

# Proposition pour une oralité numérique

Philippe Bootz, laboratoire Paragraphe, Université de Paris 8  
Samuel Szoniecky, laboratoire Paragraphe, Université de Paris 8  
Nina Erryck, master, Université du Ghana  
Everardo Reyes, laboratoire Paragraphe, Université de Paris 8

## Abstract

Nous proposons de réaliser un prototype de littérature numérique compatible avec les valeurs et propriétés de l'oralité africaine permettant de créer et lire des histoires dans une dimension interculturelle. Nous analysons tout d'abord les propriétés recensées de l'oralité africaine, que nous mettons en relation avec certaines démarches artistiques occidentales. Puis, nous intéressant au regard que les chercheurs africains traitant de l'oralité portent sur le numérique, nous concevons un dispositif d'écriture/lecture collaboratif et multimodal. Nous réalisons alors une version préliminaire de ce dispositif, orientée Web, avec laquelle nous créons une première œuvre collective afin de tester diverses solutions média.

## 1 Une oralité numérique ?

### 1.1 L'oralité africaine : une littérature performative

Selon Finnegan (2012 :4), "*oral literature is by definition dependent on a performer who formulates it in words on a specific occasion—there is no other way in which it can be realized as a literary product [...] There the connection between transmission and very existence is a much more intimate one, and questions about the means of actual communication are of the first importance*".

Cette définition, souvent citée, énonce les principales caractéristiques que les chercheurs africains relèvent dans cette oralité à savoir la performance, la spécificité de la situation de communication et la dimension spatio-temporelle de cette littérature : elle se situe dans un *ici et maintenant* inhérent à la fois à l'existence et la transmission de cette littérature, ces deux facettes de l'œuvre étant indissociables.

La dimension performative dépasse très largement le caractère oral pour investir toute la corporalité du performeur et le contexte de la situation, par la prise en compte de la réaction de l'auditoire d'une part, mais également par la participation de celui-ci à la performance elle-même. Ainsi, Finnegan note

*"In fact, all the variegated aspects we think of as contributing to the effectiveness of performance in the case of more familiar literary forms may also play their part in the delivery of unwritten pieces—expressiveness of tone, gesture, facial expression, dramatic use of pause and rhythm, the interplay of passion, dignity, or humour, receptivity to the reactions of the audience, etc., etc. Such devices are not mere embellishments superadded to the already existent literary work—as we think of them in regard to written literature—but an integral as well as flexible part of its full realization as a work of art [...] Tone is sometimes used as a structural element in literary expression and can be exploited by the oral artist in ways somewhat analogous to the use of rhyme or rhythm in written European poetry"* (id. :4-5)

La littérature orale est multimodale :

" *The artist is typically face to face with his public and can take advantage of this to enhance the impact and even sometimes the content of his words [...] by the speaker's gestures, expression, and mimicry [...] but also by the dress, accoutrements, or observed bearing of the performer [...] This visual aspect is sometimes taken even further than gesture and dramatic bodily movement and is expressed in the form of a dance, often joined by members of the audience (or chorus). In these cases the verbal content now represents only one element in a complete opera-like performance which combines words, music, and dance [...] The actual delivery and movement of the performer may partake of something of the element of dancing in a way which to both performer and audience enhances the aesthetic effectiveness of the occasion.*" (ib. :7)

Ce caractère visuel et incarné de la littérature orale africaine est également relevé par Okpewho (1985:7) qui note "*a performer has to support his words with the right movement of his body or control of his voice so as to make an effective impression*"

Analysant plusieurs exemples de performances de littérature numérique ghanéenne, Nina Erryck (2019:30) note que "*The performance is more than just a recitation of memorized lines. Therefore the gestures and movements of the performer must enhance and speak to the meaning of the words he is speaking*". Cette mise en scène peut s'accompagner de pauses dramatiques durant lesquelles le performeur fait des gestes spécifiques pour appuyer son texte. Ce qui apparaît ainsi est l'importance de la dimension temporelle de cette littérature.

La littérature orale est une littérature sociale. Les chercheurs notent que la littérature orale accompagne les principaux événements sociaux de la communauté : mariages, funérailles..., ce qui implique quelques propriétés spécifiques de cette littérature :

- C'est une littérature de l'instant : elle est créée au moment même de sa diffusion et ne préexiste pas à celle-ci, à l'inverse de la littérature écrite. Finnegan (ibid. 13) note "*Oral pieces are not composed in the study and later transmitted through the impersonal and detached medium of print, but tend to be directly involved in the occasions of their actual utterance. Some of the poetry [...] is specifically 'occasional', in that it is designed for and arises from particular situations like funerals, weddings, celebrations of victory, soothing a baby, accompanying work, and so on [...] But even when there is not this specific connection, a piece of oral literature tends to be affected by such factors as the general purpose and atmosphere of the gathering at which it is rendered, recent episodes in the minds of performer and audience, or even the time of year and propinquity of the harvest*"
- C'est une littérature de la variation : "*The variability continuum stretches across the extremes of having a performer recite word for word existing pieces one the one extreme to the performer creating a totally new piece.*" (Erryck, 2019:28)
- C'est une littérature participative. Tous les auteurs notent la participation de l'auditoire sous la forme de chœurs qui répondent au performeur, de claquemets de mains et parfois de danses qui sont parties prenantes de l'œuvre et non une simple réaction externe comme le sont les manifestations du public dans les spectacles occidentaux : "*Sometimes he chooses to involve his listeners directly, as in story-telling situations where it is common for the narrator to open with a*

*formula which explicitly arouses his audience's attention; he also often expects them to participate actively in the narration and, in particular, to join in the choruses of songs which he introduces into the narrative [...] In such cases the close connection between artist and audience can almost turn into an identity, the chorus directly participating in at least certain parts of the performance. Even in less formalized relationships the actual literary expression can be greatly affected by the presence and reactions of the audience"* (Finnegan 2012:12-13)

Cette dimension performative présente de grandes analogies avec la performance occidentale contemporaine. L'implication corporelle et multimodale qui la caractérise relativise son caractère oral. Celui-ci se présente principalement comme le vecteur du texte linguistique non figé, le vecteur d'une expressivité qui demande à être complétée par d'autres vecteurs et un ancrage temporel. La dimension participative du public est moindre dans la performance occidentale que dans l'oralité africaine, mais dans les deux cas le performeur s'adapte à son environnement, ce qui engendre inévitablement de la variabilité dans le propos. La plus grande différence entre la performance occidentale et l'oralité africaine réside sans doute dans le rôle social et culturel que la société attribue à l'une et à l'autre : alors que la performance occidentale se joue dans un cadre culturel défini et cloisonné, généralement celui du festival ou du musée, et apparaît ainsi comme un genre artistique ou poétique particulier, l'oralité africaine est un phénomène social qui dépasse le cadre culturel pour participer profondément à la cohésion sociale du groupe. La littérature orale africaine a notamment longtemps accompagné les veillées au coin du feu, les anciens comptant les mythes aux plus jeunes. Il semble que cette tradition orale pédagogique se perde dans l'évolution moderne des sociétés africaines. Notons que cette adéquation entre la vie et l'art est aussi revendiquée par un ensemble de démarches performatives occidentales, par exemple dans fluxus ou la poésie action (Bobillot, 1996) qui est, notons-le, une dimension de la poésie sonore occidentale.

Finalement, ce n'est pas par la dimension orale que l'oralité africaine s'oppose à la littérature écrite, mais par sa dimension performative et sa variabilité contextualisée : alors que le texte écrit s'adresse à tous de la même façon, le texte oral africain s'adresse uniquement aux participants de la manifestation au sein de laquelle il est produit, *c'est un texte pour chacun, non pour tous*. En ce sens, la variabilité de l'oralité africaine diffère profondément de la variabilité combinatoire pratiquée en Occident depuis le XV<sup>e</sup> siècle (Meschinot, 1493) et popularisée par la littérature à contrainte oulipienne : la variabilité occidentale est une variabilité de la forme, elle est structurelle et culturelle, impacte un genre, alors que la variabilité africaine est une adaptation aux circonstances de sa genèse, elle est sociale, impacte un événement.

Finnegan montre d'ailleurs que la remédiation écrite de la littérature orale n'est pas la meilleure solution de préservation. Il pointe en ces termes la différence entre la littérature orale et la littérature écrite : "*It is always essential to raise points which would seem only secondary in the case of written literature—questions about the details of performance, audience, and occasion.*" (Finnegan, 2012 : 13)

## **1. 2 L'oralité africaine et le numérique**

Des chercheurs et organisations de littérature numérique existent en Afrique : le réseau arabe de littérature numérique a été créé en 2015 et la plateforme panafricaine de la Littérature Numérique (PLATNUM) au Bénin en 2019, mais la recherche sur la relation éventuelle entre l'oralité africaine et le numérique a débuté au début des années 2010, principalement dans l'espace anglophone en ce qui concerne l'Afrique subsaharienne. C'est

principalement sous l'angle de la préservation que cette relation a été étudiée, mais une possible convergence dans la création entre les 2 approches, orale et numérique, a été pointée. C'est surtout le rapport entre l'hypertexte et la tradition orale qui a alors été mis en exergue (Foley, 2012 ; Abrar, 2015), peut-être parce que l'espace anglophone est plus sensibilisé par ses relations aux États-Unis à cette forme littéraire numérique principalement développée aux États-Unis qu'aux autres formes (génération, animation) qui se sont surtout développées en Europe.

Ce qui apparaît dans cette convergence des deux approches n'est pas une identité de forme mais une identité conceptuelle. Abrar (2015 : 118) note " *Beyond the analyses of the form and its technical dynamics, the political, social and ideological implications of narrativising in the virtual realm are many. For one thing, the ever-changing, fluid format of the hypernovel defies the system of canonization and the establishment of any 'river of great tradition' because there is no static text, let alone a singular omnipotent, omniscient author/narrator. The hypernovel itself is always in the process of becoming much like traditional texts, except that the process of evolution of the text is speeded up exponentially here.*" Foley rapproche l'espace numérique de l'espace oral et l'oppose à celui du texte imprimé. Il indique à propos du Web : " *It is a space for recurrent rather than repetitive activities (Recur not Repeat), and you can get there only by following ePathways – which means by cocreating your own route and your own destination. Not surprisingly, it is a space that closely resembles the arena of oral tradition [...] but differs markedly from the arena of the text.*" (Foley, 2015: 47).

Il note également une autre analogie entre le fonctionnement de l'oralité et celui du Web : " *If you [...] close your browser, the experience that you exited won't be waiting for you on your return. Why not? Simply because there is no freestanding "it" to return to, no object or item to reclaim.*" (id.: 49) ce qu'il formule également pour l'oralité, exactement dans les mêmes termes : " *If you [...] stop engaging with an oral performance, the experience that you exited won't be waiting for you on your return. Why not? Simply because there is no freestanding "it" to return to, no object or item to reclaim.*" (ibid :45). Cette irréversibilité de l'expérience de lecture s'oppose au caractère permanent du livre : " *If you [...] stop engaging with a text, have no fear: it will be waiting for you on your return. Why? Simply because there is a finite, freestanding "it" to return to, an object or item to reclaim.*" (ibid. 47)

Au-delà de ces considérations théoriques, l'expérimentation la plus convaincante de la convergence entre oralité et numérique est sans doute celle que relatent Retmaier, Bidwell et Marsden (2011). Or celle-ci ne s'appuie pas sur le Web mais sur le téléphone mobile.

Ces auteurs ont construit un prototype d'application mobile (Figure 1) pour appareil cellulaire (Nokia 6120) permettant d'enregistrer et de partager des histoires composées à partir d'informations visuelles (photos) et vocales. Ils ont diffusé ce prototype dans 2 villages ruraux en Afrique du sud et au Kenya. Ces communautés ont été choisies car elles sont représentatives des populations rurales de l'Afrique subsaharienne qui possèdent un faible degré d'alphabétisation mais une riche tradition orale. Le dispositif se devait d'être collaboratif, ce que Retmaier & all justifient en rappelant que la collaboration est au centre même de la conception africaine collective de l'homme " *I am, because we are; and since we are, therefore I am*" (Mbiti, 1990, p. 106). Dans cette situation, le mobile n'est pas uniquement un bien personnel, il est partagé avec la communauté. Pour construire ce prototype, les auteurs se sont immergés dans les villages en utilisant une méthodologie d'ethnographie pour appréhender le rôle de l'oral et la façon dont fonctionnait la

communication dans ces villages. Ils ont ensuite animé des workshops dans lesquels des groupes de villageois construisaient des histoires en assemblant des images et des textes oraux que le groupe avait progressivement enregistrés en créant l'histoire. Le prototype a finalement été designé pour un utilisateur seul. Le téléphone est utilisé pour collecter les médias et partager l'histoire. Plusieurs utilisateurs peuvent contribuer à l'histoire en y intégrant leur propre segment. Les utilisateurs du prototype ont produit des narrations sur leur quotidien, souvent très courtes. Les enregistrements donnent également lieu à des performances, les personnes mimant un rôle dans l'histoire.

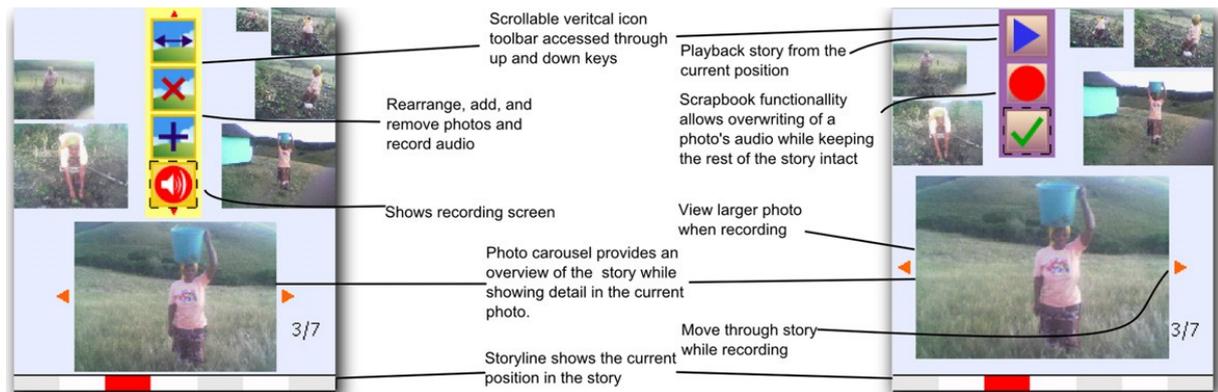


Figure 1 : prototype mobile d'enregistrement d'histoire (Retmaier & all, 2011 : 663)

Ils concluent notamment de cette expérience que la culture hypervisuelle peut masquer la culture orale : "*Our probe's flexibility showed that we can easily obscure an African community's emphasis on orality from the perspective of a hypervisual culture.*" (ibid. 665)

### 1.3 L'oralité comme forme d'un lire ensemble

Si on entend par « lire » toute modalité d'interprétation, créative tout à la fois de sens et d'affect, qui engage totalement le « lecteur » et ne se limite pas à l'activité traditionnelle de la lecture d'un écrit, alors l'oralité africaine présente toutes les caractéristiques d'un « lire ensemble » au sens d'une lecture collective et participative. La variabilité de l'oralité empêche la création d'un original ; la littérature orale est une littérature sans texte original, une littérature, le plus souvent, sans trace matérielle, construite à chacune de ses occurrences et qui actualise la mémoire d'un thème commun, multipliant ainsi les points de vue portés sur ce thème. Elle est parcours, l'expression vivante d'une culture vivante.

La question qui se posait à nous, dans une perspective interculturelle, était alors : peut-on partager ces propriétés dans la culture du monde occidental, fondée sur l'écrit, alors même que les chercheurs pointent les oppositions et incompatibilités entre l'écrit et l'oralité, jusque dans les tentatives de préservation écrite de cette littérature orale ?

Au vu des similitudes entre les approches numériques occidentales et l'oralité africaine, à la fois fonctionnelles et ontologiques, que les chercheurs ont pointées, il nous a semblé qu'une approche numérique permettrait peut-être de répondre positivement à cette question sous certaines conditions d'acculturation du numérique par les populations africaines. Dans l'équipe de recherche, c'est tout naturellement le laboratoire Paragraphe qui s'est chargé d'aborder cette approche en concevant un prototype numérique. Le risque majeur

étant, comme l'ont pointé notamment Retmaier & all, de se fourvoyer dans un néocolonialisme culturel en imposant des modes de pensée de la technologie étrangers aux africains. Pour éviter cet écueil, nous avons décidé d'intégrer au projet Nina Erryck, une étudiante ghanéenne en mobilité erasmus crédit et de concevoir le prototype en deux temps : une première version de travail, celle qui est présentée dans cet article, à des fins d'évaluation lors de la conférence lire ensemble 2019, puis de reprendre le chantier après cette conférence au vu de cette évaluation.

## **2 Le projet « oralité » numérique**

### **2.1 Objectifs du projet**

Philippe Bootz donne depuis 3 ans maintenant des enseignements de poésie animée au Ghana où il y a rencontré des artistes. Ils sont très intéressés par l'outil numérique et les possibilités de l'animation de texte. Il en a forgé l'hypothèse que ce qui caractérise principalement la performance orale africaine n'est pas le caractère oral mais la dimension temporelle du texte et de sa lecture associé à une activité collective et multimodale de lecture/écriture en temps réel. Or ces deux dimensions existent dans l'écriture numérique : l'animation peut prendre en charge la dimension temporelle et les dispositifs numériques de chat permettent ce partage collaboratif de la production en temps réel. C'est d'ailleurs cette solution de partage que Retmaier & all mettent en œuvre dans leur prototype. Il faut ici entendre par animation la présence de processus temporels au sein d'un objet multimédia dans lequel le linguistique est prédominant et impose le fonctionnement sémiotique de l'œuvre.

Par ailleurs, la générativité présente le caractère d'immanence de l'oralité : ni original, ni trace mais actualisation d'un possible à la lecture. Il semblait donc possible de concevoir un dispositif numérique qui, sans reproduire l'oralité africaine, serait cohérent avec elle en intégrant ses principales caractéristiques.

La situation que nous envisageons est très différente de celle de Retmaier. Il ne s'agit pas de nous adresser à des populations rurales africaines, nous sommes très mal placés pour cela, mais à des populations urbaines qui ont déjà intégré les technologies numériques et plus particulièrement l'usage du téléphone mobile.

C'est sur ces hypothèses que nous avons débuté le projet « oralité numérique ». Il ne s'agit pas de penser un outil de restauration, d'inscription ou de préservation de l'oralité africaine, mais bien un dispositif facilitant la création d'œuvres numériques contemporaines participatives, inscrites dans la temporalité et la variabilité, qui transposent en littérature numérique certaines caractéristiques de l'oralité africaine traditionnelle. Il s'agit d'un projet qui s'inscrit dans une dynamique de transformation littéraire compatible avec la tradition et l'interculturalité, acceptable tant du point de vue africain qu'occidental.

Dans le but de tester quelques plusieurs caractéristiques d'un tel environnement, nous avons créé un premier prototype sur PC qui visait à tester plusieurs solutions de modalités temporelles (vidéo, animation, génération, séquences statiques) dans un projet collaboratif de lecture/écriture. Pour tester la dimension collaborative, nous avons décidé que chacun de nous ferait une proposition interprétant chaque séquence d'un scénario imaginé par Nina Erryck sur la base d'une thématique commune au Ghana. Nous n'avons pas gardé dans ce dispositif la simultanéité des participations présentes des performances orales africaines.

## 2.2 Un projet de littérature numérique

Le premier caractère de l'oralité, à savoir sa dimension orale, n'est pas le caractère dominant du projet qui n'en retient que la dimension temporelle car elle permet une transposition multimodale dans le visuel comme dans le sonore. Cette multimodalité est aujourd'hui constitutive de nombre d'œuvres de littérature numérique

La performativité est une dimension souvent présente dans les dispositifs numériques littéraires. La performance, conçue comme l'expression corporelle d'un poète, est une tradition des littératures expérimentales et d'avant-garde depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle et le mouvement dada. Elle existe dans le champ de la littérature numérique depuis les années 2000. Elle est montrée lors des festivals de poésie numérique, qu'il s'agisse d'e-poetry ou d'ELO. Mais la gestion numérique, fondée sur les processus et la temporalité, intègre une expressivité qui peut être comprise comme une performativité interne dès lors que la textualité numérique sort du simple texte imprimable. La mise en œuvre de la sémiotique temporelle (Rix, 2008 ; Bootz & Hautbois, 2010) dans les programmes permet de déléguer à celui-ci une interprétation dans le sens musical du terme. L'utilisation conjointe de modèles physiques et de la sémiotique temporelle aboutit à un pouvoir expressif équivalent à celui d'une animation graphique comme le montrent des œuvres comme *the child* du collectif H5, *for all seasons* d'Andreas Müller ou *in the white darkness* de Reiner Strasser. Enfin, la générativité, éventuellement associée à un capteur, permet de contextualiser le propos. On se souvient à ce propos des textes de François Bon qui n'étaient lisibles sur le site Web que la nuit.

Ainsi donc, l'hypothèse d'un dispositif numérique partagé fondé sur la temporalité et un usage simple et rapide constitue une approche prometteuse pour une littérature numérique africaine compatible avec les valeurs de l'oralité. Reportant la dimension performative sur l'esthétique de la production, les caractéristiques génératives du programme et la perception de son environnement par le dispositif numérique, cette hypothèse permet de tester différents modèles d'écriture également compatibles et intelligibles dans la culture occidentale, favorisant la dimension du « lire ensemble » recherchée.

## 3 Le dispositif proposé

### 3.1 Un framework visuel en SVG

Pour réaliser ce premier prototype, Samuel Szoniecky a proposé d'adapter un outil de navigation dans un diaporama bidimensionnel qu'il avait développé en JavaScript et qui était donc adapté à un usage collectif<sup>1</sup>. Le template visuel est simple : il s'agit d'un dessin vectoriel encodé en SVG qu'on génère automatiquement en précisant le nombre d'auteurs et de séquences de leur proposition, afin d'obtenir un réseau régulier de rectangles régulièrement espacés et de taille homothétique d'un écran 4/3. Ces rectangles sont les conteneurs de la proposition de chaque séquence par chaque auteur. La navigation d'un rectangle à l'autre s'effectue au clavier : flèche droite pour avancer d'une séquence, flèche gauche pour reculer d'une séquence, une lettre de l'alphabet pour changer d'auteur, « a » étant le premier auteur et « z » le vingt-sixième. Grâce à un serveur Web socket développé en Python, les choix de

---

<sup>1</sup> Outil inspiré de la proposition de Ziggy Jonsson disponible ici :

<https://gist.github.com/ZJONSSON/1254855>

Le code de notre version est accessible ici :

<https://github.com/samszo/jardindesconnaissances/blob/master/application/views/scripts/plisages/oralite.phtml>

navigation sont synchronisés pour tous les utilisateurs connectés, transformant le dispositif en chat, chaque participant devenant un lecteur et un auteur.

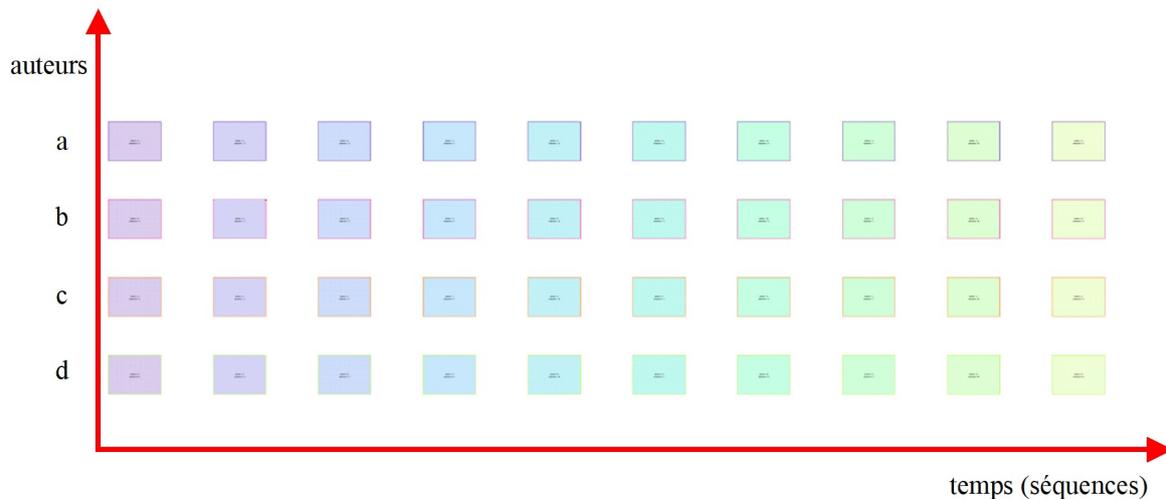


Figure 2 : structure visuelle par défaut du template

Nous n'avons pas voulu gérer la dimension « temps réel » de l'écriture dans ce prototype, ce qui aurait demandé de gérer l'introduction de données en temps réel dans le SVG et synchroniser cette entrée chez tous les participants. La possibilité de passer en cours de session chat d'un auteur à un autre, l'équivalent numérique de la prise de parole par l'auditoire dans une session d'oralité africaine, a ainsi obligé chaque auteur à concevoir par avance l'ensemble de sa version de la thématique proposée puis de l'intégrer dans le template. C'est une différence essentielle entre cette première version du prototype et la dimension d'improvisation largement présente dans la performance orale. Cette contrainte ne devrait pas subsister dans la version 2 du prototype.

### 3.2 Caractéristiques techniques du prototype

Nous avons décidé de tenter une première réalisation comprenant les 4 auteurs/auditeurs, chaque auteur développant sa proposition selon une ligne du réseau SVG. Le réseau SVG utilisé comporte donc 4 lignes numérotées de a à d. La structure du template implique que la production de chaque auteur soit divisée en séquences, chaque rectangle de la ligne représentant une séquence. La proposition est ainsi ordonnée : elle débute par le rectangle le plus à gauche de la ligne et finit par celui le plus à droite. Chaque proposition est donc linéaire. Afin d'assurer la cohérence de l'ensemble lors de la navigation, il a été décidé que le nombre de séquences serait le même pour tous. La navigation consiste à passer d'une séquence à une autre, soit, dans la lecture de la proposition d'un auteur d'une séquence à la suivante, soit par un saut à la séquence de même rang dans la proposition d'un autre auteur. Il fallait alors que le contenu exprimé dans une séquence donnée soit le même pour tous les auteurs et corresponde à un moment précis de l'histoire racontée. D'où la nécessité d'un storyboard commun. Celui-ci a été conçu par Nina Erryck. Le point de vue, la forme, la nature des médias et la durée de la séquence sont en revanche laissés à la discrétion des auteurs, ce qui caractérise bien des écritures personnelles. In fine, la structure hypertextuelle de l'œuvre est une arborescence particulière : la proposition de chaque auteur se développe selon une branche spécifique, chaque séquence étant un nœud de la structure. La navigation consiste alors à descendre au nœud suivant dans la branche par la touche « suivant » ou à passer au nœud de même niveau dans une autre branche en cliquant sur la lettre (a, b, c ou d) attribuée à

cette branche. Il n'y a pas de nœud sommaire dans la structure, le lecteur ne peut pas choisir la branche par laquelle il veut commencer. Dans cette version, le programme débute automatiquement sur la première séquence de la branche a. Cela est sans conséquence car, pour tous les auteurs, la première séquence se contente de donner le titre de l'œuvre et le nom des différents auteurs. D'ailleurs, dans le prototype réalisé, l'auteur d a dupliqué la séquence 1 de l'auteur b. De plus, l'appui sur la lettre attribuée à un autre auteur permet de se brancher sur cette séquence de titre pour cet autre auteur et donc, en fait, de commencer la lecture par la proposition de cet auteur. Elle n'est donc pas significative de la forme de la version.

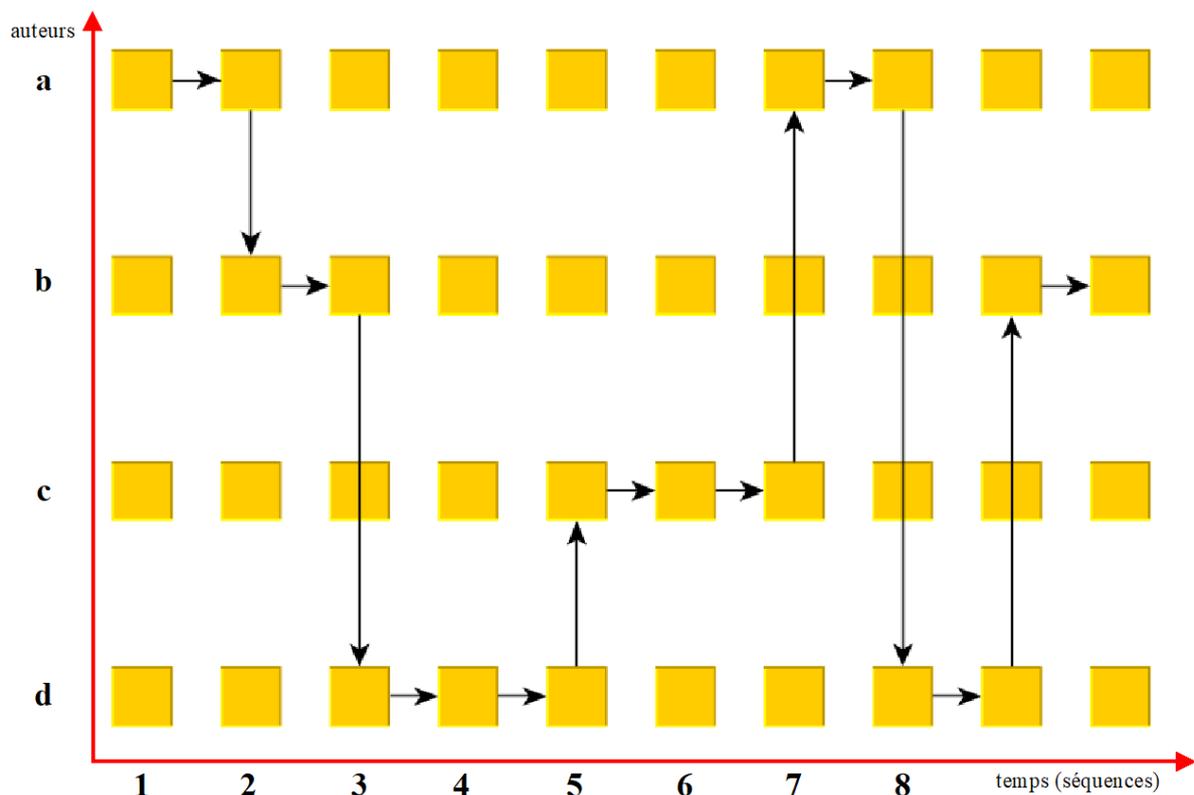


Figure 3 : un parcours de navigation<sup>2</sup>

N'ayant pas de gestion temps réel du contenu des séquences, les différentes branches doivent toutes être chargées dans le même SVG avant que ne débute la lecture. Les médias sont stockés sur un serveur et le template SVG est fourni aux différents participants lecteurs. L'interface actuelle est à usage interne. Elle permet d'importer le template de l'œuvre, de l'exporter, d'importer un template complètement rempli puis de le tester, c'est-à-dire de jouer l'œuvre collective. C'est également une autre différence entre l'état actuel du prototype et un dispositif compatible avec l'oralité : dans notre prototype, tout doit être préconstruit et la lecture peut ensuite se faire dans un cadre individuel. Le dispositif est en réalité un framework d'écriture collaborative d'une fiction non linéaire, différente des structures habituelles des fictions hypertextuelles. On retrouve l'ancrage occidental de la proposition.

Dans notre cas, chaque auteur a construit ses médias et modifié le SVG en conséquence sur la branche qui lui était assignée : a pour Nina Erryck, b pour Philippe Bootz, c pour Samuel Szoniecky et d pour Everardo Reyes. Samuel s'est ensuite chargé de reporter les différentes branches dans le même SVG et de stocker les médias sur son serveur. Seul Everardo a utilisé son propre serveur pour stocker ses médias.

<sup>2</sup> Il s'agit du parcours réalisé dans la capture vidéo d'une lecture présentée à la conférence

Les médias visuels statiques : textes et images fixes peuvent être directement intégrés au SVG. En revanche, les vidéos sont simplement mentionnées en métadonnées dans le SVG et gérées par le programme. Lors de la consultation de l'œuvre, la séquence active se met plein écran, en maintenant le ratio 4/3. Le SVG étant un format vectoriel, le texte intégré, lui-même vectoriel, reste parfaitement typographié. Les images et vidéos sont mises à l'échelle. Afin d'éviter la navigation en cours de séquence, la durée minimale durant laquelle l'œuvre est verrouillée sur la séquence active est entrée en métadonnée dans le SVG de la séquence. Il s'agit par exemple de la durée de la vidéo qui constitue la séquence. En effet, la navigation en cours de lecture d'une séquence entraînerait une rupture de la linéarité de l'histoire, ce qu'on souhaite éviter.

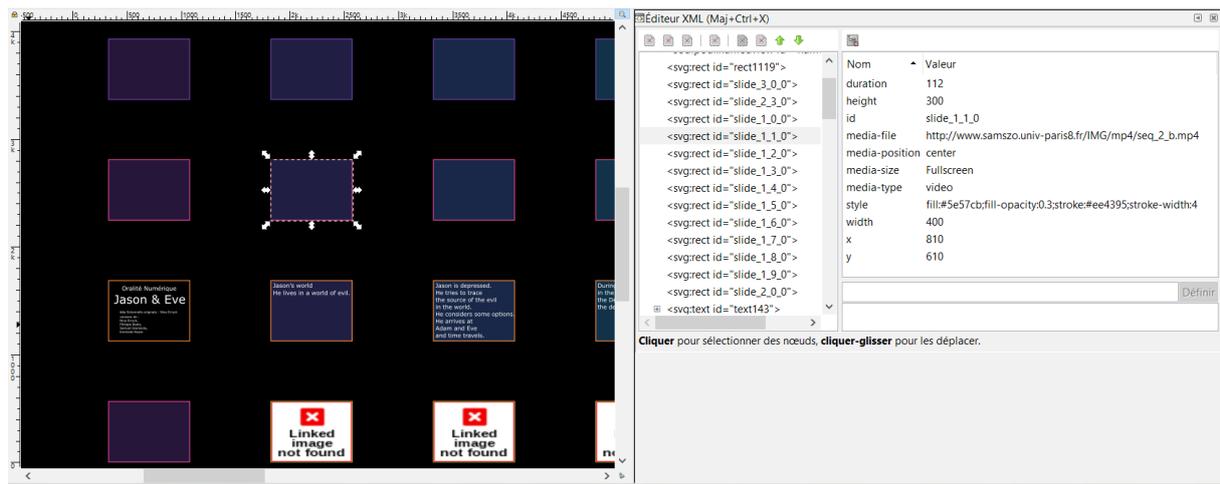


Figure 4 : détail des métadonnées SVG de la séquence 2 de l'auteur b

### 3.3 Le scénario

Nina Erryck a proposé une trame reposant sur une thématique couramment représentée dans la littérature orale ghanéenne : l'histoire d'Adam et Eve. Nina, qui est écrivaine, a proposé une variante de ce mythe qu'elle avait écrite sous le titre *Jason and Eve*. Le scénario est découpé en 10 séquences :

- 1 : titre et auteurs
- 2 : Jason vit en 2019 dans monde dominé par le diable
- 3 : Jason est déprimé. Il tente de comprendre l'origine de la présence du mal dans le monde et en arrive à la conclusion qu'il doit remonter le temps jusqu'au paradis terrestre pour dissuader Adam et Eve de croquer le fruit défendu
- 4 : Durant ce temps, dans le jardin d'Eden, le diable, au courant de l'intention de Jason, demande au démon femelle Lilith de l'aider à déjouer le plan de Jason
- 5 : Jason arrive au jardin d'Eden
- 6 : Lilith kidnappe Adam, procréée avec lui et met au monde une multitude de démons
- 7 : Le diable persuade Eve de manger le fruit défendu en lui disant que cela lui rendra Adam. Eve mange le fruit et s'effondre
- 8 : Le diable incite Jason à manger à son tour le fruit défendu, lui disant que cela ramènerait Adam et Eve
- 9 : Jason mange le fruit et le diable disparaît avec Eve
- 10 : Jason revient en 2019 et constate que le monde n'a pas changé mais que le mal est encore plus présent.

Chaque auteur a proposé une lecture de cette trame. Samuel Szoniecky, Nina Erryck et Everardo Reyes se sont appuyés fidèlement sur le texte du scénario, mis en commun dans sa version anglaise, mais l'ont décliné selon des modalités différentes. Philippe Bootz a fait une lecture parodique du scénario.

- Nina Erryck en a animé le texte anglais dans le logiciel d'animation Web hippani animator, l'illustrant visuellement avec des images récupérées sur Internet. Chaque séquence a ensuite été capturée en vidéo mais on aurait également pu en exporter l'animation sous la forme d'une page Web.
- Dans chaque séquence, Samuel Szoniecky a utilisé chaque mot significatif du scénario de la séquence comme élément d'une requête par l'API europeana<sup>3</sup>. Le programme interroge l'API pour récupérer toutes les images correspondant aux mots de la séquence puis calcule une animation pour faire apparaître les images à une coordonnée aléatoire et les agrandir suivant un rythme lui aussi aléatoire. Le visuel diffère d'un lecteur à l'autre puisque le choix est réalisé par un programme JavaScript sur l'ordinateur client et non sur le serveur.
- Everardo Reyes a traduit le texte du scénario en espagnol et, en designant accompli, en a proposé une illustration visuelle statique très sobre mais très rigoureuse sémiotiquement et très efficace composée à base d'un lexique de vignettes commun à l'ensemble des séquences.



Figure 5 : séquence 6 de la version d'Everardo Reyes

- Philippe Bootz a développé une version mixant lecture orale et animation visuelle d'une vision politique et parodique du scénario. On reconnaît en Jason un dirigeant macroniste (Macron ou Edouard Philippe) aux prises avec les démons des divers mouvements de la contestation populaire. Le texte de cette variante est principalement construit sur un patchwork de références littéraires populaires dont certaines sont explicitées dans le visuel. Ces références reprennent les genres

<sup>3</sup> <https://pro.europeana.eu/resources/apis>

présents dans la littérature orale africaine : chansons (Renaud, Brassens), poèmes (Du Bellay, la Fontaine, Prévert, Apollinaire, Eluard, Lamartine), contes (Perrault, les frères Grimm) auxquels s'ajoutent romans et nouvelles populaires (Rabelais, Pagnol, Steinbeck, Jules Verne, Hemingway, Kerouac, Daudet), BD (jurons du capitaine Haddock), théâtre (Corneille, Molière), films (*l'homme qui murmurait à l'oreille des chevaux*, *le diable s'habille en Prada*), la bible et des expressions et proverbes communs détournés qui structurent en fait l'énoncé.

Ainsi donc, bien que le scénario soit contraint, le dispositif a permis à chaque auteur d'exprimer sa sensibilité et sa personnalité dans sa branche. La consultation de l'œuvre passe donc d'une ambiance à une autre, d'un point de vue à un autre, tout en conservant la cohérence de l'histoire, ce qui produit systématiquement une narration signifiante quel que soit le parcours réalisé.

## **4 Retour d'expérimentation et perspectives**

Le prototype fonctionne très bien, notamment en utilisation personnelle. Il est toutefois évident que l'interface, conçue pour une utilisation de tests, doit être repensée et que des fonctionnalités supplémentaires comme le stockage des fichiers SVG, le choix des thématiques et l'uploading des documents doivent également être repensées. Ayant fait le test d'une consultation à 2 utilisateurs distants, une désynchronisation des vidéos entre les deux postes a été observée, ce qui nécessite de repenser le format et la durée des vidéos, traiter la synchronisation vidéo et la question du serveur, notamment dans l'hypothèse d'une bande passante faible comme c'est souvent le cas en Afrique. Le dispositif technique doit également être adapté à une utilisation sur téléphone mobile et permettre l'introduction d'une séquence en temps réel.

Pour ce faire nous sommes en train de concevoir et développer une version du dispositif où les informations et les fonctionnalités sont gérées avec le CMS Omeka S<sup>4</sup>. Ce dispositif permettra d'alimenter en « matière » multimédia l'ensemble du projet ArTeC *Lire Ensemble* dans lequel ce prototype est développé.

---

4 <https://omeka.org/s/>



## Collections

[TOUTES LES COLLECTIONS](#)


Figure 5 : Site Web Lire Ensemble<sup>5</sup>

Nous avons notamment rendu trivial l'ajout en temps réel d'éléments multimédia dans les séquences afin de construire le contenu au moment de son affichage. Plus encore, nous allons intégrer l'édition de commentaires afin d'ajouter très facilement un élément multimédia dans un espace de la séquence. Suivant les œuvres, le processus d'ajout de ces commentaires devra être défini par les auteurs suivant plusieurs paramètres :

- qui peut le faire : les auteurs, les spectateurs, les générateurs automatiques...
- quelle règle de publication : validation a priori, validation a posteriori. Dans le cas d'une validation a posteriori, l'auteur de la séquence sera le seul à voir les commentaires tant qu'il ne les aura pas validés.
- quel type de document : textes, images, sons, films, gestes...

Notons que dans la phase de conception d'une œuvre, ces générateurs sont utilisables comme des aides à l'éditorialisation puisque l'auteur peut « jouer » avec ces générateurs afin de produire une matière multimédia à travailler pour préparer ses séquences. Par exemple,

<sup>5</sup> <http://gapai.univ-paris8.fr/LireEnsemble/omk/s/MatieresLireEnsemble>

après avoir sélectionné un document de Gallica, l'auteur renseigne son identifiant dans omeka pour que le générateur présente les différentes pages. L'auteur aura pour tâche de sélectionner les pages qui l'intéressent puis, dans ces pages, d'extraire un fragment de celui-ci pour alimenter une des séquences de son scénario

Cette première phase de développement laisse envisager d'autres versions du dispositif qui seront conçues, testées, analysées et mise à la disposition de la communauté au cours de la deuxième phase de ce projet. Nous prévoyons notamment de mettre au cœur du dispositif les téléphones mobiles de façon à rendre accessible au plus grand nombre ce dispositif.

## 5 Bibliographie

- Abrar, Ayesha, "from orality to print to digital literature: analyzing the third age literary narrative", *Scholarly research Journal for Interdisciplinary Studies*, vol. 3 n° 18, May-June 2015, p. 113 – 119
- Bobillot, Jean-Pierre. *bernard Heidsieck poésie action*. Paris: Jean-Michel Place, 1996.
- Bootz, Philippe et Hautbois, Xavier, « Modélisation des structures temporelles par les MTP », *musimediane* n° 5, mars 2010 [en ligne] < <http://www.musimediane.com/numero5/04-MODELMTP/>> (consulté le 15/02/2016)
- Bootz, Philippe et Hautbois, Xavier, « Quelques éléments relatifs à la temporalité dans *passage* », *musimediane* n° 5, mars 2010 [en ligne] < <http://www.musimediane.com/numero5/11-CREATIONMTP/>> (consulté le 15/02/2016)
- Erryck, Nina, *Digitizing African Oral Literature: a Prototype Framework*, mémoire de master, université Paris 8, mai 2019
- Finnegan, Ruth, *Oral Literature in Africa*, Cambridge (UK): Open Book Publishers, 2012
- Foley, John Miles, *Oral Tradition and the Internet: Pathways of the Mind*, Champaign: University of Illinois Press, 2012
- Meschinot, Jean. *Les lunettes des princes*. Etienne Larcher. Nantes, 1493
- Mbiti, John S., *African Religions and Philosophy*, second edition, Oxford: Heinemann, 1990
- Okpewho Isidore, (ed.). *The Heritage of African Poetry: An Anthropology of Oral and Written Poetry*. Essex, England: Longman, 1985
- Reitmaier, Thomas, Bidwell, Nicola J, Marsden, Gary, "Situating Digital Storytelling within Africa Communities", *International Journal of Human-Computer Studies* 69, January 2011, p. 658-668
- Rix, Emmanuelle et Formosa, Marcel (coord.), *Vers une sémiotique générale du temps dans les arts*. Sampzon : Éditions Delatour France & Paris : IRCAM, 2008