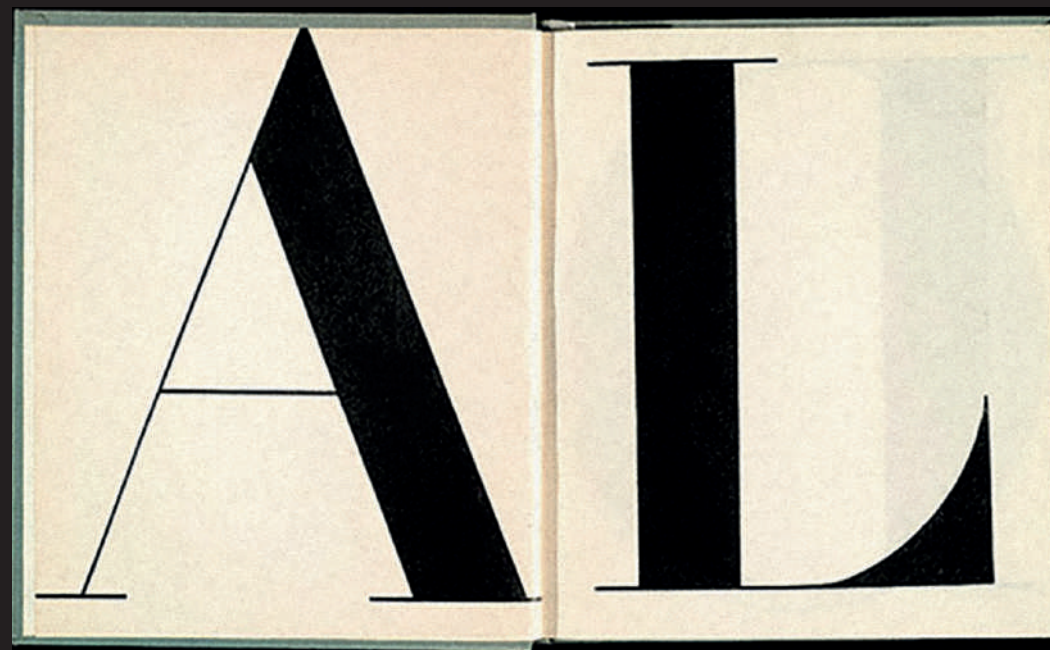
19
Op. cit. Godard. *Masculin
Fémin*.

20
Op. cit. Moineau.
« Générique et récit ».

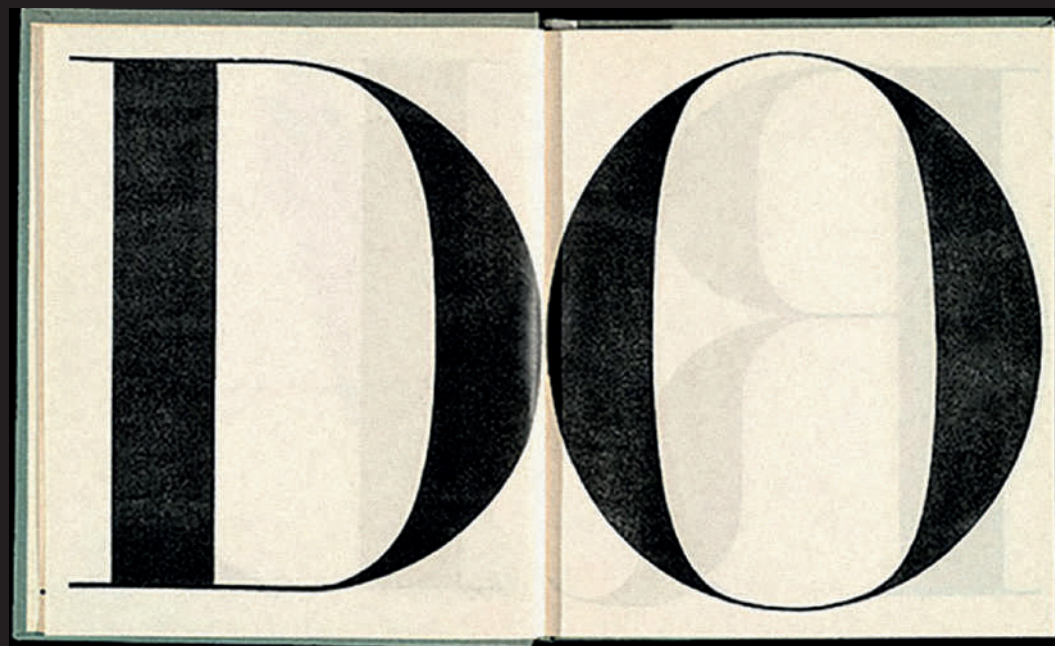
21
Op. cit. Tylski. *Le générique
de cinéma*.



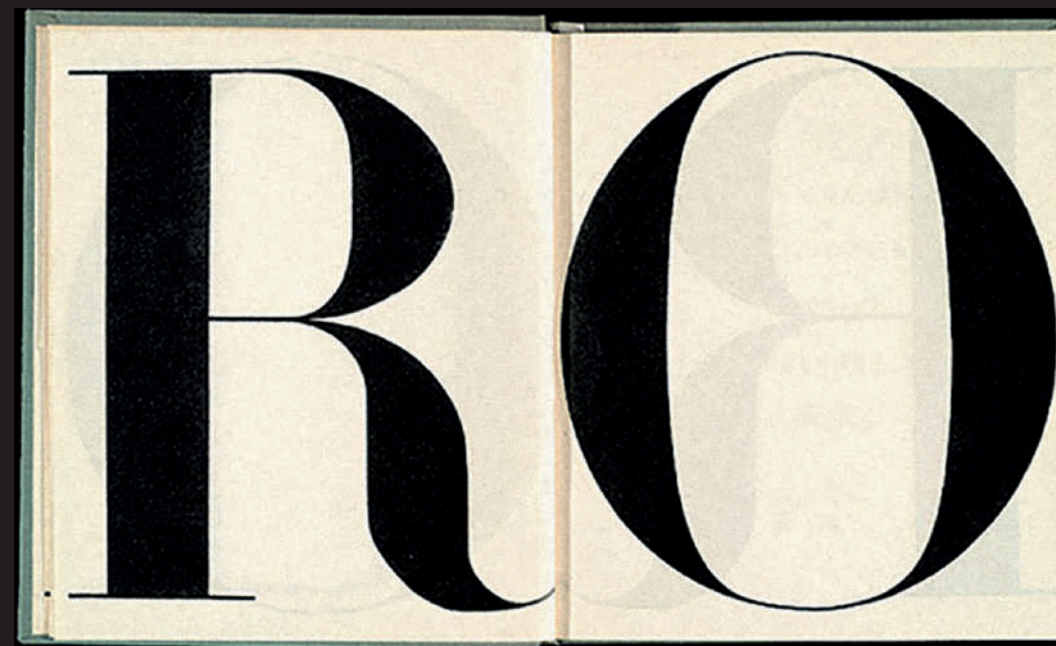
[Fig.2]



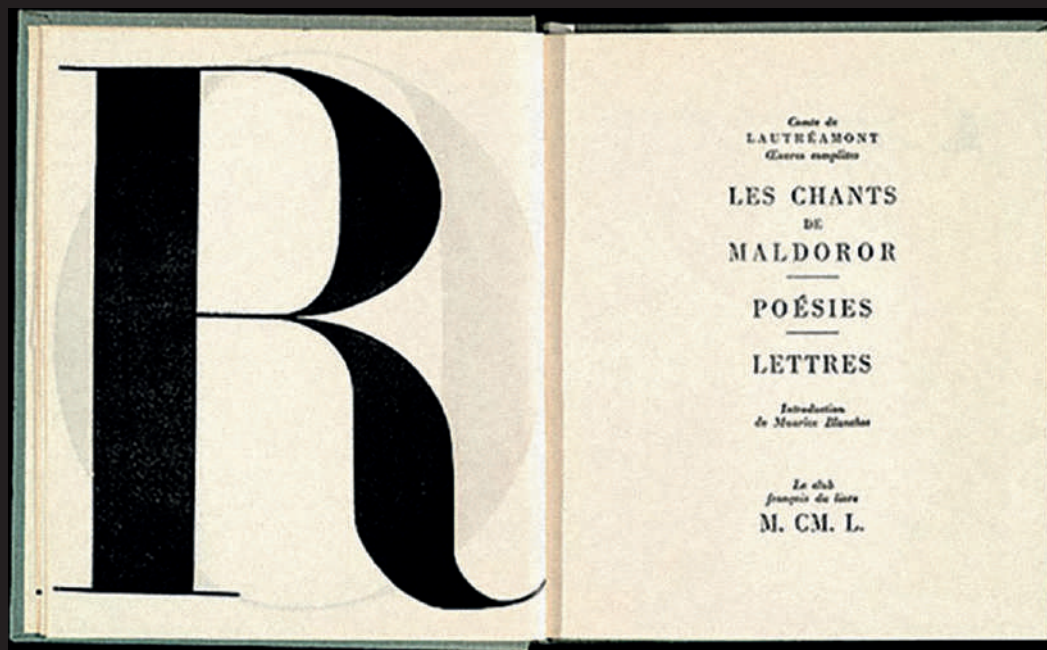
[Fig.3]



[Fig.4]



[Fig.5]



[Fig.6]



[Fig.7]



Dans un autre genre, il y a *Le Mouchard*²² [Fig.8 à 17], écrit par Liam O’Flaherty en 1925. Cet ouvrage a été mis en pages par Jacques Darche en 1955. L’histoire de ce roman se déroule dans le Dublin des années 1920, au lendemain de la guerre civile irlandaise. La temporalité est assez particulière, car l’histoire se déroule sur vingt-quatre heures. Il est pourchassé par ses anciens camarades de l’organisation révolutionnaire, après les avoir trahis en livrant son ami à la police. Dans sa maquette éditoriale, Jacques Darche suggère un climat de tension dès la couverture. On voit la silhouette du protagoniste qui semble marcher d’un pas pressé. Les pages liminaires fonctionnent à la manière d’un flip book, et des images du visage de Gypo se succèdent lorsque l’on tourne les pages. Le plan serré sur le visage du personnage principal le rend d’autant plus mystérieux, en effet on ne peut l’identifier. Il semble pensif puis se met à parler, voire à crier sur les pages suivantes. Cette séquence est stoppée net par une image de Gypo qui prend la fuite, là aussi recadrée de manière à avoir un plan serré sur ses jambes qui courent. Cet enchaînement d’images permet de créer une séquence animée et participe à la mise en condition du spectateur. Jacques Darche a joué sur le hors champ, et à aucun moment il n’est possible d’identifier Gypo.

Cette couverture et ces pages liminaires m’ont fait penser au générique du film *Catch Me If You Can*²³ [Fig.18], réalisé par Steven Spielberg en 2002. Dessiné par les artistes Olivier Kuntzel et Florence Deygas, ce générique instaure ce même climat de fuite. Le film met en scène Frank, un jeune escroc traqué par Carl Hanratty, un agent du FBI, en vain. Le générique montre Frank et Carl Hanratty grâce à des silhouettes très simples et géométriques, qui suggèrent chacun des personnages. Ils sont réduits à des contours noirs fluides, presque abstraits. Les choix graphiques minimalistes évoquent les années 60, l’époque à laquelle se déroule l’histoire. Comme dans *Le Mouchard*²⁴, on retrouve ici aussi des jeux de successions de plans avec différents cadrages, qui permettent de rythmer la séquence et renforcent l’idée de la fuite.

Dans les pages liminaires de *Le Mouchard*²⁵, le titre est fragmenté entre les différentes pages, ce qui pousse le lecteur à les tourner, et induit donc un mouvement. Jacques Darches utilise une typographie très lourde qui

22
O’Flaherty, Liam.
Le Mouchard. Paris : Le
Club Français du Livre,
1955. (maquette : Jacques
Darche)

23
Spielberg, Steven. *Catch
Me If You Can*, [DVD].
DreamWorks SKG, Kemp
Company, Splendid
Pictures, Parkes/MacDonald
Productions, Amblin, Muse
Entertainment Enterprises,
2002.

24
Op. cit. O’Flaherty.
Le Mouchard.

25
Ibib.

se caractérise par des contrastes forts entre les pleins très gras et les déliés avec empattements filiformes. L’utilisation de cette typographie ajoute une certaine rigidité aux pages liminaires.

Dans le générique de *Catch Me If You Can*²⁶, l’utilisation de la typographie est assez différente de celle du Mouchard. La typographie choisie est minimaliste et sert comme élément de transition entre les différentes scènes du générique. Elle n’est pas statique, elle est toujours en mouvement. Les lettres apparaissent, se déplacent, et disparaissent selon les personnages animés.

La maquette éditoriale de *Le Mouchard*²⁷ et le générique de *Catch Me If You Can* créent le suspense chez le lecteur et le spectateur. Il est placé dans un état d’urgence et de mouvement constant, qui rappelle la fuite de chacun des protagonistes. On peut définir ces pages liminaires et ce générique comme des génériques « court-métrage »²⁸ ou génériques « annonce »²⁹. Les deux proposent une séquence qui donne le ton au lecteur et au spectateur, et qui apportent de nombreux indices sur l’intrigue de l’histoire qui va suivre. Ce climat de tension permet de le mettre en condition avant de lire ou de regarder l’histoire principale.

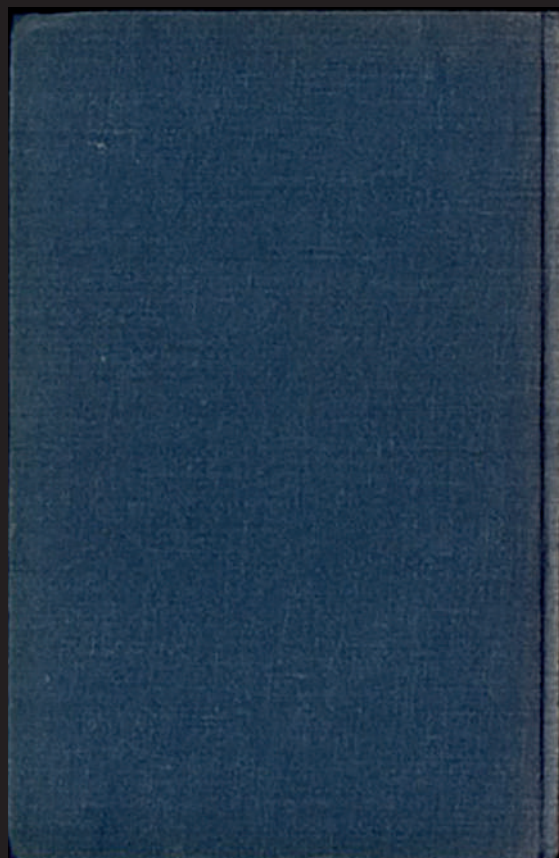
26
Op. cit. Spielberg. *Catch Me
If You Can*.

27
Op. cit. O’Flaherty.
Le Mouchard.

28
Op. cit. Tylski. *Le générique
de cinéma*.

29
Ibib.

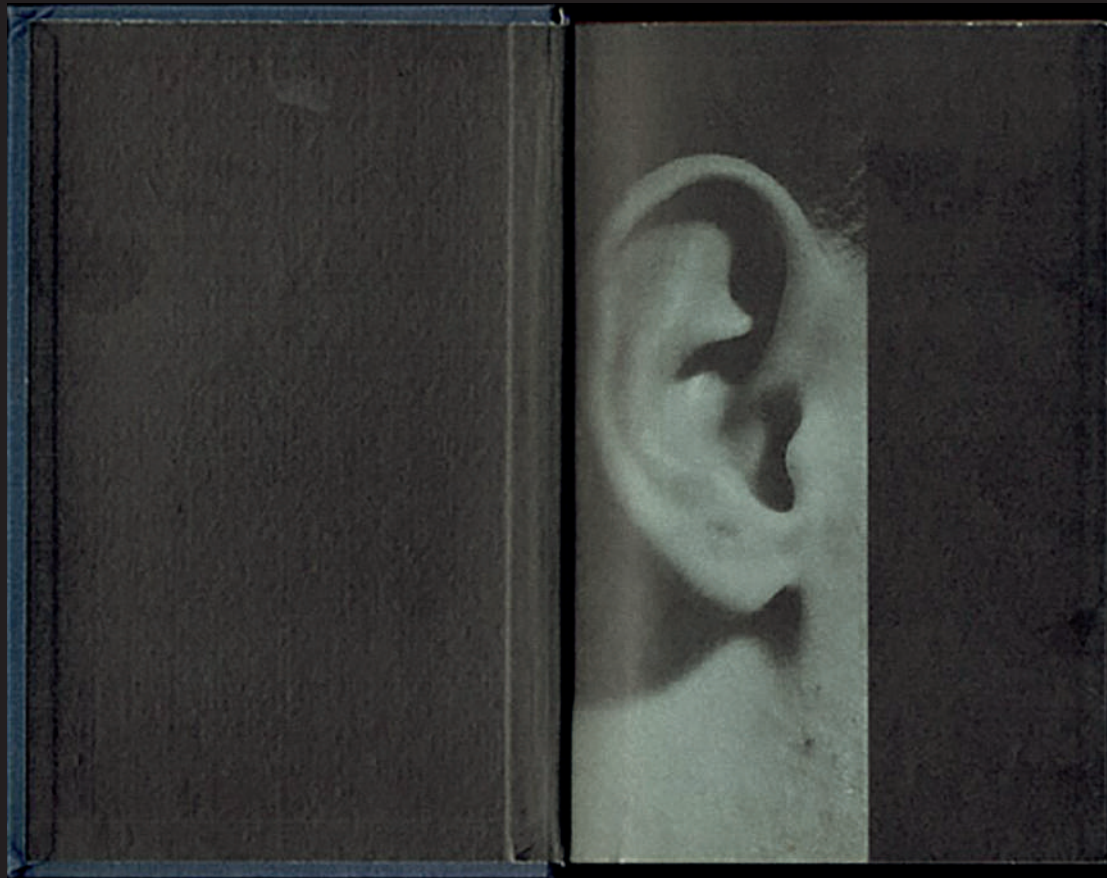
[Fig.8 à 17] Jacques Darche, couverture et pages liminaires de *Le Mouchard*, édition, 1955
[Fig.18] Steven Spielberg, générique du film *Catch Me If You Can*, 2002



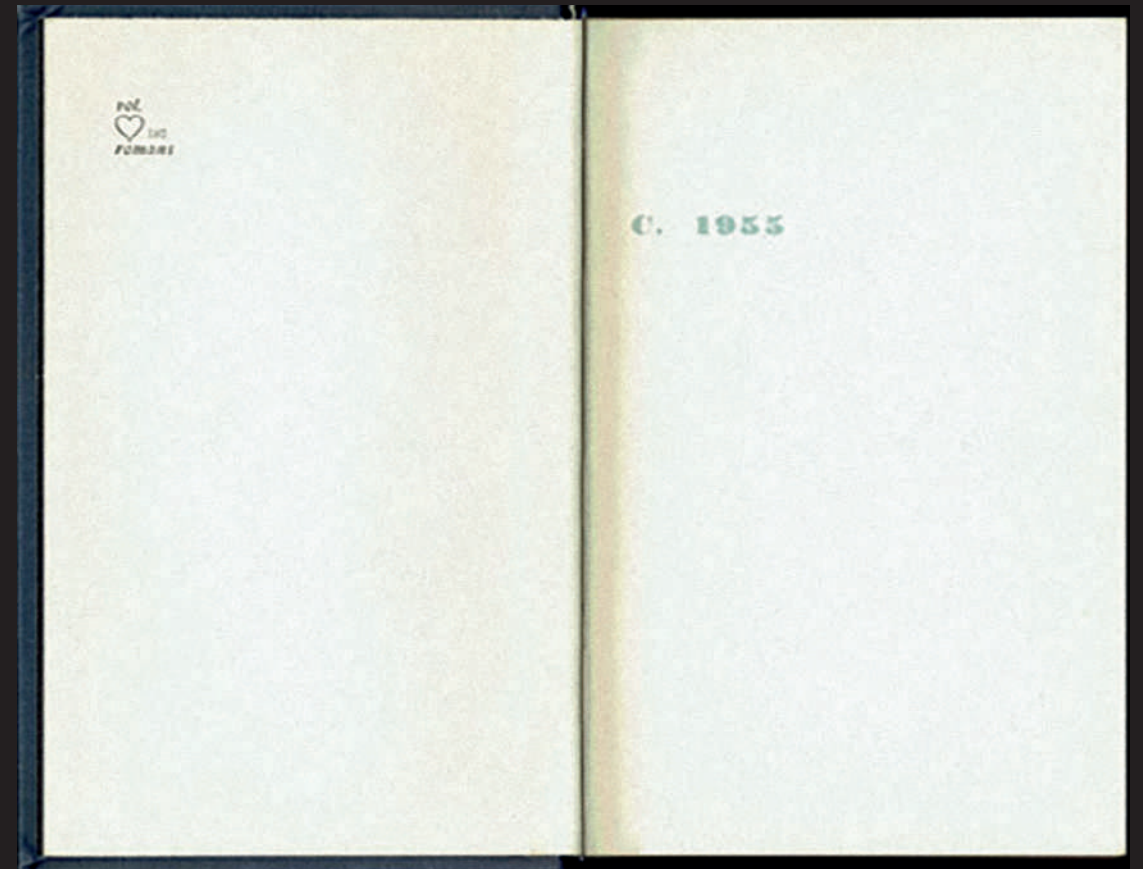
[Fig.8]



[Fig.9]



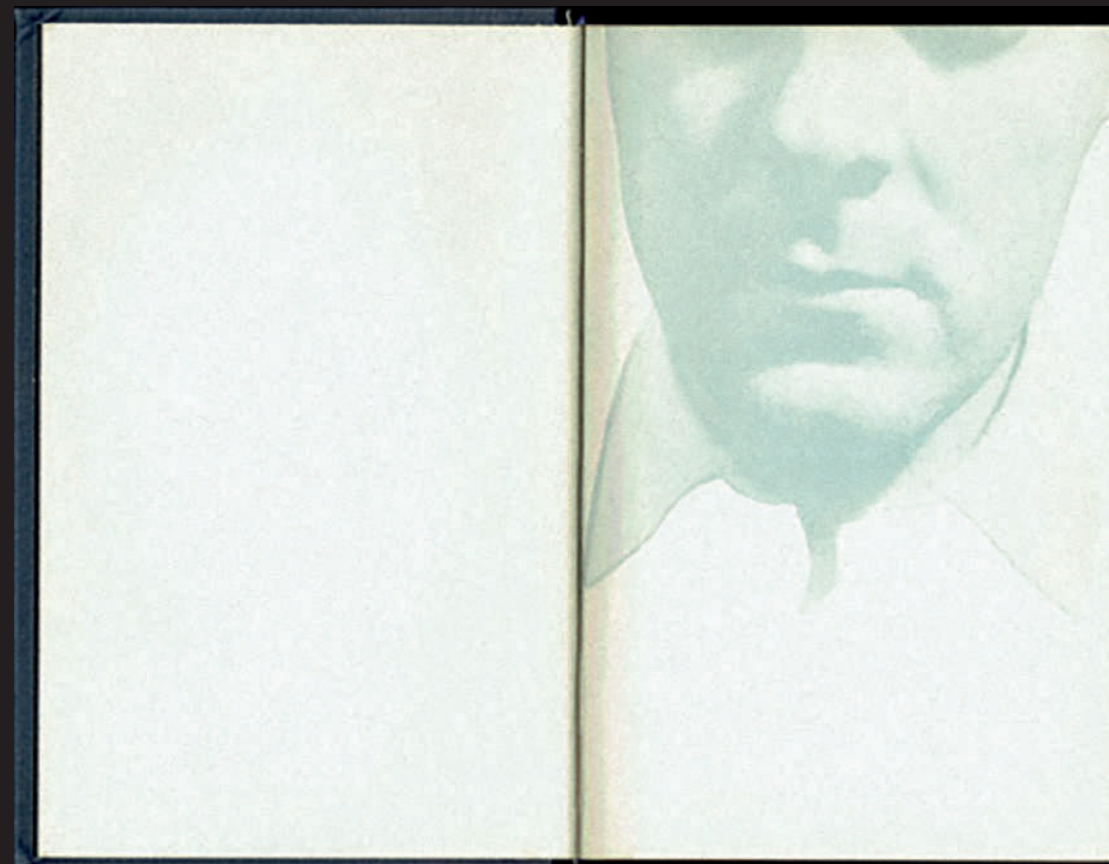
[Fig.10]



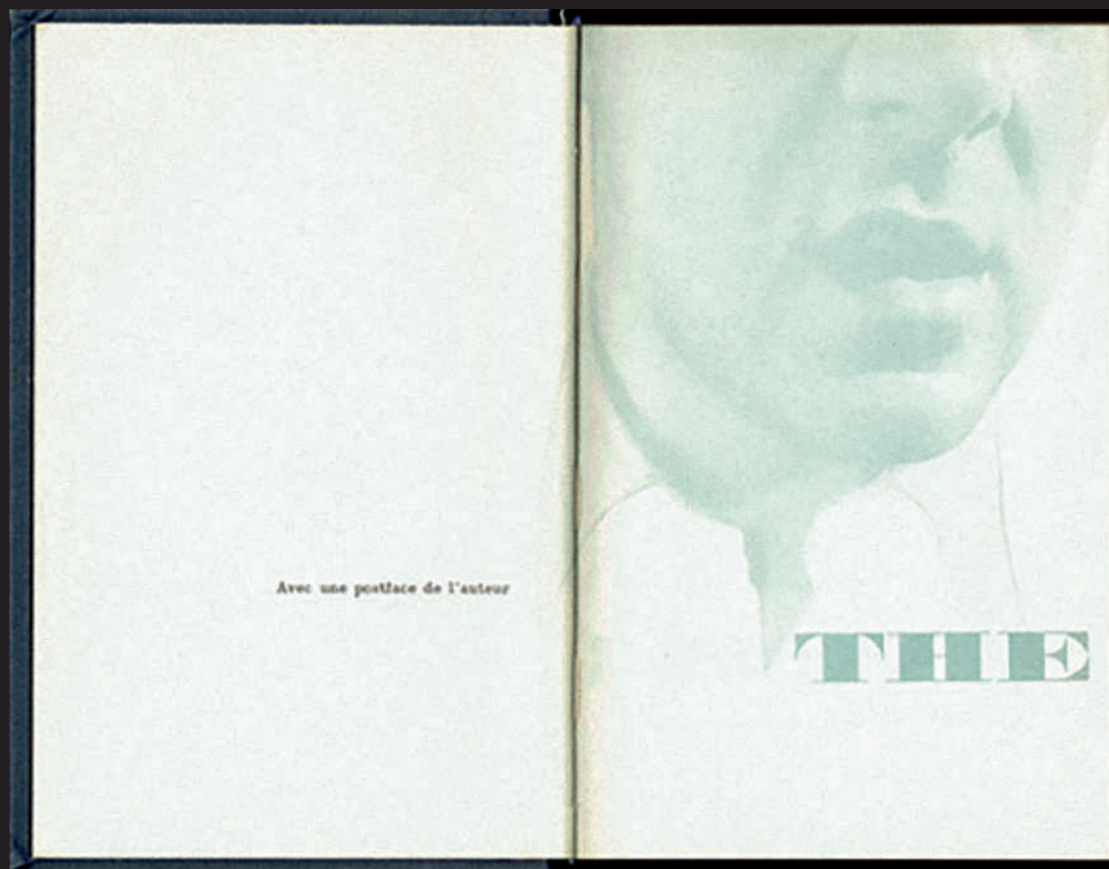
[Fig.11]



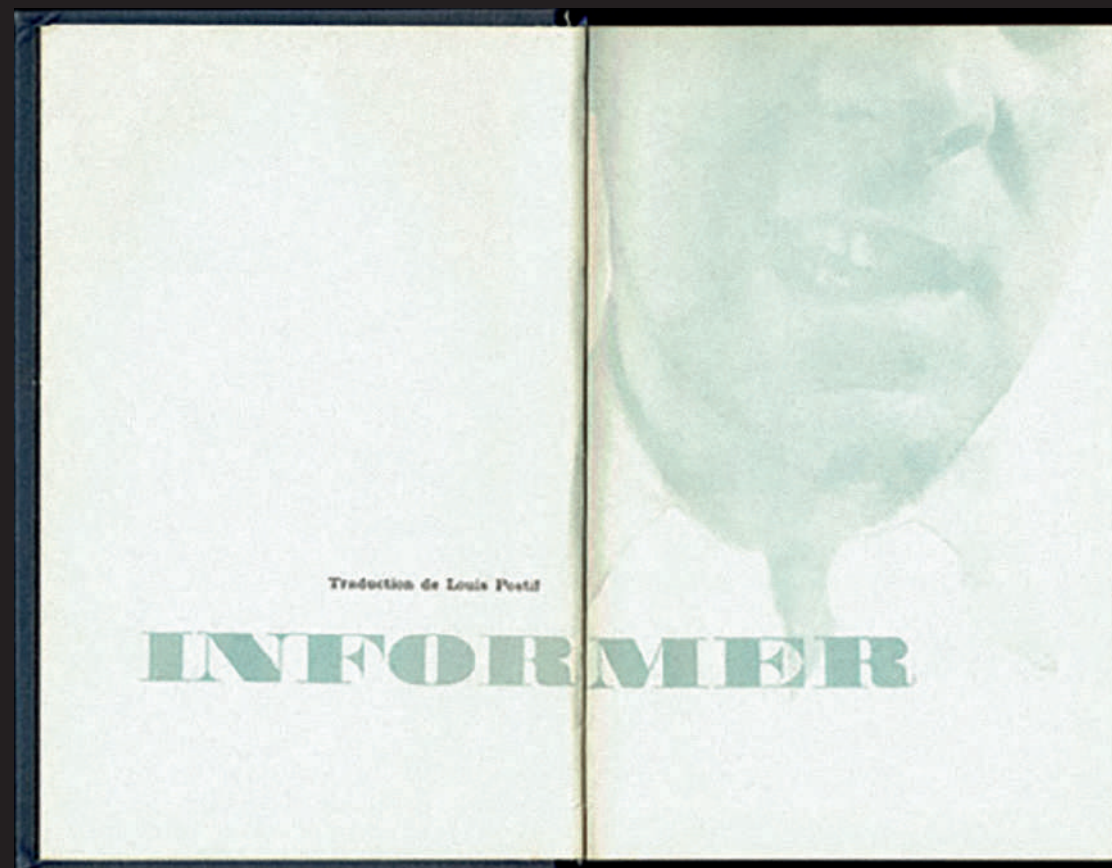
[Fig.12]



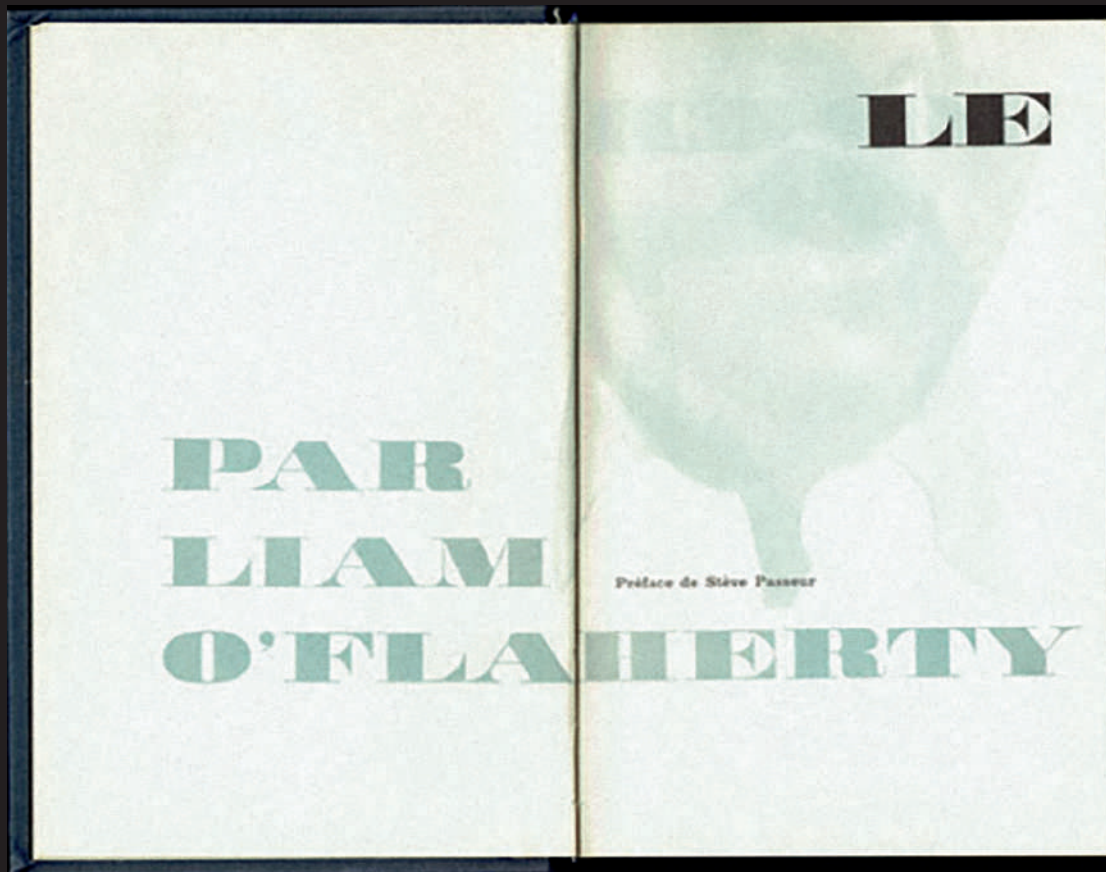
[Fig.13]



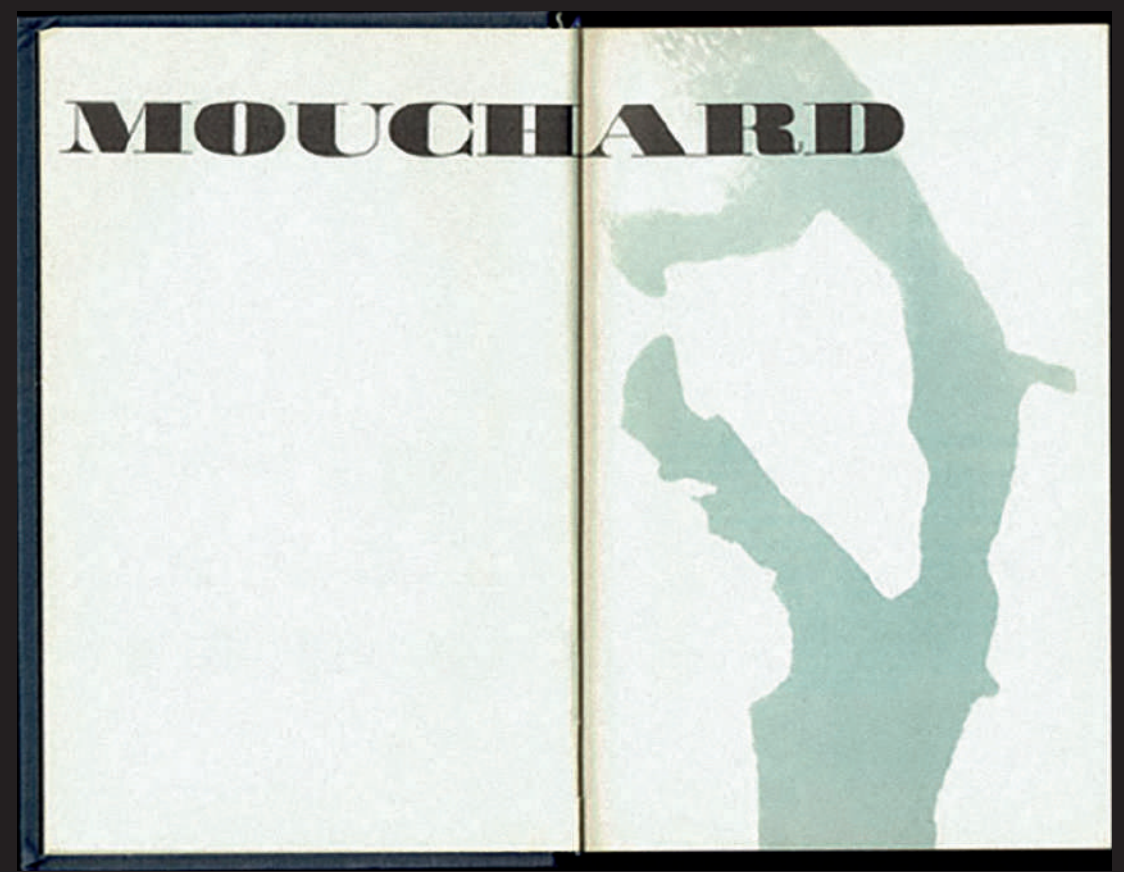
[Fig.14]



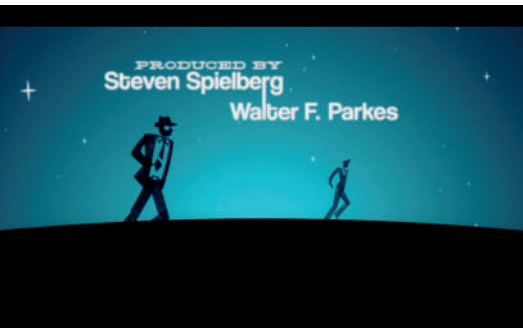
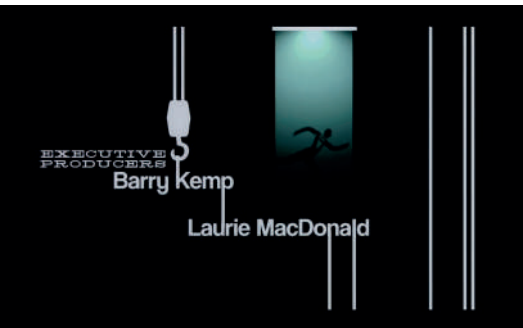
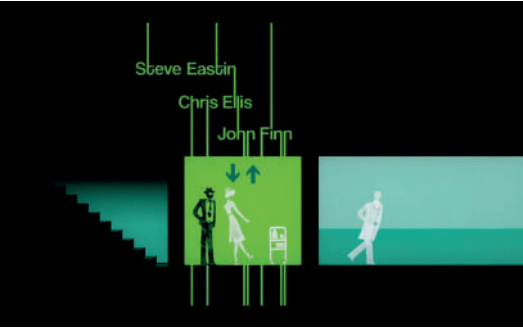
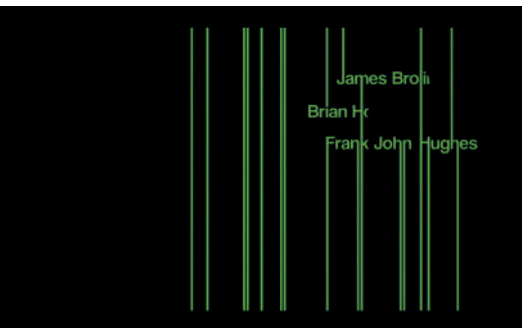
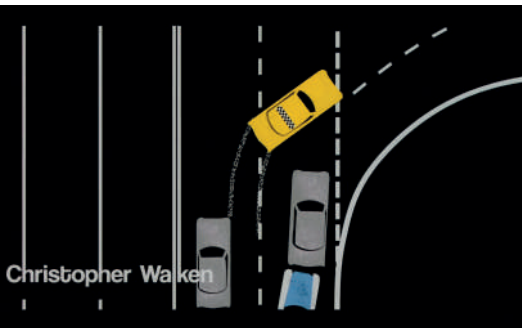
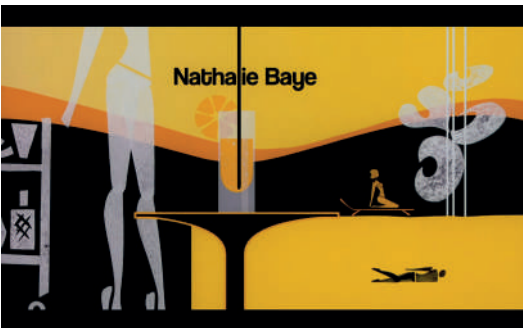
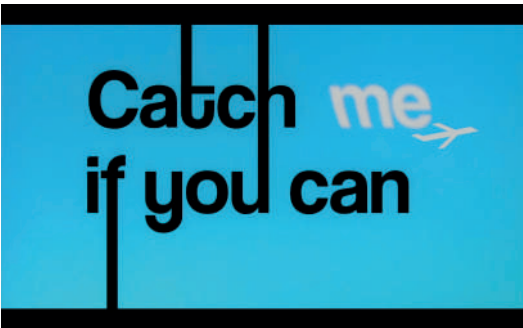
[Fig.15]



[Fig.16]



[Fig.17]



[Fig.18]

*Lady Chatterley*³⁰ [Fig.19 à 21] est un roman écrit par D.H. Lawrence en 1928, dont la maquette éditoriale a été réalisée par Jean Taillevent en 1957. Le graphiste utilise la couverture pour mettre en scène l’histoire de Lady Chatterley, une femme bourgeoise qui entame une liaison avec un garde-chasse. La couverture est dans la subtilité et la suggestion. Sur la première de couverture, on peut voir une gravure qui a été recadrée. On y voit une femme, une partie de son visage et son buste nu, qui est en train de remonter une sorte de drap afin de se recouvrir. Une partie de la scène nous est cachée, comme s’il ne fallait pas qu’on la voit. Jean Taillevent joue avec le hors champ afin de suggérer ce qu’il est en train de se passer. Lorsqu’on arrive sur la deuxième de couverture ainsi que la première page, on a l’impression de retrouver une autre partie de cette image, cadrée différemment. Il y a toujours cette femme qui tente de remettre son drap sur son corps, cependant elle essaye aussi de repousser un homme qui veut le lui retirer. Sur la quatrième de couverture, on retrouve les deux amants dans une autre scène où l’homme embrasse la femme, et cette dernière semble gênée et honteuse face à ce geste d’intimité. Le graphiste a mis en scène le personnage principal, Lady Chatterley, pleine de honte face à cet adultère, et d’autant plus avec un homme de la classe ouvrière. Cette maquette éditoriale montée dans une temporalité en trois temps suggère l’intrigue du roman, par un jeu de plan serré sur des détails de cette gravure. Le hors champ a une importance particulière dans cette maquette, il évoque ce que Lady Chatterley cherche à cacher, son adultère. Dans la façon dont est composée cette couverture, le graphiste invite le lecteur à récolter des indices sur l’intrigue du roman.

Dans cette même idée de porter l’attention sur les détails, il y a le générique de *The Pride and The Passion*³¹ [Fig.22], film réalisé par Stanley Kramer en 1957. L’histoire de ce film se déroule durant la guerre d’indépendance espagnole au début du XIXème siècle, où l’on suit Ava Gardner coincée dans un triangle amoureux avec un officier de police anglais et un révolutionnaire espagnol. Saul Bass, réalisateur de ce générique, a utilisé des images des gravures contemporaines *Des désastres de Guerre de Goya*³², qui représentent des civils espagnols combattant l’armée de Napoléon. Bass place alors le contexte historique, ce qui est déjà

30
Lawrence, D.H. *Lady Chatterley*. Bruxelles: Club du Livre du Mois, 1957. (maquette : Jean Taillevent)

31
Kramer, Stanley. *The Pride and The Passion*, [DVD]. Stanley Kramer Productions, 1957.

32
Goya, Francisco. *Les Désastres de la guerre*. Série de quatre-vingt-deux gravures, 1810-1815.

un premier indice pour le spectateur. Tout le long du générique, il utilise des plans serrés pour montrer des détails des gravures. Le spectateur n’a pas de vue d’ensemble de ces dernières. Le hors champ le force à assembler les éléments par lui-même. Comme la couverture de Jean Taillevent, le générique suggère les scènes de guerre et de conflits grâce aux plans serrés. On peut classer la couverture de *Lady Chatterley*³³ et le générique de *The Pride and The Passion*³⁴ de générique « emblème »³⁵, car tous deux se focalisent sur des détails de leur histoire, afin d’introduire l’intrigue au lecteur et au spectateur. C’est comme une sorte d’enquête où l’on doit chercher les indices et les assembler afin d’en apprendre plus sur l’intrigue.

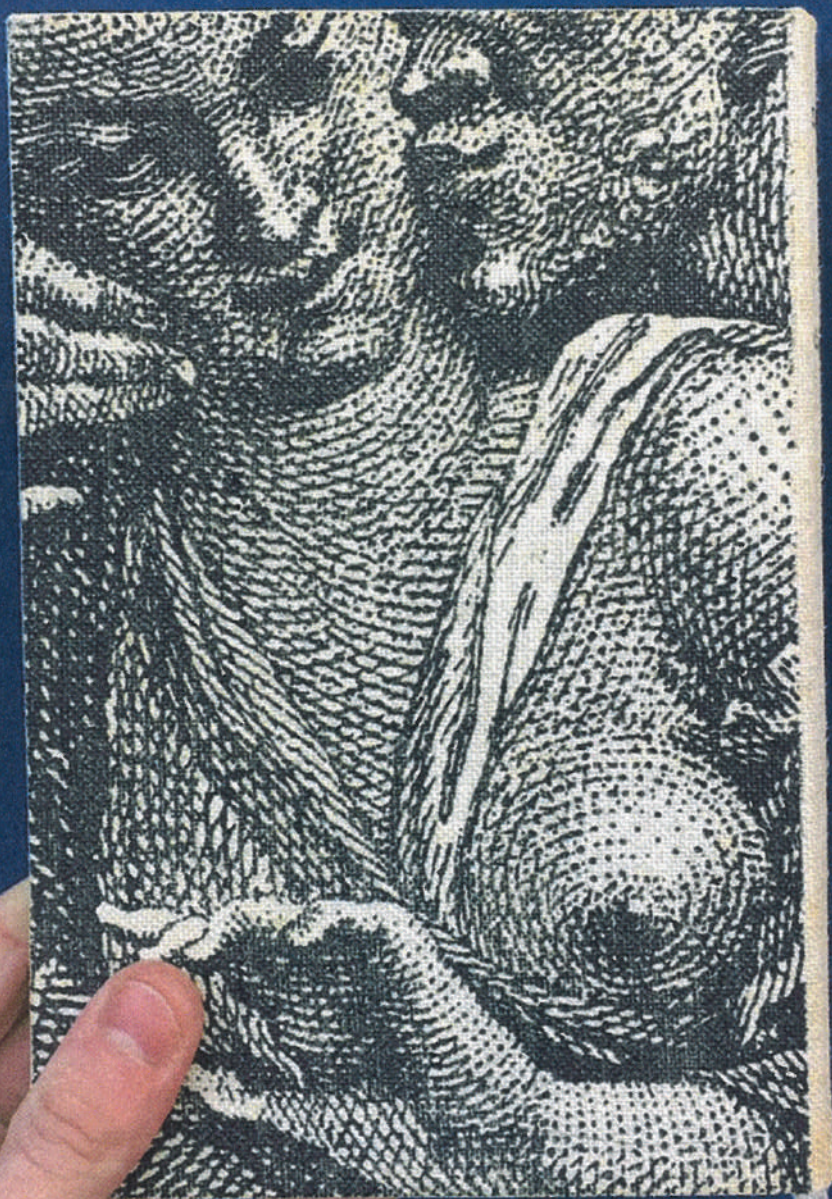
Les pages liminaires, la couverture et le générique ouvrent les portes à la composition principale. De la même manière que les génériques de films, elles permettent de mettre en condition le lecteur et de placer le contexte du récit.

[Fig.19 à 21] Jean Taillevent, couverture de *Lady Chatterley*, édition, 1957
[Fig.22] Stanley Kramer, générique du film *The Pride and The Passion*, 1957

33
Op. cit. Lawrence. *Lady Chatterley*.

34
Op. cit. Kramer. *The Pride and The Passion*.

35
Op. cit. Tylski. *Le générique de cinéma*.

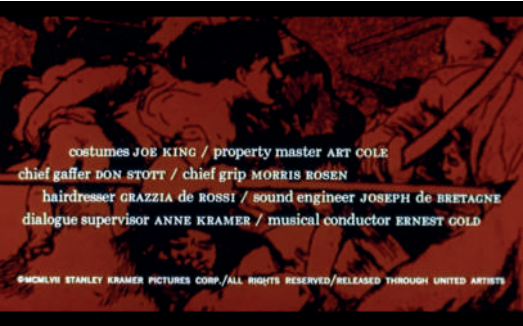
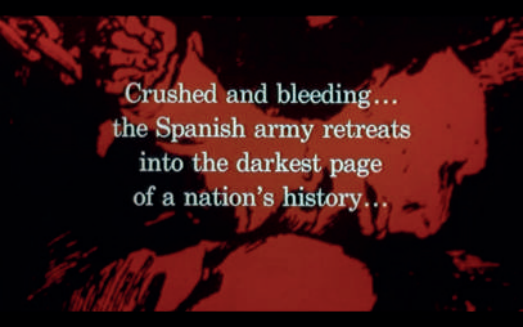
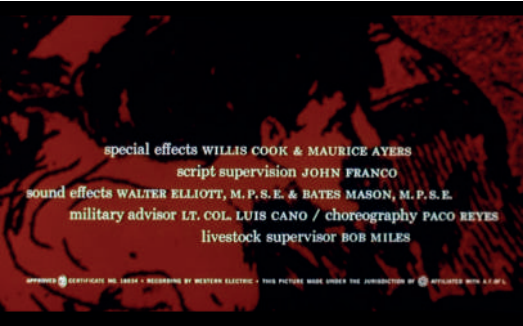
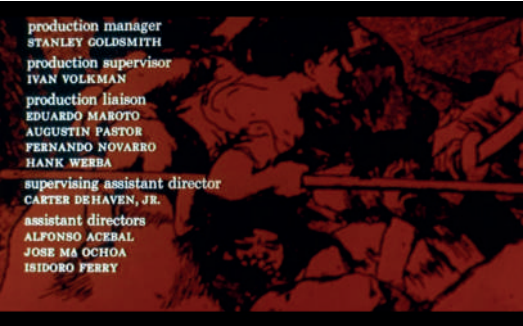
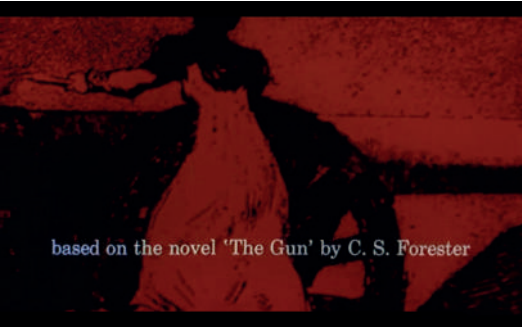
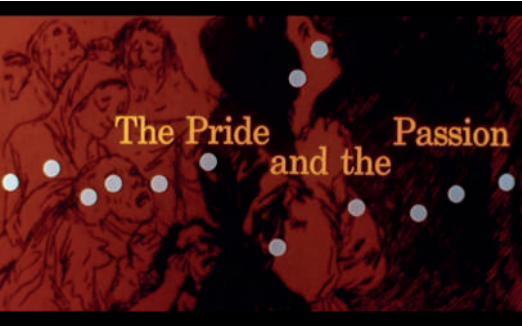


[Fig.19]



[Fig.20]





[Fig.22]

**La double-
page**

**comme
séquence**

Après avoir observé toutes ces analogies entre la couverture, les pages liminaires et le générique, vient la question de la mise en pages. Le montage est l’une des étapes fondamentales dans la réalisation d’un film, tout comme l’est la mise en pages dans celle d’un livre. Alors, peut-on composer un livre comme on compose un film ?

Dans un premier temps, il serait intéressant de mettre en parallèle ce qui définit le livre et ce qui définit le film. L’ouvrage de Paul Otlet, le *Traité de documentation, théorie et pratique* réédité sous le nom de *Le livre sur le livre*³⁶, initialement publié en 1934, m’a permis d’avoir une définition complète du livre. En effet, les livres convoquent les « expressions écrites des idées, instruments de leur fixation, de leur conservation, de leur circulation, ils sont les intermédiaires obligés de tous les rapports entre les Hommes³⁷ ». Mais le livre est aussi : « Un support d’une certaine matière et dimension, éventuellement d’un certain pliage ou enroulement sur lequel sont portés des signes représentatifs de certaines données intellectuelles³⁸ ». Le livre est donc un objet matériel, que l’on peut s’approprier. Il constitue à la fois le véhicule et le moyen de transport des idées, de la pensée. Il est composé de plusieurs éléments : intellectuels, matériels et graphiques. C’est-à-dire les idées et les réflexions, l’objet physique en lui-même, et la composition de son contenu. Par son contenu, on entend les éléments graphiques qui vont venir mettre en page les idées. Sont compris dans ces éléments les textes et donc les caractères typographiques, les images, la justification, les marges, les colonnes, les blancs, et quelle place on donne à chaque élément. De la composition de ces éléments graphiques en résulte la mise en page du livre.

Définissons maintenant le film. Toujours d’après *Le livre sur le livre*, les films « soulèvent des questions nombreuses³⁹ ». Comme document, on retrouve tels que pour les livres les éléments matériels (support), les éléments graphiques, les éléments intellectuels, les éléments scientifiques ou littéraires. On y retrouve aussi le cycle des opérations documentaires : élaboration (tourner un film), édition et inventaire, catalographie, critique, formation des collections, utilisation (projections)⁴⁰ ». Le film se constitue donc d’éléments intellectuels, c’est-à-dire d’un récit, qu’il soit fictif ou non-fictif, d’éléments graphiques tels que les images, les plans, les séquences,

³⁶
Otlet, Paul. *Le livre sur le livre*. Bruxelles: Les Impressions nouvelles, 2015.

³⁷
Ibid. p.53

³⁸
Ibid.

³⁹
Ibid. p.230

⁴⁰
Ibid.

des caractères typographiques, et d'éléments sonores tels que le son ou les voix. L'assemblage de tous ces éléments découle alors du montage.

La manière de mettre le contenu dans son contenant, c'est ce qui définit la mise en pages et le montage. Dans l'ouvrage de Paul Otlet, on peut constater une analogie entre les éléments qui composent le livre et le film, et de la manière dont ils sont composés. Mais ces derniers convoquent de façon totalement différente les sens du lecteur et du spectateur, ce qui va créer une différence dans l'expérience de ce dernier.

Avec l'influence du cinéma, beaucoup de graphistes ont commencé à réfléchir la mise en pages éditoriale à la manière du montage cinématographique. Ils pensent le livre à partir de l'espace, de sa durée, du mouvement et de son déroulé narratif, fictif ou non-fictif. Tous ces éléments viennent façonner l'expérience de lecture. Le film est vivant et les graphistes veulent en faire de même pour le livre. Leur but est de donner vie au livre, et pour cela ils ont cherché à le sortir de sa position statique.

Lors de mes recherches, je me suis beaucoup intéressée à l'œuvre de Massin, notamment pour ses couvertures génériques et ses pages liminaires, mais essentiellement pour sa vision et sa conception de la mise en pages. Robert Massin ⁴¹, designer graphique, typographe et maquettiste pour le Club du Livre, considère la mise en pages comme la scène, et même la mise en scène. Il se demande : « En quoi la mise en page diffère-t-elle de la scène ? ⁴² ». Il ne met pas de frontière entre les disciplines du graphisme, de l'architecture, du théâtre et du cinéma qu'il considère complémentaires. Pour lui, elles ont toutes pour mission de composer et d'organiser leur espace.

Dans son livre *La mise en pages* ⁴³, il énonce les éléments fondamentaux de la mise en pages : l'espace, le mouvement, la durée et la couleur. Il aborde aussi, d'une manière plus méthodique, les problèmes qui se posent aux graphistes lors de la composition : la construction de la page, l'utilisation des caractères typographiques, ou encore le rôle du blanc. Son texte sur la mise en pages apporte une meilleure compréhension et analyse de la composition éditoriale, et m'a permis d'explorer les relations existantes entre

⁴¹
Massin, Robert. *La mise en pages*. Paris : Hoebeke, 1999.

⁴²
Ibid. p.16

⁴³
Ibid.

la mise en pages et le montage cinématographique.

Le premier élément de la mise en pages qu'analyse Massin est l'espace. Il définit la page d'un livre comme un lieu scénique. Ici, il compare plutôt l'espace du livre à celui de la scène de théâtre. Mais on pourrait comparer la page d'un livre à l'espace filmique au cinéma, et plus particulièrement à l'espace diégétique et à l'espace narratif. L'écrivain et professeur André Gardies a écrit *L'Espace au cinéma* ⁴⁴ en 1993. Dans cet ouvrage, l'auteur analyse la manière dont fonctionne l'espace au cinéma à travers une approche sémio-narratologique. Il distingue 4 types d'espaces au cinéma : l'espace cinématographique, là où le secteur visionne le film. L'espace diégétique, c'est-à-dire là où se déroule l'action et ce qui est construit par le film. Il inclut ce qui est visible à l'écran, mais aussi ce qui est hors-champ. L'espace narratif, quant à lui, concerne la spatialité des personnages et leur implication dans le récit. Et enfin, l'espace du spectateur, qui lui se rapporte à la réception du spectateur. La page du livre et l'espace filmique sont les contenants, les lieux où se déploie le contenu ⁴⁵.

Robert Massin aborde ensuite la notion de durée. La durée, c'est un espace de temps, c'est une période qui est mesurable pendant laquelle a lieu un événement, un phénomène, une action, un état ⁴⁶. Mais dans le livre, c'est tout d'abord l'auteur qui nous donne un sentiment de durée, puis c'est au graphiste de matérialiser cette durée par la composition de la mise en pages : « Ainsi, on peut dilater le temps, le rétrécir ou le distordre ⁴⁷ ». Le graphiste joue avec la mise en pages et crée l'illusion du temps, notamment grâce à l'utilisation du blanc. En effet « Il est remarquable que le blanc [...] puisse être investi à la fois d'un rôle spatial [...] et de celui qui lui permet de donner une traduction visuelle de la durée ⁴⁸ ». À travers cet emploi du blanc, Robert Massin nous démontre que l'espace et le temps sont deux notions complémentaires et indissociables.

Toujours en lien avec les notions d'espace et de temps, Massin considère qu'il faut cadrer le livre dès le départ. On peut entendre par cadrer la définition d'un format, de la double-page, d'une grille, de colonnes, de marges. Ce sont ces éléments qui vont permettre de donner une structure au contenu. Ils participent au rythme de la mise en pages et à la disposition des éléments textuels et iconographiques.

⁴⁴
Gardies, André. *L'espace au cinéma*. Paris : Éditions Klincksiek, 1993.

⁴⁵
Ibid.

⁴⁶
Op. cit. Massin. *La mise en pages*. p.73

⁴⁷
Ibid.

⁴⁸
Ibid. p.76

De même, les éléments du film sont cadrés par la caméra qui impose un format. Les éléments contenus dans ce cadre font parti du champ. Le cadrage peut être fixe. Mais il peut être aussi mouvant, dans ce cas on parle alors de recadrage, qui correspond au mouvement de l'appareil qui recompose le cadre (qui suit un déplacement par exemple), ou encore de travelling, qui est un mouvement obtenu par le déplacement physique de la caméra dans l'espace. Ce cadre donne une limite à l'espace et au temps. Et à l'intérieur de ce cadre, le travail du graphiste est de façonner, de monter, de composer ce matériau brut afin de rendre un ensemble cohérent qui fait sens selon le point de vue qu'on lui donne.

D'après Massin, donner vie au livre, c'est lui donner du mouvement. En effet, il accorde une attention particulière à cette notion dans son texte. Mais quand on pense au livre, on pense à un objet figé, statique, qui n'est en mouvement que lorsqu'il est ouvert. C'est dans cette volonté d'induire du mouvement que les graphistes se sont appropriés les moyens du cinéma. La double page devient séquence, où chaque élément de la mise en pages est monté à la manière d'un film :

« la succession des images se fait suivant des séquences qui utilisent tous les moyens propres au récit cinématographique ou télévisuel : plans d'ensemble, plans américains, ou gros plans créent en permanence des contrastes conjointement avec des ruptures d'échelle ou le rôle spatial imparti du blanc, le texte lui même pouvant tenir d'un fil conducteur liant entre elles les images ⁴⁹ ».

L'important est de réussir à trouver un équilibre entre la cohérence graphique et le rythme de la mise en pages. Pour créer du mouvement, il faut chercher un point de tension entre les éléments, entre le poids des formes et des couleurs, entre le plein et le vide. Faire vivre le livre, c'est donner une nouvelle expérience de lecture et rompre avec les codes traditionnels du livre.

« C'est là l'essentiel : dès qu'on tourne la page il doit se passer quelque chose ⁵⁰ ».

Quand Massin parle des notions de temporalité, d'espace et de mouvement dans la mise en pages du livre, il parle de la page au singulier. Or, quand on pense au livre ouvert, au livre vivant, c'est à la double-page que l'on fait face. On ne

⁴⁹
Ibid. p.69

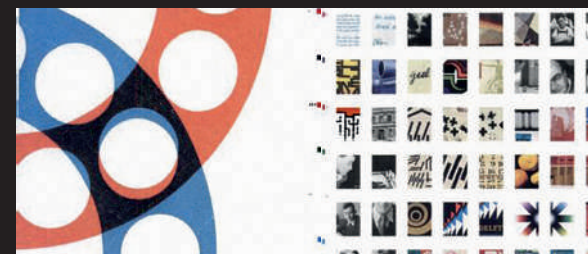
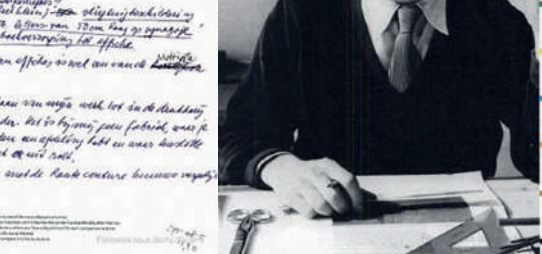
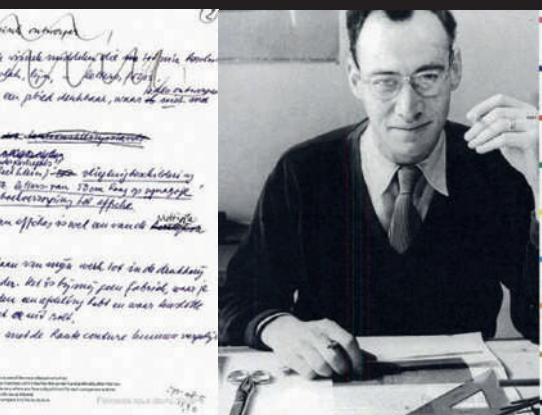
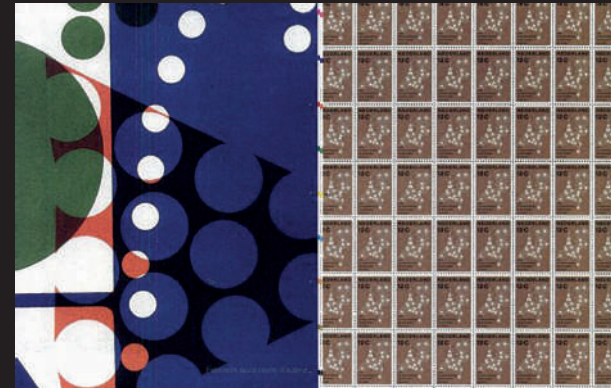
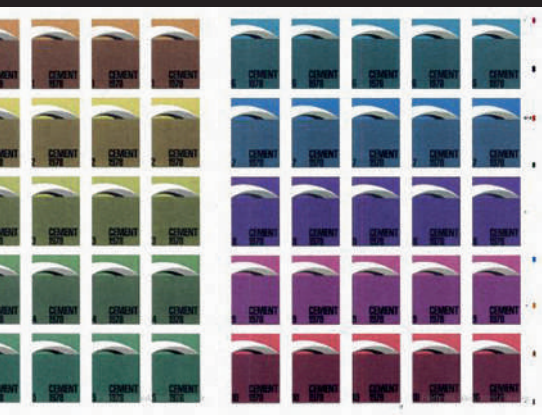
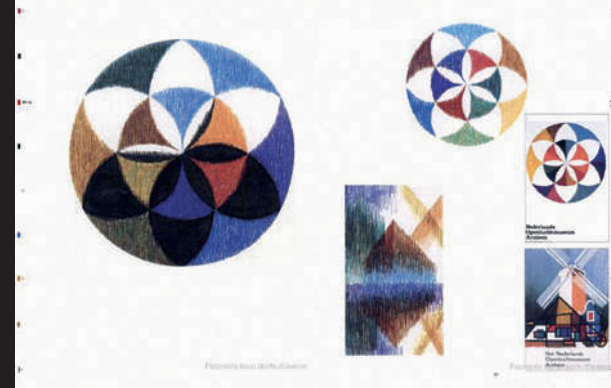
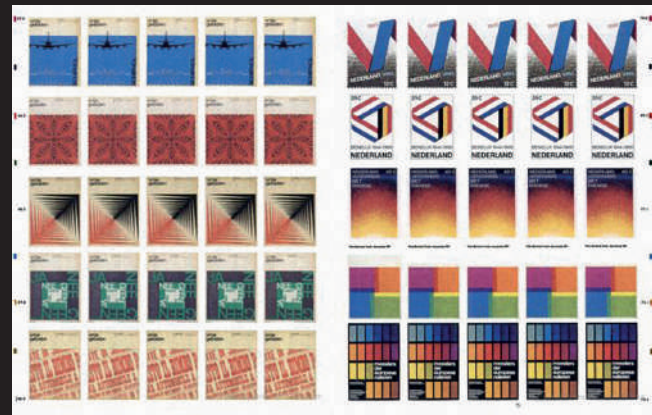
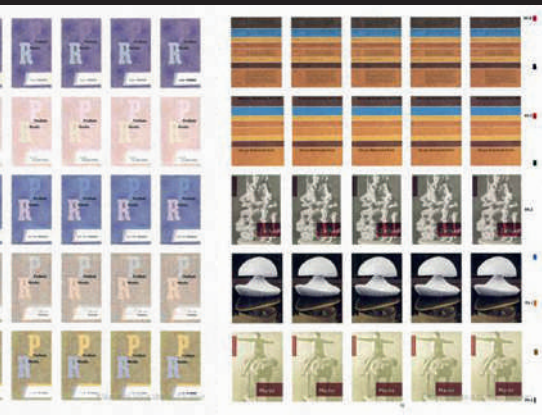
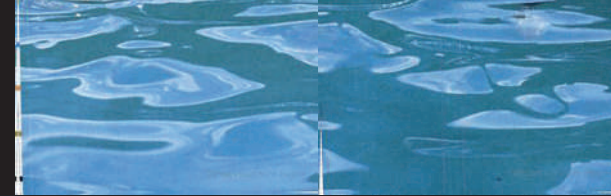
⁵⁰
Ibid.

peut composer une page sans penser à celle qui la précède et celle qui la suit. Il faut suivre un fil conducteur pour monter les pages les unes après les autres. Au cinéma, la séquence est l'unité entre le temps, l'espace et le mouvement. Elle est composée de différents plans et d'éléments qui, mis bout à bout, forment un tout et donc une séquence. Et une séquence pour le monteur est une double-page pour le graphiste.

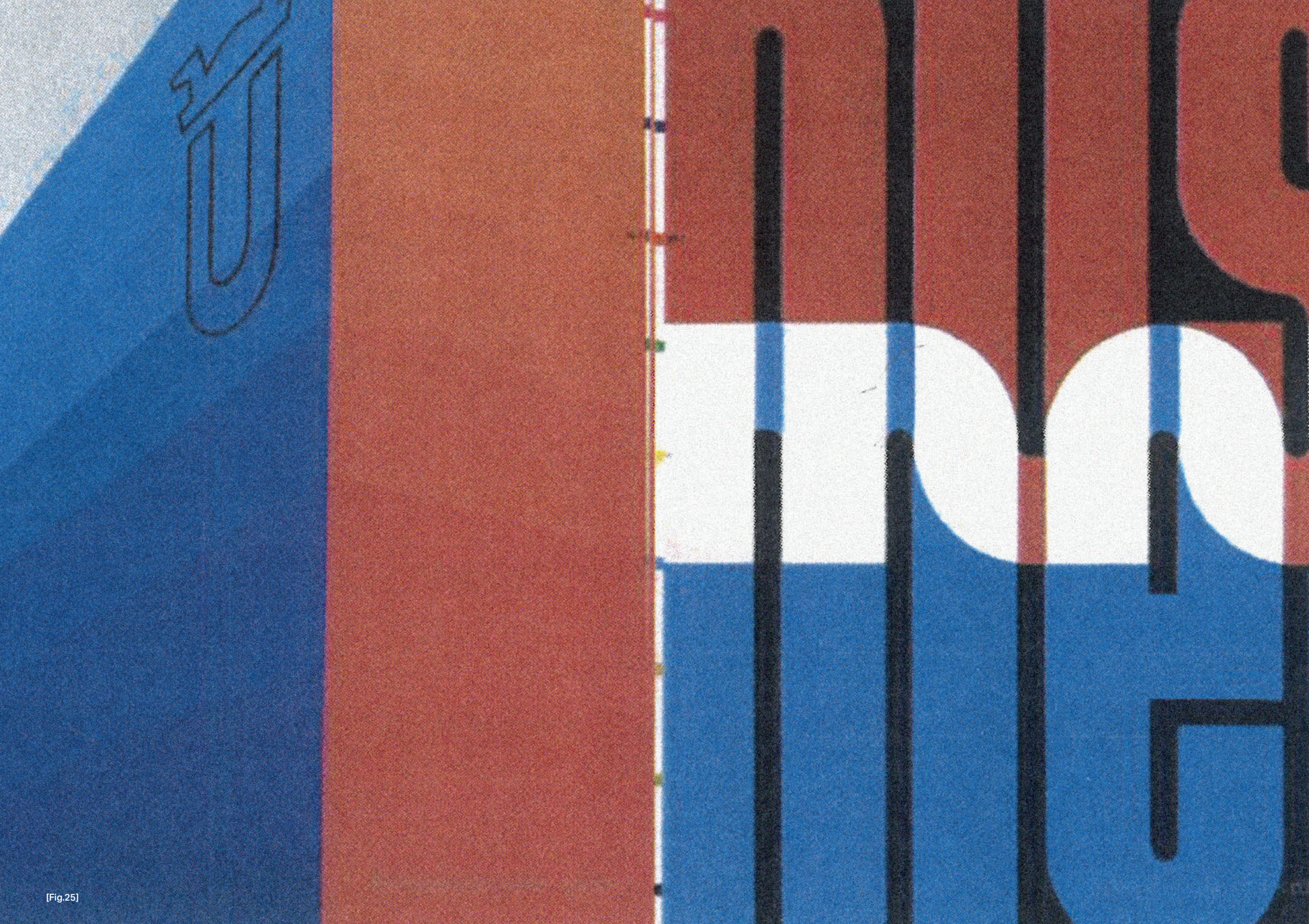
Nombreux sont les graphistes à revendiquer une pratique de monteur et à avoir développé une approche expérimentale autour du design éditorial de livre. À commencer par Irma Boom. Cette graphiste néerlandaise est connue pour repousser les limites du design traditionnel du livre. Elle pense le livre dans sa totalité et son approche du design éditorial se présente comme une expérience immersive pour le lecteur. Le livre et la composition sont de réels terrains d'expérimentation pour Irma Boom. Elle a réalisé le livre *Otto Treumann : Graphic Design in the Netherlands* ⁵¹ [Fig.23 à 25], écrit par Otto Treumann et Toon Lauwen et publié en 2001. Dans cette monographie rétrospective autour du travail du designer graphique Otto Treumann ⁵², Irma Boom joue avec un principe de composition qui rappelle le montage. À partir de son point de vue, elle propose sa propre interprétation et donne une nouvelle perspective du travail d'Otto Treumann à travers une collection d'images et de textes qu'elle a elle-même sélectionnée pour ce projet. Elle utilise un principe de vignette pour classer les images, à la manière d'un storyboard. Les images se répètent, forment des plans et composent une séquence qu'est la double-page. Au fil des pages, la taille des vignettes s'agrandit et invite le lecteur à s'attarder sur des détails de l'œuvre d'Otto Treumann grâce à des recadrages et des plans serrés sur les images. Elle alterne et confronte des pages remplies de vignettes d'images avec des pages beaucoup plus aérées, composées de scans de textes ou de croquis du designer, qui permettent de ralentir le rythme. Cette tension entre le plein et le vide est décuplée par la fluctuation de la taille des marges entre les différents éléments et surtout entre les images. La composition vient créer un séquençage narratif qui vient faire vivre le récit. Et dans sa manière de monter les éléments, et plus particulièrement son rapport aux images, Irma Boom raconte une histoire et nous donne sa propre vision du travail d'Otto Treumann.

⁵¹
Treumann, Otto Henrich, et Lauwen, Toon. *Otto Treumann: Graphic Design in the Netherlands*. Rotterdam : 010 Uitgeverij, 1998. (maquette : Irma Boom)

⁵²
Otto Treumann (1919-2001) était un graphiste d'origine allemande qui a joué un rôle important dans la conception néerlandaise d'après-guerre.



[Fig.24]



Florian Lamm, designer graphique allemand, fondateur du studio Lamm & Kirch avec son partenaire Jakob Kirch, a dessiné la maquette éditoriale du livre *Amateur*⁵³ [Fig.26 à 36], écrit par Fabian Reinmann en 2013. Ce livre reprend l'histoire vraie de l'espion russe Rudolph Abel, arrêté à New York en 1957. L'espion a utilisé son métier d'artiste et de photographe comme couverture. Florian Lamm a réussi à collecter des documents d'archives du FBI sur l'espion et a composé le livre comme une véritable enquête. Le graphiste reprend le principe du chutier et présente les images comme des rushes. On passe d'une scène à une autre au fur et à mesure que l'on tourne les pages. Sur certaines pages, on découvre des images d'archives montrant le studio et l'atelier d'artistes d'Abel. Étant confidentielles, le graphiste les a modifiées avec différents filtres, qui les transforment en dessins, afin de pouvoir les utiliser. Pour ces images confidentielles, Lamm alterne entre plans larges pour montrer l'entièreté de la pièce et plans serrés, pour montrer des détails qui se confondent en indices. Le rouge vermillon est utilisé comme transition, marque la fin d'une scène et accorde un moment de pause au lecteur. La mise en pages du livre plonge le lecteur au cœur de cette enquête.



53
Reinmann, Fabian. *Amateur*.
Hannover : Kunstverein
Hannover, 2013. (maquette :
Florian Lamm)



[Fig.26 à 36]

Batiar Suter, artiste suisse, oriente son travail sur l'édition et la photographie. Le livre, un de ses médiums de prédilection, est l'espace où elle explore la matérialité des images. Elle collecte des images, de différents médias, souvent d'archives, et les confronte les unes aux autres. Elle les sort de leur contexte initial et vient créer un dialogue et des correspondances en les juxtaposant les unes à côté des autres. Son travail repose essentiellement sur la composition de l'image sur la double-page, à la manière du montage cinématographique. Cette combinaison iconographique, souvent aléatoire, forme un récit, écrit une histoire qui n'est que purement visuelle.

Dans le cadre de l'exposition *Radial Grammar*⁵⁴ [Fig.37 à 41], au BAL à Paris, Batia Suter a conçu une édition dans laquelle elle convoque des images de sa collection d'archives et plus particulièrement des revues de sciences naturelles et d'histoire de l'art. Elle combine de manière intuitive les images et crée des correspondances entre les motifs aux formes circulaires et organiques :

« Objets usuels, icônes scientifiques, empreintes végétales ou animales, reproductions d'œuvres... le flux nous immerge dans un voyage iconographique construit autour de formes radiales⁵⁵ ».

Dans ces séquences d'images, elle questionne la perception de l'image et sa relation avec les autres.

Dans une démarche similaire, elle a conçu *Parallel Encyclopedia 1*⁵⁶ [Fig.42 à 51] et *Parallel Encyclopedia 2*⁵⁷ [Fig.52 à 61], entre 2004 et 2016. Dans ces deux encyclopédies, elle rassemble une grande quantité d'images de nature hétéroclite, provenant de sa collection. Les ouvrages ne contiennent pas de texte, et les images n'ont pas de légende. Les seules sources d'informations disponibles sont ce que nous interprétons des images. Batia Suter interroge les relations existantes entre les différentes natures d'images, une fois décontextualisées : « l'artiste construit un langage visuel à la fois personnel et nouveau⁵⁸ ». La forme traditionnelle de l'encyclopédie est repensée comme un espace libre où les images communiquent entre elles de manière intuitive, cherchant en elles des correspondances formelles et symboliques. Jérôme Dupeyrat parle du travail de l'artiste dans la Revue Faire n°07 — *Un livre : Parallel Encyclopedia, Batia Suter*⁵⁸. Il évoque notamment sa relation au montage cinématographique dans *Parallel Encyclopedia 1* et 2. L'artiste joue avec la forme du livre :

54
Batia Suter. *Radial Grammar*. Paris : Roma Publications/ LE BAL, 2018.

55
Le Bal. « Batia Suter. *Radial Grammar* ». Consulté le 09/10/24. URL : <https://www.le-bal.fr/publications/batia-suter>

56
Suter, Batia. *Parallel Encyclopedia 1*. 2007. Réédition, Paris : Roma Publications, 2021.

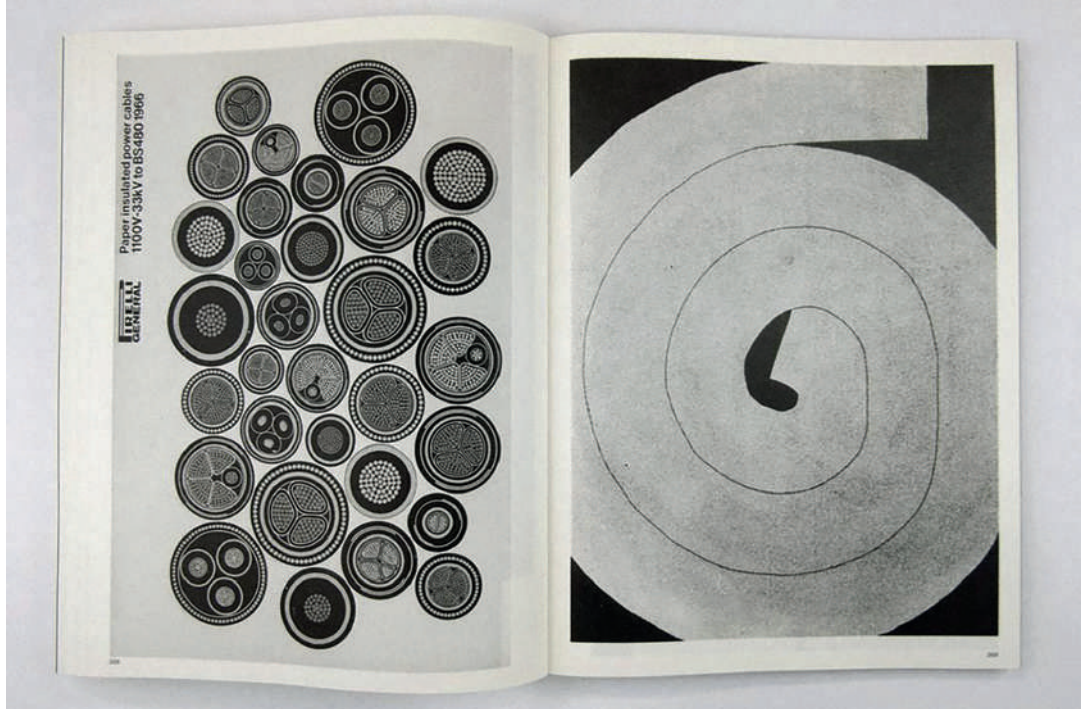
57
Suter, Batia. *Parallel Encyclopedia 2*. Paris : Roma Publications, 2018.

58
Dupeyrat, Jérôme. Revue Faire n°7 — *Un livre : Parallel Encyclopedia, Batia Suter*. Paris : Empire, 2018.

« C'est la force du codex et, plus précisément, de sa reliure, que de fixer et de souligner les rapprochements proposés par l'artiste, de les matérialiser au-delà de son esprit et de sa table de travail, afin de les rendre opérants auprès des récepteurs⁵⁹ ».

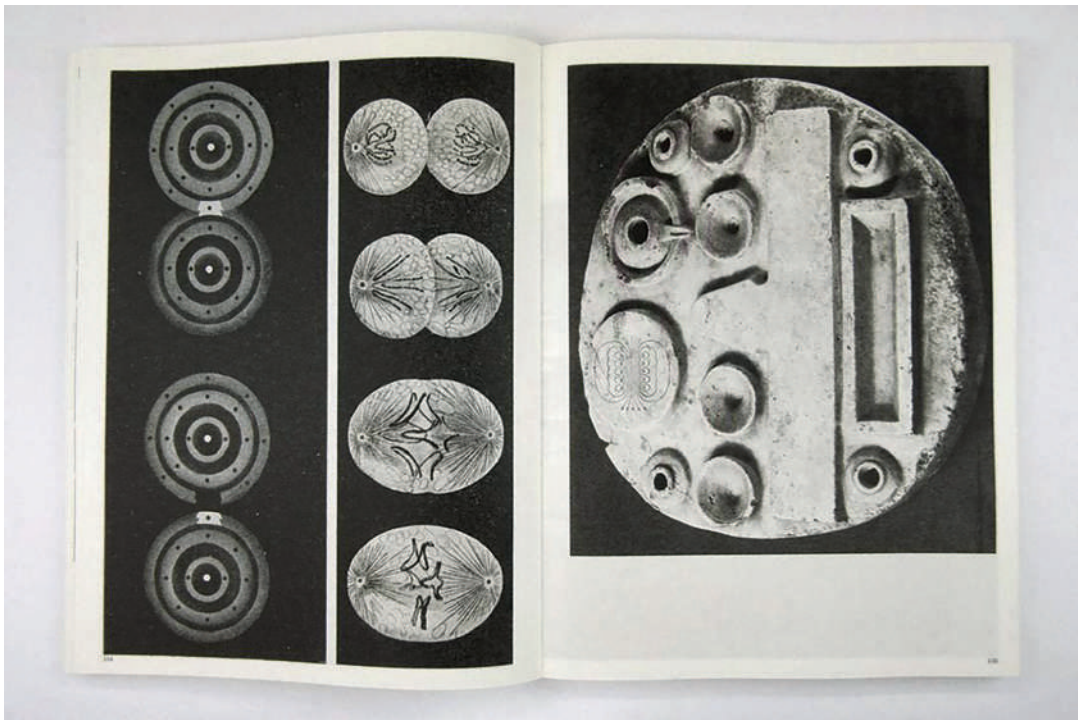
Jérôme Dupeyrat explique que Batia Suter se sert de la double-page comme espace de séquençages ou viennent se succéder les images dans des compositions linéaires ou éparées. Batia Suter écrit son récit par l'image et laisse une grande part de liberté au lecteur qui est maître de son interprétation.

En pensant au livre vivant, les graphistes ont réfléchi à la composition du livre à partir de la double-page. Ils composent les éléments de cet espace comme le ferait le monteur avec les différents plans d'une séquence.

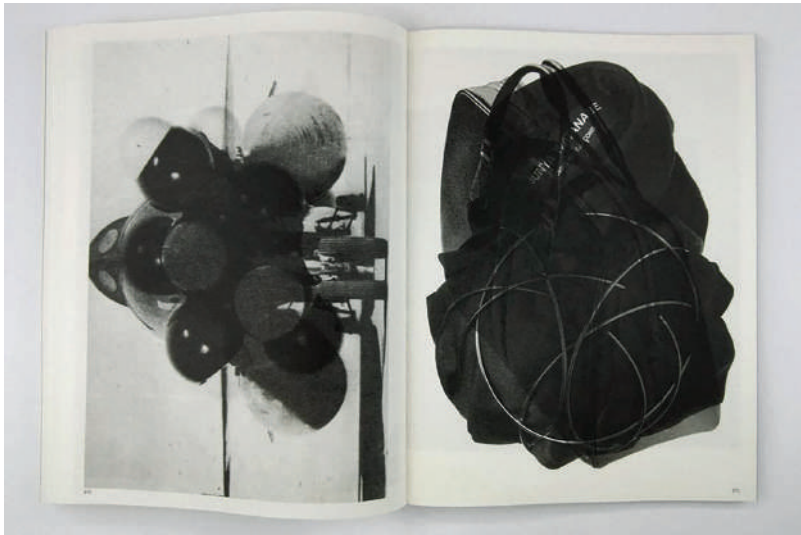


[Fig.37]

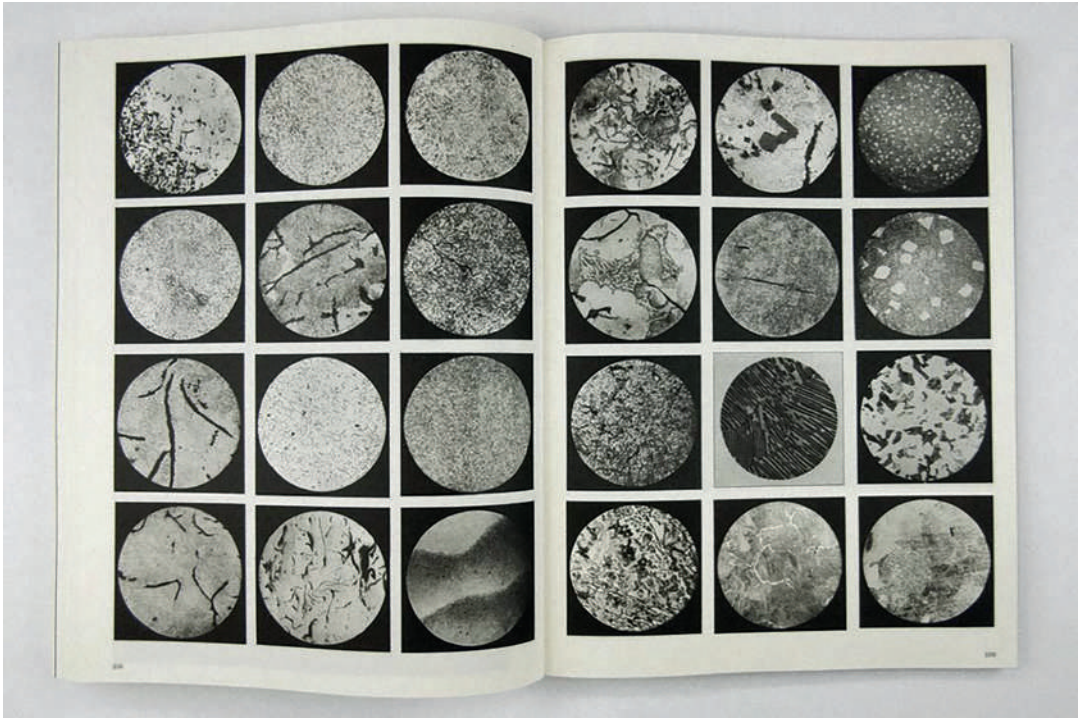
[Fig.37 à 41] Batia Suter, *Radial Grammar*, édition, 2018
[Fig.42 à 51] Batia Suter, *Parallel Encyclopedia 1*, édition, 2021
[Fig.52 à 61] Batia Suter, *Parallel Encyclopedia 2*, édition, 2018



[Fig.38]

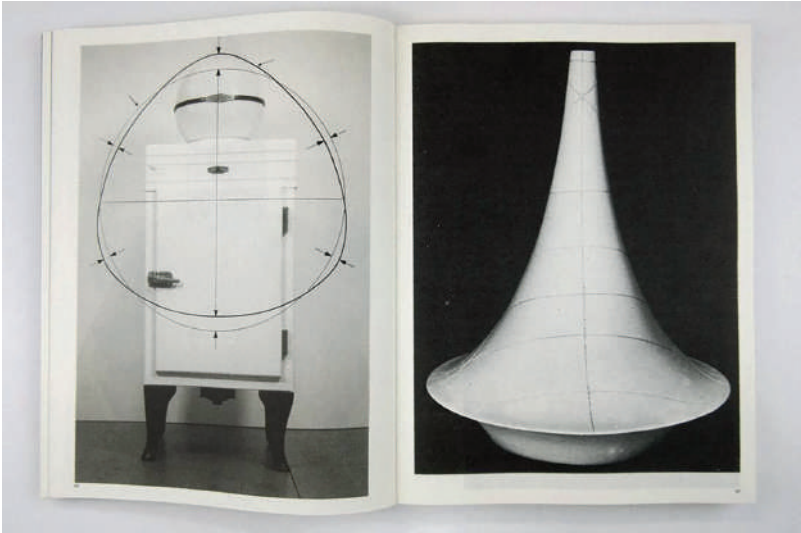


[Fig.39]



[Fig.41]

[Fig.40]



[Fig.42 à 49]

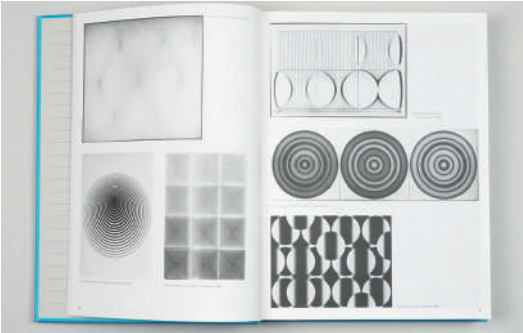
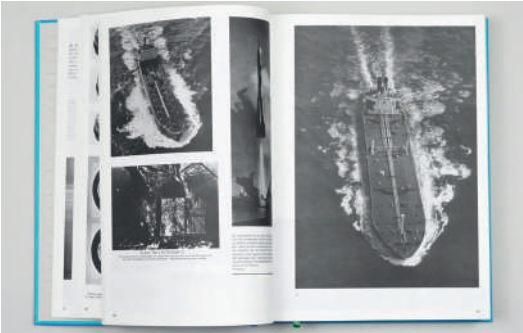


[Fig.50]



[Fig.51]





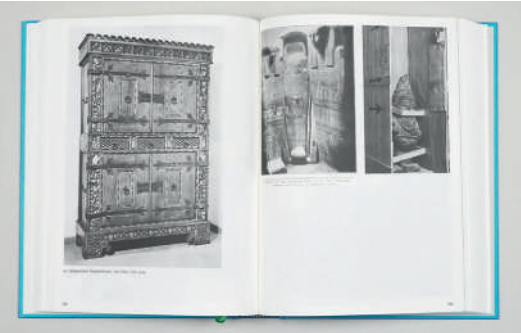
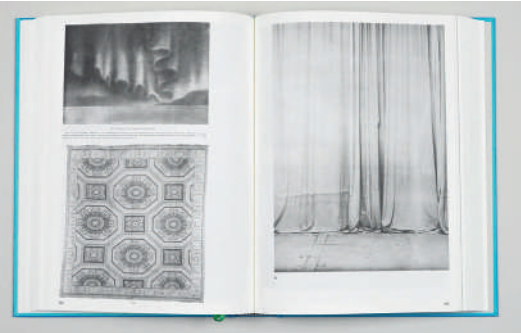
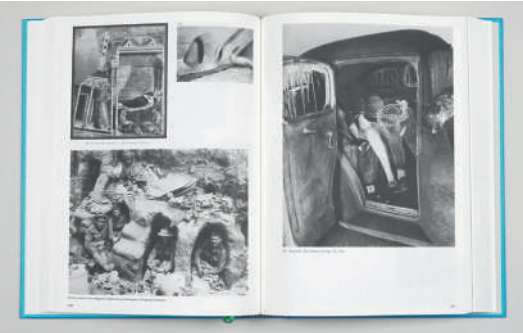
[Fig.52 à 55]



[Fig.56]



[Fig.57]



[Fig.58 à 61]

La voix du texte

« Un livre est une voix qu'on entend, une voix qui nous parle, qui gagne notre confiance, d'autant mieux qu'elle s'insinue plus doucement, plus intimement ; c'est la pensée vivante d'une personne séparée de nous par l'espace et le temps ⁶⁰ », Gabriel Beauchesne.

La typographie et sa composition sont des éléments essentiels de la mise en pages. La typographie est la voix du texte. Elle représente les acteurs qui jouent leur texte et elle incarne aussi la musique, les sons, les bruitages. Au cinéma, les éléments sonores sont multiples. Le spectateur du film est capable d'entendre et de distinguer un son d'un autre, la voix d'un acteur, ou encore une musique jouée en arrière-plan. Dans le livre, il est difficile de rendre tous ces éléments distinctifs et surtout de les faire ressentir.

Par son choix de typographie, le graphiste peut révéler les subtilités du texte, le genre littéraire et le style de l'auteur. De nombreux éléments sont à prendre en compte : la graisse du caractère, les empattements, l'espacement entre les lettres, l'harmonie et l'équilibre entre le plein et le vide et donc entre le noir et le blanc. La façon dont la typographie est composée, la taille de corps, la taille de l'interlignage, l'espacement entre les mots, ou encore la taille du bloc de texte peut avoir un incident sur la lecture. Une typographie mal employée a des conséquences sur le lecteur. Comme il est expliqué dans le texte *Le Verre de cristal ou la typographie devrait être invisible* ⁶¹ écrit par Béatrice Ward. Pour l'auteuriste, la typographie a pour but premier de transmettre de la pensée, de transmettre une idée d'une personne à une autre :

« La conversation, l'écriture et la typographie sont toutes à proprement parler des formes de transmission de la pensée, et c'est la capacité et le désir ardent de transférer et de recevoir le contenu de l'esprit qui sont presque à eux seuls fondement de la civilisation humaine ⁶² ».

En résumé, elle se doit d'être claire pour servir le texte. Selon Béatrice Ward, une typographie expressive a plutôt des fins à servir la publicité, car elle peut empêcher le lecteur de lire correctement un texte et d'en comprendre toutes ses subtilités.

Il est vrai que l'utilisation d'une typographie servante est favorable pour certains genres de textes, notamment les textes explicatifs, comme par exemple des écrits scienti-

⁶⁰
Gabriel Beauchesne cité dans Otlet, Paul. *Le livre sur le livre*. Bruxelles : Les Impressions nouvelles, 2015.

⁶¹
Ward, Béatrice. « The Crystal Goblet », *Sixteen Essays on Typography*. Londres : The Sylvan Press, 1955.

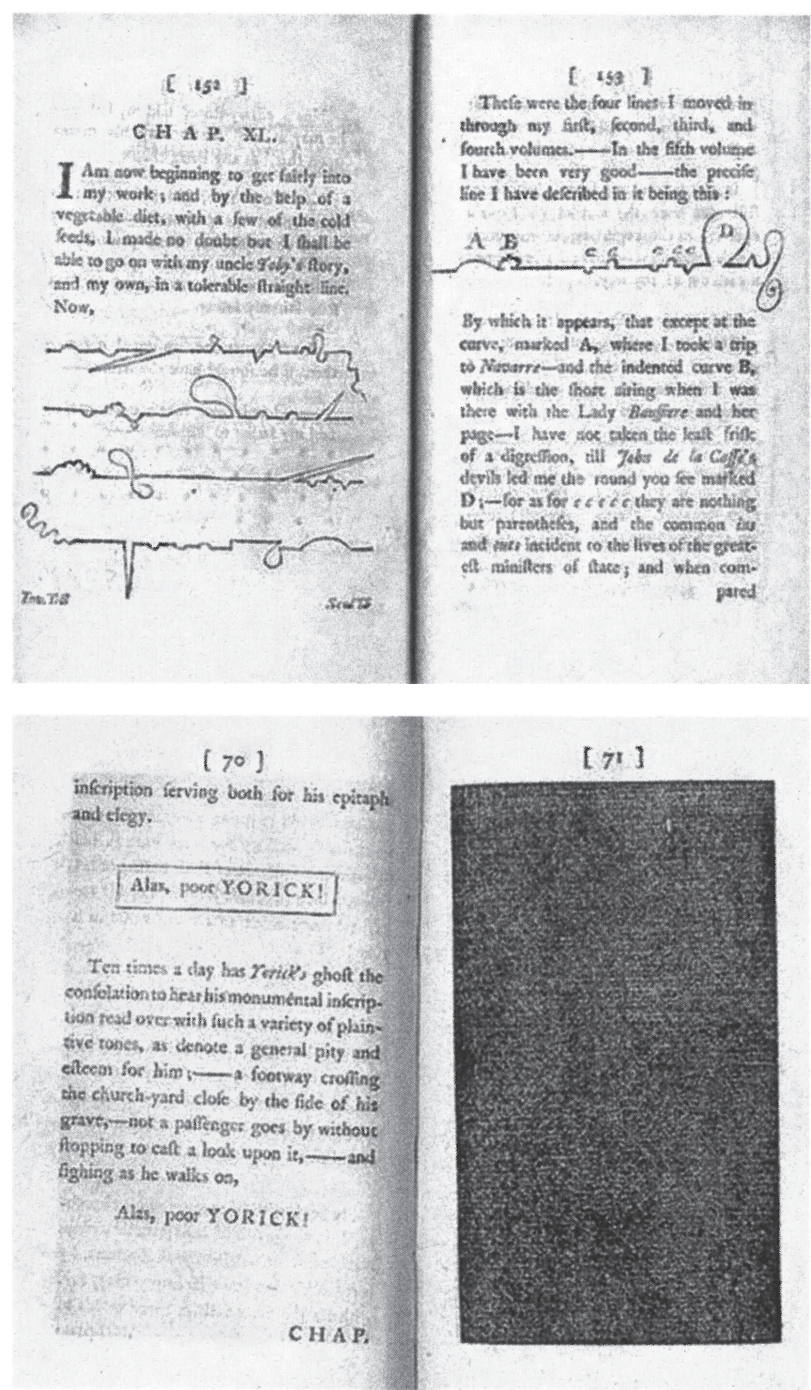
⁶²
Ibid.

fiques. Mais il ne faut pas condamner l'utilisation de la typographie expressive qui, utilisée de manière habile, peut faire vivre le texte et éveiller ou décupler les émotions du lecteur. En revendiquant le livre ouvert, le livre vivant, les graphistes ont cherché à sortir la typographie et sa composition de cet état statique. De la même manière que les voix font vivre le film, les graphistes ont su se saisir de la typographie pour donner voix aux livres.

Un des tout premiers exemples que l'on peut citer sur l'approche expérimentale de la typographie est l'édition originale de *Vie et opinions de Tristram Shandy*⁶³ [Fig.62 et 63] de Laurence Sterne, écrite à partir de 1759. Bien que cet ouvrage ait vu le jour un peu plus d'un siècle avant l'apparition du cinéma, il témoigne déjà d'une préoccupation pour l'expérimentation de la typographie et de sa composition. Cette chronique, qui s'étend sur près de neuf volumes, nous fait suivre les membres de la famille Shandy vivant dans une grande maison campagnarde et de toutes les personnes qui les entourent. On assiste à leurs débats passionnés et parfois même enflammés à travers diverses questions autour de l'art, de la guerre, de l'amour, en passant par l'éducation et la religion. Ce roman, considéré comme la liberté absolue de cet écrivain, déroge aux règles du classique. Laurence Sterne s'amuse à surprendre le lecteur. À travers ce roman, l'auteur déconstruit le récit mais aussi le livre. Il utilise les tirets d'une manière assez surprenante, de sorte à ce qu'on les confonde avec les mots. Les blocs de texte sont condensés, entourés par un espace important des marges. Il utilise des caractères typographiques différents, et écrit même certains passages dans une langue étrangère. Au travers de ces jeux typographiques, l'auteur se sert de la page blanche. Par exemple, il laisse au lecteur une page vierge afin de laisser le lecteur dessiner le portrait d'un des personnages. À l'opposé de la page blanche, il va se servir de la page noire pour suggérer la mort d'un personnage. Il questionne la représentation graphique historique de la notion du temps à travers des frises chronologiques représentées par des lignes dessinées à la main. Laurence Sterne déconcerte son lecteur, et lui accorde aussi une certaine liberté et même un rôle à jouer dans l'expérience de lecture de son roman. Ici, la typographie questionne la matérialité de l'écrit et son rôle dans la transmission des idées.

63
Sterne, Laurence. *Vie et opinions de Tristram Shandy*. Paris : Chez Rouault, 1776.

[Fig.62 et 63]



[Fig.62 et 63] Laurence Sterne, *Vie et opinions de Tristram Shandy*, édition, 1776

Robert Massin, graphiste et typographe avant-gardiste dont j'ai parlé précédemment pour sa conception de la mise en pages, a longtemps expérimenté la forme de la typographie et la manière dont il la met en page. La typographie est pour lui un moyen de retranscrire et de faire ressentir au lecteur toutes les nuances et les couleurs d'une intonation, d'une parole, d'une conversation, d'un bruit, d'une musique. Son travail d'expérimentation de la typographie expressive est considérable et prouve d'autant plus la relation qu'il entretient avec le cinéma et le théâtre.

Le film musical, est un genre de film qui mêle musique, chant et danse. On pourrait citer notamment *West Side Story*⁶⁴, *Grease*⁶⁵ ou encore *La La Land*⁶⁶. Faire entendre la musique dans un livre, ou encore la simuler peut relever un défi pour le graphiste. La musique se vit, se ressent, et s'entend. Faire éprouver ces sentiments à travers une mise en pages paraît complexe. Pourtant, Robert Massin s'est prêté à la tâche avec *Hommage à Piaf*⁶⁷ [Fig.64 et 65], publié dans la revue littéraire américaine *Evergreen Review*, en 1965. *La Foule*⁶⁸ d'Edith Piaf fut l'objet d'une interprétation typographique qui se déploie sur trois doubles-pages, accompagnées des photographies d'Emil Cadoo, photographe américain.

Massin expérimente encore plus loin avec ce travail la manipulation typographique qu'il avait déjà explorée dans des œuvres précédentes. La typographie danse, vibre, joue, s'étire et vient se déformer au gré des notes de la chanson et de la voix d'Edith Piaf. Les photographies de la chanteuse, où on la voit habitée par la chanson, renforcent le jeu typographique de Massin. Ces pages font coexister la musique, la typographie et la photographie. La réussite de Massin dans cet exercice réside dans sa capacité à simuler chez le lecteur une expérience auditive par des moyens visuels et dans un média silencieux. Son travail illustre tout le potentiel de la typographie lorsqu'elle est libérée de ses contraintes conventionnelles.

- 64 Robbins, Jerome et Wise, Robert. *West Side Story*, [DVD]. The Mirisch Corporation, Seven Arts Productions, Beta Productions, 1961.
- 65 Kleiser, Randal. *Grease*, [DVD]. Paramount Pictures, 1978.
- 66 Chazelle, Damien. *La La Land*, [DVD]. Summit Entertainment, Marc Platt Productions, Impostor Pictures, Black Label Media, 1978.
- 67 Massin, Robert et Cadoo, Emil J. « Hommage à Piaf ». *Evergreen Review* n° 38. New York : Evergreen Review, 1965.
- 68 Édith Piaf. « La Foule ». Columbia, 1946.



[Fig.64 et 65]



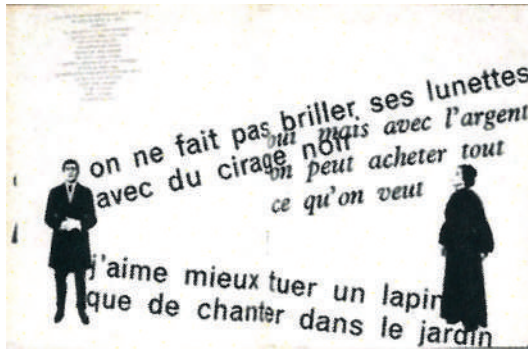
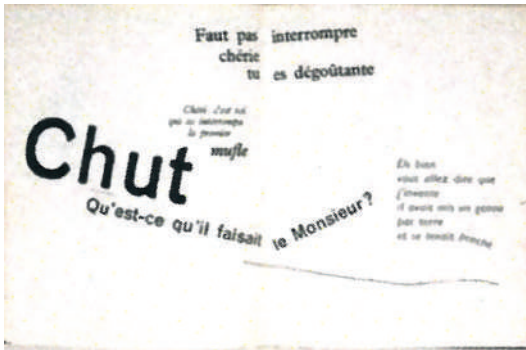
[Fig.64 et 65] Robert Massin et Emil J. Cadoo, *Hommage à Piaf*, édition, 1965

Le théâtre possède un jeu d'acteur différent de celui des acteurs du cinéma. Ils ont tendance à surjouer les émotions, à avoir un jeu beaucoup plus extravagant, et parfois absurde. Le décor des pièces de théâtre place le contexte pour le spectateur, mais ce dernier doit user de son imagination afin de rentrer pleinement dans l'histoire de la pièce. C'est avec son jeu que l'acteur va l'aider. On pourrait penser la même chose du livre. C'est un objet statique, et même quand il y a une iconographie, le lecteur doit laisser place à son imagination. La typographie, comme le jeu d'acteur, peut servir au graphiste pour exagérer un mot, une phrase, ou encore simuler une intonation.

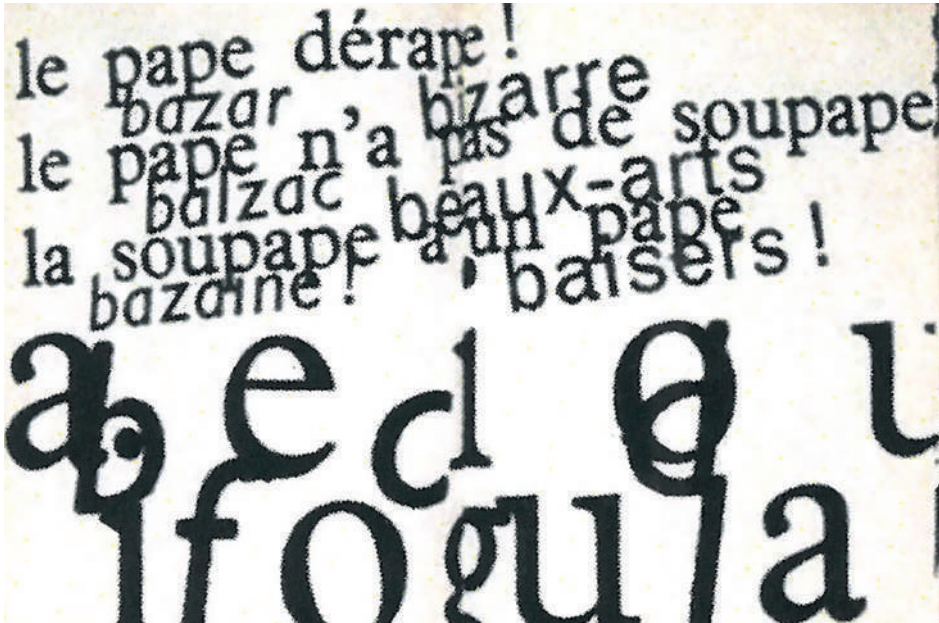
Robert Massin a aussi dessiné la maquette de *La Cantatrice Chauve*⁶⁹ [Fig.66 à 75], une pièce de théâtre écrite par Eugène Ionesco en 1950. Cette pièce, avec une vision pessimiste, relève l'absurdité de l'existence et ne voit comme fin que la mort. Massin s'est imprégné de la pièce afin de retranscrire au mieux toutes les variations sonores : les pauses dans le dialogue, les moments de silence, les moments d'intensité, les voix qui se chevauchent. Tous ces éléments renvoient à l'énergie et à l'essence de cette pièce de théâtre. Massin joue avec la typographie et sa composition pour donner une expressivité au texte, et offre la sensation au lecteur d'assister réellement à une représentation. Le jeu des acteurs prend vie grâce à la typographie et ses variations : la taille, le rythme, la graisse, les déformations, les vibrations, les espaces. Le jeu d'acteur devient le jeu typographique. De plus, les personnages sont aussi représentés, avec des silhouettes en noir et blanc, ce qui permet d'établir un rapport entre image et texte. À certains moments, il est même impossible de lire le texte, créant alors une sorte de cacophonie, et renvoie à l'absurdité de la scène. Le but de Massin était de rendre ce livre aussi vivant que la pièce et que le lecteur ressente la même émotion, la même confusion, et le même dynamisme du jeu des acteurs.

69
Ionesco, Eugène.
La Cantatrice Chauve.
Paris : Gallimard, 1964.
(maquette : Robert Massin)





[Fig.67 à 73]



[Fig.74 et 75]

Dans une autre démarche, le travail de David Carson, graphiste américain, et plus précisément son approche expérimentale de la typographie dans son livre *The End of Print : The Gracie Design of David Carson* ⁷¹ [Fig.76 à 81]. David Carson présente dans cette monographie, les travaux qu'il a réalisés lorsqu'il était directeur artistique dans les magazines Ray Gun et Beach Culture. Son travail autour de la typographie est loin de respecter les codes conventionnels. Dans *Typographie et rhétorique du lisible. Les créations de David Carson* ⁷², écrit par Christian Vandendorpe en 2003, l'auteur explique :

« En tournant les pages, on découvre que rien n'a été épargné de l'idéal typographique de perfection et de lisibilité : le faux titre est presque entièrement masqué par un collage ; la date de publication est introuvable ; le livre ne comporte ni titre courant ni numérotation des pages. Surtout, la maquette d'ensemble ne présente aucune régularité : certaines pages offrent une marge supérieure très large alors que la plupart ne laissent aucun espace entre le bord et le texte ⁷³ ».

David Carson joue de la typographie non pas comme un élément textuel mais plutôt comme une image. En jouant avec des découpages, des collages et des superpositions entre image et texte, David Carson crée des compositions qui sont déstructurées et désordonnées. Son approche expérimentale de la typographie expressive joue des notions de lisibilité et d'illisibilité. Christian Vandendorpe ajoute que la typographie « s'affirme comme un langage capable de jouer sur divers plans et de susciter des effets ⁷⁴ ».

David Carson cherche à travers ses montages typographiques à susciter une émotion chez son lecteur en le sortant de sa zone de confort. Dans sa manière de composer et d'utiliser la typographie, et bien qu'il ne le revendique pas clairement, David Carson propose une mise en scène qui se rapproche du cinéma. La typographie, en donnant vie à la page provoque une réaction et une émotion chez le lecteur.

71
Blackwell, Lewis et Carson, David. *The End of Print : The Gracie Design of David Carson*. Londres : Laurence King Publishing, 2000.

72
Vandendorpe, Christian. « Typographie et rhétorique du lisible. Les créations de David Carson », *Communication et Langages* n°137. Paris : Arman Colin, 2003.

73
Ibid. p.6.

74
Ibid. p.11.



[Fig.76 à 81]

Le jeu des sens

Le livre et le film impliquent et réveillent des sens différents chez le lecteur et le spectateur. Le livre engage la vue et le toucher. Le lecteur lit le texte et parcourt les images. Mais il regarde aussi le livre dans sa totalité. Il touche le livre en l'ouvrant, en le manipulant, et ressent la matérialité du papier, les particularités de la reliure ou encore le poids du livre. Le film engage lui aussi la vue et généralement l'ouïe. Le spectateur visionne le film et entend la voix des acteurs, le son, les bruitages, la musique. La question du format se pose pour le livre et le film, mais l'expérience de la matérialité est propre au livre. Malgré les analogies existantes entre ces deux supports, c'est dans cette réflexion autour du format et de la matérialité que l'on observe des points de rupture dans la relation entre le livre et le film.

Le format est un terrain d'expérimentation aussi bien pour le livre que pour le film. Au cinéma, le format est déterminé selon la largeur de la pellicule de support et les dimensions de la fenêtre de la caméra ⁷⁵. Il existe de nombreux formats de film, mais le plus populaire à ce jour reste le 1.85, le standard américain. Le ratio du format influence plusieurs paramètres dans la réalisation du film : les plans, le cadrage ou encore le montage. Le film *Mommy* ⁷⁶, écrit et réalisé par Xavier Dolan, a été filmé au format carré 1.1. Ce format inhabituel donne au spectateur la sensation d'être oppressé, enfermé. Ce sentiment de gêne est recherché par le réalisateur. Le film met en scène un jeune adolescent violent et hyperactif qui entretient une relation mouvementée avec sa mère, aidés par leur voisine qui souhaite apaiser les tensions. Xavier Dolan aborde des sujets très durs, poignants, et cette tension palpable tout au long du film est entretenue par le format carré. Le spectateur a beau être derrière l'écran, il se sent pris au piège avec les personnages. Mais le format carré finit par se déployer dans un format 1.85. Le jeune adolescent heureux, en écartant les bras, agrandit le cadre de l'écran. Par son geste, il libère le spectateur de ce format étouffant. Le format ici, sert au réalisateur à accentuer le caractère dramatique du film et à réveiller les émotions du spectateur.

Pour le livre, la question du format rejoint d'une manière évidente celle de la matérialité. Par la matérialité, j'entends les différents types de papier employés, la reliure ou encore les techniques d'impressions. La matérialité du livre

⁷⁵
Ciné Club de Caen.
« Le format ». Consulté
28/10/2024. URL : [https://
www.cineclubdecaen.com/
analyse/format.htm](https://www.cineclubdecaen.com/analyse/format.htm)

⁷⁶
Dolan, Xavier. *Mommy*,
[DVD]. Metafilms, Sons
of Manual, 2014.

convoque les sens du lecteur et peut décupler ou faire naître d'autres émotions lors de sa lecture. Le fait de pouvoir toucher et manipuler le livre, donne au lecteur un pouvoir sur celui-ci et sur sa lecture. La conception du livre est elle aussi un lieu d'expérimentations pour les graphistes.

Irma Boom, que j'ai mentionnée auparavant, interroge les rapports entre la conceptualisation du livre et sa matérialisation, et la manière de convoquer le sensible. Elle confronte le livre à son poids, à sa matière et à son format.

L'une de ses réalisations la plus connue est *SHV Think Book 1996-1896*⁷⁷ [Fig.82 et 83]. En collaboration avec l'historien de l'art Johan Pijnappel, ils ont conçu un objet commémoratif célébrant le centenaire de la Steenkolen Handels-Vereeniging, commandé par l'entrepreneur Paul Fentener van Vlissingen. Cet objet, qui a mis 5 ans à être réalisé, avait pour but d'inspirer les générations futures de cette multinationale. Ce livre, au format 170 x 225 x 113 mm, est composé de 2136 pages pour un poids de 3,5kg. Ici, Irma Boom déploie le livre jusqu'aux extrêmes. Cet objet plus qu'imposant, sort le lecteur de son confort habituel et lui propose une expérience de lecture singulière. La graphiste s'est servie de différents types de papiers et de couleurs pour la composition du livre, que l'on peut voir notamment sur la tranche quand le livre est fermé. Par son format et son volume imposant, mais aussi dans sa composition, le livre devient un objet sculptural.

77
Boom, Irma et Pijnappel, Johan. *SHV Think Book 1996-1896*. Utrecht : SHV Holdings, 1996. (maquette : Irma Boom)



[Fig.82 et 83]

Dans des proportions totalement opposées, Irma Boom a réalisé en 2002 *Book Manifest*⁷⁸ [Fig.84 à 90]. Dans cet ouvrage, elle donne son point de vue sur la nature et les significations du livre. Elle propose ses recherches sur l’histoire et l’évolution du livre, qu’elle met en parallèle avec les livres qu’elle a réalisés tout au long de sa carrière de graphiste. Cet ouvrage minuscule, au format de 5,1 x 6,5cm et est composé de 1000 pages. De la même façon que *SHV Think Book 1996-1896*⁷⁹, *Book Manifest*⁸⁰ propose une expérience de lecture très particulière. Le livre, au format très petit et dont l’épaisseur est presque plus grande que sa taille, met encore une fois le lecteur dans une position d’inconfort, et peut-être même plus que pour *SHV Think Book 1996-1896*⁸¹. Le format force le lecteur à manipuler le livre davantage pour pouvoir le lire, et interroge ainsi la notion de lisibilité au sein du livre. Irma Boom travaille le format et la matérialité en allant jusqu’aux extrêmes. Elle repense la position du lecteur et son expérience de lecture à travers une approche expérimentale de la conception du livre.

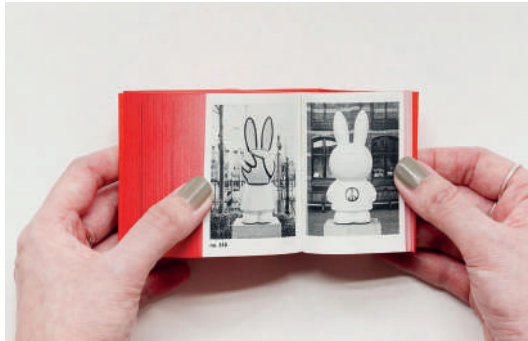
[Fig.84]



- 78 Boom, Irma. *Book Manifest*. Cologne : Walther Konig, 2022. (maquette : Irma Boom)
- 79 Op. cit. Boom et Pilnappel. *SHV Think Book 1996-1896*.
- 80 Op. cit. Boom. *Book Manifest*.
- 81 Op. cit. Boom et Pilnappel. *SHV Think Book 1996-1896*.



[Fig.85 à 90]



Fanette Mellier, graphiste française, travaille avec la matérialité du livre par un jeu de surimpression. Elle a conçu le livre *Dans la Lune*⁸² [Fig.91 à 94], en 2013, puis en a réalisé une deuxième⁸³ [Fig.95 à 98] et une troisième édition⁸⁴ [Fig.99 à 101] en 2017 et 2022. Ces éditions reproduisent le cycle lunaire dans sa forme la plus élémentaire :

« En combinant 8 encres de couleur, Fanette Mellier propose une avancée sensible dans la lunaison : croissante, la lune diffuse une subtile palette de blancs colorés ; décroissante, sa face cachée se révèle par un jeu de surimpressions⁸⁵ ».

Ici, le jeu de surimpression est le cœur de ces éditions. Son expérimentation autour de la couleur, allant d'une teinte claire et pure jusqu'à une profonde obscurité, ramène la notion de temporalité à travers un déploiement cinétique qui vient réveiller la sensibilité du lecteur.

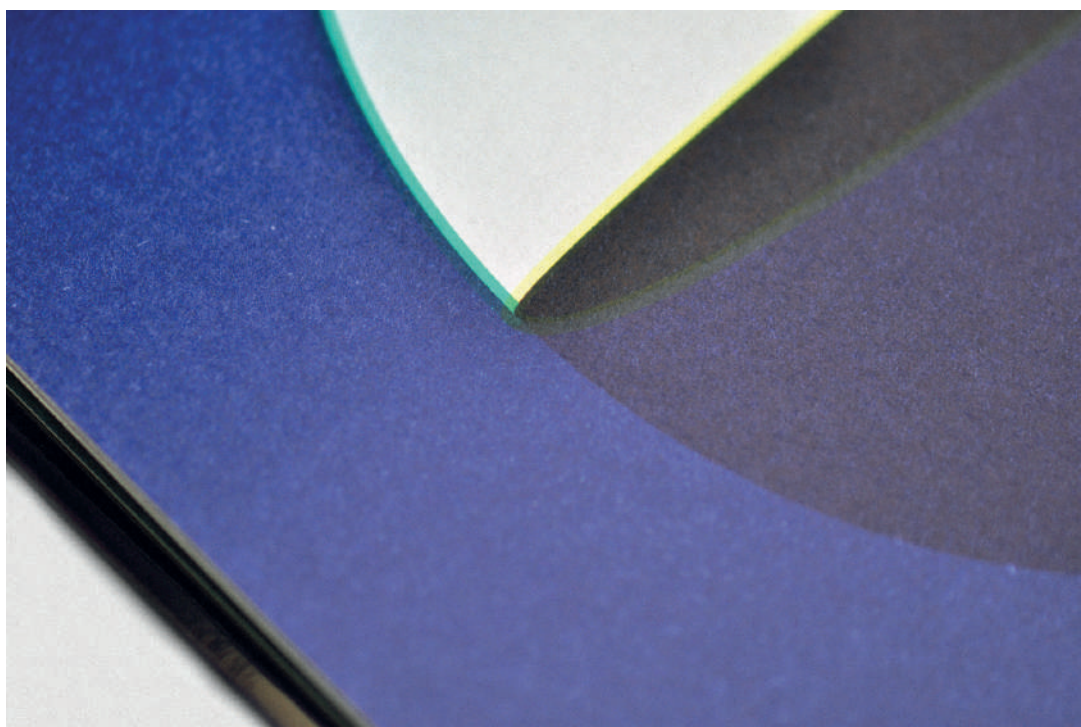
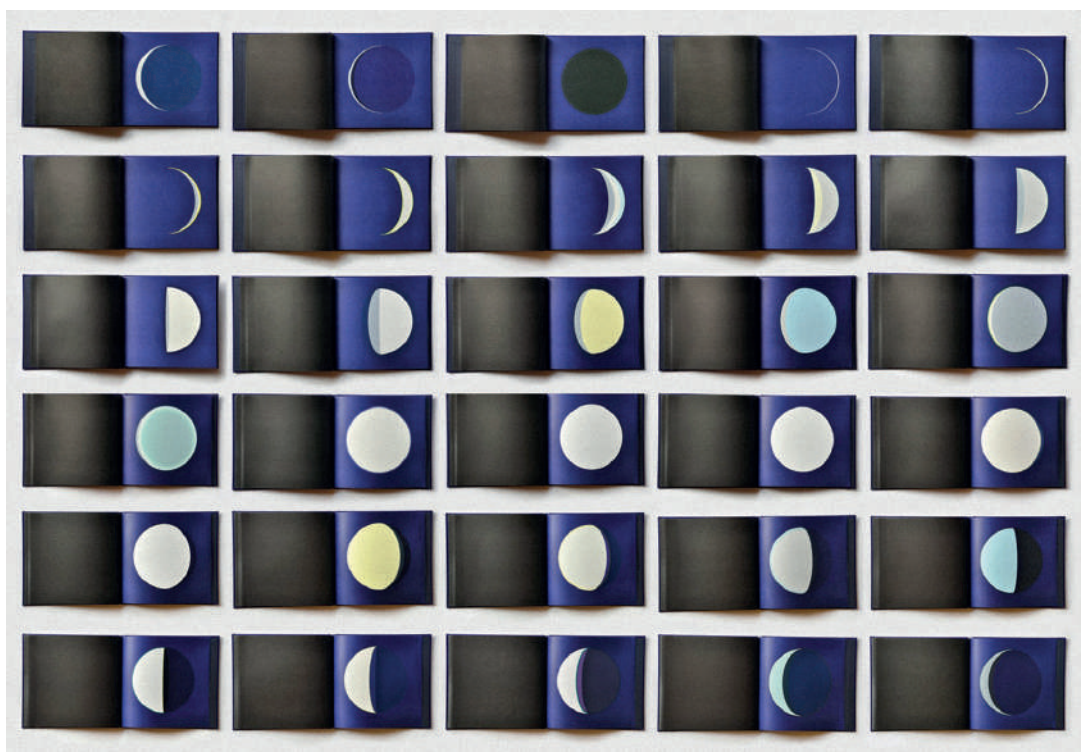
En écho à *Dans la Lune*, elle a réalisé en 2015 *Au soleil*⁸⁶ [Fig.102 à 110]. Ce « jumeau éditorial⁸⁷ », présente le cycle solaire d'une journée, et joue lui aussi de cette technique de surimpression, en utilisant 6 tons directs. À travers son travail plastique et expérimental autour de l'édition, Fanette Mellier porte un regard poétique sur le livre et sur sa matérialité.

La matérialité du livre installe un lien direct avec le lecteur. Par son format, son volume, son poids et son papier, le livre éveille nos sens et remet en question notre expérience de lecture.

[Fig.91]

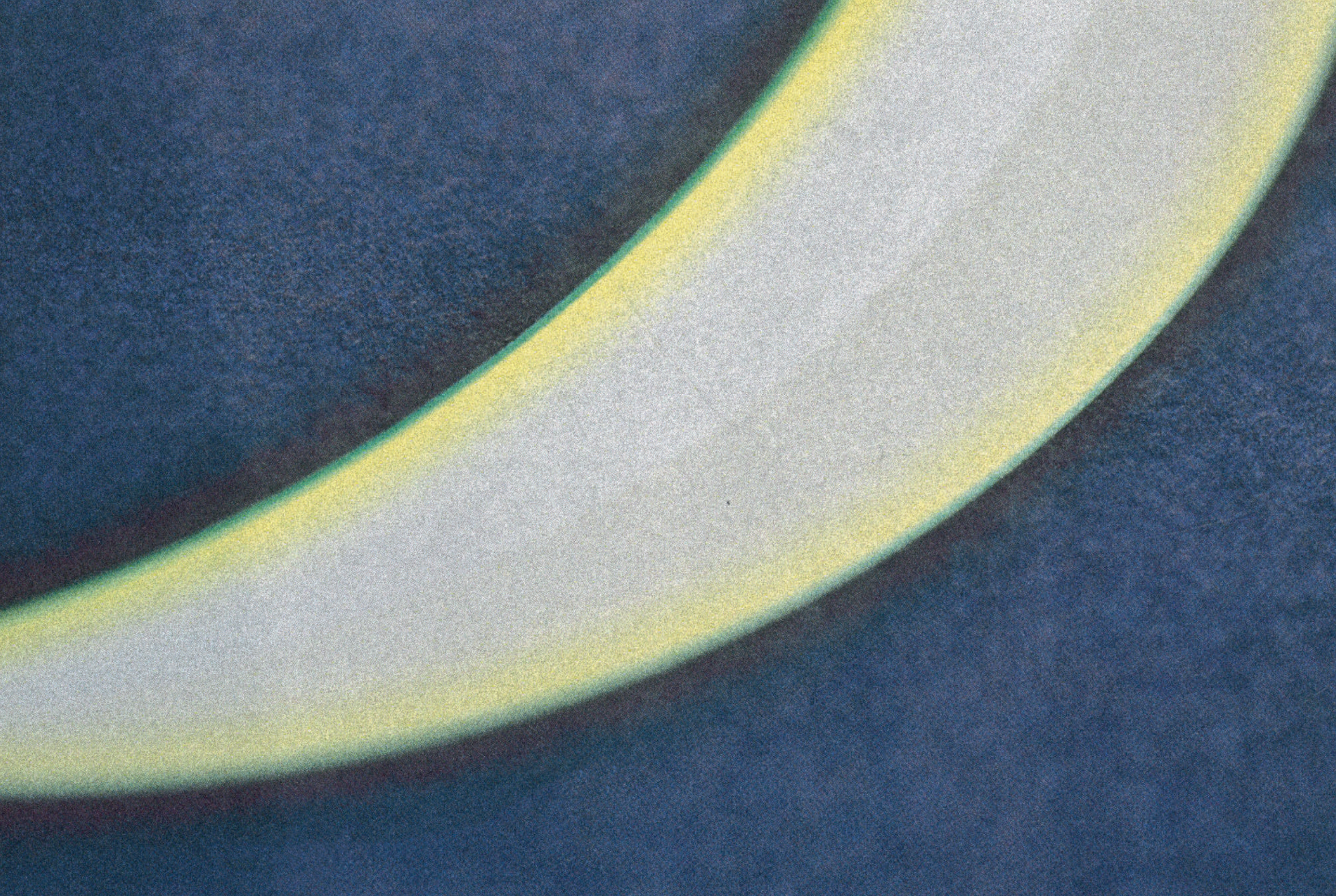


- 82 Mellier, Fanette. *Dans la Lune*. Paris : Éditions du Livre, 2013.
- 83 Mellier, Fanette. *Dans la Lune 2*. Paris : Éditions du Livre, 2017.
- 84 Mellier, Fanette. *Dans la Lune 3*. Paris : Éditions du Livre, 2022.
- 85 Éditions du livre. « Dans la lune ». Consulté 28/10/2024. URL : <https://www.editionsdulivre.com/livre/dans-la-lune/>
- 86 Mellier, Fanette. *Au soleil*. Paris : Éditions du Livre, 2015.
- 87 Fanette Mellier. « Au soleil ». Consulté 28/10/2024. URL : <https://fanettemellier.com/project/au-soleil/>

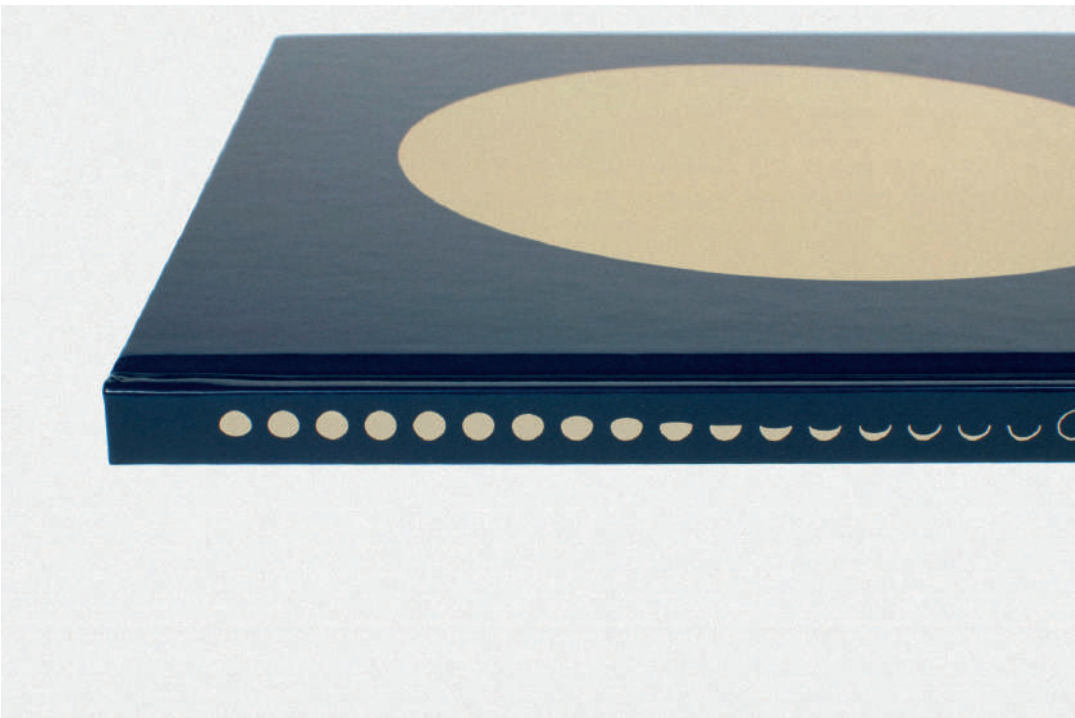


[Fig.92 et 93]

- [Fig.91 à 94] Fanette Mellier, *Dans la Lune*, édition, 2013
- [Fig.95 à 98] Fanette Mellier, *Dans la Lune 2*, édition, 2017
- [Fig.99 à 101] Fanette Mellier, *Dans la Lune 3*, édition, 2022
- [Fig.102 à 110] Fanette Mellier, *Au soleil*, édition, 2015

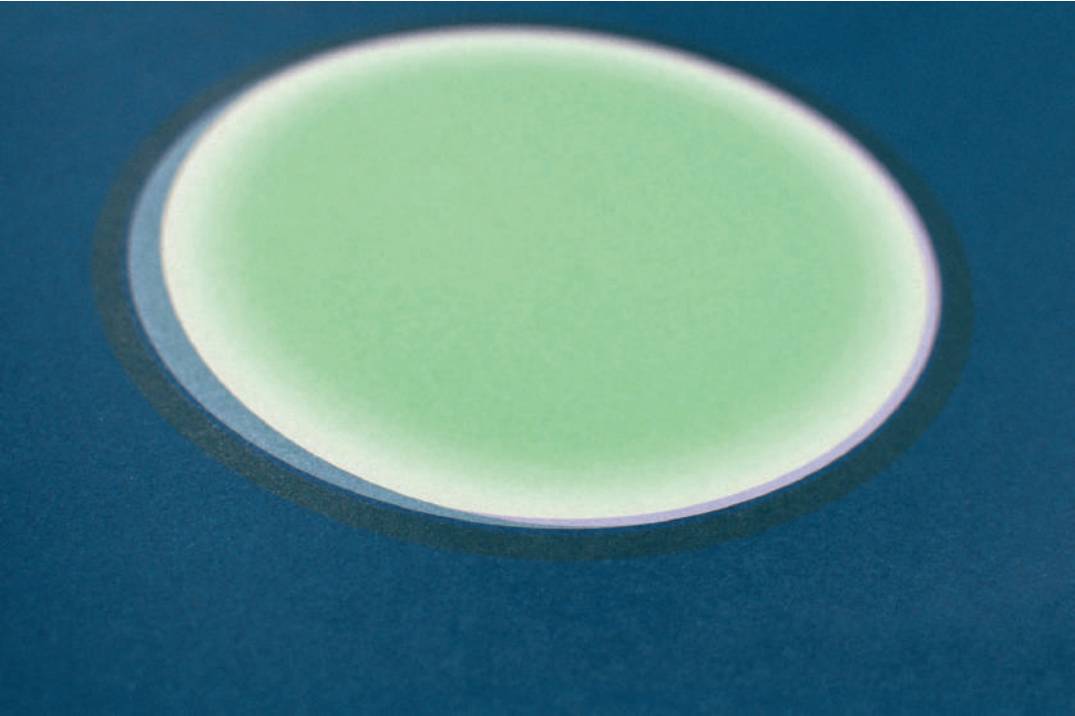


[Fig.94]



[Fig.95]

[Fig.96]



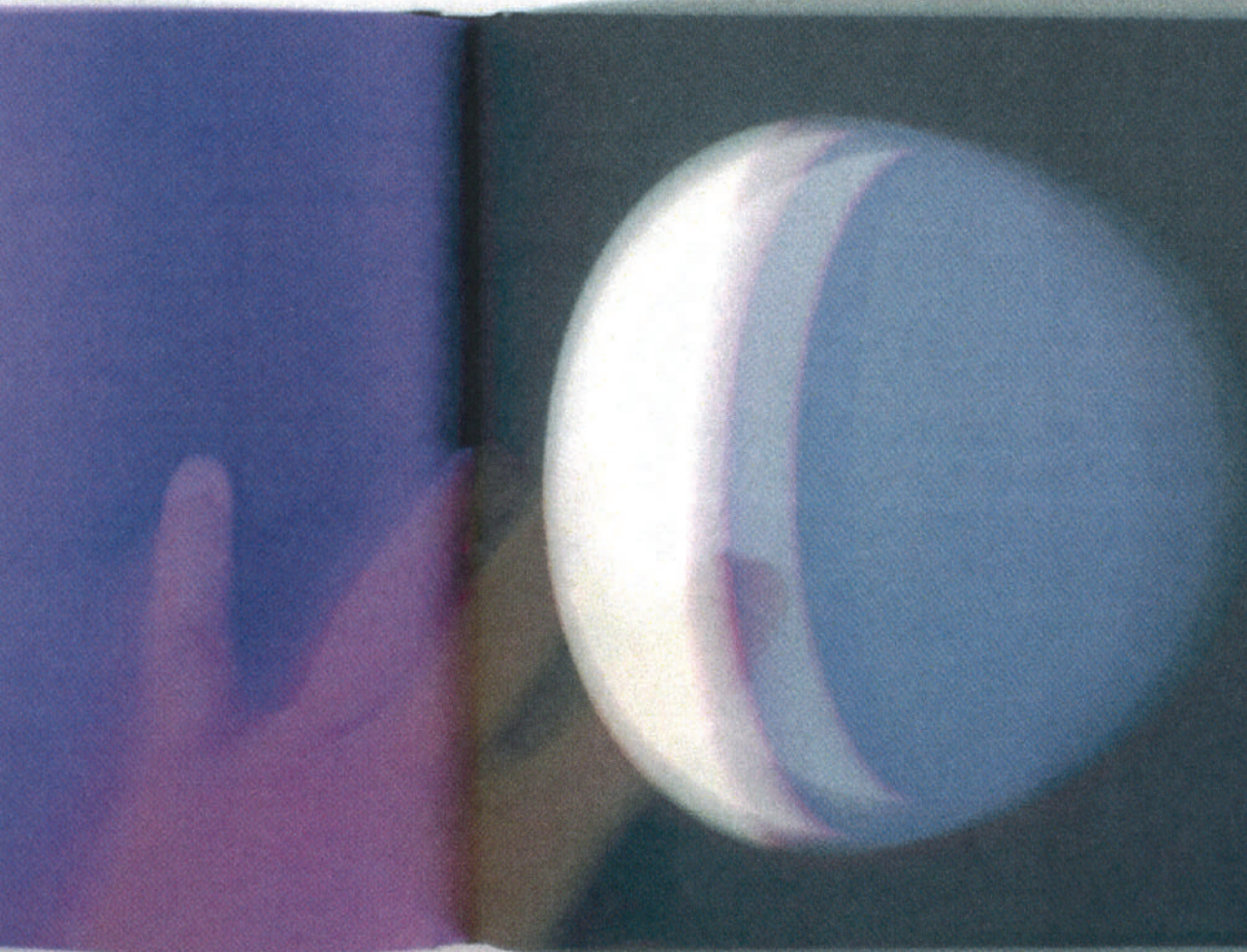
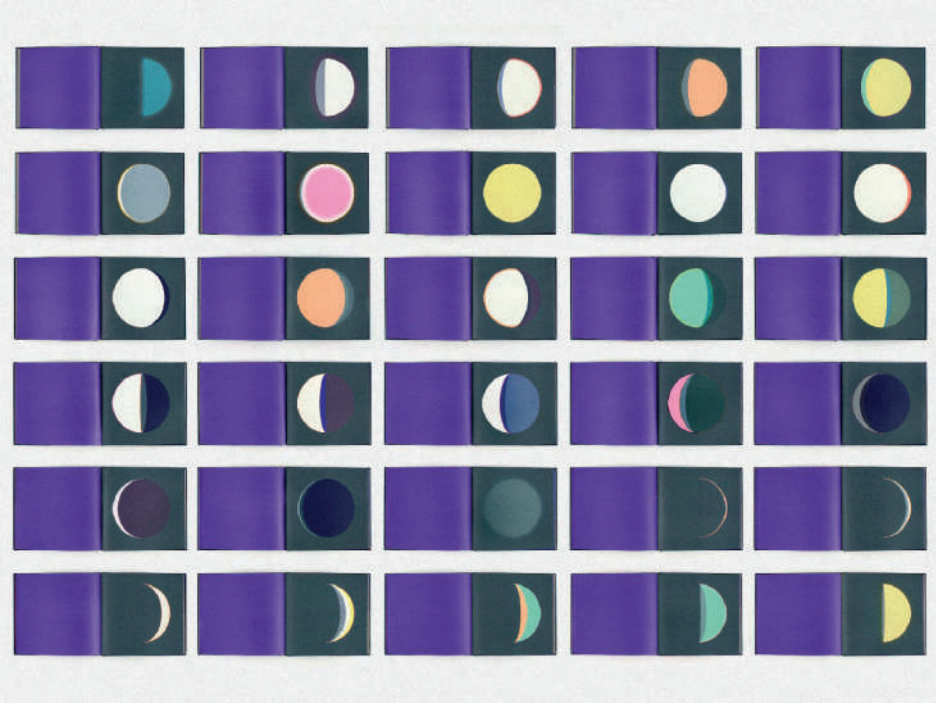
[Fig.97]



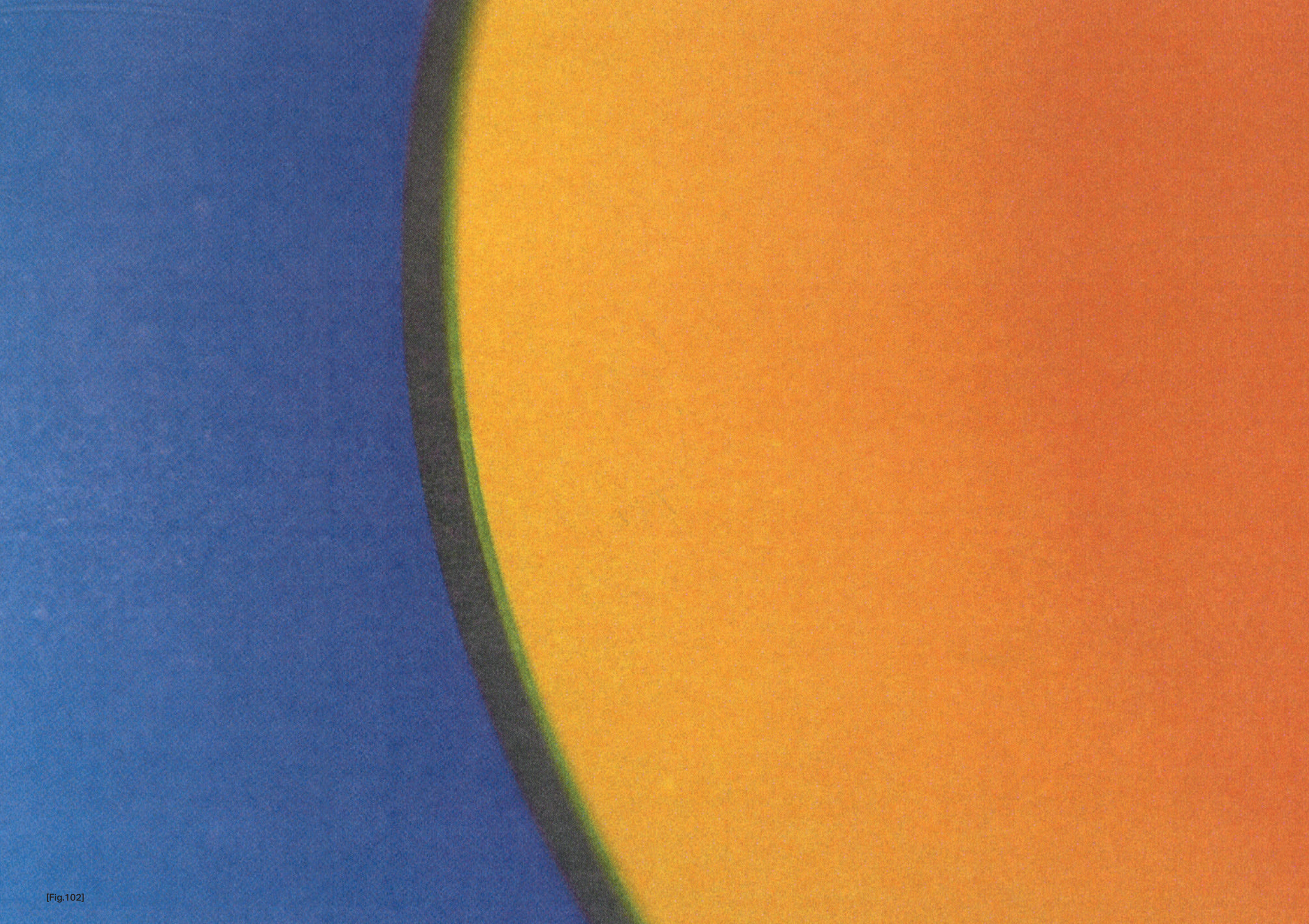


[Fig.99]

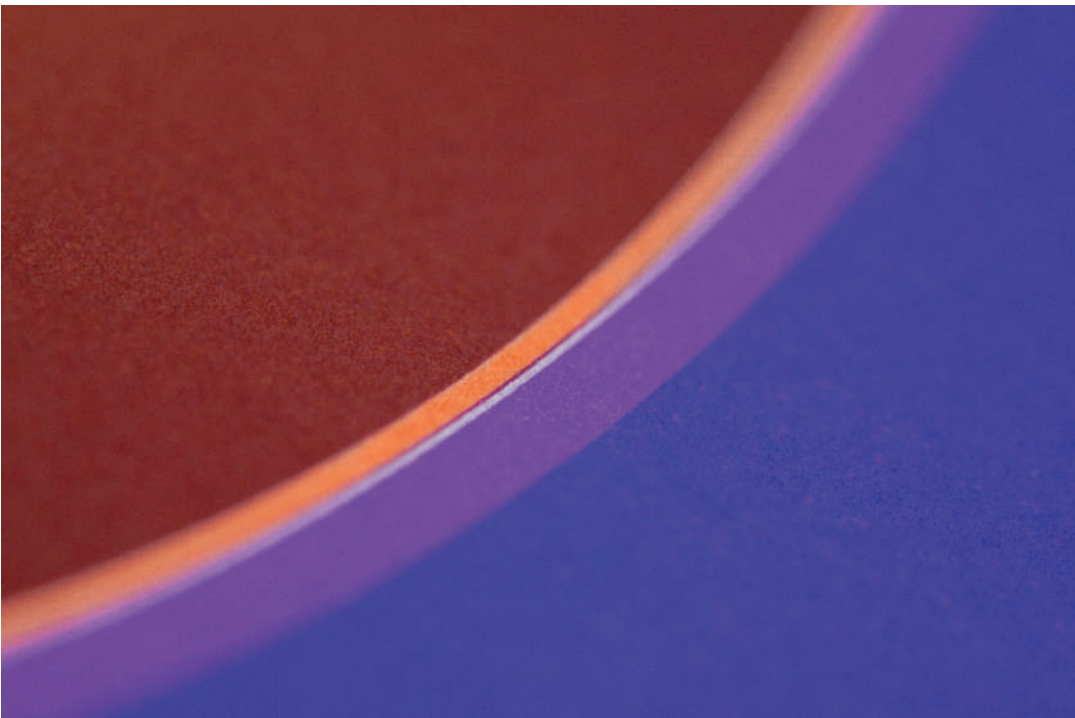
[Fig.100]



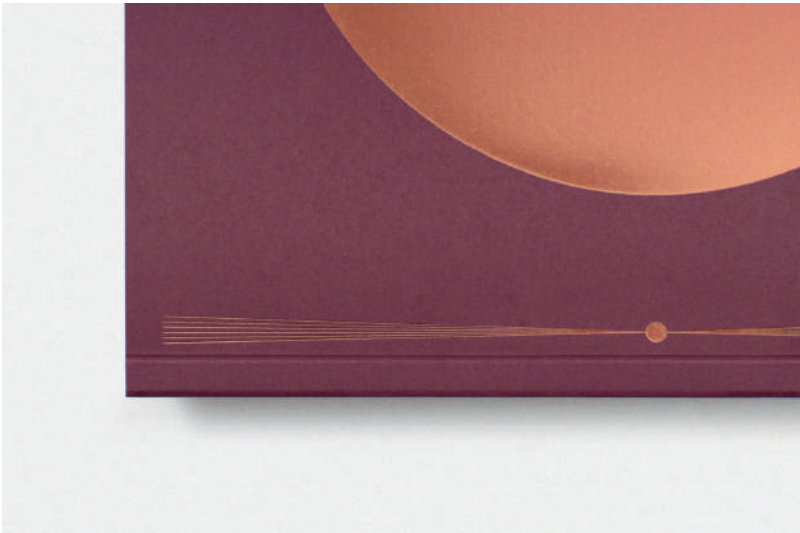
[Fig.101]



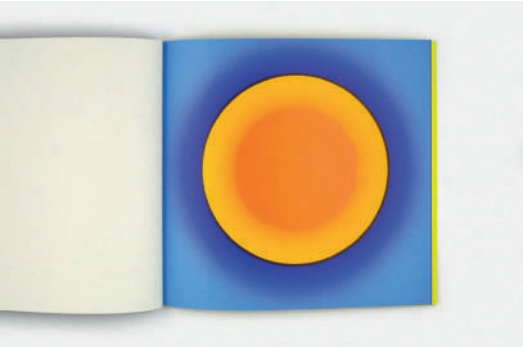
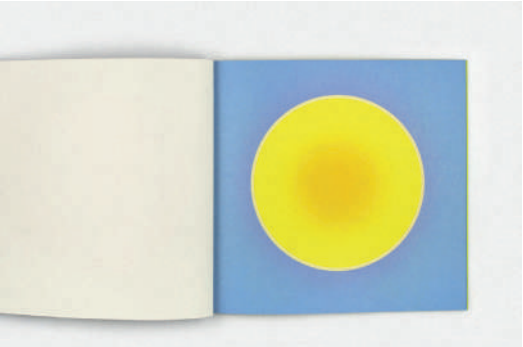
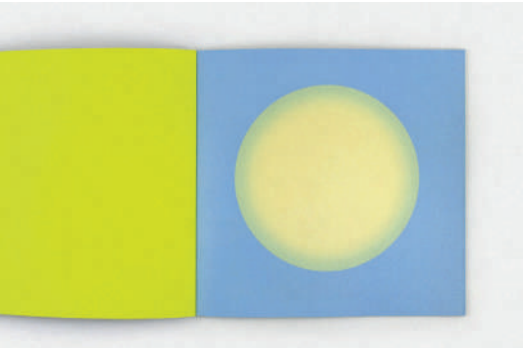
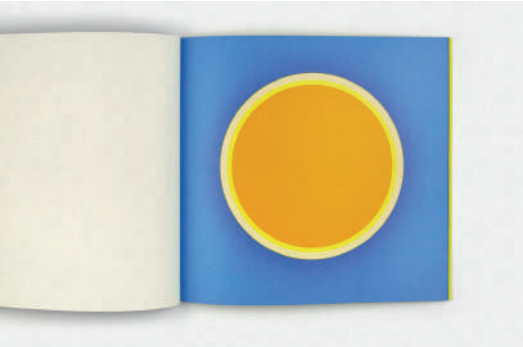
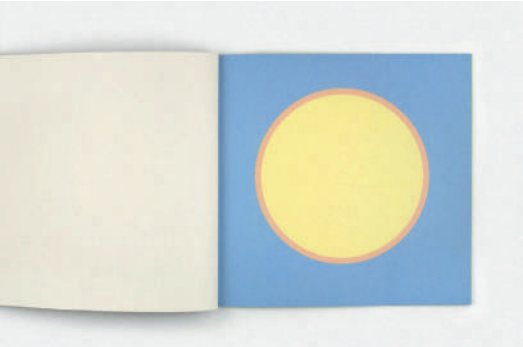
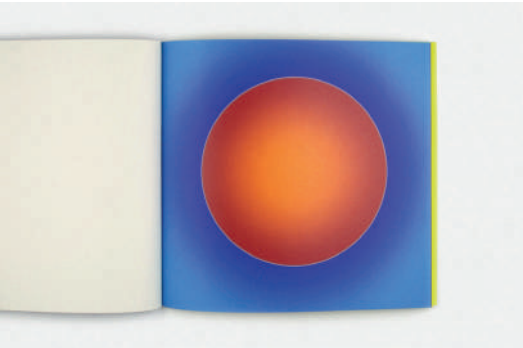
[Fig.102]



[Fig.103]



[Fig.104]



[Fig.105 à 110]

**L'émer-
gence**

**des
nouveaux
médias**

Les différents exemples que j'ai cités, et les confrontations entre les usages du montage cinématographique et ceux de la mise en pages, démontrent l'existence de préoccupations communes entre le livre et le film. Bien que ces deux médias partagent une analogie certaine, la frontière entre le livre et le film reste toujours visible. Mais aujourd'hui, à l'ère où le numérique est ancré dans notre quotidien, on constate que cette frontière est de moins en moins perceptible. L'arrivée du numérique a vu naître une hybridation entre le livre et le film, notamment à travers l'émergence des nouveaux médias. Mais alors quel impact a eu le numérique sur le livre et le film ? Et comment le numérique participe-t-il à l'hybridation entre le livre et le film ?

L'artiste et théoricien Lev Manovich, a écrit *Le langage des nouveaux médias*⁸⁸, publié en 2001. Ce texte est une référence sur la question des nouveaux médias et de la culture du numérique. En effet, à travers cet ouvrage, Lev Manovich propose une analyse historique et théorique sur la façon dont le numérique est venu influencer les formes de productions culturelles, mais aussi comment, à leur tour, les médias traditionnels ont influencé les productions numériques. À travers de nombreuses références artistiques et historiques, Lev Manovich se questionne sur les mécanismes culturels générés par l'apparition du numérique.

Dans *Le langage des nouveaux médias*⁸⁹, et plus particulièrement dans le deuxième chapitre appelé « L'interface », Lev Manovich s'intéresse au langage des interfaces culturelles. Il définit le terme « interface homme-machine »⁹⁰ qui désigne « les manières dont l'utilisateur interagit avec l'ordinateur »⁹¹. L'interface homme-machine inclut des outils de navigation tels que la souris, le clavier, l'écran, et des outils visuels tels les icônes ou les menus. Il aborde ensuite le concept d'« interface culturelle »⁹² qui signifie : « une interface homme-machine-culture, c'est-à-dire les manières dont l'ordinateur nous présente les données culturelles et nous permet d'interagir avec elles. »⁹³ Manovich cite un exemple d'interface culturelle datant des années 1990, le CD ROM *Myst*⁹⁴ [Fig.111]. *Myst* est un jeu vidéo créé par les frères Robyn et Rand Miller et distribué par Broderbund en 1993. Manovich explique que tout au long de la partie, le jeu emprunte

88
Manovich, Lev. *Le langage des nouveaux médias*.
Dijon : Les presses du réel, 2010.

89
Ibid.

90
Ibid. p.165.

91
Ibid.

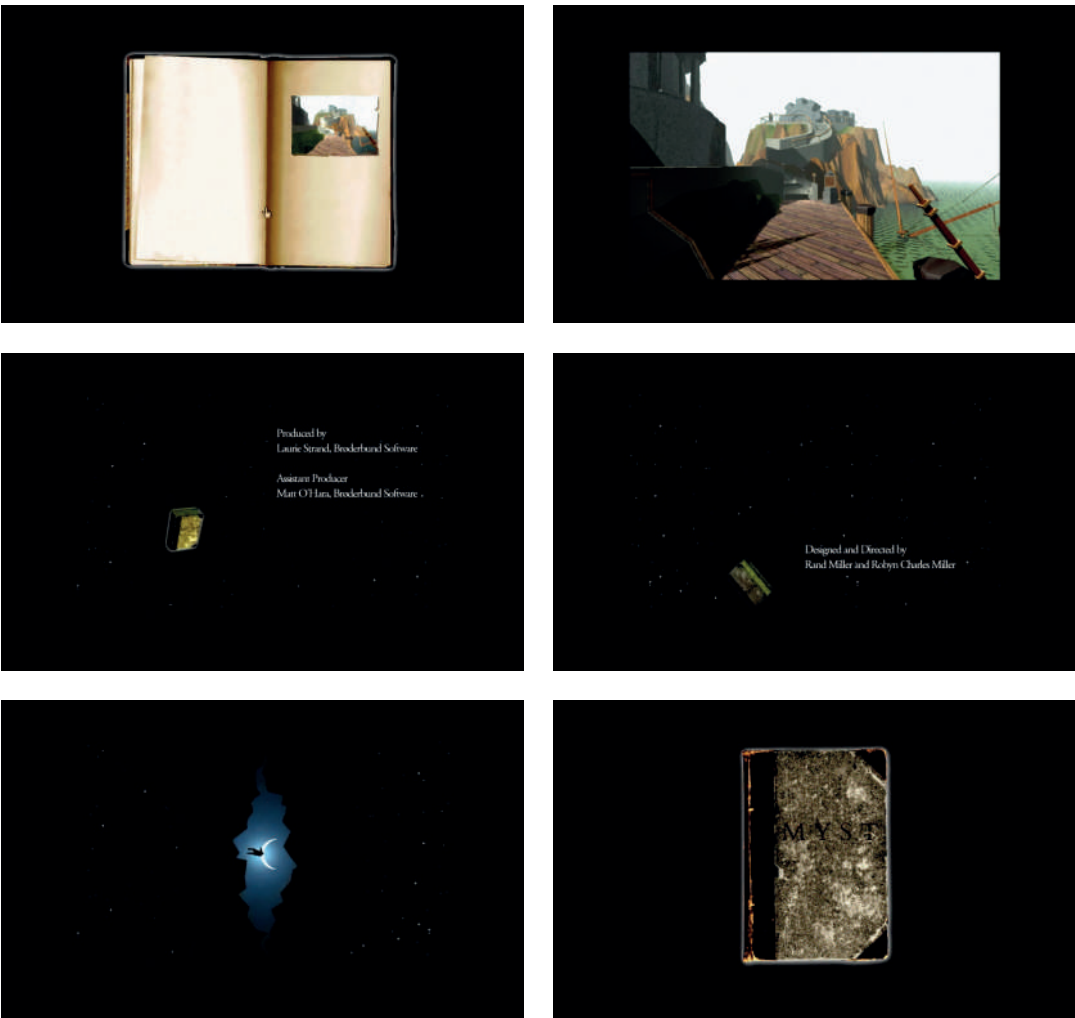
92
Ibid.

93
Ibid.

94
Miller, Robin et Miller, Rand.
Myst. Novato : Broderbund Software, 1993.

des usages du livre et du film « un générique se déroule lentement sur l'écran, accompagné d'une bande-son cinématique, de manière à créer l'« ambiance ». L'écran d'ordinateur présente ensuite un livre ouvert en attente d'un clic de souris. »⁹⁵

Bien que le jeu ait l'apparence d'une application informatique, l'auteur met en évidence une hybridation entre le livre et le film.



[Fig.111]

⁹⁵ Op. cit. Malovich. *Le langage des nouveaux médias*. p.167.

⁹⁶ Ibid. p.168.
⁹⁷ Ibid. p.173.
⁹⁸ Ibid.

À partir de cet exemple, il fait le constat suivant : « le langage des interfaces culturelles est composé en grande partie d'éléments provenant d'autres formes culturelles déjà familières »⁹⁶. On comprend par là que les médias traditionnels tels l'imprimé et le cinéma continuent de jouer un rôle essentiel dans les formes de productions numériques.

Au sein de ce chapitre, il consacre une partie à l'imprimée et une autre au cinéma. Dans ces parties, il ne parle pas précisément du livre et du film, mais présente l'imprimé et le cinéma comme des formes culturelles. Il fait un état des lieux sur comment ces deux formes culturelles, ces deux langages influencent la production de nouveaux médias.

Dans la partie sur l'imprimé, Lev Manovich affirme que : « Si l'ordinateur utilise le texte comme métalangage, les interfaces culturelles héritent à leur tour des principes d'organisation du texte élaborés par la civilisation au cours de son histoire. »⁹⁷

Il explique que les interfaces culturelles empruntent des éléments de l'imprimé pour structurer et organiser l'information. En effet, la page imprimée sert de modèle de structuration. Les éléments tels que les marges, les colonnes et la manière de hiérarchiser le texte, ou encore la linéarité du défilement de la page web, utilisés dans les interfaces culturelles, relèvent des usages de l'imprimé. Ces dernières se servent de métaphores, comme celle de la « page » internet, et montrent que les interfaces culturelles n'ont pas entièrement rompu avec les pratiques de lecture et d'organisation de l'imprimé. Manovich affirme que :

« Les interfaces culturelles reposent sur notre familiarité avec l'« interface de la page », tout en essayant d'en étendre la définition pour inclure de nouveaux concepts rendus possibles par l'ordinateur. »⁹⁸

Cependant, comme il l'explique, les interfaces culturelles cherchent à développer et à adapter leur système d'utilisation.

Les interfaces culturelles offrent, tout comme l'imprimé, une grande liberté dans l'expérience de lecture. Toutefois, Manovich affirme que les interfaces culturelles vont encore plus loin, puisqu'elles offrent des possibilités de navigation plus développées, mais aussi interactives, car elles impliquent davantage l'utilisateur. Les interfaces culturelles qui sont en constante évolution, sont modifiables en temps réel et susceptibles de se réorganiser selon les interactions des utilisateurs.

Dans le chapitre sur le cinéma, Lev Manovich explique que le cinéma a fini par dominer le langage des interfaces culturelles, mettant à l'écart l'imprimé. Effectivement, la société d'aujourd'hui, ayant évolué dans un monde où le numérique est généralisé, préfère « la présentation d'un nombre de plus en plus grand d'informations sous la forme de séquences temporelles et audiovisuelles d'images en mouvement »⁹⁹. Selon Manovich, tout comme l'imprimé, le cinéma a joué un rôle essentiel dans l'organisation et la présentation de l'information. L'écran des interfaces culturelles hérite directement de l'écran du cinéma. À travers cet écran, il est possible de naviguer dans l'espace numérique où le cadrage est mobile « Comme au cinéma, la caméra virtuelle se déplace pour révéler diverses parties de cet espace »¹⁰⁰. Mais pour pouvoir naviguer, c'est à l'utilisateur de prendre le contrôle de l'interface. L'écran devient alors une scène interactive où l'utilisateur est acteur.

Pour Manovich, le langage cinématographique a eu une grande influence sur le jeu vidéo. Les concepteurs, se sont vus repenser l'expérience de l'utilisateur, en empruntant le langage cinématographique pour construire un univers graphique et une narration qui soient davantage immersifs et réalistes :

« Le jeu tout entier était fréquemment structuré sous la forme d'une oscillation entre des fragments interactifs exigeant l'entrée de données par l'utilisateur et des séquences cinématographiques non interactives. »¹⁰¹

Manovich explique que le cinéma est plus qu'inscrit dans les interfaces culturelles. Il devient « l'interface culturelle dominante, la boîte à outils de toute communication culturelle, supplantant ainsi l'imprimé. »¹⁰²

Ce qu'on observe à travers l'ouvrage de Manovich, est qu'il pense que cette hybridation se fait au profit du cinéma et non de l'imprimé. Cette influence du langage cinématographique sur les nouveaux médias. En utilisant les moyens du cinéma, il y a une volonté de donner vie, de donner du mouvement aux productions, et d'apporter au lecteur comme à l'utilisateur une expérience plus immersive. En effet, les nouveaux médias interrogent le statut de l'utilisateur, et ont cherché à le sortir de la passivité en le faisant participer activement à la production, la manipulation et la navigation de l'information. Ainsi, les nouveaux médias proposent une interactivité qui redéfinit les rôles de son utilisateur, mais aussi de son

99
Ibid. p.178-179.

100
Ibid. p.182.

101
Ibid. p.185.

102
Ibid. p.188.

créateur. Les premières expérimentations du numérique, notamment celles des années 1980 et 1990, dont quelques-unes ont été citées par Lev Manovich, ont fait naître différentes formes d'interfaces culturelles : jeux vidéo, films interactifs ou encore livres numériques. Ces interfaces culturelles, plus que présentes dans la société actuelle, sont en constante évolution et vont encore plus loin dans le principe d'interaction. Plusieurs designers, concepteurs ou cinéastes continuent d'explorer les relations entre imprimé, cinéma et numérique.

Les livres augmentés proposent une expérience nouvelle au lecteur. Ils sont enrichis d'autres médias tels que du son, de la vidéo, de l'animation, ou même des hyperliens, qui viennent accompagner la lecture du texte et offrent une incursion du cinéma à l'intérieur du livre. L'association de ces différents éléments participe alors à l'immersion du lecteur dans le récit.

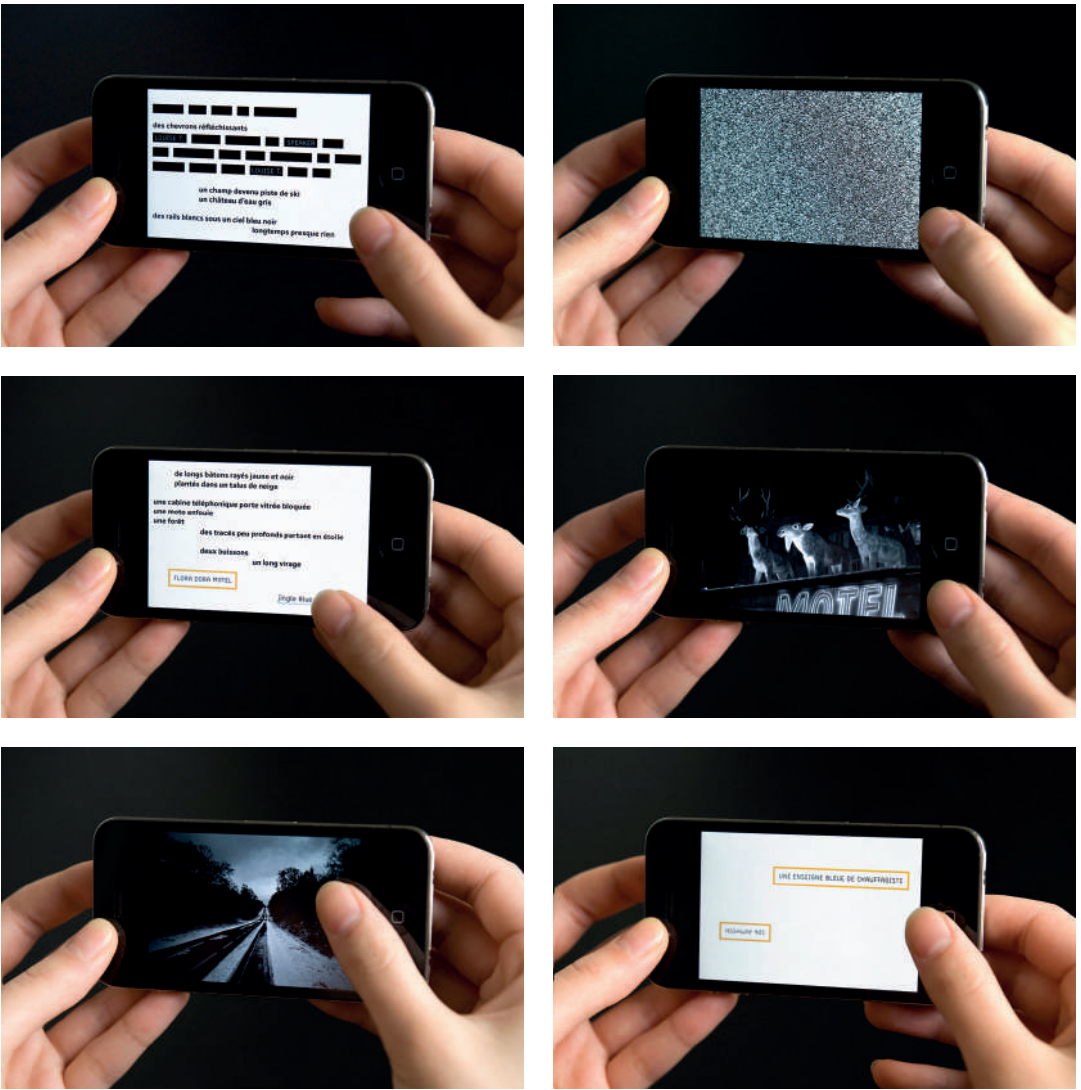
Le livre numérique *Fréquences*¹⁰³ [Fig.112 à 117], pour iPhone, est né d'un projet collaboratif entre Célia Houdart, André Baldinger, Sébastien Roux, Graziella Antonini et Martin Blum. Cet objet hybride, entre la conception visuelle, la typographie, la création radiophonique et l'interaction, propose au lecteur d'écouter, de lire et de regarder une histoire. D'après Célia Houdart :

« Nous cherchions le moyen de diffuser une fiction sur une scène d'un genre inédit, qui serait à la fois comme un petit cinéma lettriste, un espace de création radiophonique, un livre de poche. Nous avons choisi d'investir le support iPhone aujourd'hui en pleine démocratisation pour y concevoir une application autonome ne dépendant d'aucun standard. *Fréquences* est un livre électronique inclassable, à voir et écouter dans les transports en commun, le hall d'un théâtre ou votre salon. Ce livre permet : des rythmes de lectures simultanés (texte / dialogues radiophoniques / ambiances sonores associées à une séquence / apparition de sons ponctuels / vignettes photographiques), une véritable scénographie du texte grâce à une mise en page et une typographie à la fois sobres et expressives, une interactivité qui prolonge l'expérience de la lecture. »¹⁰⁴

103
Houdart, Célia, et al.
Fréquences. Stanza, 2009.

À travers cette histoire interactive qui éveille nos sens, *Fréquences* « transforme nos iPhones en machines à fiction »¹⁰⁵. Cet objet hybride reprend le langage du cinéma par l'utilisation d'éléments sonores tels que des dialogues, ou encore la manière d'organiser le récit à partir de séquences narratives.

[Fig.112 à 117]



104
Gefen, Alexandre.
« Fréquences projet: Perec pour iPhone ». Fabula, 11 février 2011. URL : <https://www.fabula.org/actualites/42766/frequences-projet-perec-pour-iphone.html>

105
Mineur, Etienne.
« Fréquences audio-livre sur iPhone ». Etienne Mineur archives, 23 mars 2011. URL : <https://my-os.net/blog/index.php?2011/03/23/1560-frequences-audio-livre-sur-iphone>

Le studio et la maison d'édition Volumique, co-fondés par les designers Étienne Mineur et Bertrand Duplat, travaillent sur la conception et le développement de jeux, en établissant des rapports entre le livre et le numérique. Les livres-jeux qu'ils façonnent, permettent à l'utilisateur de se servir aussi bien d'une tablette, d'un téléphone que d'un livre papier. Ces deux supports se combinent et forment une narration interactive où l'utilisateur navigue dans l'espace numérique de l'écran grâce aux éléments du livre papier. Il est évident que l'influence du cinéma et de sa relation avec les autres médias ont un rôle à jouer dans la conception et la production de ces livres-jeux. La navigation dans l'espace numérique, la manière de séquencer le récit et l'ambiance sonore, sont des éléments empruntés au langage cinématographique.

*Night of the living dead pixels*¹⁰⁶ [Fig.118 à 122] propose une narration non-linéaire. En effet, la lecture peut se faire de gauche à droite, du haut vers le bas, et dans les sens opposés. Ici le livre imprimé rencontre le jeu vidéo, et le support papier se complète à celui du numérique. Le livre imprimé est accompagné d'un logiciel, disponible via smartphone, et permet de prolonger la narration. Ils proposent une lecture en deux temps, d'abord le livre imprimé seul puis après le lecteur s'empare du logiciel qui lui vient compléter l'histoire.

La collection *Zéphyr*¹⁰⁷ [Fig.123 à 137] propose trois livres-jeux interactifs. Dans cette collection, chaque livre-jeu est accompagné d'un objet en papier qui vient s'utiliser sur une tablette numérique. Grâce à cet objet, l'utilisateur est capable de naviguer au sein de l'espace numérique.

Ces objets ne sont plus pensés comme une simple expérimentation. En effet, on constate une réelle volonté de créer et d'éditer des objets hybrides, et d'offrir au lecteur une expérience vidéoludique. On ne réfléchit plus à l'objet de manière indépendante, mais plutôt dans sa relation et son hybridation avec les autres médias.

[Fig.118 à 122] Volumique, *Night of the living dead pixels*, édition et application numérique, 2010
[Fig.123 à 126] Volumique, *La soucoupe volante*, collection Zéphyr, édition et application numérique, 2014
[Fig.127 à 129] Volumique, *Le ballon*, collection Zéphyr, édition et application numérique, 2014
[Fig.130 à 133] Volumique, *Un safari en ballon*, collection Zéphyr, édition et application numérique, 2014
[Fig.130 à 133] Volumique, *La fusée*, collection Zéphyr, édition et application numérique, 2014

106
Studio Volumique. *Night of the living dead pixels*. Paris : Éditions Volumiques, 2010.

107
Studio Volumique. *Zéphyr Le safari en ballon*. Paris : Éditions Volumiques, 2014.



[Fig.118 à 122]



[Fig.123 à 126]



[Fig.127 à 129]



[Fig.130 à 133]



[Fig.134 à 137]

Comme on peut le constater au travers de ces différents exemples, les recherches autour de l'hybridation entre imprimé et cinéma ouvrent un nouveau champ d'expérimentation en termes d'expériences de lecture. Mais malgré l'expansion croissante des livres numériques, le livre imprimé reste la forme la plus utilisée chez les lecteurs. Dans la revue Back Office #3 – *Écrire l'écran*, le texte « Livres mécaniques et chimères numériques »¹⁰⁸ écrit par Lucile Haute, interroge les transformations du livre à l'ère du numérique et comment les avancées technologiques ont donné naissance à des formes hybrides. Elle affirme dès le début de son texte que « L'imprimé et l'écran semblent se concurrencer tandis que le second peine parfois à trouver ses lecteurs »¹⁰⁹ et pose la question : « Quelles mutations le lire subit-il, au juste, lorsqu'il devient numérique ? »¹¹⁰.

Selon l'autrice, le livre numérique n'est pas simplement une version numérisée du livre imprimé. En fait, le livre numérique « n'est déjà plus un livre, mais un hypermédia »¹¹¹. Cet hypermédia, on peut le qualifier d'objet hybride puisqu'il associe différents médias au livre. Cependant, la transition du papier à l'écran soulève des questions sur l'expérience sensorielle de lecture « Que devient l'expérience sensorielle de lecture lorsqu'elle bascule sur des supports numériques ou non conventionnels ? Qu'est-ce qui échappe, qu'est-ce qui se crée lors de la traduction d'un mode sensible à un autre, du papier à l'écran, de l'écran au papier ? »¹¹².

Le livre numérique s'est vu emprunter des caractéristiques esthétiques visuelles du livre imprimé pour s'adapter au lecteur et recréer une expérience de lecture qui lui est familière. Lucile Haute donne l'exemple de l'interface de l'application Kiosque disponible sur les appareils numériques de la marque Apple. Elle explique que cette application reprenait l'apparence d'une bibliothèque traditionnelle pour faciliter l'utilisation du lecteur dans ce nouveau format. Lucile Haute ajoute que « Ces emprunts sont d'ordre ornemental et relèvent du skeuomorphisme »¹¹³, terme désignant « un type d'interface graphique utilisateur figurant des simulations réalistes d'objets physiques pour représenter des fonctions virtuelles »¹¹⁴. Le principe du skeuomorphisme permet au lecteur, dans cette nouvelle forme d'objet hybride, de trouver des repères issus du livre imprimé, objet qui lui est familier. L'autrice affirme que ce

108 Haute, Lucile. « Livres mécaniques et chimères numériques ». Revue Back Office n°3 : *Design graphique et pratiques numériques*, p.72-83. Paris : Éditions B42, 2019.

109 Françoise Benhamou citée dans Haute, Lucile. « Livres mécaniques et chimères numériques ». Revue Back Office n°3 : *Design graphique et pratiques numériques*, p.72-83. Paris : Éditions B42, 2019.

110 Op. cit. Haute. « Livres mécaniques et chimères numériques ».

111 Ibid.

112 Ibid.

113 Ibid.

114 Ibid.

sont grâce à ces éléments de repère, que le lecteur qualifie ces objets de “livres” numériques. Ces éléments de repère prouvent que le livre, le codex reste une référence dans la production de ces objets hybrides. Elle évoque par la suite l’expérience sensorielle du livre. Contrairement au livre imprimé, le livre numérique, objet immatériel, est « amputé de la sensualité (main et grain du papier, odeur de l’encre) et de la proprioception, c’est-à-dire le fait d’avoir un ressenti physique, corporel de l’objet »¹¹⁵. Selon l’auteur, la matérialité et le volume du livre donnent au lecteur des informations sur l’avancée de lecture. Pour tenter de pallier à cette matérialité manquante, les applications numériques ont cherché des solutions afin de suggérer cette idée de repère sur l’avancée de lecture. L’auteur cite l’exemple des planches contact qui affiche toutes les pages du livre numérique et qui permettent de donner au lecteur une indication sur son avancée de lecture.

Selon moi, la matérialité du livre permet d’établir un premier contact avec le lecteur. Les appareils numériques spécifiquement dédiés à la lecture, et en particulier la liseuse, ont essayé de reproduire les expériences sensorielles du livre imprimé. D’abord par un format qui se rapproche du livre de poche puis avec une luminosité adaptée et beaucoup plus douce que d’autres appareils numériques. Par la couleur de l’écran qui reprend les tons de la page imprimée et enfin par sa surface mate, qui reprend les caractéristiques du papier. Malgré cette tentative de suggérer l’expérience sensorielle du livre papier dans la lecture d’un livre numérique, le livre imprimé continue d’avoir une place privilégiée chez les lecteurs.

La relation que l’on entretient avec le livre numérique est très différente de celle que l’on entretient avec un livre imprimé. Le livre imprimé offre une autre expérience de lecture. La lecture d’un livre imprimé est plus intuitive, c’est une forme que l’on connaît, qui nous est familière. Sa matérialité et la possibilité de le manipuler permettent au lecteur de se l’approprier. Le livre imprimé peut être considéré comme un objet intime, qui a une valeur sentimentale. On peut conserver les livres imprimés, les collectionner, mais aussi les partager et les transmettre d’une personne à une autre. Notre rapport à l’objet matériel est beaucoup plus fort. Aussi, notre concentration lors

Ibid. ¹¹⁵

de la lecture n’est pas la même que pour un livre numérique. L’absence de distractions numériques, telles que les notifications, favorise l’attention sur la lecture.

Finalement, on observe que le livre imprimé a eu et continue d’avoir une forte influence sur les expériences de lecture numérique. Le livre numérique essaie de reprendre et d’imiter les usages, les éléments caractéristiques du livre mais aussi l’expérience de lecture du livre imprimé.

Conclusion

Pour conclure, le cinéma a eu une influence plus qu'importante dans la production de diverses formes de médias. À commencer par l'imprimé et plus particulièrement le livre qui est venu s'affranchir de sa position statique. La mise en pages et le montage partagent des correspondances dans la manière de composer et d'assembler les éléments. En pensant la mise en pages éditoriale à la manière du montage cinématographique, les graphistes ont pensé le livre comme un film. En revendiquant le livre vivant et donc le livre en mouvement, ils vont placer l'expérience du lecteur au centre de leur réflexion.

L'émergence du numérique a vu naître de nouvelles formes de médias qui ont hybridé l'imprimé et le cinéma. Ces nouveaux médias, en empruntant des éléments du langage de l'imprimé et du cinéma, ont repensé entièrement l'expérience de l'utilisateur afin de la rendre plus immersive et interactive. Le numérique vient confronter l'expérience du livre imprimé avec le langage cinématographique, notamment à travers la forme des livres numériques. Le livre numérique, par son enrichissement de différentes formes de médias et par son utilisation sur des appareils numériques, devient véritablement vivant. La position du livre imprimé, à l'origine statique, se voit transformée à travers cette numérisation du livre. Mais cette évolution de la forme du livre pose la question des usages et des enjeux de ces objets hybrides. Au croisement entre le livre, le film et le jeu vidéo, le livre numérique repenser entièrement l'expérience du lecteur. Il ne s'agit plus seulement de lire, mais d'explorer, d'interagir et de vivre l'expérience de lecture de manière multimodale. Le livre numérique redéfinit notre rapport à la lecture, qui n'est plus passive, mais implique le lecteur qui participe activement à l'évolution du récit. Le lecteur devient alors spectateur et acteur de sa lecture.

Quel est le statut du livre aujourd'hui ? Quels rapports entretenons-nous avec des nouveaux objets hybrides ? Comment la transition vers le numérique redéfinit-elle notre expérience de lecture ? Dans un contexte où le numérique est ancré dans notre quotidien, il est essentiel de s'interroger sur les enjeux et les usages de ces objets hybrides mais aussi de poser la question du rôle du graphiste face à ces évolutions.

**Bibliogra-
phie**

**Remercie-
ments**

Colophon

Livres et revues

Bacqué, Bertrand, Lippi, Lucrezia et Margel, Serge, dir. *Montage – Une anthologie (1913-2018)*. Genève : Mamco, 2018.

Chancogne, Thierry, et al. *L'écartelage ou l'écriture de l'espace d'après Pierre Faucheux*. Paris : Éditions B42, 2013.

Tylski, Alexandre. *Le générique de cinéma : Histoire et fonction d'un fragment hybride*. Toulouse : Presses Universitaires Mirail, 2009.

Comte de Lautréamont. *Les Chants de Maldoror*. Paris : Le club français, 1950.

O'Flaherty, Liam. *Le Mouchard*. Paris : Le Club Français du Livre, 1955.

Lawrence, D.H. *Lady Chatterley*. Bruxelles : Club du Livre du Mois, 1957.

Otlet, Paul. *Le livre sur le livre*. Bruxelles : Les Impressions nouvelles, 2015.

Massin, Robert. *La mise en pages*. Paris : Hoebeke, 1999.

Gardies, André. *L'espace au cinéma*. Paris : Éditions Klincksiek, 1993.

Treumann, Otto Henrich, et Lauwen, Toon. *Otto Treumann : Graphic Design in the Netherlands*. Rotterdam : 010 Uitgeverij, 1998.

Reinmann, Fabian. *Amateur*. Hannover : Kunstverein Hannover, 2013.

Batia Suter. *Radial Grammar*. Paris : Roma Publications/ LE BAL, 2018.

Suter, Batia. *Parallel Encyclopedia 1*. 2007. Réédition, Paris : Roma Publications, 2021.

Suter, Batia. *Parallel Encyclopedia 2*. Paris : Roma Publications, 2018.

Dupeyrat, Jérôme. Revue Faire n°7 – *Un livre : Parallel Encyclopedia, Batia Suter*. Paris : Empire, 2018.

Warde, Béatrice. « The Crystal Goblet », *Sixteen Essays on Typography*. Londres : The Sylvan Press, 1955.

Sterne, Laurence. *Vie et opinions de Tristram Shandy*. Paris : Chez Rouault, 1776.

Massin, Robert et Cadoo, Emil J. « Hommage à Piaf ». *Evergreen Review* n° 38. New York : Evergreen Review, 1965.

Ionesco, Eugène. *La Cantatrice Chauve*. Paris : Gallimard, 1964.

Blackwell, Lewis et Carson, David. *The End of Print : The Gracie Design of David Carson*. Londres : Laurence King Publishing, 2000.

Vandendorpe, Christian. « Typographie et rhétorique du lisible. Les créations de David Carson », *Communication et Langages* n° 137. Paris : Arman Colin, 2003.

Boom, Irma et Pilnappel, Johan. *SHV Think Book 1996-1896*. Utrecht : SHV Holdings, 1996.

Boom, Irma. *Book Manifest*. Cologne : Walther Konig, 2022.

Mellier, Fanette. *Dans la Lune*. Paris : Éditions du Livre, 2013.

Mellier, Fanette. *Dans la Lune 2*. Paris : Éditions du Livre, 2017.

Mellier, Fanette. *Dans la Lune 3*. Paris : Éditions du Livre, 2022.

Mellier, Fanette. *Au soleil*. Paris : Éditions du Livre, 2015.

Manovich, Lev. *Le langage des nouveaux médias*. Dijon : Les presses du réel, 2010.

Haute, Lucile. « Livres mécaniques et chimères numériques ». *Revue Back Office n°3 : Design graphique et pratiques numériques*, p.72-83. Paris : Éditions B42, 2019.

Sites internet

Index Grafik, « Robert Massin ». Consulté 28/10/2024. URL: <http://indexgrafikfr/massin/>

Le Bal. « Batia Suter. Radial Grammar ». Consulté le 09/10/24. URL : <https://www.le-bal.fr/publications/batia-suter>

Ciné Club de Caen. « Le format ». Consulté 28/10/2024. URL : <https://www.cineclubdecaen.com/analyse/format.htm>

Éditions du livre. « Dans la lune ». Consulté 28/10/2024. URL : <https://www.editionsdulivre.com/livre/dans-la-lune/>

Fanette Mellier. « Au soleil ». Consulté 28/10/2024. URL : <https://fanettemellier.com/project/au-soleil/>

Gefen, Alexandre. « Fréquences projet: Perec pour iPhone ». *Fabula*, 11 février 2011. URL : <https://www.fabula.org/actualites/42766/frequences-projet-percec-pour-iphone.html>

Mineur, Etienne. « Fréquences audio-livre sur iPhone ». *Etienne Mineur archives*, 23 mars 2011. URL : <https://my-os.net/blog/index.php?2011/03/23/1560-frequences-audio-livre-sur-iphone>

Films

Hitchcock, Alfred. *La Mort aux trousses*, [DVD]. Metro-Goldwyn-Mayer Loew's Incorporated, 1959.

Godard, Jean-Luc. *Masculin Féminin*, [DVD]. Anouchka Films, Argos Films, Sandrews, Svensk Filmindustri, 1966.

Spielberg, Steven. *Catch Me If You Can*, [DVD]. DreamWorks SKG, Kemp Company, Splendid Pictures, Parkes/MacDonald Productions, Amblin, Muse Entertainment Enterprises, 2002.

Kramer, Stanley. *The Pride and The Passion*, [DVD]. Stanley Kramer Productions, 1957.

Dolan, Xavier. *Mommy*, [DVD]. Metafilms, Sons of Manual, 2014.

Conférences

DUNYACH Irène, *L'objet livre séquentiel: les mises en page cinétiques des Clubs du Livre*, participation à la conférence « Ciné Design 1 : pour une convergence disciplinaire du cinéma et du design ». Université Toulouse Jean-Jaurès, 2016.

MIDAL Alexandra, *Film by design: au delà des objets ?*, participation à la conférence « Ciné Design 2 : Objets impossibles, impensables, à penser, dans les fictions filmées ». Université Toulouse Jean-Jaurès, 2018.

Ce mémoire a été finalisé et imprimé à l’ESAD de Reims, en novembre 2024. Les papiers utilisés sont Everycopy Plus recyclé 80gr et Maya Clairefontaine 270gr. Les typographies utilisées sont Borges, dessinée par Alejandro Lo Celso et Aktiv Grotesk, dessinée par le studio Dalton Maag. Ce mémoire a été écrit et mis en pages par Amélie Lalance.

Merci à Romuald Roudier Théron pour m’avoir suivie et conseillé tout au long de l’écriture de ce mémoire.

Merci à mes professeurs de l’ESAD de Reims, qui m’ont appris à façonner mon regard et ma pratique de future graphiste.

Merci à mon Nico, mon compagnon et mon pilier au quotidien.

Merci à ma mère pour avoir relu et corrigé ce mémoire, mais aussi et surtout de m’avoir soutenue.

Merci à mon père de m’avoir toujours encouragée. Merci à ma grande amie Fairouz, qui n’a jamais cessé de croire en moi.

Et enfin, merci à Loïse, Clara, Am et Enora, mes camarades et supers amies, pour leur soutien moral et tous leurs précieux conseils.

Ce mémoire explore les relations entre l'imprimé et le cinéma, en mettant en parallèle la mise en pages et le montage cinématographique. Le graphiste et le monteur se posent des questions qui s'entrecroisent, qui se ressemblent. On retrouve les mêmes préoccupations et des similitudes dans la manière de réfléchir, d'appréhender et de composer. Avec l'influence du cinéma, les graphistes ont remis en question leur pratique du design éditorial et la composition du livre. Ils ont cherché à sortir le livre de son état statique en empruntant les moyens du montage cinématographique pour le rendre vivant. En revendiquant le livre vivant et donc le livre en mouvement, ils placent l'expérience du lecteur au centre de leur réflexion.

This dissertation explores the relationship between print and cinema, drawing a parallel between layout and film editing. The graphic designer and film editor ask themselves questions that intersect and resemble each other. We find the same preoccupations and similarities in the way of thinking, apprehending and composing. With the influence of cinema, graphic designers questioned their practice of editorial design and book composition. They sought to take the book from its static state by borrowing the methods of film editing to bring it to life. By asserting the living book and therefore the book in motion, they place the reader's experience at the heart of their thinking.