La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité

Anthony Rageul

▶ **To cite this version:**

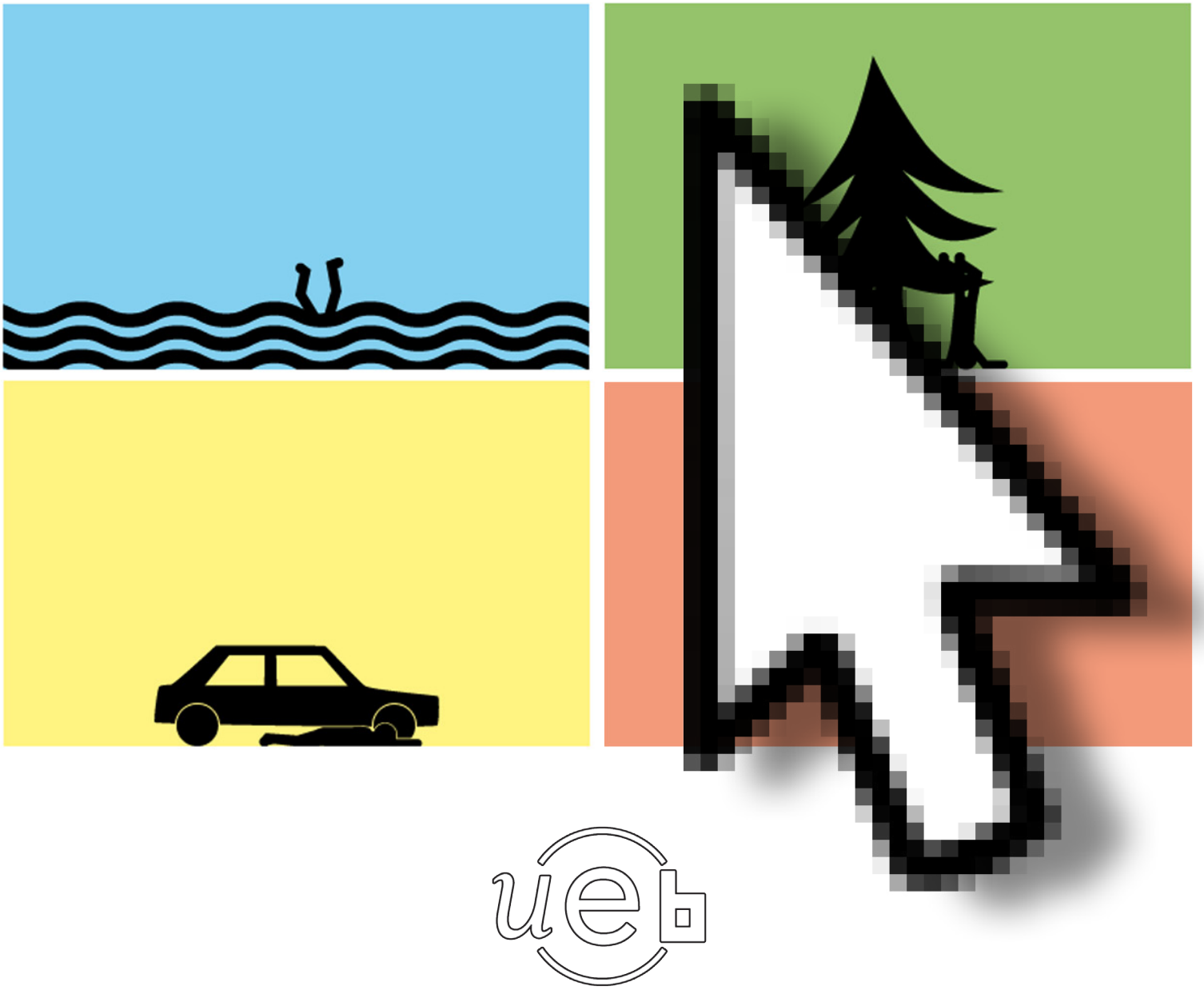
Anthony Rageul. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité. Art et histoire de l'art. Université Rennes 2, 2014. Français. NNT : 2014REN20024 . tel-01127320

HAL Id: tel-01127320
https://theses.hal.science/tel-01127320

Submitted on 7 Mar 2015

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

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



THÈSE / UNIVERSITÉ RENNES 2
sous le sceau de l'Université Européenne de Bretagne

pour obtenir le titre de :
DOCTEUR DE L'UNIVERSITÉ RENNES 2
Mention : Arts Plastiques
École Doctorale Arts, Lettres, Langues

La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.

présentée par
Anthony Rageul
Équipe d'Accueil EA3208
Université Rennes 2
Arts : Pratiques et Poétiques

Thèse soutenue le 7 Novembre 2014
devant le jury composé de

Edmond COUCHOT
Professeur émérite de l'Université Paris 8 / *rapporteur*
Françoise PARFAIT
Professeur de l'Université Paris 1 / *rapporteur*
Nicolas THÉLY
Professeur de l'Université Rennes 2
Serge BOUCHARDON
Professeur de l'Université De Technologie de Compiègne

Sous la direction de
Ivan TOULOUSE
Professeur de l'Université Rennes 2

En co-direction avec
Benoît BERTHOU
Maître de Conférence de l'Université Paris 13

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Université Rennes 2

Thèse pour l'obtention du titre de
Docteur de l'Université Rennes 2

Mention Arts Plastiques

La bande dessinée saisie par le numérique

Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité

par
Anthony Rageul

Sous la direction de

Ivan Toulouse
Professeur de l'Université Rennes 2

et la co-direction de

Benoît Berthou
MCF de l'Université PARIS 13

Jury :

Nicolas Thély, *Professeur de l'Université Rennes 2*
Edmond Couchot, *Professeur émérite de l'Université Paris 8*
Françoise Parfait, *Professeur de l'Université Paris 1*
Serge Bouchardon, *Professeur de l'Université de Technologie de Compiègne*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

À la mémoire de mon père,

Merci à...

...Ivan Toulouse, pour son suivi et son écoute bienveillante, et pour les questions ou suggestions soumises depuis sa position de « maître-ignorant », comme autant de détours empruntés pour mieux revenir à mon objet avec un regard neuf.

...Benoît Berthou, pour son suivi dans le cadre de la co-direction de cette recherche, pour ses conseils avisés, sa grande disponibilité et son soutien dans les moments de doute.

...Joël Laurent pour sa confiance, son énergie contagieuse, notre collaboration fructueuse auprès des étudiants de Licence d'Arts Plastiques et pour avoir su dissiper mon angoisse de la page blanche.

...tous ceux qui ont permis de près ou de loin que ce travail prenne corps, quel qu'ait été leur implication (échanges de toutes sortes, discussions informelles, partages d'informations et de documents, collaborations artistiques ou intellectuelles, traductions, etc.). Dans le désordre : Philippe Marcelé, Fred Boot, Alex Chauvel, Olivier Philipponneau, Etienne Lécroart et les membres de l'OuBaPo, Julien « June » Misserey et l'équipe de Chifoumi, Abdel de Bruxelles et l'équipe de Cultures Maison, Julien Falgas, Gilles Gipo, mes étudiants de L2 et L3 (en particulier Julie Guédas, Adrien Gérard et Claire Auneau qui ne savent pas que leurs travaux m'ont inspiré certaines réflexions), Nicolas Thély, Pierre Braun, LL de Mars, Benoît Preteseille, Oriane Lassus, Ibn Al Rabin, Bert, Victor Hussenot, Maël Rannou, Emmanuel Papillon, Guillaume Bertinet, Blandine Verger, Clare Tynan, et tous ceux qui auront à me pardonner de les avoir oubliés.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

...l'équipe de correcteurs qui a pu assurer la relecture en un temps record : Blandine Durand, Frédéric Cloarec, Pauline Guilbaud, Laetitia André, Céline Coignard-Andrusiak, Chloé Garat, Marie-Françoise Durand, Marianne Jouneau, Emanuelle Albat, Aurélie et Johan Durand.

...mes proches, ma famille et mes amis pour leur soutien indéfectible dans cette « lubie » de la thèse, et pour avoir essayé de moins poser la fameuse question taboue « ça avance ? ».

...et par-dessous tout, merci à Blandine pour m'avoir soutenu sans faille, avoir accepté d'organiser notre vie en fonction de la thèse, m'avoir supporté tout ce temps, et avoir toujours su m'apaiser et me remotiver dans les moments de doute.

Sommaire

INTRODUCTION, ***p. 9***

PARTIE I : L'OUTIL NUMÉRIQUE ET L'ENGENDREMENT DES FORMES, ***p. 23***

L'outil informatique et la contrainte de création, ***p. 25***

De la page au dispositif : une relecture du « système de la bande dessinée », ***p. 85***

Conclusion de la première partie, ***p. 141***

PARTIE II : LE RÉCIT DESSINÉ À L'ÉPREUVE DE L'INTERACTIVITÉ, ***p. 145***

Écrire le récit dessiné interactif, ***p. 147***

Le jeu, un moyen de contrôle du lecteur, ***p. 197***

Conclusion de la deuxième partie, ***p. 249***

PARTIE III : LE RÉCIT DESSINÉ INTERACTIF ENTRE NARRATION ET POÉSIE, ***p. 253***

Propositions pour une approche narratologique de la bande dessinée numérique, ***p. 255***

Poésie, ou l'émergence du sens dans l'exhibition de la matérialité du dispositif, ***p. 305***

Conclusion de la troisième partie, ***p. 357***

CONCLUSION GÉNÉRALE, ***p. 361***

Lexique, ***p. 371***

Index des noms cités, ***p. 385***

Bibliographie thématique, ***p. 389***

Table des matières, ***p. 403***

ANNEXE, ***p. 411***

Présentation argumentée du corpus de bandes dessinées numériques, ***p. 413***

Introduction

La première diffusion de bande dessinée *via* les réseaux remonte aux années quatre-vingt (*Witches and Stitches*, de Eric Millikin, 1985). C'est également de cette décennie que datent les planches considérées comme les premières avoir été intégralement réalisées à l'ordinateur (*Et Dieu naquit la femme*, de Philippe Gerbaud et Toffe, 1984)[1], bien que destinées à une diffusion papier. Mais c'est à partir du milieu des années quatre-vingt-dix que l'on peut parler de bandes dessinées numériques (*Argon Zark*, de Charley Parker, 1995-2008), qui sont à la fois réalisées, au moins en partie, avec l'ordinateur, diffusées sur support numérique, et qui intègrent les spécificités de ce support. Le corpus délimité pour cette thèse, et couvrant les deux dernières décennies, montrent que des formes spécifiques au numérique, prenant en compte son potentiel plastique et sémantique, existent et posent question. La bande dessinée n'est plus tout à fait elle-même, et semble répondre, au moins en partie, à d'autres critères que ceux qui lui assignent les théories « traditionnelles » de la bande dessinée. D'ailleurs, la bande dessinée numérique est apparue dans ma pratique comme un nouveau médium, au sens artistique ; et cela quand mes pratiques du multimédia et de la bande dessinée ont naturellement convergé, me donnant accès à un moyen d'expression inédit. Dès ce moment, j'ai cherché à savoir quelle était la nature de ce nouveau moyen d'expression, de ce nouveau médium. Pour cela, j'ai tenté de pousser la bande dessinée sur support numérique dans ses retranchements, j'ai voulu voir jusqu'où pouvait mener une bande dessinée qui soit « véritablement » numérique, dont le mode même d'existence – création, forme, contenu, réception, etc. – soit le résultat d'une pleine appropriation des propriétés du support numérique, jusqu'à la rendre indissociable de ce support. Ma réflexion théorique et ma démarche artistique étaient déjà, et sans préméditation, intriquées. De ces questionnements sont nées les bandes dessinées numériques *Aldwin et Caboche*, réalisée en troisième année de Licence – avec toutes les maladresses que laissent supposer un tel travail « de jeunesse » – suivie, dans le cadre du Master *Arts et Technologies Numériques*, de *Prise de tête*. Ce dernier projet, et le mémoire écrit dans le même mouvement, entérinent l'hypothèse que je faisais alors : c'est la propriété « interactivité » qui est au cœur du numérique, c'est sur elle que se fonde nécessairement la bande dessinée numérique.

1. Selon Jean-Noël Lafargue, « Bande dessinée sur ordinateur (1984) », *Le dernier blog*, billet du 11/12/2010, http://hyperbate.fr/dernier/?p=14156, consulté le 16/06/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

À la même époque, vers 2009, le paysage de la bande dessinée numérique en France prenait un nouveau visage, dont les traits se sont affirmés depuis lors. Différents acteurs, auteurs et éditeurs, ont commencé à prendre la voie du numérique, avec différentes motivations, différentes méthodes, et divers degrés de réussite ou d'échec. Pour le dire en deux mots, la bande dessinée numérique a commencé à se *stabiliser* dans ses formes, et cela principalement dans l'optique de la constitution d'un *marché*. Ce n'est pas le développement d'un tel marché qui m'intéresse en soi, ni la densification de la création qui en résulte, mais une autre conséquence : l'émergence de standards dans la forme – et le format*, au sens informatique – des bandes dessinées numériques. Dans un premier temps, la création originale était quasiment inexistante : aussi, l'expression « bande dessinée numérique » est encore utilisée pour qualifier improprement des bandes dessinées traditionnelles numérisées, bénéficiant parfois d'un travail plus ou moins important d'adaptation, pour une diffusion sur support numérique, et qu'on devrait appeler simplement bandes dessinées *numérisées* ou bandes dessinées *en ligne*. La création originale, quant à elle, consiste souvent en planches ou strips simplement adaptés au format de l'écran et au défilement vertical, très aisément publiables par la suite en album : ce que j'appelle la création sous le « paradigme papier » persiste. Aujourd'hui, la création originale francophone et nord-américaine tend aussi, et de plus en plus, à s'incarner dans des formes héritées du diaporama. Ma pratique a évoluée en fonction de ce contexte, et mes positionnements artistiques et politiques se sont radicalisés. Ces formes standards m'ont semblé – me semblent – réductrices et sclérosantes eu égard, à la fois, à la variété des formes et à la pertinence de certaines d'entre elles, qu'a connu la bande dessinée numérique durant deux décennies – elle les connaît bien sûr encore, parallèlement au phénomène de standardisation. Les formes standards me semblent encore plus réductrices par rapport à l'énorme potentiel plastique, formel et narratif de la bande dessinée numérique restant inexploré. Les formes standards ont été perçues comme réductrices pour l'ensemble de la bande dessinée elle-même. C'est en se dressant face à eux à travers des propositions « alternatives » qu'a pris corps une « bande dessinée alternative » au début des années quatre-vingt-dix[2]. Je me place sciemment dans le sillage de ce mouvement de fond dont l'application à la bande dessinée numérique me paraît indispensable et inévitable.

Il ne s'agit pas pour moi d'approuver ou de réprouver telle ou telle utilisation des technologies, telle ou telle pratique. Il ne s'agit pas non plus, tel un Don Quichotte, de lutter contre les moulins de l' « industrie culturelle » mais de garder sur elle un regard attentif et intensément critique. Utiliser les

2. Nous renvoyons notre lecteur à l'ouvrage *Plates-bandes*, Paris, L'Association, 2005, de Jean-Christophe Menu, chef de file autoproclamé de ce mouvement qui a véritablement révolutionné la bande dessinée. Quant à nous, nous expliquerons en quoi nous sommes redevable de cet héritage dans la première partie.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

technologies numériques, dont le réseau, uniquement comme moyens de diffusion et de publication n'est d'ailleurs pas la moindre des options puisque c'est la vocation principale des outils que nous utilisons couramment, et ces usages « évidents » ne sont pas sans conséquences. La seule mise en ligne de bandes dessinées ne s'est pas contentée d'affecter les pratiques éditoriales, mais aussi les pratiques artistiques (immédiateté, périodicité, dialogue avec les lecteurs), les genres (renouveau du feuilleton, prééminence de l'autobiographie et de l'autofiction, apparition d'un équivalent dessiné du genre de la *chicklit* – littérature destinée à un public féminin et jeune), et a entraîné l'apparition de nouvelles formes (les bandes verticales, par exemple, découlent d'une nécessité d'adapter la bande dessinée au défilement du contenu à l'écran.) Néanmoins, ces pratiques tiennent souvent bien plus d'une conséquence du choix de la publication en ligne que d'un moyen intentionnel de produire du sens. Elles n'envisagent qu'occasionnellement les technologies comme un élément plastique contributif de la narration. Aussi, face à ces pratiques, j'ai réaffirmé avec vigueur mon projet artistique : chercher à produire du sens par une pleine prise en compte des technologies numériques, autrement dit activer le potentiel plastique, narratif et sémantique des technologies numériques au sein d'une pratique du récit dessiné.

« Prendre en compte le potentiel plastique, narratif et sémantique des technologies numériques » : je n'ai pas suffisamment interrogé cette consigne de travail. Ou en tout cas, si ma pratique consiste précisément à tenter d'en épuiser toutes les ouvertures, je n'ai pas assez étudié ses tenants et aboutissants sur un plan conceptuel. Si la volonté de prendre en compte ce potentiel est depuis longtemps un *leitmotiv* dans ma pratique artistique, il reste à l'interroger sur le plan théorique, précisément pour mettre en évidence les enjeux qu'il soulève – que soulève une bande dessinée « vraiment » numérique – et apporter des réponses aux questions qu'il pose. C'est ce manque que le présent travail de recherche vient combler. Cette thèse se veut le strict symétrique de ma pratique, elle se veut le versant théorique de ma démarche artistique. Aussi, ce *leitmotiv* est devenu la problématique de ma recherche :

> « Que signifie « produire du sens avec les technologies numériques » ?

L'extrême simplicité, volontaire, de la formulation, cache mal le vertigineux champ de questionnements qu'elle implique. Mon *leitmotiv* artistique suppose de considérer la technologie, c'est-à-dire l'outil et la technique afférentes, comme porteuse d'une certaine charge plastique, narrative et sémantique, au moins à titre de potentiel, et de tirer cette charge dans l'œuvre. En quoi consiste cette charge, en quoi consiste ce potentiel ? Comment ce dernier apparaît-t-il au grand jour,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

comment s'exprime-t-il ? Comment produit-il du récit, comment fait-il (l')œuvre ? Ces interrogations soulèvent de nombreux enjeux et problématiques quant à la bande dessinée et ses théories, quant à la nature et aux propriétés de la bande dessinée numérique, et même plus largement du récit dessiné numérique et du récit tout court, et quant à la place des outils et de la technique dans la création artistique.

Une première réponse réside dans la spécificité fondamentale de l'outil numérique : l'outil utilisé par l'artiste pour créer est le même que celui utilisé par le spectateur pour explorer et manipuler. L'un et l'autre connaissent donc une relation à l'outil et à l'œuvre à travers des modalités semblables. Ces modalités sont celles de l'interactivité. Dans ce cadre, produire du sens avec les technologies numériques revient à rendre la relation interactive signifiante en la plaçant au cœur de l'expérience de l'œuvre, en en faisant un élément de son contenu. Ce sont là les thèses que nous développions dans notre mémoire de Master et que nous approfondissons dans le présent travail de recherche. Devant l'intérêt qu'elles ont suscitées, notamment chez certains chercheurs et dans certaines institutions, il devenait indispensable que nous allions plus loin, et également que nous répondions aux questions, et parfois critiques, qu'elles ont pu soulever. D'ailleurs, ces thèses présentent une limite que nous souhaitons dépasser : en faisant l'hypothèse que l'interactivité est au centre des technologies numériques, nous avons, à l'époque, concentré nos recherches, plastiques comme théoriques, sur la seule *bande dessinée interactive*, oubliant un peu vite que la bande dessinée numérique pouvait répondre de manière très satisfaisante à mon *leitmotiv* par d'autres moyens que la seule interactivité, quand bien même celle-ci est intrinsèque à tout objet numérique. Les planches à « images mouvementées »[3] de Vincent Giard[4] ne sont possibles que dans la mesure où le numérique permet d'introduire des éléments animés au sein d'une séquence d'images fixes juxtaposées sans rompre cette séquence. Artefacts renouvelant la notion de « multimédia », ces planches n'offrent pourtant aucune modalité interactive au lecteur. Et que dire aussi de la grammaire du « turbomédia »[5] qui renouvelle la bande dessinée sous forme de diaporama ? Il produit une narration qui active des jeux bien spécifiques de rythme ou encore de superposition. Cette forme de narration s'appuie directement sur certaines propriétés du support numérique – évanescence de l'affichage en l'occurrence.

3. Julie Delporte qualifie ainsi les réalisations de Vincent Giard : Julie Delporte, « Les images mouvementées de Vincent Giard », *Du9*, 2009, http://www.du9.org/dossier/images-mouvementees-de-vincent/, consulté le 15/08/2014.
4. Voir par exemple Vincent Giard, « Le safari aux fourmis », *aencre*, billet du 26/06/2008, http://aencre.org/blog/2008/le-safari-aux-fourmis, consulté le 15/08/2014. Le site de l'auteur propose d'autres travaux (planches de bande dessinée et illustrations) mêlant fixité et animation.
5. Le terme a été inventé par Yves Bigerel, alias Balak, et qualifie une certaine façon de concevoir la bande dessinée sous forme de diaporama. Nous y reviendrons à plusieurs reprises.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

On le voit, poser l'interactivité comme seule hypothèse restreindrait mon objet à une forme particulière, celle de la bande dessinée interactive, et exclurait de mon champ de recherche d'innombrables œuvres répondant pourtant à mon *leitmotiv*. Il me faut donc interroger la bande dessinée numérique de manière plus large qu'à travers la seule bande dessinée interactive. Mais, dans un mouvement contraire, mon *leitmotiv*, parce qu'il est né en réaction au contexte particulier que j'ai évoqué plus haut, restreint la définition de cet objet. En effet, il entend opposer à une bande dessinée numérique qui ne prend pas en compte les technologies une autre qui en fait un élément essentiel dans la production du sens. C'est la seconde qui nous intéresse, mais comment savoir où elle commence, où se place la frontière ? La question est capitale : elle porte sur la définition même de notre objet de recherche.

Comme l'affirme Thierry Groensteen, la définition et la délimitation de la bande dessinée semblent « introuvables »[6] et cela dès ses origines : Rodolphe Töpffer percevait déjà la difficulté à définir ses propres ouvrages, à mi-chemin entre estampe et littérature[7]. Aussi, il y a autant de définitions de la bande dessinée que de chercheurs : par exemple quand Thierry Groensteen refuse le statut de bande dessinée[8] aux narrations basées sur une succession de pages présentant une image unique, Harry Morgan y voit la preuve de son inscription dans le phénomène plus large des littératures dessinées[9]. Jean-Christophe Menu, quant à lui, rend les frontières de la bande dessinée extensibles et poreuses à de nombreuses formes, supports et manifestations – sauf numérique[10] ! Selon que l'on adhère plus ou moins à l'une ou l'autre conception de la bande dessinée – car sur ce sujet, tout est affaire d'adhésion et de point de vue – on déplace plus ou moins le curseur qui distingue la bande dessinée de la bande dessinée numérique d'une part, et la limite entre la bande dessinée numérique et d'autres média numériques, tel que le jeu vidéo, d'autre part. Ce sont ces deux limites que nous devons positionner dès maintenant, et cela dans un souci d'efficacité : de quoi parlons-nous ?

Dès lors qu'elle est créée par des moyens numériques ou qu'elle est numérisée, l'image acquiert les trois caractéristiques de l'image numérique telle que définie par Edmond Couchot[11] : elle devient une image-matrice constituée de nombres et « recalculable » à volonté, on la manipule au moyen du langage – même sous couvert de l'interface graphique d'un logiciel de traitement d'image – et elle devient interactive. La nature même du matériau de la bande dessinée, l'image, est profondément

6. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1999, pp.14-21.
7. Considéré comme l'inventeur de la bande dessinée par certains chercheurs (Thierry Groensteen, Benoît Peeters, qui lui ont consacré un ouvrage), il a lui-même théorisé sur son invention, percevant sa nouveauté et son originalité.
8. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*
9. Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Les éditions de l'An 2, 2003.
10. Jean-Christophe Menu, *La bande dessinée et son double : langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, Paris, Association, 2011.
11. Edmond Couchot, « Médias et immédias. », *in* Robert Allezaud (dir.), *Art et Communication*, Osiris, Paris, 1986, pp. 101-106. Accessible en ligne dans la rubriques « doc » du site www.multimedialab.be.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

touchée et la plasticité de la bande dessinée l'est en conséquence[12]. Mais il ne suffit pas que la bande dessinée soit créée numériquement pour être qualifiée de numérique : il lui faut aussi emprunter des moyens de diffusion numériques. Dès lors, nous appliquons une stricte définition technique : *est numérique toute bande dessinée produite par des moyens numériques ou par numérisation, et diffusée sur support numérique*. Toutefois, suivant cette définition, le spectre couvert par la bande dessinée numérique demeure très large et seule une portion restreinte répond effectivement à notre question. Comme nous l'avons dit plus haut, une grande partie de la bande dessinée numérique n'est en réalité que de la bande dessinée numérisée : des plates-formes de téléchargement légal, telles que Iznéo, mettent à disposition, en version numérique, la quasi-intégralité des catalogues de nombreux éditeurs. L'informatique est un « méta-média »[13] : il permet de simuler d'autres média, qu'ils soient numériques ou non. La bande dessinée, comme la photographie ou la vidéo avant elle, est simulée de la sorte. À propos de cette lecture à l'écran, Thierry Groensteen rappelle à juste titre qu' « aussi longtemps que la notion de page subsiste, tous les liens subséquents de juxtaposition, d'organisation, de comptabilisation, tous les effets de dialogue, de tressage et de sérialité entre les vignettes sont conservés eux aussi, et la bande dessinée continue de se présenter dans son système spatio-topique propre »[14]. On peut donc postuler que la bande dessinée peut persister dans son ontologie, quels que soient les supports qu'elle emprunte. D'ailleurs, l'histoire de la bande dessinée le montre bien : la bande dessinée investit aujourd'hui les supports numériques comme elle a investi, avant eux, les différents supports imprimés, sans changer de nature pour autant. Plus précisément, ses « codes », son système ne se voient pas radicalement transformés : les transformations ont lieu à la marge ou relèvent d'inversions de tendance (par exemple le format planche pour l'album au lieu du format strip dans un journal) mais ne remettent pas en cause ce que signifie raconter avec la bande dessinée pour moyen d'expression.

Le corpus que nous mobilisons, de même que ma pratique, se situent sur une autre portion du spectre de la bande dessinée numérique. Ces artefacts relèvent de nouvelles formes ou « espèces » de bande dessinée, fruits des « croisements » entre bande dessinée et propriétés numériques. En se

12. Les bandes dessinées « papier » réalisées intégralement ou en partie par des moyens numériques portent les marques de ces outils. Le dessin vectoriel définit littéralement le style graphique d'Arthur de Pins. Les recueils de notes de blog-bd déplacent vers le papier un style « trait lâché » propre au dessin rapidement exécuté à la tablette graphique. Les compositions très travaillées de Dave McKean profitent pleinement du « montage » (Groensteen, 2011) et des manipulations directes de l'image permises par les logiciels graphiques. Avant ces pratiques bien particulières, la colorisation informatique des planches a connu un tel développement que ses effets lumineux sont devenus la norme et que les effets de dégradé fort abondants dans certaines bandes dessinées « grand public » trahissent le logiciel utilisé.
13. Annick Bureaud, « Le "multimédia" est-il multi média? », in *Art «multimédia», OLATS (Observatoire Leonardo pour les Arts et les Techno-Sciences)*, 2004, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/5_basiques.php, consulté le 15/08/2014.
14. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 72.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

tournant vers l'animation, le multimédia ou l'interactivité[15], ils tendent à distendre les frontières de la bande dessinée. Ils questionnent les caractéristiques canoniques de la bande dessinée : l'image n'est plus toujours aussi fixe, le système spatio-topique n'est plus fondé exclusivement sur la page, la vue n'est plus le seul sens sollicité, la lecture n'est plus nécessairement une activité passive. De par leur force, qui compense leur nombre, ils imposent d'envisager la bande dessinée numérique sous un nouveau paradigme. Or, nous venons de voir que la grande majorité de la bande dessinée numérique est issue d'un simple déplacement du support papier au support numérique ; en conséquence cette majorité relève largement du paradigme de la bande dessinée « papier » et se plie volontiers au cadre théorique traditionnel. Dans ce contexte, la bande dessinée numérique n'apparaît pas d'évidence dans ce qu'elle a de spécifique. Dans sa thèse, la seule à ce jour consacrée à la bande dessinée numérique, Magali Boudissa[16] en vient à exclure ces nouvelles « espèces » du champ de la bande dessinée numérique parce qu'elle estime que cette dernière doit se plier au concept « bande dessinée ». C'est la même raison qui fait dire à Groensteen que ma création *Prise de tête* relève plutôt du jeu (vidéo)[17]. Contrairement à Groensteen et Boudissa, nous pensons que la bande dessinée numérique, si elle prend parfois des formes proches du jeu, de l'animation, ou s'apparente à certains hypermédias, ne s'y réduit jamais, parce que toutes ses manifestations partagent un « plus petit dénominateur commun ». Ce dernier peut être formulé à travers une question rhétorique : de quoi relèvent ces manifestations sinon de la bande dessinée ? Mieux : nous pensons que ces formes sont précisément celles qui font la bande dessinée numérique la plus « pure » ; c'est-à-dire qui ne se conçoit et ne s'engendre que dans une totale émancipation du « paradigme papier ». Au-delà de la seule transposition du système de la bande dessinée vers l'ordinateur, elles inaugurent un nouveau médium. Dans un article pertinent daté de 2012, et consacré à une critique des approches théoriques actuelles de la bande dessinée numérique, Julien Falgas dénonce ce postulat[18]. Il pointe notamment le fait que nous fassions de la bande dessinée numérique un nouveau médium *a priori*, plaçant dès lors nos recherches sous un paradigme immanentiste, qu'il juge rigide, au détriment d'une approche plus pragmatique fondée sur les usages. Pourtant, il y a bien, dans les formes dont nous parlons, quelque chose qui empêche de

15. Ce que je décris dans cet article-manifeste, qu'on lira en voulant bien me pardonner son ton polémique : Anthony Rageul (alias Tony), « Pour une bande dessinée interactive », *Du9*, 2010, http://www.du9.org/dossier/pour-une-bande-dessinee/, consulté le 15/08/2014.
16. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran: étude des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Université Paris 8, 2010.
17. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.*
18. Julien Falgas, « Raconter à l'ère numérique (4/4): limites des approches théoriques de la BD numérique. », *blog de Julien Falgas*, billet du 02/07/2012, http://julien.falgas.fr/post/2012/07/02/Raconter-a-l-ere-numerique-4/4-%3A-limites-des-approches-theoriques-de-la-BD-numerique, consulté le 19/06/2013.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

parler de bande dessinée tout court, mais aussi des invariants qui nous font penser qu'elles sont de même nature malgré leur grande diversité[19] et qui les ramènent au concept de bande dessinée.

Ces analyses nous permettent finalement de déterminer les frontières de notre objet comme suit : il se situe au-delà du « paradigme papier », mais il reste en lui suffisamment d'éléments permettant de parler de « bande dessinée » numérique. Cette question des frontières du médium se pose aussi, par exemple, en ce qui concerne la littérature numérique. Philippe Bootz y répond en donnant de la littérature numérique une définition que nous pouvons nous approprier : notre objet recouvre toute bande dessinée numérique « qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium »[20]. Sa transposition sous une forme papier est impossible sans un travail d'adaptation et de réécriture conséquent, voire qui demande de repenser le support papier, hors des formes canoniques de la page et de l'album. En conséquence, il nécessite de mobiliser des concepts et des outils théoriques inédits afin de l'appréhender dans ses spécificités, pour lui-même, et non plus sous le joug d'une comparaison systématique avec la bande dessinée « papier ». Le présent travail de recherche a pour ambition de contribuer à l'établissement d'un cadre théorique permettant d'appréhender ce médium singulier. Pour cela, nous traiterons notre problématique à trois niveaux, découpant notre thèse en trois parties. En effet, la technologie agit à tous les niveaux de l'œuvre, de sa création à sa réception. Nous déterminerons d'abord quelle est sa place dans le processus de création et de l'engendrement des formes (partie I), puis dans les modalités de réception de ces formes, interactives et donc « ouvertes » aux interventions du lecteur (partie II), et enfin dans la constitution et les manifestations du récit (partie III). Notre méthodologie sera double : elle consistera, d'un côté, en une référence constante au corpus d'œuvres, dont nous analyserons plusieurs exemples dans le détail, et, d'un autre côté, en des échanges incessants entre développement de la réflexion et création artistique. Le présent travail de recherche est en effet autant celui d'une réflexion théorique que celui d'une démarche artistique. Une thèse *en* arts plastiques, signée d'un chercheur-praticien, avec les particularités que cela sous-entend, et qu'il convient de définir – rapidement –, et en commençant par ce qu'elle n'est pas. Cette thèse, cette recherche *en* arts plastiques n'est pas une

19. Les problèmes terminologiques posés par ces formes nous semblent également signifiants. On a parlé dans un premier temps de « bandes dessinées interactives » pour qualifier ces œuvres, et, depuis le début des années deux-mille, différents termes connaissent une plus ou moins grande fortune : bande dessinée en ligne, bande dessinée multimédia, *e-bd, webcomic*, etc. Cette impérieuse nécessité de trouver des nouveaux termes pour désigner ces œuvres ne peut signifier qu'une chose : la bande dessinée numérique n'est pas de la même substance que la bande dessinée, mais ne relève pas non plus d'un autre médium connu, elle est donc un nouveau médium. Pour un relevé de ces termes et leurs références, voir mon mémoire de Master: Anthony Rageul, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ?*, 2009, p.19, disponible sur www.prisedetete.net. Pour des statistiques sur leur emploi, voir Julien Falgas, « Évolution des terminologies en matière de bande dessinée sur support numérique », *blog de Julien Falgas*, billet du 09/12/2009, http://julien.falgas.fr/post/2009/12/09/Terminologies, consulté le 10/01/2014.

20. Philippe Bootz, « Qu'est-ce que la littérature numérique ? », *in La littérature numérique, OLATS*, 2006, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php, consulté le 15/08/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

réflexion théorique qui s'appuie sur une production plastique. Elle n'est pas non plus une réflexion théorique illustrée par une production plastique. Bien que le texte soit important – ce volume en témoigne physiquement – il ne fait pas à lui seul le « compte-rendu » de cette recherche. Dans le même ordre d'idée, la production plastique n'est pas l'aboutissement de la réflexion, comme on pourrait le voir dans un quelconque domaine des sciences appliquées. Ce n'est donc pas tant que l'un prime sur l'autre, ou réciproquement, qu'un inextricable dialogue dont émerge une pensée, qui s'incarne sous deux formes, l'une mentale, l'autre sensible. C'est une pensée qui s'actualise, dans un seul et même mouvement maïeutique, dans une production artistique et une production théorique.

Dans la première partie, nous verrons que mon *leitmotiv* n'est pas très partagé et que penser une bande dessinée numérique, au sens restreint donné dans cette thèse, ne va pas de soi. Au-delà d'un contexte qui a longtemps été « technophobe » – pour le présenter de manière lapidaire – la difficulté consiste à s'approprier l'outil. Pensé comme il l'est aujourd'hui, restant opaque dans son fonctionnement sous couvert d'une facilité d'utilisation et d'une prétendue intuitivité, son usage n'est pas décelable dans l'œuvre et ne produit donc pas de sens. Dans ma pratique, la production de sens grâce à l'outil prend un tour particulier : j'ai toujours dû le détourner de son usage originel pour le rendre visible et en faire un signe pour le lecteur. En analysant des expériences faites par des auteurs du site *EspritBD*, nous verrons que cette « méthode » y est également à l'œuvre. J'en ai fait un ensemble de directives pour les participants à un *workshop* que j'ai animé : nous en analyserons les résultats, réussites comme échecs. Cette « méthode » consiste à envisager l'outil comme une contrainte de création, non plus seulement comme tout outil, mais au sens fort de l'OuLiPo ou de l'OuBaPo[21]. Ce n'est bien sûr qu'une méthode parmi d'autres et qui s'inscrit dans une pratique singulière. Sa principale limite réside d'ailleurs dans le fait qu'elle ne peut faire sens que pour ceux qui acceptent de se conformer à cette démarche[22]. Son atout décisif réside dans son fort pouvoir « analytique » qui permet de mettre en évidence les particularités d'un outil et de faciliter leur appropriation. Dans ce cadre, la genèse d'une bande dessinée numérique implique une double expérimentation : l'une sur ou avec la bande dessinée, l'autre sur l'outil, sous la forme d'une approche ou pratique critique des conventions qu'il véhicule. De ce processus de création, il ressort certaines formes dont nous traiterons dans le deuxième axe de cette première partie. S'il y a bien création à travers une pratique critique, et si celle-ci cherche à créer de nouvelles formes de bandes dessinées qui soient « vraiment » numériques, il n'en reste pas moins qu'elle consiste principalement à établir des liens entre la bande dessinée et des dispositifs informatiques dont l'usage relève de conventions et est totalement intégré

21. Respectivement OUvroir de LIttérature POtentielle et OUvroir de BAnde dessinée POtentielle.
22. Nous citerons un participant au *workshop* qui critique assez durement cette méthode pour cette raison.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

par les utilisateurs réguliers. Ces dispositifs, qui ont trait au mode de navigation, de consultation, d'affichage, bref, à la manière dont est donné accès et donné à voir le contenu, déterminent des familles de formes, voire pour certains ce que l'on pourrait appeler des formes fixes (au sens donné en poésie). Les dispositifs techniques qui initient ces formes touchent à trois plans : la temporalité, l'espace et le dispositif. Ces trois mots-clés permettent de définir trois grands concepts présents à différents niveaux dans la bande dessinée, et que les formes de bande dessinée numérique viennent remettre en question. Nous pourrons ainsi, point par point, discuter le *Système de la bande dessinée* tel qu'établi par Groensteen ou encore la thèse de Boudissa, ainsi que certaines théories dues à d'autres auteurs, et montrer ainsi en quoi la bande dessinée numérique vient interroger la bande dessinée. Pour cela, nous confronterons à ces théories le corpus que nous avons établi pour nos recherches. D'ailleurs, si ce corpus sous-tend et se déploie dans toute la thèse, c'est ici que nous expliciterons comment nous l'avons constitué et que nous en présenterons le plus d'items. Nous verrons alors que les technologies numériques font sens parce qu'elles déterminent des formes et qu'elles ne peuvent être réellement camouflées dans l'œuvre ; et qu'elles font aussi sens dans une histoire récente de la bande dessinée en prolongeant ses pratiques contemporaines.

En intégrant le lecteur dans leur dispositif, les formes de bandes dessinées numériques les plus éloignées de la page – au propre comme au figuré – dépassent le cadre des théories traditionnelles de la bande dessinée : elles sont interactives. La deuxième partie sera consacrée aux modalités de l'interactivité dans la bande dessinée numérique, et proposera en conséquence des outils théoriques appropriés, qu'ils soient fabriqués de toutes pièces ou empruntés à d'autres champs disciplinaires. Nous en passerons par la question de l'écriture : comment écrit-on un récit dont les modalités de réception sont interactives, autrement dit, comment écrit-on cette interactivité ? Cela suppose d'abord l'écriture d'une interface, entre appropriation d'une interface déjà existante, et de ses conventions, ou création d'une interface totalement inédite. Écrire l'interface, c'est écrire l'interactivité. Mais il n'existe pas « une » interactivité : l'interactivité est plurielle. Si tout objet numérique est interactif par essence, cette propriété peut être réduite à sa plus simple expression : interactivité d'accès ou d'activation. Aussi, dans une approche essentiellement descriptive, nous chercherons à cerner cette interactivité. Il s'agira de qualifier et quantifier les différents phénomènes que recouvre ce concept. Nous proposerons alors une grille d'analyse, outil permettant l'appréhension des phénomènes interactifs, et dédiée à notre objet. Enfin, nous nous intéresserons à l'écriture de l'image. L'interactivité, en rendant les images « jouables » (Jean-Louis Boissier), modifie en profondeur la nature de ces images et fait de la bande dessinée numérique un « récit-interface ». Dans un second temps, nous aborderons la question

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

du jeu, de l'aspect ludique. En effet, la « jouabilité » semble inexorablement mener la bande dessinée numérique vers le jeu, et cela semble-t-il indépendamment de la nature et du degré de l'interactivité. En réalité, nous verrons que récit et jeu ne sont pas incompatibles. Nous montrerons d'ailleurs que « l'ouverture » (Umberto Eco) de plus en plus caractéristique de l'œuvre dès la fin du XIX^{è}, mais surtout depuis le Nouveau Roman, laisse penser que le récit s'imprègne depuis longtemps et de plus en plus du jeu. De plus, hors du champ du récit, l'art en général a fait de plus en plus intervenir le spectateur dans l'œuvre au cours des dernières décennies. Afin d'analyser les phénomènes ludiques à l'œuvre dans le récit dessiné interactif, nous en aurons une approche ludologique. L'emprunt du concept de *gameplay* au jeu vidéo permettra de comprendre comment est régulée la position du lecteur, devenu « lectacteur » (Jean-Louis Weissberg). Cette position oscille sans cesse entre liberté d'intervention et reprise du contrôle par le dispositif. Nous verrons que dans les espaces – les moments – de liberté, les technologies numériques font sens en mettant à disposition du lectacteur le récit, sur lequel il peut intervenir à différents niveaux.

À partir des éléments développés dans les deux premières parties, la troisième partie tentera de cerner ce qu'est le récit, non seulement de bande dessinée numérique, mais, à travers lui, ce qu'est le récit numérique de manière plus générale. Le premier axe consistera à esquisser des propositions pour une narratologie – embryonnaire – de la bande dessinée numérique, ou plus précisément du récit dessiné interactif. Pour cela, nous convoquerons à nouveau Groensteen, dont la tentative de doter l'étude de la bande dessinée d'un véritable outil narratologique, comme d'autres ont pu proposer une narratologie filmique ou du jeu vidéo, reste à notre connaissance le travail le plus conséquent sur la question. Nous reprendrons les propositions de Groensteen en ce qui concerne l'aspect bande dessinée. Nous verrons qu'une telle approche narratologique trouve vite ses limites face à un récit dans lequel intervient le lectacteur, et ceci à plusieurs niveaux. Se posera alors la question de la prise en charge de la présence du lectacteur dans la narration. À nouveau, le concept de *gameplay* montrera sa pertinence : nous verrons que la régulation des interventions du lectacteur peut être traduite dans une forme d'arbitrage. Cet arbitrage est assuré par une nouvelle instance narrative que nous empruntons à certaines approches narratologiques du jeu vidéo. Une narratologie du récit dessiné interactif doit également tenir compte de la discontinuité narrative provoquée par le caractère modulaire de l'œuvre. En plus d'identifier, dans le module, une nouvelle unité signifiante, nous verrons que la discontinuité ouvre le champ à des relations d'ordre infra-narratif, confinant à des formes de poésie, entre les constituants de l'œuvre, et notamment avec le lectacteur. Nous ferons alors l'hypothèse que la narration n'est pas seule : le récit dessiné interactif accorde une place inédite à des phénomènes

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d’ordre poétique, aux côtés de la narration. Nous consacrerons la seconde moitié de cette partie à la poésie du récit dessiné interactif, en nous intéressant particulièrement à ses causes et conséquences. La notion de poésie suggère un jeu sur la matérialité du langage ou des codes de l’œuvre. Cette matérialité s’observe à trois niveaux. D’abord, à travers les manipulations du lectacteur, qui sont bien des implications physiques. Nous verrons que ces manipulations font signes et sont ainsi diégétisées. Ensuite, à travers la mise en scène du lectacteur. Nous verrons que celui-ci perçoit son action, et se perçoit lui-même, comme un élément du dispositif en même temps qu’il agit dans ce dispositif. Enfin, à travers les procédures de réflexivité de l’outil et de la technique. Nous en étudierons les différentes manifestations.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Partie I

L'outil numérique et l'engendrement des formes

L'outil informatique et la contrainte de création

1. Outils limités, outils déjoués

Puisque nous sommes au commencement de cette thèse, prenons également l'œuvre à son commencement. Il y a d'abord l'idée, le dessein, et les intentions. Il y a le matériau employé. Il y a la forme que prendra le matériau quand l'idée s'y incarnera. Cette incarnation n'est pas spontanée ni ne relève d'une action divine ou miraculeuse. Elle est le résultat d'un travail fourni par l'artiste – ou un exécutant – sur le matériau. Ce travail nécessite l'application de méthodes, la mise au point de procédures et l'usage d'outils, le tout supposant un certain nombre de savoir-faire ; et tout cet ensemble constitue la technique, dont on pourra dire de l'artiste qu'il la maîtrise ou non. Ici, nous nous intéressons à l'outil, mais nous devons d'ores et déjà définir, en plus d'*outil*, les termes *technique* et *matériau*. Or, il apparaît que, dans le champ de l'art, ces termes sont très souvent utilisés sans être vraiment définis au préalable. D'ailleurs, les travaux sur le champ lexical de l'art ne réunissent jamais les trois. Si le *Vocabulaire d'esthétique* d'Étienne Souriau possédait une entrée « technique », elle n'existe plus dans le *Vocabulaire des arts plastiques du XX*è de Jean-Yves Bosseur. Tous deux possèdent une entrée « matériau », mais « outil » est absent de l'un comme l'autre. Cette situation pourrait être imputée au fait que, tout au long du XXè siècle, et jusqu'à aujourd'hui, les pratiques artistiques ont brouillé les catégories de l'outil, de la technique et du matériau jusqu'à, semble-t-il, éclipser leur définition. Une part de l'art contemporain a parfois évacué l'aspect technique, et l'a davantage encore délégué – relégué – à la sous-traitance. Toutefois, il serait bien trop rapide d'affirmer une corrélation entre quasi-absence de définitions de ces termes et problématique de la technique dans l'art moderne et contemporain. La quasi-absence de définitions serait plutôt à remettre au compte de l'évidence du processus de création pour l'artiste *en train de faire*. L'échantillon que constituent les entretiens menés par Ivan Toulouse et Miguel Angel Molina avec quinze artistes, de tous horizons, montre que l'outil, le matériau et la technique tiennent tous trois un rôle spécifique dans les pratiques de chacun, mais que ce rôle est, pour ainsi dire, ni prémédité, ni – sans dire qu'il n'est pas pensé – véritablement théorisé. Les prises de décision liées à la technique, notamment le fait de changer de procédure de création ou de fabrication, apparaissent comme des nécessités de façon, osons les mots, naturelle ou instinctive : s'il y a lieu de changer quelque méthode à un instant *t*, l'artiste le pressent plus qu'il ne le prémédite. De fait, les rôles de chaque catégorie apparaissent comme des évidences au moment même où l'artiste agit, et ne constituent pas encore des définitions.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Pour toutes ces raisons, nous nous en tiendrons à des définitions prosaïques tirées de dictionnaires courants ou spécialisés. En ce qui concerne la technique, il faut d'abord rappeler qu'art et technique ne faisaient originellement qu'un – *ars* et *tekhnè* – et se rapportaient aux savoir-faire relatifs à l'exécution d'un métier. Aujourd'hui, « Une technique est un *procédé opératoire conscient, réglé, reproductible et transmissible*. C'est une manière de faire, quel que soit le domaine où l'on veut faire quelque chose, du moment qu'on sait comment on s'y prend pour le faire et que le procédé, impersonnel, peut être pratiqué par quiconque l'a appris »[1], soit l' « ensemble de procédés employés pour produire une œuvre ou un résultat déterminé »[2]. L'entrée du *Dictionnaire d'esthétique* précise que la technique est à distinguer de l'inspiration : elle concerne les moyens d'exécution et vise l'efficience. Nous la distinguerons également d'un autre sens qu'elle porte couramment, dans l'expression « avoir de la technique », signifiant être habile, maîtriser une technique donnée. Nous n'assimilons pas non plus technique et technologie. Comme chez le compositeur Daniel D'Adamo, la seconde s'applique « à tout ce qui relève d'un développement scientifique, souvent matérialisé en un "appareil", un logiciel, un environnement informatique, etc. Dans un sens historique, nous pourrions dire que l'invention du pianoforte relève d'un développement technologique pour lequel il a été indispensable de développer ou d'adapter une technique [...]. »[3] Quand, dans notre problématique, nous parlons de « technologies numériques », nous désignons simplement des outils numériques dont l'utilisation dans le champ de l'art apparaît encore, à bien des égards, comme « nouvelle ». Pour l'outil, nous retenons « objet [...] qui sert à agir sur la matière, à faire un travail »[4]. Il apparaît comme un intermédiaire concret entre la main de l'artiste et le matériau. Nous disons concret plutôt que physique afin de ne pas réduire l'outil numérique au *hardware* mais inclure le *software*[5]. La citation originale parle d' « objet fabriqué », ce que nous ne pouvons retenir face à des pratiques qui, par exemple, font du corps ou d'une partie du corps de l'artiste l'outil : peindre avec ses doigts, ce n'est pas se passer d'outil, c'est transférer le rôle d'outil du pinceau à ses doigts. L'outil permet donc à l'artiste de modeler ou agencer le matériau. Ce dernier sera ici entendu, en un sens large, comme composant de l'œuvre : ce en quoi elle est faite, ce qui la constitue. Cela comprend les matériaux au sens courant, entendus comme matière (bois, marbre, bronze, etc.), mais aussi les éléments ou objets choisis par l'artiste qui, par leur assemblage, forment l'œuvre (fragments d'imprimés dans un collage, par exemple), ainsi que des matériaux non palpables (son, langage, etc.).

1. Entrée « technique », in Étienne Souriau (dir.), *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 1990.
2. D'après le *Nouveau Petit Robert de la langue française*, édition 2009.
3. Daniel D'Adamo, « Le compositeur, maître ou victime de l'outil technologique ? », in Thomas Ferenczi (dir.), *L'art au risque de la technique*, Bruxelles, Complexe, 2001, p. 16.
4. D'après le *Nouveau Petit Robert de la langue française*, édition 2009.
5. *Voir lexique en fin de volume. Nous signalerons désormais les renvois au lexique d'une astérisque.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Ce sont les outils qui nous intéressent prioritairement ici. Nous pouvons en citer : le sculpteur utilise marteaux et martelines, ciseaux et gouges, le peintre utilise pinceaux et palette, brosses et couteaux, le photographe utilise un appareil photo, le cinéaste une caméra. S'ils ne sont bien sûr pas toujours aussi banals, et si, parfois, ils se confondent avec le matériau ou avec le support, les outils de l'art restent aisément identifiables. L'outil de l'interprète lyrique est-il bien sa voix, ou celle-ci est-elle son matériau, ou encore un support ? Si la voix est le support de l'interprétation du livret, elle est, pour l'interprète, un matériau dont il peut moduler la forme ; et l'outil – l'*instrument* – qui permet de donner une forme et de structurer ce matériau est véritablement son corps (cordes vocales, cage thoracique, poumons, larynx). Dans certaines pratiques, l'identification de chacun des éléments est délicate. Chez Nam June Paik par exemple, les interventions sur les composants de la télévision peuvent laisser penser que le matériau réside dans ces composants eux-mêmes, ou dans les impulsions électriques, et que les outils employés sont à chercher dans la caisse à outils du réparateur de télévision. En réalité, le matériau est l'image télévisée elle-même. Elle est informée par diverses manipulations sur la télévision et ses composants : si l'aimant placé contre le poste pour produire un brouillage est un outil, les composants affectés par le magnétisme de l'aimant ne sont pas matériaux, mais bien outils eux aussi. Le résultat produit s'affiche à l'écran (le support). Bien sûr, l'outil de l'un peut devenir le matériau ou le support de l'autre : chaque pratique place ces trois éléments à des niveaux différents. Les pianos (préparés) sont des instruments chez John Cage, lui permettant d'intervenir sur le matériau sonore et musical. Ils sont des matériaux pour Arman, qui se les approprie sous le coup d'un sentiment de « colère » érigé en protocole, lui-même impliquant des outils « physiques » (main, marteau, masse, etc.). Même certaines pratiques tendant à s'émanciper de l'œuvre d'art matérielle – de l'objet-œuvre – et donc de la forme, rentrent encore dans ce modèle. Ainsi de pratiques relevant du reportage ou du documentaire, qui font de l'événement ou de l'objet observé le matériau, du langage l'outil et, *in fine*, du message la forme. De la même manière, le modèle « technique », si l'on peut dire, de l'art conceptuel, renvoie la pratique artistique à un pur acte de communication dont le matériau est le langage : « Les concepts sont à l'Art Concept ce que le son est à la musique, un matériau de base. Puisque les concepts sont liés de près au langage, l'Art Concept est une forme d'art qui a pour matériau de base le langage. »[6] Avec un tel matériau, c'est en quelque sorte le cerveau de l'artiste lui-même qui devient l'outil, et le support de l'œuvre qui en résulte est le discours – quelque soit sa forme – qui permet de la communiquer ou de l'incarner dans une manifestation sensible qui constitue, paradoxalement, sa forme[7].

6. Henry Flynt cité par Florence DE MÈREDIEU, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne et contemporain*, Paris, Larousse, 2008, p.556.
7. Si, comme nous le pensons, il n'y a d'œuvre que quand elle existe sous une forme perceptible par autrui, et pas seulement dans l'esprit de son auteur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Quid chez l'artiste numérique, et plus particulièrement chez l'auteur de bande dessinée numérique ? L'outil est-il l'ordinateur ou l'application, est-il l'application dans son ensemble ou une de ses fonctionnalités ? L'interface* est-elle l'outil ou le matériau, ou fait-elle encore partie du support ? Et le langage informatique* : est-il un outil permettant de manipuler un autre matériau (une image par exemple) ou un matériau que l'on manipule à travers une interface utilisateur ? Nous sommes tenté de dire qu'il y a une part de vérité en chacune de ces propositions : comme dans le monde physique, l'outil de l'un peut être le matériau de l'autre. Seulement, il nous semble que les combinaisons possibles sont encore plus larges. Pour introduire notre propos, nous éludons provisoirement une analyse plus abstraite et générale de ces questions. Nous souhaitons identifier à un niveau très concret les outils effectivement utilisés par les auteurs de bande dessinée numérique, ou, en tout cas, qui sont mis à leur disposition. On peut en identifier de deux types : les applications et le langage. Le premier type peut être subdivisé en deux sous-types : les applications dédiées et les applications non-dédiées. Bien sûr, les applications ne sont que des interfaces visuelles permettant d'agir à la fois sur le et au moyen du langage de manière « intuitive ». Pour autant, et c'est la raison pour laquelle nous les distinguons, utiliser une application ou rédiger des lignes de code impliquent deux manières différentes de travailler et d'envisager la réalisation de bandes dessinées numériques et d'œuvres en général. Nous parlerons donc d'outil pour qualifier les applications, qu'elles soient dédiées ou non à la création de bandes dessinées numériques, ainsi que le langage. Quant aux différents « outils » que comporte une application (le crayon, le pinceau, la gomme, les calques, les filtres, de *Photoshop*, par exemple), nous les appellerons « fonctionnalités ». Nous verrons par ailleurs que ce terme est particulièrement approprié, non seulement parce que chaque « outil » représente une fonction du logiciel, mais aussi parce qu'il tend (et parvient, s'il est fonctionnel!) vers un but souvent si spécifique qu'il réduit les possibles.

1.1. Transgresser l'outil

1.1.1. ComicComposer : une application fermée

ComicComposer est une application* développée et éditée par Ave!Comics, filiale de la société Aquafadas, dont l'activité consiste dans le développement de solutions techniques pour l'édition, la création et la diffusion de contenus, notamment pour les supports mobiles. *ComicComposer* a pour fonction de « créer à partir de planches de BD originales une lecture dynamique adaptée à toutes tailles et tous types d'écran »[8]. Ce descriptif révèle le contexte dans lequel cette application s'inscrit.

8. D'après la documentation technique de l'application, p.4, disponible sur le site de Aquafadas à cette adresse : http://www.aquafadas.eu/documentation/ComicComposer/comiccomposer-v2-fr.pdf, consulté le 21/11/2013.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Ave!Comics s'est d'abord présenté comme un prestataire technique auprès des éditeurs de bande dessinée assurant l'adaptation et la diffusion des versions numériques des albums de leurs catalogues pour lecture sur supports mobiles grâce à l'application *Ave!Comics*[9].

Dans un premier temps, il s'agit donc bien d'adaptation de bandes dessinées préexistantes dans un format adapté à la résolution d'écran de ces supports. Cette adaptation se fait au moyen de *ComicComposer*. Elle passe par un découpage de la planche originale en différentes zones (des « scènes » et des « *shots* » dans les termes propres au logiciel[*]) adéquates au format de l'écran. Le parcours dans la page s'effectue en avançant d'une zone à l'autre, en passant d'un fragment de la planche au suivant. En général, deux modes de lecture sont proposés. Dans le premier, les sauts ou passages d'une zone à la suivante sont animés (« lecture dynamique ») au moyen de différents effets de transition plus ou moins sophistiqués (fondus, *travelling*, zoom, etc.) et cela de manière automatique. Le temps de lecture de chaque zone est imposé et le passage à la zone suivante se déclenche automatiquement (le lecteur peut néanmoins paramétrer le rythme moyen de déroulement de l'animation). Le second mode de lecture voit l'animation mise en « pause ». Il est alors possible de passer à la zone précédente ou suivante avec les boutons dédiés et non plus de manière automatique. À notre connaissance, c'est le premier mode de lecture qui est proposé par défaut – ou sinon le plus fréquemment –, et le second est accessible à l'utilisateur en mettant l'animation en « pause ». Enfin, l'application distingue deux modes d'adaptation : la « lecture animée » dans laquelle les zones définies par le concepteur sont isolées les unes des autres et qui est généralement utilisée pour les petits écrans (smartphone), et la « lecture page » qui affiche la zone déterminée au format le plus adéquat à l'écran mais sans masquer le reste de la planche, comme si une caméra virtuelle la survolait. Cette « lecture page » est utilisée généralement pour les grands écrans (tablette et ordinateur)[10].

ComicComposer est un outil fermé : le format des fichiers qu'il génère est un format fermé[*] non compatible avec d'autres technologies et les bandes dessinées « dynamisées » grâce à lui ne sont lisibles que sur le *player*[*] *Ave!Comics*. L'application de production *ComicComposer* quant à elle est gratuite mais il faut s'acquitter de certains droits pour diffuser les réalisations obtenues. Il est également fermé en ce sens qu'il prédétermine de manière particulièrement stricte tout le protocole qui va régir la conception, ou l'adaptation depuis une version papier, d'une bande dessinée numérique, et cela jusqu'à sa forme finale. Il faut préciser que parler d'outil fermé n'est pas un jugement de valeur de notre part :

9. Nous écrivons en italique *Ave!Comics* quand nous parlons de l'application de lecture, et sans italique Ave!Comics quand nous parlons de l'éditeur de logiciels.
10. À noter que nous déplaçons les termes utilisés par l'éditeur du logiciel. En effet, nous appelons « modes d'adaptation » ce qu'il appelle « mode de lectures », et nous distinguons deux « modes de lecture » dans le fait d'automatiser ou non le déroulement de l'animation. Nous nous permettons ce déplacement parce qu'il nous semble plus précis.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

il est simplement limité dans ses fonctionnalités, dans ses possibilités, dans ses objectifs. C'est un outil et rien d'autre que cela : il a un domaine d'application bien précis. Dans le cadre de ce domaine d'application, comme d'autres logiciels, il propose des fonctionnalités permettant d'appliquer des effets sophistiqués mais normés. Le concepteur n'a d'autre choix – *a priori* – que de se conformer à ces fonctionnalités et à ces procédures, apposant ainsi distinctement la signature *ComicComposer* sur l'objet produit. « Dynamiser » une bande dessinée avec *ComicComposer* consiste nécessairement à la découper et à mettre en œuvre sa fonction centrale, à savoir automatiser la lecture et, bien que cela ne soit pas indispensable, l'animer au moyen d'effets de transition. À ce titre, ce ne sont pas seulement les outils qui sont uniformisés, mais également la manière d'envisager une narration numérique. Ainsi, on peut lire ces conseils dans la documentation technique du logiciel :

> « L'effet BOUNCE : Cet effet sera conseillé pour un choc, un coup de poing ou un accident...
> L'effet ELASTIC : Cet effet peut convenir pour des personnes qui tombent dans l'eau ou pour un accident sans images...
> L'effet Back : Convient pour un arrêt brutal d'une voiture, ou pour un crochet du poing...
> Ce ne sont que des exemples, ils peuvent bien sûr convenir à d'autres situations. »[11]

On voit que ces fonctionnalités ont été conçues pour des utilisations bien précises et que, malgré l'emploi du verbe pouvoir et l'atténuation de la dernière phrase, on incite à les utiliser de manière bien précise. Je ne sais pas dans quelle mesure les auteurs ont pu répondre à ce type d'incitations – qui sont intrinsèques à l'outil : nul besoin qu'elles soient mentionnées dans la documentation aussi explicitement que dans l'extrait ci-dessus pour faire effet – ni, d'ailleurs si beaucoup d'auteurs utilisent réellement *ComicComposer*[12]. Toutefois, parce que Ave!Comics présente le *ComicComposer* comme une solution pour « [Créer] une BD animée, sans compétence informatique »[13], elle s'adresse directement aux auteurs, même ceux qui pourraient être de prime abord rebutés par l'aspect technique de la création numérique. Elle s'adresse également à l'ensemble de la chaîne de production et de diffusion de bande dessinée numérique qui recherche des formats standards pour harmoniser et accélérer ses processus techniques et de distribution et réduire ses coûts, ainsi qu'au lecteur qui aurait besoin de repères[14]. Sans ignorer ces éléments ni leur validité, il me semble important de rester critique

11. D'après la documentation technique du logiciel.
12. À notre connaissance, les adaptations sont l'œuvre de techniciens. Nous nous référons en cela à l'exemple des éditions Glénat : l'adaptation d'un album pour version numérique est une succession d'étapes confiées en interne à des opérateurs formés dans ce but (numérisation autant que faire se peut à partir des originaux, mise en page selon les diverses contraintes du format *ePub*, vérifications diverses). Pour revenir à Ave!Comics, les créations originales, notamment *Seoul District*, laissent quant à elles penser qu'un dialogue a pu avoir lieu entre auteurs et techniciens.
13. Page de présentation de *ComicComposer* sur le site d'Aquafadas, http://www.aquafadas.com/fr/publication-numerique/comiccomposer/, consulté le 21/11/2013.
14. « Cela permettrait de créer un usage qui serait vite familier aux internautes. » selon Sébastien Naeco, *État des lieux de la BD numériqu*e, Numeriklivres, 2011, p.82.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

à l'égard de ce type d'outils et de démarches. Que le logiciel lui-même soit limité est, finalement, normal : redisons-le, il ne fait que répondre à une application particulière. Mais l'outil est le véhicule d'une certaine façon de concevoir – ici des bandes dessinées numériques – et donc de certains présupposés quant à cette dernière. Il me semble que derrière ce logiciel, qui privilégie une forme de bande dessinée numérique aux dépens d'autres, c'est la filiale Ave!Comics qui colporte[15] une certaine idée, un peu étriquée à mon sens, de la bande dessinée numérique, notamment par son poids parmi les leaders du marché. Cela, je le trouve plus dangereux. Plus encore qu'à la standardisation des formes et des outils, c'est à cette forme de normalisation des idées que je réagis dans ma pratique[16].

Soyons clair : il ne s'agit pas ici d'entrer dans une quelconque polémique mais bel et bien de présenter un contexte dans lequel vont s'inscrire des démarches d'artistes. Il ne s'agit pas non plus de pointer du doigt une application en particulier : ce que nous disons pour *ComicComposer* vaut pour d'autres. Exemple avec Michel Bret qui se dresse de manière virulente contre la normalisation dans le domaine de l'image de synthèse en trois dimensions :

> « Le style imposé [par les programmes de synthèse du commerce] est ainsi celui du réalisme photographique. Sans contester la validité de ces options, on peut cependant regretter qu'elles aient été "cablées", les élevant ainsi au niveau de vérités universelles, alors qu'elles ne sont qu'une possibilité parmi bien d'autres. »[17]

C'est bien ce glissement qui m'inquiète en tant que praticien : que tel ou tel format devienne la « vérité universelle » de fait, alors que le champ de la bande dessinée numérique ouvre un monde de possibles qu'il serait inadmissible, me semble-t-il, de négliger.

En tant que praticien, je prends donc une position forte pour une « alternative » à cette « vérité universelle ». Je revendique la notion d' « alternative », historiquement très chargée, et me place sciemment dans le sillage du courant de la bande dessinée « alternative » né au début des années quatre-vingt-dix. Je me place donc en aval d'une longue tradition de bande dessinée se détournant – quand elle ne se dresse pas explicitement contre – des standards du marché et creusant des pistes formelles comme thématiques « autres ». Dans ce cadre, je qualifie d'alternative toute œuvre qui se place comme « alternative », comme « autre force de proposition », comme « autre » tout court d'ailleurs,

15. Je ne prétends pas que cela est intentionnel. Thomas Ribreau, chef de projet chez Ave!Comics, interrogé par Sébastien Naeco en 2009, défendait d'ailleurs une position très ouverte sur le sujet, refusant de « coller une étiquette » à la bande dessinée numérique. L'outil le contredit néanmoins. Voir Sebastien Naeco, « La BD numérique est-elle une sous-BD ? Réponse d'Ave!Comics », *Le comptoir de la BD*, note du 29/10/2009, http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/2009/10/29/la-bd-numerique-est-elle-une-sous-bd-reponse-davecomics/, consulté le 21 novembre 2013.
16. Défendant par-là même ma propre idée de la bande dessinée numérique, que j'ose espérer plus large...
17. Michel Bret, « Méthodes d'optimisation dans la création artistique », *Le blog les algoristes*, note du 31/01/2007, http://les-algoristes.over-blog.com/article-5470510.html, consulté le 14/11/2013.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

face à une production qui ressort des habitudes, des traditions, des standards, bref, de la doxa de modèles dominants et institutionnalisés dans le cadre du « marché de la bande dessinée »; et qui par cette nature frondeuse a une tendance à remettre en question cette doxa, que cela soit intentionnel de la part de l'auteur ou non. Je suis en cela la définition que Menu donne d' « alternative »[18]. Toutefois, il faut bien comprendre que je ne prétends pas faire de la bande dessinée numérique une bande dessinée alternative. Cela serait une confusion fâcheuse et contradictoire : la bande dessinée alternative est une tradition du livre et du support imprimé, dont l'une des principales caractéristiques est son questionnement quant à ces supports. En effet, le format des albums de bande dessinée « 48CC »[19] a été un des points de mire du courant alternatif : un standard, forcément réducteur, devenu l'effigie à briser. Pour bien me situer : je ne cherche pas dans la bande dessinée numérique une alternative à une bande dessinée tout court, mais je cherche dans la bande dessinée numérique une alternative à ses propres formats dominants – ou en passe de le devenir[20].

En tant que théoricien, je ne peux que faire le constat du glissement et en analyser les conséquences, et il me faut aussi relativiser et modérer les ardeurs du praticien. D'une part, historiquement, le *ComicComposer* arrive après presque deux décennies d'expérimentations en tous genres, certaines normées et commercialement éprouvées (bande dessinée « multimédia » de la période du CD-Rom), d'autres sortant de tout schéma imposé ; certaines réalisées avec des outils non dédiés mais fermés au même sens que *ComicComposer* (*Flash*[*] en particulier), d'autres avec des outils offrant une bien plus grande latitude (langages pour le *web*[*] par exemple), d'autres enfin avec des outils créés par les artistes et répondant à des besoins individuels bien précis (*Tarquin Engine* de Daniel Merlin Goodbrey). D'autre part, si aujourd'hui, un standard semble s'imposer dans « l'industrie de la bande dessinée numérique » (celui générique de la bande dessinée sous forme de diaporama, dont le format *Ave!Comics* est une sous-espèce), il y aura toujours des artistes pour aller dans d'autres directions.

Malgré ces quelques remarques atténuant l'emprise des conceptions véhiculées par l'outil sur la création et la créativité, il peut sembler difficile d'échapper à cette emprise, notamment, comme nous l'avons dit, parce qu'en période de « naissance » de la bande dessinée numérique, ces outils s'adressent en priorité à des artistes encore peu à l'aise avec les problématiques liées au numérique.

18. « […] une *autre* Bande Dessinée, ouvertement opposée aux standards en place [...]», Jean-Christophe Menu, *Plates-bandes*, Paris, L'Association, 2005, p. 11.
19. « 48CC » pour « 48 pages, couverture Cartonnée, Couleurs ». Expression inventée par Jean-Christophe Menu pour désigner le format standard et majoritaire des albums *mainstream*, dans son pamphlet *Plates-bandes*, Paris, l'Association, 2005. La bande dessinée alternative des années 90 et 2000, dont il est le chef de file autoproclamé, a réagi vivement au « 48 CC » en multipliant les formats et modes d'impression, mais aussi les genres et les pratiques, jusqu'à sa « récupération » – c'est le terme de Menu – par l'industrie de la bande dessinée.
20. Pour le dire autrement, la bande dessinée numérique ne peut être tenue d'incarner toute entière un courant alternatif : elle aussi connaît un courant « *mainstream* » et un courant « alternatif ».

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Dans ce contexte, comment peut-on produire du sens de manière singulière avec ce type d'outil ? Est-ce seulement possible ? En ce qui concerne *ComicComposer*, deux premières réponses, rapides. La première, nous l'avons esquissée ci-dessus : il est possible de faire des choix dans l'application des effets animés. D'une part, le logiciel, comme on l'a vu, en comporte une certaine variété, même s'ils sont, comme nous l'avons dit, prévus pour souligner – leur utilisation ne fait pas réellement sens, elle vient seulement souligner – tel ou tel événement du récit. D'autre part, il est théoriquement possible de n'en appliquer qu'en certains endroits. En d'autres termes, on peut parler d'un emploi « raisonné » ou « mesuré » des fonctionnalités du logiciel.

La deuxième réponse tient dans un premier « saut », dirons-nous, vers une nouvelle utilisation de l'outil : si *ComicComposer* a été présenté à l'origine comme un moyen d'adapter des bandes dessinées papier, il a été également utilisé pour la création originale. Si cela ne tend pas à en faire un usage critique, cela implique – là encore, théoriquement – une conception entièrement pensée avec, par et pour cet outil, en tenant compte de toutes ses fonctionnalités pour elles-mêmes, en intégrant la notion de dynamisme dès l'étape de scénarisation, et non comme un ajout à une histoire qui ne l'appelle pas nécessairement. Pourtant, parmi les quelques créations originales pour le numérique diffusées par Ave!Comics dont nous avons connaissance, une seule a pu être créée avec *ComicComposer* et peut être lue avec le lecteur *Ave!Comics*. Il s'agit de *Bludzee* de Lewis Trondheim. Les trois autres ont nécessité le développement d'applications dédiées. Si l'album *Seoul District* est disponible pour lecture avec l'application *Ave!Comics*, la version originale, mêlant bande dessinée dynamisée, son et séquences vidéo consiste en une application spécifique, disponible sur système iOS[*]. *Ca ira mieux demain* est elle aussi une application dédiée et permet à l'abonné de recevoir en temps réel des dessins de presse. Nous pouvons ajouter à cette petite liste *Johnny Cash : I see a darkness* qui n'est pas une création originale mais une adaptation d'une bande dessinée papier préexistante, qui a elle aussi demandé le développement d'une nouvelle fonctionnalité[21]. Nous constatons deux choses. La première est une confirmation des limitations de l'outil *ComicComposer*. En effet, il ne permet pas d'intégrer, par exemple, son ou séquences filmées. Il est limité dans l'aspect multimédia de la bande dessinée numérique. *Johnny Cash* ou encore *Seoul District* ont donc nécessité des applications spécialement développées. Si mes prises de positions sont en faveur de l'idée selon laquelle toute bande dessinée numérique, pour éviter le formatage et la standardisation, devrait comporter ou être sa propre application de lecture, c'est ici la limite de l'outil que nous souhaitons mettre en avant. Celui-ci, tout

21. *Johnny Cash : I see a darkness* a la particularité d'intégrer des liens permettant d'écouter les morceaux de musique correspondant : le *player* est en tous points similaire à *Ave!Comics* mais relie en plus la bande dessinée au catalogue musical de *iTunes*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

en se voulant la norme, en se voulant l'outil indissociable de la création de bande dessinée numérique, ne permet pas de créer des bandes dessinées qui, précisément, intègrent la dimension numérique non plus seulement à travers l'automatisation animée de la lecture mais à travers d'autres modalités, le multimédia par exemple. La deuxième chose que nous constatons est que la seule création originale produite à ce jour avec *ComicComposer* reste pensée selon le paradigme papier. Le format même de l'écran de l'*iPhone* a orienté Trondheim vers la réalisation d'une série de strips dont l'affichage case par case renforce le rythme et le gag. Dans ses prises de parole au sujet de *Bludzee*, Trondheim insiste aussi sur un autre avantage de l'outil : la facilité avec laquelle les textes peuvent être traduits et donc la large diffusion permise. Toutefois, rien ne diffère dans cette création originale des adaptations qui constituent le reste du catalogue de Ave!Comics. La lecture dynamisée emploie les mêmes procédés (translations entre les cases). Elle s'applique d'ailleurs au même matériau puisque les strips ont été conçus de la même manière que s'ils étaient destinés à une publication papier – qui a d'ailleurs suivie la publication numérique et qui était prévue dès l'origine du projet. Cela ne saurait pourtant signifier que les outils ne peuvent pas produire du sens. Simplement, Trondheim n'a pas choisi cette direction et a utilisé l'outil tel quel, dans l'usage pour lequel il a été conçu : celui d'une recherche d'ergonomie de la lecture sur écran de planches conçues initialement (comme) pour un support papier. Pourtant, comme nous le disions plus haut, le choix de telle ou telle ergonomie fait sens. À un niveau purement pratique d'abord, qui a trait à la fiction, au récit : les procédures de dynamisation choisies vont nécessairement souligner plus ou moins tel élément du récit (ici : renforcement du gag par un affichage rythmé). À un niveau plus abstrait ensuite : celui d'une vision de la bande dessinée numérique. Ces deux niveaux sont marqués, dans l'utilisation conventionnelle de ce type d'outil, par une dépersonnalisation des processus de production de la forme, d'abord, et du sens, en conséquence. Cela pourrait paraître paradoxal, dans la mesure où le modèle économique constitué par ce logiciel fait porter le poids de la création sur les auteurs : si la diffusion ne peut se faire que via la plate-forme d'Ave!Comics, l'outil est gratuit. De manière implicite, on attend des auteurs qu'ils s'en emparent et, si possible, qu'ils l'adoptent. Mais l'outil ne répond pas à des besoins ou des demandes émanant des auteurs ; ses fonctionnalités ne répondent pas à des besoins liés à la création. C'est avant tout une solution technique devant résoudre les problèmes d'adaptation puis de diffusion rencontrés par les éditeurs. Appliquant les fonctionnalités standards du logiciel, les exemples de créations originales que nous avons listées ne nous ont pas permis de répondre à notre question, que nous posons à nouveau : comment peut-on produire du sens de manière singulière avec ce type d'outils « industriels » ?

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

1.1.2. ComicComposer déjoué par la « Digi-Team »

1.1.2.1. Exemples de Soir de chien et Duel au chato

Cette question, délestée de l'aspect critique que nous avons injecté, est devenue un défi pour la « Digi-team » constituée par le site EspritBD. Ce site est une émanation du mécénat que la Caisse d'Epargne mène depuis 1984 en faveur de la bande dessinée. Il a pour objet la mise en avant des œuvres et acteurs de la bande dessinée numérique (principalement sur le blog[*]) et d'être une vitrine pour des auteurs amateurs qui peuvent y mettre en ligne leurs créations. EspritBD a choisi de mettre à disposition le *ComicComposer*, en partenariat avec Ave!Comics. (Le *ComicComposer* est aussi imposé puisque le site publie exclusivement à ce format fermé[22].) Pour donner une impulsion à ce projet, EspritBD a proposé à des auteurs « installés » (une dizaine au début, aujourd'hui dix-sept) et, pour la plupart, déjà acteurs reconnus de la bande dessinée en ligne en France, de créer des bandes dessinées numériques spécialement pour le site grâce à cet outil. Il s'agit donc bien de création originale. Certains de ces auteurs ont su explorer l'outil et se l'approprier de manière singulière et non conventionnelle. Nous retiendrons particulièrement deux démonstrations : *Soir de chien* de Thomas Mathieu et *Duel au chato* de Wandrille et Élosterv[23].

Soir de chien est une courte histoire humoristique qui relate une sortie dans un club de deux amis, Coq et Chien, dessinés sous les traits des animaux éponymes. L'histoire est racontée en deux temps : d'abord Chien peine à retrouver Coq, arrivé avant lui, au milieu de la foule qui danse ou qui boit, puis, suite à une provocation du guitariste du groupe qui joue ce soir-là, Coq et Chien vont provoquer une bagarre. La lecture animée utilise le découpage en zones et les translations d'une zone à l'autre : bref, *ComicComposer* n'est pas trahi dans ses principes fondamentaux. Toutefois, Mathieu a su pousser à fond cette disposition de l'outil. Au lieu de la procédure habituelle ou conventionnelle, qui veut que les translations s'effectuent d'une zone à la zone attenante, permettant de lire les cases dans l'ordre de leur inscription sur la planche et incitant par-là même l'auteur à rester dans le schéma de la bande dessinée papier (dans le format de la page et dans l'agencement des cases), Mathieu propose d'effectuer des sauts. En effet, en guise de planche, Mathieu a réalisé deux grandes illustrations représentant l'intérieur du club, vu en légère plongée, et comprenant les différentes scènes de son histoire. Les personnages apparaissent donc simultanément en différents endroits de la salle (entrée, bar, piste de danse, scène, toilettes). Chaque translation nous fait survoler la salle et les danseurs, nous transportant alors d'une saynète à l'autre. Nous suivons en cela soit les pas de Chien dans la salle,

22. Fin mai 2014, cela n'est plus vrai. *EspritBD* autorise désormais une multitude de formats et de technologies.
23. 2012 pour les deux, accessibles sur le site *EspritBD*, respectivement aux adresses http://espritbd.fr/#/oeuvre/178/ et http://espritbd.fr/#/oeuvre/179/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

soit nous relions Chien, téléphone à l'oreille, à son interlocuteur Coq, comme le cinéma peut le faire avec le montage alterné.

Duel au chato, qui est également une histoire courte humoristique, relate les échanges verbaux entre un chevalier demandant à entrer dans un château et les occupants dudit château qui apprécient peu les étrangers. Les auteurs jouent ici avec les possibilités de l'outil et, comme nous l'avons suggéré plus haut, n'utilisent pas continuellement les mêmes procédés de translations animés. C'est déjà une première rupture avec, sinon la convention, en tout cas l'usage le plus courant de *ComicComposer* : des choix sont faits en fonction des différents moments de l'histoire (temps forts, dialogues) et aussi en fonction de certains besoins spécifiques. Les auteurs utilisent ainsi très souvent une absence de translation (affichage brute d'une image après l'autre, à la manière d'un diaporama) dans des plans fixes sur un personnage. Préservant la position du personnage et le cerne des bulles d'une image à l'autre, ils peuvent en faire varier uniquement quelques détails suggérant une légère animation : texte changeant dans la bulle, cheval qui se met à brouter, expressions du visage. Cette manière n'est pas seulement corrélative au *ComicComposer*, il s'agit plus largement d'une appropriation du dispositif bien connu du diaporama*. Cette forme d'appropriation du diaporama n'est pas isolée et est devenue une grammaire connue sous le nom de *Turbomédia** – nous y reviendrons. D'autres plans s'enchaînent en fondu. Enfin, certaines transitions utilisent des translations, mais d'une manière bien particulière et très efficace. Ainsi d'une scène particulièrement cocasse, qui voit le chevalier devoir faire face à un colosse qui défend l'entrée du château. La scène complète présente les deux personnages face à face, l'un à droite et l'autre à gauche ; nous les voyons de profil. La zone affichée ne nous dévoile pas l'ensemble de la scène : nous ne voyons qu'un personnage à la fois, et le passage de l'un à l'autre se fait au moyen d'un *travelling* latéral. Tous deux sont en train de se provoquer dans le choix des armes : chacun leur tour, ils dégainent une arme plus grosse, plus puissante et plus menaçante pour l'adversaire. Les *travellings* rendent ce gag très efficace : nous avons toujours la surprise de découvrir la nouvelle arme brandie à gauche (en réponse à celle brandie à droite), puis à droite (en réponse à celle brandie à gauche), puis à gauche, etc. Le dispositif provoque une attente, l'alternance rapide des allers-retours de droite à gauche et de gauche à droite (comme si nous suivions des yeux la balle dans un match de tennis) prête à sourire. En réalité, ce dispositif est, dans un usage « normal » de *ComicComposer*, impossible. En effet, s'il est possible d'effectuer des allers-retours entre deux zones au moyen d'un *travelling*, cela ne peut se faire, en principe, que sur une même image. Or, ici, à chaque recadrage sur un protagoniste, celui-ci a changé d'arme : c'est donc une nouvelle image. Nous supposons que c'est l'astuce suivante qui a permis aux auteurs d'obtenir cet effet : ils

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

auraient en réalité combiné deux modes de transitions. Entre chaque translation (nous ne savons pas exactement à quel moment, mais ce point technique n'a aucune importance), un changement d'image sans transition (diaporama) a lieu : l'image est remplacée par une autre, et ce de manière totalement imperceptible puisque seule la partie qui est maintenue hors-champ diffère.

Thomas Mathieu et le duo Wandrille-Élosterv s'emparent de l'outil de manière singulière et produisent des formes et du sens également singulièrement. Et si les trois ont bel et bien, puisque c'est de cela qu'il est question, déjoué l'outil, ils n'en n'ont pas eu la même approche. Dans une série d'interviews réalisé par EspritBD, les auteurs sont invités à relater cette expérience. Mathieu et Wandrille sont d'accord sur un point : avec cet outil dans les mains, il faut – c'est le terme employé dans les propos tels que rapportés sur le blog* EspritBD – penser une conception dédiée au format, « aller un peu au-delà de la planche de BD scannée et essayer de penser pour le net »[24]. Allant dans le même sens, Wandrille rappelle que ce qu'il a réalisé n'aurait pu être conçu tel quel sur papier. Il met en effet en place une mécanique du gag complètement dépendante de l'outil utilisé. S'ils sont ici d'accord – et je suis d'accord avec eux ! -tous deux ont suivi un processus de création différent. Thomas Mathieu semble avoir vraiment compris la caractéristique centrale de cet outil – celle d'imposer une « lecture dirigée » – et avoir su en tirer une force. Il explique avoir « essayé de jouer avec ça, […] en faisant une grande case qui serait impossible à lire sans que l'ordinateur indique le chemin de lecture. »[25] Wandrille, s'appuyant sur la même caractéristique, l'a bien cernée également, mais a connu plus de difficultés : « A posteriori, c'était pas forcément le plus adapté pour mon projet. J'ai passé un temps fou, et j'avais besoin de certaines fonctionnalités par rapport à mon idée. J'ai dû inventer des cache-misères [...] »[26] S'il lui fallu déjouer l'outil et « inventer des cache-misères », c'est, selon ses dires, parce que son projet n'était pas adapté à l'outil, ou réciproquement l'outil à son projet. Il préconise d'ailleurs aux futurs utilisateurs de l'outil mis à disposition par le site de bien « [regarder] ce qui est possible et [faire] en fonction, parce que le logiciel ne te permettra pas tout et, si tu as un concept bien mais qui ne marche pas, tu vas en ch### grave à animer ton truc ! »[27] Son projet aurait donc été conçu soit en amont de la découverte de l'outil, soit, et on peut supposer que cela est plus

24. Maxime, « Comic Composer : Trucs et astuces de la Digi-team », *blog EspritBD*, note du 20/08/2012, http://blog.espritbd.fr/comic-composer-trucs-astuces-digi-team, consulté le 29/07/2014.
25. Maxime, « Ce que pense la Digi-team de Comic Composer », *blog EspritBD*, note du 14/08/2012, http://blog.espritbd.fr/ce-que-pense-la-digi-team-de-comic-composer, consulté le 29/07/2014.
26. *Ibid.*
27. Maxime, « Comic Composer : Trucs et astuces de la Digi-team », *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

proche de la vérité, avec trop d'ambitions par rapport à ce que pouvait apporter l'outil[28], et ce même en en détournant l'usage premier.

1.1.2.2. Les impensés de ComicComposer

L'hypothèse générale de notre thèse est que la spécificité de la bande dessinée numérique serait de faire sens d'une manière bien particulière fondée sur les technologies employées. Il nous faut donc nous demander en quoi la technologie fait sens dans les exemples précédents, en quoi l'outil est déterminant sémantiquement et narrativement. Il nous faudra également nous demander si l'usage qui est fait de l'outil par Mathieu, Wandrille et Élosterv produit, non pas plus de sens que l'usage prévu, mais s'il le produit différemment. Une fois que nous aurons répondu à ces questions, nous nous intéresserons aux procédures employées par ces trois auteurs : quelles sont-elles ?

Les réponses aux premières questions sont en fait assez simples. Encore une fois, il faut se rappeler la finalité de *ComicComposer* : permettre la lecture de bandes dessinées sur tous écrans en les y adaptant en terme de format, de navigation et en y ajoutant des effets de transition animés. Il est donc essentiellement dévolu à la mise en place d'une lecture ergonomique sur écran. Prenons chacun de ces trois arguments un par un et voyons comment ils opèrent dans nos exemples.

Wandrille et Élosterv usent d'un format d'apparence traditionnel (nous parlons là de format au sens de dimensions et formes de la page). Il s'agit simplement de planches qui répondent au modèle papier, redécoupées ensuite en zones selon la logique de *ComicComposer*. À ce niveau, nous ne sommes pas dans une utilisation qui déjoue les principes de *ComicComposer*. Il n'y a pas d'effets de sens particulier, pas même au sens où la composition de la planche peut être signifiante – chez Benoît Peeters : la composition de la planche, sa forme elle-même et l'agencement des cases peut être utilisée de manière neutre ou de manière à produire des effets sens. Peeters propose une typologie qui a fait école, classifiant quatre modes d'utilisation de la case ou de la page. Ces modes d'utilisation – *conventionnelle*, *décorative*, *rhétorique* et *productrice* – établissent deux types de relation entre la composition de la planche et le contenu du récit. Soit la planche obéit à certaines règles édictées par l'auteur ou relevant de conventions ; la composition de la planche n'a alors pas d'incidence sur le récit ni n'est déterminée par celui-ci. Peeters parle alors de relation d'*autonomie* entre le récit et la composition de la planche. Soit au contraire, la mise en page obéit à des impératifs propres au récit,

28. Nous pensons que ce trop d'ambition réside dans le fait d'avoir voulu utiliser les translations comme un trucage plutôt que pour elles-mêmes. Quand Mathieu trace un chemin pour son lecteur, Wandrille, pour son projet, avait besoin de camoufler, de faire disparaître, ce même chemin. L'utiliser sans le montrer : nous pensons que c'est là la difficulté rencontrée.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

voire engendre le récit. Dans ce cas, on parle de relation de *dépendance*. Le découpage par zones de *ComicComposer* est totalement indépendant du contenu : il s'agit de plaquer sur n'importe quelle planche préexistante une nouvelle grille. On ne tient compte du découpage initial de la planche que dans la mesure où, autant que faire se peut, il s'agit de faire coïncider la case ou le groupe de case avec le format d'affichage visé. Ce redécoupage est donc effectué uniquement en fonction de contingences extérieures au récit et liées au changement de support. Mais, contrairement à la relation d'autonomie, qui suppose une utilisation neutre de la planche, le redécoupage du *ComicComposer* défait tous les jeux graphiques, visuels, narratifs que l'auteur avait pu mettre en place dans la page, entre les images qui étaient juxtaposées. Dans le cas d'une transposition du papier à l'écran, le découpage par zone n'est pas une opération neutre mais une opération destructrice. De manière plus générale, dans son usage « prévu », ce logiciel ne permet pas de faire sens en jouant seulement sur le format – ou pas seulement en jouant sur le format – puisque son but est au contraire de pouvoir rendre la bande dessinée lisible quelque soit le format de l'écran de l'appareil. Or, ces écrans ont des dimensions très variables, du plus petit smartphone à la plus grande tablette tactile, et pour finir de l'ordinateur. Qu'il s'agisse d'une transposition ou d'une création originale, la conséquence est la même : le découpage par zone est pensé en terme d'ergonomie et non de sens. D'ailleurs, l'idée même de planche, de tabularité et de juxtaposition des cases ne fait plus vraiment sens : l'écran du *smartphone* ne permet guère d'afficher plus d'une case – cela est moins vrai pour la tablette pour laquelle la zone d'affichage peut afficher correctement une demi-planche.

En visant un affichage ergonomique sur tous types d'écran, ce n'est pas que les fonctionnalités du logiciel empêchent de produire du sens avec la composition et le format de la planche (relation de dépendance avec le récit), c'est que la question de la planche ne se pose pas. Elle n'existe plus. Pourtant, Mathieu parvient à outrepasser cette limitation en jouant conjointement avec le format et la navigation. S'il découpe bien sa page en zones à découvrir progressivement, il ne s'agit pas réellement d'une planche de bande dessinée au sens traditionnel, mais d'une très grande image comprenant plusieurs saynètes. Le lecteur va donc se trouver immergé dans un vaste espace unique qu'il ne pourra pas appréhender dans son intégralité mais seulement zone après zone. Cela renseigne sur la topographie et la taille du lieu dans lequel se passe l'action. Mathieu use conjointement d'un format, ou plus exactement d'une composition de l'image, non prévue dans l'usage standard du logiciel, et d'une utilisation impensée, plutôt qu'imprévue, de la navigation dans cette image. Nous parlons d'un mode de navigation « impensé » car, si cette fonctionnalité est appliquée rigoureusement d'un point de vue technique – il s'agit bien de naviguer d'une zone à l'autre de l'image en suivant un chemin

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

déterminé – elle permet une exploration de la page d'une manière dont on peut douter qu'elle ait été envisagée par les concepteurs du logiciel. Cela ne la rend pas moins possible et surtout très pertinente. En effet, le dispositif de Mathieu tend à rendre opérant sémantiquement le mode de navigation de zone en zone en mettant en exergue ce qui en constitue le cœur : que le lecteur effectue un trajet dans la page. Il rend signifiant cette fonctionnalité de l'outil par métaphorisation : le lecteur suit le chemin du héros dans le club et fend la foule avec lui.

Chez Wandrille et Élosterv, nous avons vu que le mode de navigation par trajet est parfois utilisé normalement, dans un pur souci de navigation, parfois il est absent (transition de type diaporama). Néanmoins, pour les besoins du dispositif central – le gag des armes, déjà décrit – il est perverti dans sa finalité. En effet, au lieu de passer d'une zone à la suivante, il semble, grâce au trucage que nous avons déjà décrit, faire des allers-retours. Cet effet fait sens tout simplement parce qu'il est le moyen même par lequel la narration est assurée dans ce passage. Ce n'est plus seulement la lecture successive des zones qui active la narration mais bien le fait que l'on revienne successivement d'une zone à l'autre, chose là encore non prévue dans un usage normal du logiciel – preuve en est le trucage que Wandrille a dû mettre en place pour obtenir cet effet.

Enfin en ce qui concerne les effets de transition animés, ils ne sont tout simplement pas utilisés dans les deux exemples que nous avons présentés. Toutefois, si l'on en croit l'extrait de la documentation technique qui présente certains de ces effets – « bounce », « elastic » et « back » – nous pouvons penser qu'ils produisent du sens. En effet, la documentation les associent expressément à certains contenus (choc, coup de poing, freinage de voiture...) : ils portent déjà une signification bien précise, même si rien n'empêche *a priori* de les employer dans de toutes autres situations. Le risque auquel nous avons fait allusion plus haut est pourtant bien de les voir « souligner », avons-nous dit, le contenu de l'image, sans faire sens en eux-mêmes et surtout de façon redondante et caricaturale. Par exemple un coup de point associé à l'effet « back » – tel que suggéré dans la documentation technique – en serait un parfait exemple : l'effet animé ne ferait que souligner le contenu de l'image (l'action de donner un coup de poing et son éventuel texte ou onomatopée) par redondance avec celle-ci, et n'apparaîtrait alors que comme un gadget technologique superflu. C'est d'ailleurs l'une des accusations principales faites à la bande dessinée numérique par ses critiques ou détracteurs : les effets ajoutés ne sont souvent que des gadgets visuels ou sonores. Nous faisons parfois cette critique à certaines productions. D'un point de vue plus théorique, nous préciserons plus loin qu'il existe différents degrés d'implication de la technologie dans la production du sens.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Il ressort de ces analyses de nos deux exemples que les limitations qu'ont pu rencontrer Wandrille, Mathieu et Élosterv sont d'ordre conceptuel avant d'être d'ordre technique. Pas de bug ou de défaillance fonctionnelle de l'application, pas non plus de manque de maîtrise de leur part, tous ayant bien compris les principes de cet outil. C'est justement ce dernier point qui nous fait dire que les difficultés rencontrées ne sont pas d'ordre technique : les trois auteurs ont su se contenter des fonctionnalités proposées par l'outil, ils ont su « faire avec », même si celles-ci leur paraissaient limitées ou contraignantes. Même si Wandrille et Élosterv ont connu quelques difficultés dans la mise au point de *Duel au chato*, rien de ce que eux et Mathieu ont réalisé n'a dépassé ce que l'outil permettait techniquement. Ils n'ont pas eu recours à des fonctionnalités supplémentaires – dont ils auraient pu, par exemple, demander la mise au point expresse aux concepteurs de *ComicComposer* – et ce qu'ils ont mis au point était donc possible, faisable, autorisé par le logiciel.

Pour éviter une confusion, il faudrait également préciser que les limitations rencontrées ne sont pas dues, comme on pourrait le penser, au fait d'avoir utilisé *ComicComposer* pour de la création originale alors qu'il est destiné à la transposition de bandes dessinées initialement publiées au format papier – ou en tout cas créées sous l'égide de la page. Dire cela, ce serait condamner la posture de Mathieu, Wandrille et Elosterv qui feraient un usage inadéquat de l'outil. Or, *a contrario*, si nous pouvons nous permettre l'incartade d'une critique de *ComicComposer*, nous en dirons qu'il répond moins à son objectif affiché – la transposition – qu'à la création originale. En effet, en visant la transposition de bandes dessinées papier vers les supports numériques, il offre un dispositif qui prend réellement en compte les problématiques d'affichage et de formats d'écran. En somme, il offre un dispositif propre au support numérique. Aussi, les bandes dessinées papier « dynamisées » avec cet outil sont littéralement détruites, puisque, justement, elles n'ont pas été prévues pour être découpées par zones[29] ni pour être animées. Or, cet outil « destructeur » dans le cadre de la transposition nous paraît paradoxalement être tout à fait indiqué dans la création originale, au format numérique bien particulier qui le caractérise.

Dans ce cadre, Mathieu et le duo Wandrille-Élosterv n'ont pas réellement détourné l'outil. S'il y a eu détournement, c'est au niveau des fonctionnalités de l'outil, sans que cela n'affecte la finalité même du *ComicComposer*. Bref, ils ne sont pas sorti du cadre délimité par l'outil – serait-ce seulement possible ? – et ont seulement composé avec ce cadre et, *in fin*e, avec le format imposé du diaporama *Ave!Comics*. « Composé avec » : voilà ce qui nous mènera à nous intéresser à la notion de contrainte

29. De l'affichage case par case, Groensteen dit qu'il « déterritorialise chaque image, masquant ou ruinant l'ensemble des liens tissés à la surface de la page ». Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 72.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de création, mais nous n'en sommes pas encore là. S'il n'y a pas eu détournement de l'outil, il y a bien eu transgression des fonctionnalités et protocoles « normaux » de création. On le voit bien avec les astuces mises en place par Wandrille pour assurer des transitions transparentes. On le voit bien aussi avec Mathieu dont le dispositif délie le passage d'une zone à la suivante de leur ordre sur la page. Ces transgressions ne portent pas tant sur les fonctionnalités de l'outil que sur des règles, des conventions, des protocoles qu'ils ont enfreints, passant parfois, en conséquence, outre des limitations techniques (Wandrille). Ce faisant, ils ont transgressé l'outil, mais jamais ils ne l'ont détourné de sa finalité que constitue le format diaporama *Ave!Comics*. Au contraire, le dispositif de Mathieu tend même à le renforcer en mettant en exergue le principe central du chemin. Ces transgressions ne s'appuient pas sur un détournement technique complexe mais sur ce que nous nommerons des *impensés de l'outil* ; sur toutes ces choses que l'on peut faire avec, qu'il autorise techniquement, mais qui n'ont pas été prévues par ses concepteurs et qui sortent de son cadre conceptuel. Des choses que les trois auteurs ont su voir et mettre à profit. Ils se sont glissés dans l'écart existant entre les limitations techniques de l'outil et ses limitations conceptuelles : l'outil autorise techniquement des usages au moins un peu plus plus larges que ceux auxquels il prétend servir. En somme, l'outil offre une certaine « marge de manœuvre » aux artistes, un espace à investir de leur ingéniosité.

1.2. « Utilisation productrice » et « utilisation rhétorique »

1.2.1. Procédures de transgression

Nous pouvons donc affirmer que sous certaines conditions, en mettant en place certaines procédures non prévues originellement par l'outil, le sens n'est plus seulement porté par le contenu et la narration indépendamment de la technologie employée, mais est porté également par l'outil à travers certaines de ces propriétés ; dans nos exemples, à travers les fonctionnalités permettant la navigation dans l'image et à travers le format de l'image. Dans ces deux exemples, nous avons rencontré deux procédures mises en place par les artistes : l'une qui fait un usage « imprévu » des fonctionnalités de l'outil, l'autre qui traduit ces fonctionnalités métaphoriquement. Ces deux procédures mettent à profit des *impensés de l'outil*. Si cela ne permet pas encore de soulever les enjeux qui se cachent derrière ces procédures, cela esquisse une illustration de ce que nous entendons par « produire du sens avec les technologies », au moins pour l'instant du côté de la création. Nous allons maintenant nous pencher plus avant sur la première procédure, celle de l'usage imprévu, et tenterons de généraliser le propos. Quant à la seconde, celle de la métaphore, notre lecteur se rendra compte très vite qu'elle irrigue généreusement les œuvres et les pratiques que nous présentons dans cette thèse, ce pourquoi nous ne la traitons pas en un point particulier.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Jean-Yves Bosseur consacre un texte aux stratégies permettant de déjouer l'outil. Nous reproduisons deux larges extraits de ce texte car, bien qu'il s'intéresse spécialement aux dispositifs audio-visuels des années soixante et soixante-dix, il nous semble que les réflexions qu'il soulève ont une portée bien plus large et concernent tout autant la bande dessinée numérique. Bosseur identifie trois attitudes possibles de l'artiste vis-à-vis de la technologie, trois stratégies permettant de se l'approprier. Nous allons nous intéresser aux première et troisième stratégies, qui se rapportent toutes deux à la procédure d'appropriation de l'outil par l'identification de ses impensés. Première stratégie énoncée par Bosseur :

> « - partir d'un outil technologique préexistant afin d'en déduire une somme d'effets audio-visuels. On peut toutefois craindre que, dans ce cas, comme dans celui de certaines musiques électro-acoustiques abusant de procédés techniques élémentaires (depuis les bandes passées à l'envers des premières tentatives expérimentales jusqu'au procédés actuels d'échantillonnage ou de transformation en direct des instruments), l'effet de surprise et l'illusion de nouveauté passés, l'œuvre n'apparaisse en définitive que comme le témoignage d'une dépendance vis-à-vis du soit-disant progrès technique. En se soumettant aux possibilités des outils technologiques, qui ne sont qu'apparemment illimitées, on risque bien de manquer la dimension toujours nécessaire de la réflexion sur les rapports conflictuels entre le visuel et le sonore que suppose toute démarche interactive ; au lieu d'une dissolution des anciennes catégories artistiques, on assiste à une accumulation d'effets-gadgets perpétuant l'esprit de redondance et de parallélisme qui règne depuis de nombreuses décennies sur la plupart des tentatives de dialogues entre les arts. [...] »[30]

La première des stratégies que Bosseur identifie consiste à déduire une « somme d'effets » à partir des fonctionnalités mêmes de l'outil, avec le risque d'abuser de certains procédés techniques voire de tomber dans les « effets-gadgets ». Dans le cadre de son article, il oriente sa réflexion sur les rapports entre le visuel et le sonore. Cela est très à-propos pour nous car la bande dessinée numérique peut faire les frais d'une redondance « gadgetisante » entre l'image (figurant un son au moyen du verbe) et le son réel ajouté. *L'Oreille coupée* montre quelques redondances de ce type. Le narrateur – voix off – nous lit ainsi le texte d'une des lettres de rançon, alors que celle-ci apparaît sous nos yeux. Plus loin, le cri d'une femme au téléphone, figuré par une série de « A » sortant du combiné, est redoublé par un vrai cri, destiné non plus aux yeux mais bien aux oreilles. Toutefois, la redondance entre le « son dessiné » et l'effet sonore effectif est relativement rare : les auteurs ont su s'en prémunir, privilégiant l'intégration de sons d'ambiance. Elle reste néanmoins présente dans l'usage d'effets animés : bien souvent, le dessin suffit à traduire le mouvement – c'est d'ailleurs une

30. Jean-Yves Bosseur, « Les interactions musique/arts visuels et les nouvelles technologies. », *in* Jean-Marc Lachaud et Olivier Lussac (dirs.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007, pp. 31- 44.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

des caractéristiques du dessin de bande dessinée – et son redoublement ou son amplification apparaît superflue. Bosseur voit dans ce type de redondance, que l'on retrouve donc dans la bande dessinée numérique, une perpétuation de « l'esprit de redondance et de parallélisme qui règne depuis de nombreuses décennies sur la plupart des tentatives de dialogues entre les arts » qui persiste « au lieu d'une dissolution des anciennes catégories artistiques ». En creux, Bosseur fait le vœu d'un véritable dialogue entre le visuel et le sonore, et plus largement entre les arts. C'est ici que, malgré nos champs disciplinaires respectifs, nous nous retrouvons : je fais le même vœu quant à la bande dessinée numérique. La bande dessinée numérique, en se présentant comme un « enrichissement » de la bande dessinée, au sens où l'on parle de « livre enrichi », se contente le plus souvent de juxtaposer deux média ou deux arts de manière parallèle ou redondante, sans interroger les tensions qui se dessinent entre eux et font sens. En saupoudrant ici un peu d'animation, là un peu de son, et là un peu de jeu vidéo, elle produit des artefacts hybrides – au sens étymologique et négatif du terme – totalement hétérogènes. Retirer les ingrédients ajoutés, et l'édifice ne s'écroule pas, mieux, il retrouve son éclat : l' « enrichissement » révèle son aspect accessoire. C'est exactement parce qu'elle relève trop souvent de tels « enrichissements » que Magali Boudissa porte un regard plutôt négatif sur la bande dessinée numérique[31]. En effet, ces artefacts passent à côté d'une réelle fusion, ou au moins d'un réel dialogue, de la bande dessinée avec d'autres média, d'autres arts.

La stratégie proposée « partir d'un outil technologique préexistant afin d'en déduire une somme d'effets audio-visuels » fait craindre à Bosseur une autre conséquence dommageable. L'utilisation abusive des fonctionnalités de l'outil fait courir à l'œuvre le risque d'apparaître « comme le témoignage d'une dépendance vis-à-vis du soit-disant progrès technique ». Ce risque est d'autant plus grand avec *ComicComposer* qu'il déduit déjà une « somme d'effets » des principes et procédés élémentaires sur lequel il repose. Ainsi, du principe de la transition animée, il a tiré des effets de rebond ou de collision de l'image – tels les effets « bounce », « elastic », « back » que nous avons déjà mentionnés – et les a réuni en une bibliothèque d'effets préfabriqués. La dépendance au « soit-disant progrès technique » naît quand l'effet préfabriqué devient pour l'artiste l'unique moyen d'opérer la mise en scène de telle ou telle situation, d'exprimer tel ou tel sentiment. Mais cette dépendance est aussi à entendre dans un sens plus large et non rapporté à un seul artiste : celui qui ferait de l'utilisation de tel effet une convention, un code, qui ne saurait être discuté. Un coup de poing devrait être souligné par un effet « back » par convention, sans que celle-ci ne soit remise en doute et surtout, car il ne s'agit pas de prôner un illusoire art sans convention, sans que celle-ci ne soit justifiée plastiquement,

31. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran*, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

poétiquement. Ces dernières années, il est un art qui s'évertue particulièrement à appliquer largement un code, une convention, sans que celle-ci ne soit, la plupart du temps, justifiée. Il s'agit du cinéma, qui multiplie les films en 3D à visionner avec des lunettes adéquates. La plupart du temps, l'usage de la 3D n'y fait pas sens, même si elle a des conséquences sur la façon dont on compose les images, et notamment sur la profondeur de champ. Aussi, la 3D apparaît trop souvent comme une forme d'esbroufe technique qui, « l'effet de surprise et l'illusion de nouveauté passés », ressortit non seulement d'une dépendance technique, mais aussi de l'application aveugle – mais non dénuée par ailleurs d'implications économiques – d'un code.

La stratégie de Wandrille et Élosterv se rapporte en partie à la première stratégie énoncée par Bosseur. Pourtant ils évitent, nous semble-t-il, l' « effet-gadget » auquel cette stratégie peut mener. Comment ? Parce que, s'ils utilisent bien les fonctionnalités de l'outil, ils n'usent pas des effets animés préfabriqués et misent sur une certaine sobriété dans l'usage des transitions. Ils jouent bien de certains effets – notamment la série de *travellings* successifs droite-gauche – mais ceux-ci, d'une part, ne sont pas préfabriqués et mis à disposition par le logiciel mais résultent de la combinaison impensée de différentes fonctionnalités, et, d'autre part, ne sont pas redondants : ils ne viennent pas souligner la mise en scène ou la narration mais ils la produisent. La façon dont Mathieu s'empare du logiciel va un peu plus loin, et se rapport à la troisième stratégie énoncée par Bosseur :

> « - partir d'outils technologiques donnés pour les détourner de leurs fonctions initialement prévues ; il est en effet manifeste que la plupart des équipements technologiques dont nous pouvons disposer aujourd'hui, tels les synthétiseurs, ordinateurs, ou équipements interactifs, ont été conçus à des fins commerciales ou fonctionnelles assez étroitement prévisibles ; il appartient alors aux artistes qui les reprennent à leur compte de montrer dans quelle mesure ce que l'on attend de tels outils peut être transgressable, dans un sens critique ou ludique. […] Or, il faut bien admettre que plus la séduction exercée par la technologie est forte, plus la tension qui permet à l'artiste de faire valoir ses droits sur elle suppose l'enjeu d'un projet personnel capable de s'émanciper de ce qui ne serait qu'une application par trop littérale de ses principes. »[32]

Cette stratégie propose de s'emparer de l'outil technologique en le détournant de ses « fonctions initialement prévues ». Bosseur parle également de transgression à des fins ludiques ou critiques. Deux termes – détournement ou transgression – qui viennent s'ajouter au verbe déjouer que nous avons également employé. Le sens de ces trois termes diffère et nous avons choisi une utilisation

32. Jean-Yves Bosseur, « Les interactions musique/arts visuels et les nouvelles technologies. », *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

restreinte du terme « détournement », préférant « transgression », que nous empruntons justement à Bosseur, et le fait de « déjouer » l'outil.

Le *Google AdWords Happening* de Christophe Bruno est un cas typique de détournement. En 2002, Bruno décide de s'emparer et de détourner – il emploie lui-même ce terme[33] – le système *Adwords* de Google. Ce système permet à des entreprises comme à des particuliers de louer des mots-clés afin de les associer à un message publicitaire. Quand un internaute lance une requête dans le moteur de recherche Google sur ces mots-clés, le message publicitaire apparaîtra à l'écran, en sus des résultats « non truqués ». Bruno loue un certain nombre de mots-clés, mais y associe de courts textes bizarres aux thématiques variées. Très vite, au bout de quelques heures seulement, les robots de Google détectent un taux de clics bien trop bas et censurent les messages de Bruno. L'artiste *détourne* bien *Google AdWords* de sa fin initiale : il ne s'agit plus de monter une campagne publicitaire, avec pour but la consommation d'un produit ou d'un service, mais de « voir et de perturber les flux de pensée des gens, […] de les dévier, et [d'étudier] leurs réactions. »[34] Ce faisant, et à l'instar de Mathieu avec le *ComicComposer*, il met en exergue la fonctionnalité principale de l'outil : *Adwords* a pour principe fondamental d' « intercepter la pensée des gens »[35]. Il y a donc détournement de l'outil, de ses fins et de ses moyens à tous les niveaux : au lieu d'annonces (le moyen) visant à déclencher un intérêt du visiteur pour un produit ou un service (la fin), Bruno diffuse des textes en achetant de l'espace publicitaire sur *Adwords* (le moyen) mais sans attendre aucun gain financier en retour puisqu'il a au contraire pour but de dépenser de l'argent[36] (la fin). À un autre niveau, fin et moyen sont aplatis dans une action tautologique, le moyen (la diffusion de textes) étant aussi la fin.

Au-delà de pratiques de ce genre, consacrées à interroger une technologie et sa philosophie par le moyen du détournement, les artistes ont commis d'autres formes de détournements d'outils. La plus évidente est l'emploi d'outils non destinés à une pratique artistique. La musique fait souvent figure de modèle de ce type de détournement commencé avec le futurisme et prolongé dans la musique concrète. Les compositions de Hoffnung ou des groupes de musique tels que Les Tambours du Bronx ou encore Einstürzende Neubauten détournent divers outils et matériaux non destinés à la musique pour en faire des instruments (aspirateurs chez Hoffnung, bidons, ressort, tôles, outillage type perceuse, etc.), voire des légumes pour le Vienna Vegetables Orchestra. Ces détournements peuvent avoir un caractère disons

33. Voir son interview dans Ivan Toulouse et Miguel Angel Molina, *Théories de la pratique: ce qu'en disent les artistes*, Paris, L'Harmattan, 2012. Le verbe « détourner » est employé p.49.
34. *Ibid.*, p. 49.
35. *Ibid*., p. 46.
36. La page web qu'il consacre à cette performance précise que la question qui l'a initiée était « Comment perdre de l'argent avec votre art ? » (ma traduction). Voir http://www.iterature.com/adwords/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

bienveillant, voire humoristique. Quand Hoffnung compose pour des aspirateurs, il rend hommage au président américain Hoover ! De plus, bien qu'écrites, les parties pour aspirateur apparaissent dans le concert comme des éléments perturbateurs et relevant du gag. Il en est de même pour le Vienna Vegetables Orchestra, dont les spectacles ne sont pas dénués d'humour : les légumes ne se laissent pas toujours facilement dominer et ont des timbres très particuliers et amusants. Au contraire, à leurs débuts, à l'orée des années quatre-vingt, les Einstürzende Neubauten visaient une musique difficile à écouter, comme le signifie le titre du morceau *Hör mit Schmerzen*, véritable *leitmotiv* du groupe à l'époque. En tapant sur des bidons, en fabriquant, à partir d'outillages et d'objets métalliques, des instruments essentiellement percussifs, mais aussi jouant sur diverses modalités de grincements, de frottements, produisant des ambiances véritablement lugubres, en enregistrant ses premiers morceaux dans le tablier d'un pont, il s'agissait pour ce groupe de se dresser contre la musique populaire de la fin des années soixante-dix et du début des années quatre-vingt, et de répondre à un certain contexte politique en s'appropriant la « musique » des manifestations et des barricades. Le groupe revendique une filiation avec Dada, dont atteste d'ailleurs le morceau hommage *Let's do it a Dada*, qui comporte une lecture d'un poème sonore de Hugo Ball.

Que ce soit par l'humour ou, au contraire, à travers l'exacerbation d'une certaine violence, ces détournements se dressent contre des conventions, qu'elles soient musicales, culturelles, sociales. La stratégie énoncée par Bosseur, en pointant l'usage qui est fait d'un outil, se dresse également contre un tel ensemble de conventions. Toutefois, elle relève d'un autre type de détournement, puisqu'il y s'agit de transgresser des conventions propres à un outil sur le terrain même de cet outil. Les exemples que nous avons cités n'appliquent pas une telle procédure : plutôt que détourner l'instrument conventionnel[37] lui-même, Einstürzende Neubauten emprunte ou crée des objets qui, détournés de leur usage premier, deviennent des instruments (non conventionnels ceux-là). Dans un autre domaine, pensons aussi aux premiers *Tirs* de Niki de Saint-Phalle, tableaux réalisés à coup de carabine, et manifestant, d'une certaine manière, un désir de tuer la peinture, ou une certaine peinture. Là encore, plutôt que détourner le pinceau – l'outil lui-même ou la façon de s'en servir – il y a remplacement par un outil n'appartenant pas au champ de l'art. Transgresser les conventions d'un outil sur le terrain même de cet outil, c'est-à-dire en utilisant cet outil-là, est une pratique de détournement relativement rare, et encore plus en ce qui concerne l'outil numérique. Avec Bosseur, nous parlons bien de détournements « dans un sens critique ou ludique » : c'est cet emploi, ce détournement qui est rare. Nous établissons donc une distinction entre ce type de détournement et le plus banal « arrangement »

37. Le seul instrument conventionnel utilisé par eux à l'époque était la guitare électrique, jouée de manière bien peu orthodoxe à grand renfort de distorsions.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

avec l'outil que tout artiste connaît quotidiennement dans son atelier et qui relève de la « recette de cuisine » personnelle. Exemple : Picasso qui retourne son pinceau pour gratter dans la peinture avec le manche. Cette manière de traiter la matière picturale, qui laisse transparaître une certaine agressivité, apparaît dans *Autoportrait* (1907) et revient à différentes périodes de sa vie. Je mets sur le même plan l'utilisation que j'ai parfois faite de pâte adhésive pour estomper certaines zones de dessin au graphite... faute de gomme mie de pain à portée de main ! Bref, il ne s'agit pas de détournements mais d'anecdotes d'atelier et de « trucs et astuces ».

On peut voir un exemple du détournement dont nous parlons – en tout cas, un exemple assez proche – dans les pianos préparés de John Cage, auxquels nous avons déjà fait allusion. Il y a bien chez Cage la volonté d'explorer un nouvel horizon sonore en altérant le fonctionnement normal d'un instrument existant. L'instrument lui-même est détourné de sa finalité, pas parce qu'il sert à faire autre chose que de la musique, mais parce qu'il émet alors un son différent du son attendu d'un piano. C'est dans cette mise en tension de l'outil que se trouve le duo Wandrille-Élosterv et plus encore Mathieu. On attend un mode de lecture bien particulier d'une bande dessinée dynamisée au moyen de *ComicComposer* : on attend que le diaporama nous fasse circuler dans la page en respectant le sens de lecture et l'ordre des vignettes. Pas de cela chez Mathieu puisque nous avons à faire à une lecture par bond dans l'image : Mathieu sort bien de la convention liée à l'outil. Timidement, il transgresse le mode de lecture, et il le fait dans un sens ludique. Paradoxalement, par sa mise en exergue du principe du chemin dans la page, cette transgression invite à penser que cet outil serait bien plus pertinent dans cet usage déjoué que dans l'usage prévu. Sa transgression devient une démonstration critique à l'égard de l'outil employé. Toutefois le terme « détournement » est-il exact ? Il me semble que nous avons bien plus à faire à une sorte de déplacement, de décalage dans l'utilisation de l'outil, sans pour autant pouvoir dire qu'il est réorienté vers une autre finalité. Comme Cage se sert toujours du piano pour produire des sons et jouer de la musique, et cela sans déroger au principe central des cordes frappées, Mathieu se sert toujours de *ComicComposer* pour produire une bande dessinée au format diaporama *Ave!Comics*, et en soulignant même le principe fondamental du trajet dans la page.

« Détournement » qualifie la procédure qui permet de transgresser l'outil, mais le détournement n'est pas la seule procédure capable de cette transgression, et nous voyons dans nos exemples que nous sommes plus proches d'une sorte de « décalage ». À ce titre, le terme « transgression » utilisé par Bosseur nous paraît plus juste, à condition de voir qu'on ne transgresse pas tant l'outil et ses limites techniques, que les normes esthétiques qu'il sert. D'une part, il s'agit d'enfreindre certaines règles ou procédures prétendument indépassable dans le cadre restreint délimité par la finalité de l'outil.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

D'autre part, le terme transgression porte aussi l'idée d'une forme de désobéissance face à des règles ou règlements socialement ou culturellement admis, et cela plus ou moins tacitement. Ce que l'artiste transgresse quand il fait un usage impensé de l'outil, ce n'est pas seulement une manière de travailler ou un mode d'emploi, c'est aussi et surtout un ensemble de conventions concernant l'œuvre : sa forme, son mode de diffusion, sa réception. Il déjoue – qu'il les déçoive ou les surprenne – certaines attentes quant à tel ou tel type de création. Si, aujourd'hui, les attentes en ce qui concerne la bande dessinée numérique se cristallisent autour de quelques formes normées, de la longue note de blog* verticale à différentes formes de diaporama, Mathieu, en les réemployant et en les transgressant, se fait critique de ces formes – que cela soit intentionnel ou non. À ce titre, nous préciserons la notion de « transgression » en parlant de « pratique critique ».

1.2.2. Les conventions comme limites conceptuelles

La transgression, si elle passe par l'outil, ne porte finalement pas sur lui : elle porte sur les conventions et les formes qu'il véhicule et dont il assure la reproduction et l'hégémonie. Ce nouvel élément de contexte, que l'exemple de *ComicComposer* nous a permis de révéler, soulève au moins deux enjeux différents mais liés en bien des points. Il s'agit d'un enjeu d'ordre culturel et critique, et d'un enjeu d'ordre artistique.

1.2.2.1. Enjeu culturel et critique : une pratique critique de l'outil

L'enjeu culturel et critique concerne l'attitude des artistes face aux formes et aux conventions véhiculées par les outils numériques. Nous ne prétendrons pas ici usurper la place d'un spécialiste des média et citerons Lev Manovich qui s'intéresse justement à cette attitude des artistes :

> « Il n'existe pas plus "d'ordinateur pur" que d' "œil innocent". Un artiste traditionnel perçoit le monde à travers le filtre des codes culturels, des langages et des schémas de représentation préexistants. De même, un concepteur ou un utilisateur des nouveaux médias aborde l'ordinateur à travers un certain nombre de filtres culturels [...]. L'interface homme-machine modélise le monde de manière particulière ; elle impose aussi sa propre logique aux données numériques. Il en va de même pour les formes culturelles existantes que sont l'imprimé et le cinéma : leurs conventions, très puissantes, influent sur l'organisation de l'information. Elles entrent par ailleurs en interaction avec les conventions de l'interface homme-machine pour créer ce que j'ai appelé des "interfaces culturelles" ; c'est-à-dire de nouveaux ensembles de conventions régissant l'organisation des données culturelles. Enfin, des objets construits, tel l'écran, apportent une strate de conventions additionnelle. »[38]

38. Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, les Presses du réel, 2010, p. 237.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

L'état des lieux dressés ici par Manovich se rapporte au dilemme de l'artiste : comment peut-il prendre du recul sur le monde, le représenter, le questionner, tout en étant lui-même inclus dans ce monde ? L'artiste n'a donc pas un « œil innocent » mais s'exprime lui-même dans le langage, les codes et sous le coup des conventions de son époque, du monde auquel il appartient. L'artiste numérique n'y échappe pas : il manie un langage et des codes qui sont ceux de ce que Manovich nomme les « interfaces culturelles ». Ces dernières régissent l'organisation des données culturelles à l'ère numérique, empruntant leurs conventions aussi bien aux média du milieu analogique qu'aux interfaces numériques.

Faut-il s'en offusquer ? Les propos que je tiens parfois peuvent laisser croire que j'aimerais changer cet état de fait. En réalité, faut-il le repréciser, le problème n'est pas cet état de fait lui-même – sur lequel personne ne saurait prétendre avoir de prise – mais le manque de regard critique et de prise de distance des artistes à l'égard de celui-ci. Le paradoxe que relève Manovich un peu plus loin en est symptomatique : plus il y a de filtres entre la donnée brute et l'utilisateur ou le programmeur (du langage machine à l'interface graphique du logiciel), plus la possibilité d'utiliser toute la puissance de calcul de l'ordinateur est grande, car la manipulation de la donnée brute est rendue bien plus aisée. Nous pouvons aussi entendre : plus la possibilité d'explorer et d'inventer une infinité de formes est grande. Et surtout : plus il y a de filtres, plus la possibilité de réinterroger les moyens de produire du sens, de produire un récit, est grande. Mais plus il y a de filtres, plus il y a de conventions qui régissent chaque niveau de filtre et camouflent l'abstraction du langage sous une couche symbolique – littéralement une couche d'icônes. Autrement dit : plus il est aisé techniquement d'expérimenter et d'inventer des formes inédites, plus on intègre de conventions structurant notre utilisation de l'outil au sein de limites conceptuelles dont il est difficile de sortir. Pour ces raisons pragmatiques, les pratiques critiques de l'outil numérique se font rares. Or, et c'est bien là notre drame, notamment en terme de constitution de corpus, seules ces pratiques critiques permettent au moins de poser, sinon de répondre, à la question qui nous occupe : celle du sens.

Si toute pratique artistique n'est pas une pratique critique de l'outil et, ce faisant, de la technique, il faut néanmoins rappeler que le rapport à la technique est une problématique générale qui traverse toute l'histoire de l'art. Aujourd'hui, après un rejet de la technique dans certains mouvements du XX^{è} siècle, allant de pair avec une dématérialisation de l'œuvre, la technique redevient une préoccupation des artistes, au moins dans le sens où elle se présente comme un champ à explorer, à l'écoute des hasards, des accidents. Las pratique critique de l'outil numérique que je recherche et que je mets en place dans ma pratique, porte ces problématiques à leur point de rupture, en faisant des procédures

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

techniques et de l'outil des matériaux de l'œuvre. Pour préciser ce que nous entendons quand nous parlons de ces pratiques critiques, nous citerons deux exemples. Le premier est celui de Michel Bret, dont nous avons déjà reproduit la réaction face aux « vérités universelles »[39] imposées par les programmes de synthèse du commerce. Ces « vérités universelles » ne sont rien d'autres que celles des « interfaces culturelles »[40] au sens de Manovich. Afin de déjouer ces « vérités » ou normes, afin de transgresser l' « esthétique implicite »[41] de ces logiciels, Bret a choisi de concevoir son propre programme de synthèse tridimensionnelle. Il a ainsi pu s'affranchir non seulement du « réalisme photographique » de convention, mais aussi de la perspective, « dogme incontournable, la seule à laquelle pouvaient accéder les artistes au travers de ces logiciels »[42]. Il a surtout pu générer des êtres intelligents dont les modes et schémas de déplacement dans leur environnement sont le résultat d'un apprentissage. Leurs réactions sont donc imprévisibles, « personnelles » pourrait-on dire ; par opposition à la synthèse tridimensionnelle traditionnelle qui prédétermine les comportements des objets. À l'opposé de la pratique de Bret, on voit bien le paradoxe qu'il y a à utiliser un outil qui permet rien de moins que concevoir et modéliser des formes de vie réellement intelligentes ou encore des mondes qui n'obéissent pas aux règles du monde réel, mais de s'en servir dans le strict cadre de conventions dictées précisément par notre monde et notre culture. Manovich remarque par exemple que les mouvements de caméra simulés dans les jeux vidéos ou les films en images de synthèse, même s'ils profitent de l'absence de contraintes physiques pour suivre des trajectoires arbitraires, reposent largement sur les lois du cinéma. Afin d'outrepasser ces limites conceptuelles, Bret a choisi de se débarrasser de tous les « filtres » (Manovich) instaurés par l'outil et de programmer dans des langages dits de bas niveau*, au plus proche de la machine.

Le second exemple est celui de Tamás Waliczky. Dans ses films d'animation tridimensionnelle, il choisit de s'affranchir de la perspective linéaire telle qu'on la conçoit depuis le Renaissance et toujours à l'œuvre dans les programmes de synthèse 3D. En proposant d'autres formes de perspectives, là encore inédites et permises par l'outil numérique, il en fait un élément qui produit du sens tout autant qu'il organise l'image. Ainsi dans *The Garden (21st Century Amateur Film)*[43], un enfant se promène dans un jardin. Cet environnement se déforme selon le point de vue de l'enfant lui-même, instaurant alors un trouble pour le spectateur qui adopte en quelque sorte le regard de l'enfant sans

39. Michel Bret, « Méthodes d'optimisation dans la création artistique », *op. cit.*
40. Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p. 237.
41. Michel Bret, « Parcours », fiche retraçant le parcours de Michel Bret, accessible depuis l'espace consacré à ses cours et travaux hébergé sur le site de l'INREV, Paris 8 : http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/index.htm, consulté le 24 janvier 2014.
42. *Ibid.*
43. Tamás Waliczky, *The Garden (21st Century Amateur Film)*, film d'animation 3D, 4'27", 1992.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

adopter son point de vue. *The Way*[44] propose une perspective inversée dans laquelle les maisons semblent rapetisser à mesure qu'elles sont près de nous : le spectateur est le point de fuite. Là encore, il s'agit de transgressions totales de nos « interfaces culturelles » grâce à une pratique critique de l'outil – en l'occurrence du programme de synthèse tridimensionnelle.

Mais pour un Bret ou un Waliczky, combien de Erik Johansson[45] ? Qu'il nous pardonne d'en faire un contre-exemple, d'autant plus que beaucoup d'autres auraient convenu, mais sa pratique est particulièrement caractéristique d'une utilisation conventionnelle – donc non critique – de l'outil et nous pensons qu'elle sera parlante. Photographe et « retoucheur » suédois, les images qu'il produit mettent en scène des apparitions ou transformations d'ordre fantastique dans d'impossibles paysages. Ses images présentent principalement des associations d'objets ou de situations incongrues d'inspiration surréaliste, et mettent parfois en scène des ambiguïtés visuelles que n'auraient pas renié Escher ou Magritte. Nous pensons que ce travail tombe sous le coup du risque mentionné par Bosseur et que nous citons à nouveau : il apparaît « comme le témoignage d'une dépendance vis-à-vis du soit-disant progrès technique » qui suit « l'effet de surprise et d'illusion de nouveauté »[46]. Johansson utilise l'outil – le logiciel de retouche d'images – de manière si conventionnelle, en abusant tant de ses fonctionnalités et de ses effets prédéfinis, sans distance critique, que ses images en deviennent quelque peu caricaturales[47]. De telles images sont légions : nos villes sont pleines de ce type de travaux de « retouches » ou « montages » photographiques sur les affiches publicitaires placardées sur nos murs ou sous nos abribus. Nous appuyons probablement un peu durement : c'est parce que nous ne nous intéressons ni aux contenus des images de Johansson – et n'en jugeons donc ni la pertinence ni la qualité –, ni à sa maîtrise technique – de très haut niveau –, mais bien à sa pratique, à son approche de l'outil. Cette dernière est précisément tout sauf critique, elle est même exagérément non critique ; elle est le parfait contre-exemple.

J'ai fait de cette pratique critique – j'affinerai bientôt en parlant de relation de « dépendance » entre l'œuvre et l'outil – de l'outil ma méthode de création. J'ai dit qu'elle seule me semblait à même de me permettre, au moins de poser la question de la production du sens avec les technologies numériques, et au mieux d'y répondre. C'est de cette pratique particulière qu'il va être question à partir de maintenant et jusqu'à la fin de la première partie de ce mémoire.

---

44. Tamás Waliczky, *The Way*, animation 3D, 2'41", 1994.
45. Site de Erik Johansson : http://erikjohanssonphoto.com/.
46. Jean-Yves Bosseur, « Les interactions musique/arts visuels et les nouvelles technologies. », *op. cit.*, p. 39- 40.
47. Il n'est pas surprenant de voir figurer parmi les clients de Johansson la société Adobe, éditrice du logiciel Photoshop, son outil.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Peut-on généraliser cette pratique ? Peut-on vraiment affirmer qu'elle est la seule méthode permettant de répondre par la pratique à la question qui nous occupe ? Nous n'irons pas jusque-là : elle est simplement la méthode que j'ai choisie. L'expérimentation plastique comme la réflexion théorique doivent me permettre de voir en quoi elle fonctionne, mais aussi en quoi elle peut achopper. Toutefois, les exemples de Bret et Waliczky nous permettent déjà de voir que les spécificités des technologies numériques qu'ils mobilisent pour produire du sens n'ont pu être mises à jour, et donc à profit, que grâce à cette méthode. Johansson, quant à lui, produit du sens sans prendre en considération les outils qu'il emploie : ils ne sont précisément que des outils dont il accepte les conventions telles quelles. Bien sûr, le sens et la plasticité de ses images sont le résultat de l'utilisation d'un outil numérique sans lequel ce type de retouches est impossible : tout travail plastique est nécessairement basé sur et permis par l'outil. Mais chez lui, l'outil n'est pas considéré comme producteur de sens, il n'est que le moyen de réaliser l'image à travers certaines procédures et fonctionnalités normées, à travers l'application de savoir-faire.

Ajoutons à cela que si la méthode critique n'est probablement pas la seule qui vaille, il nous semble que ces exemples démontrent son efficacité. Ce constat sera corroboré à travers le corpus que nous analyserons dans la deuxième moitié de cette première partie. Nous y constaterons que tous les objets répondant au *leitmotiv* que nous questionnons, c'est-à-dire tous les objets qui mobilisent les propriétés du numérique dans un but sémantique, narratif et plastique, résultent de processus de création qui interrogent à différents niveaux l'outil et les conventions des « interfaces culturelles ».

1.2.2.2. Enjeu artistique : un cadre contraignant

L'enjeu artistique concerne, quant à lui, l'objet même de la pratique critique : nous savons que cet objet n'est pas tant l'outil de production que les conventions et les normes qu'il véhicule. Ces conventions et ces normes, constituant les « interfaces culturelles », conditionnent les formes et les modalités par lesquelles les contenus, plus largement les données, sont donnés à voir et font sens. Ces « interfaces culturelles » s'incarnent de manière bien concrète dans les interfaces que nous utilisons pour dialoguer avec les objets numériques. Nous allons les aborder d'un point de vue concret : quelles sont ces interfaces ? Quelles sont leur forme, normes et conventions ? Et surtout, comment peut-on se les approprier à travers une pratique critique ? Nous verrons que prises sous un certain angle, elles invitent directement à cette pratique critique. Bien sûr, nous avons esquissé tout cela avec l'exemple du *ComicComposer* et des pratiques transgressives – et donc critiques – de certains membres de la « Digi-team ». Cette fois, il s'agira en même temps de généraliser le propos, d'interroger la pratique

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

critique au-delà de ce seul exemple, et d'envisager l'interface comme un élément plastique à part entière.

En ce qui concerne la bande dessinée numérique, de même que les œuvres web et hypermédiatiques dans leur ensemble, les conventions sont celles des interfaces des supports au moyen desquels elles sont diffusées et reçues par le spectateur, c'est-à-dire les interfaces de l'informatique personnelle. Ces interfaces comprennent un ensemble de matériels (écran, souris, clavier, écrans tactiles, *touchpads*[*]) et des interfaces graphiques[*] (soit la transcription des fonctionnalités des programmes sous une forme graphique à l'écran). Elles restent marquées encore aujourd'hui par une métaphore qui s'est imposée dans les années soixante-dix : la métaphore du bureau. Les systèmes d'exploitation[*] reprennent tous cette métaphore. Nous manipulons des fichiers – le terme provient déjà du bureau, du secrétariat – que nous classons dans des dossiers, plaçons bien en vue sur le sous-main qu'est l'écran d'accueil – le « bureau », justement – des interfaces graphiques des systèmes d'exploitation, nous les détruisons en les jetant dans une corbeille, etc. Cette métaphore est doublée de celle de la fenêtre. Les espaces de « rangements » et de travail sont matérialisés sous la forme de fenêtre instituant une partition de l'écran en de multiples cadres. Ceux-ci ne manquent pas, bien sûr, de faire penser à la compartimentation de la planche de bande dessinée. Aujourd'hui, avec le fort développement d'une informatique de loisirs et à travers de nouveaux supports tels que smartphones ou tablettes, les interfaces convoquent de nouvelles métaphores, qu'il conviendrait encore de définir. On peut y trouver des contenus organisés en collections (collections d'images, de photos, de souvenirs, de disques, de vidéos, de livres). Les écrans d'accueil s'apparentent désormais moins au bureau qu'au tableau de liège placé derrière lui et où l'on épingle certains documents, des pense-bêtes, des notes, un calendrier, des photos personnelles. Ici, on y épingle ce que l'on aime, ce que l'on veut voir mis en avant au démarrage de notre machine, on y met littéralement en vitrine nos goûts. L'écran d'accueil de *Windows 8*, organisé en vignettes, et qui a relégué le « conventionnel » bureau à un choix secondaire, est typique de ces nouvelles interfaces et nouvelles conventions. Un réseau social comme *Pinterest*[48], où chaque profil n'est rien d'autre qu'un tableau sur lequel l'utilisateur épingle toutes les trouvailles faites au gré de ses pérégrinations sur le web afin de les partager, serait, peut-être, le paradigme de ces nouvelles conventions quant aux interfaces.

Quelles qu'en soient les évolutions, ces interfaces conditionnent « l'organisation des données culturelles »[49] : elles déterminent la forme et le mode d'accès aux contenus de même que leur structure

48. https://www.pinterest.com/
49. Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p. 237.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

profonde. En conséquence, elles prédéterminent l'œuvre. Le *ComicComposer* impose de composer avec ce mode de navigation bien caractéristique qui fait circuler le lecteur dans la page zone après zone. Ce qui vaut pour un outil ayant une finalité aussi spécifique que *ComicComposer* vaut aussi pour des outils autorisant une certaine souplesse dans la conception des interfaces. Ainsi, s'agissant d'une œuvre accessible dans le navigateur, elle se conformera au mode de navigation (défilement vertical, hyperliens*) ou encore aux conventions de mise en forme du texte (par exemple les hyperliens seront clairement identifiés par une couleur différente du reste du texte et par un soulignement). Cette mise en conformité est purement conventionnelle et vise à satisfaire des besoins essentiellement ergonomiques. Une fois encore : n'est-ce pas se couper là d'un éventail immense de possibilités plastiques et narratives pourtant intrinsèques à la nature de l'outil numérique ? Intrinsèque pour deux raisons. La première est que l'outil numérique est par nature instable. La loi de Moore[50] est là pour nous rappeler qu'il est en perpétuelle évolution et qu'il ne saurait en être autrement : « [la machine] ne sera jamais totalement achevée »[51]. Aussi, les interfaces sont elles-mêmes instables : toutes pratiques qu'elles puissent être, les conventions, ancrées dans la technologie, changent aussi vite que les outils et ne font autorité que dans un laps de temps très bref, en tout cas eu égard à l'histoire de l'art. L'interface numérique est incomparablement moins pérenne que l' « l'interface » que constitue le tableau ou le livre par exemple – en ce sens que les supports livre et tableau relèvent également d' « interfaces culturelles » et déterminent avec force et à travers un panel de conventions l'organisation des œuvres qu'ils portent. La seconde raison est que l'interface et le contenu relèvent d'un seul et même matériau, des 0 et des 1, et sont donc tous deux atteignables de la même façon par l'artiste qui a accès à leur structure la plus intime et profonde. L'interface n'est pas un support, ou un cadre, ou un contenant, ou un moyen d'accès. Elle est tout cela et en même temps elle fait partie de l'œuvre. Sa nature même en fait un contenu autant qu'un contenant. Pour reprendre nos comparaisons, la différence avec le livre ou le tableau se situe sur ce plan ontologique : l'interface est un matériau et un contenu de l'œuvre par nature, quand le livre ou le tableau ne peuvent devenir matériaux et contenus que de manière artificielle et intentionnelle. Cela ne se produit que dans le cadre de certaines pratiques plus ou moins expérimentales ou plus ou moins marginales. Les mises en page de *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* rendent l'œuvre absolument indissociable de son support. Si d'ordinaire, le livre est le support d'une œuvre (un texte) dont il ne fait pas partie, chez Mallarmé, il devient élément à part entière de l'œuvre. Plus qu'un support, il en est un matériau.

50. Telle qu'émise originellement par le physicien et informaticien Gordon E. Moore en 1965, la loi éponyme dressait le constat que la puissance des semi-conducteurs doublait tous les ans sans modifications de coût depuis six années, dans une évolution exponentielle. Plus tard, il extrapolera en prédisant que la puissance des processeurs doublerait tous les deux ans.
51. Edmond Couchot, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p. 164.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

D'ailleurs, un changement de support dénaturerait l'œuvre, de la même manière que la transposition d'une bande dessinée papier vers un écran la dénature : les mises en page ont été pensées pour un ouvrage d'un format particulier. De la même manière, c'est autant le texte que l'objet qui fait œuvre dans les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau. L'œuvre ne se révèle que dans le jeu de combinatoire des vers imprimés sur les pages découpées en bandes. Dès lors, ces bandes de papier, ce livre-objet, n'est plus seulement un support, mais un matériau d'un véritable sculpture de mots et de papier. Le support devient de la même manière matériau dans les livres pop-up, du moins tant que ces effets ne ressortissent pas de pures démonstrations techniques mais font sens. Dans *L'origine*[52], l'album de bande dessinée devient non seulement matériau, mais aussi pour partie, sinon sujet, en tout cas objet de l'œuvre, et donc élément de contenu. Dans cet album, Marc-Antoine Mathieu joue sur le temps et la question du destin : le héros Julius reçoit des enveloppes mystérieuses contenant des pages passées ou à venir de l'album dans lequel il évolue. Le dispositif central consiste en une case évidée qui laisse voir, en rabattant la page sur celle d'avant ou celle d'après, le passé et l'avenir. Plus radicalement, Support/Surface, en séparant le tableau en deux entités, le support d'un côté, la surface de l'autre, provoque un déplacement fort. Le support tableau devient non seulement le seul matériau et contenu de l'œuvre, mais il est de plus disséqué selon un procès analytique, voire structuraliste, qui distingue ces deux unités minimales dans le tableau : support et surface.

Nous arrêtons là ces exemples. D'une part, en abordant les rivages de Support/Surface, nous nous éloignons de beaucoup de notre terrain de recherche : les artistes de ce groupe ont mis en avant le matériau brut afin de liquider toute forme d'expression de l'artiste dans l'œuvre. Or, nous nous demandons quant à nous comment faire sens et, aussi, comment être expressif. D'autre part, ces détours sont bien suffisants pour notre démonstration. Nous comprenons maintenant comment un support peut se faire matériau et se plier au contenu et au sens, et nous voyons que cela ne se produit que de manière artificielle, et surtout que cela relève de l'exception. Face à cette exception, la norme voit les supports livre et tableau conditionner l'organisation des œuvres ; ces interfaces conventionnelles sont donc des cadres contraignants. Contraignant au sens où ils *contraignent* cette organisation des œuvres, également contraignants en ce sens qu'ils s'imposent aux artistes qui doivent *composer avec*. Une première échappatoire consiste en la création de ses propres interfaces à l'aide de ses propres outils : c'est la voie suivie par Michel Bret. Elle nécessite des compétences techniques pointues ou des collaborations avec des techniciens, et entraînent d'autres contraintes. Une autre échappatoire peut consister à transformer la contrainte que nous venons de décrire, et qui apparaît

52. *Marc-Antoine* Mathieu, *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, tome 1 : *L'origine*, Delcourt, Paris, 1990.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

négative, en une contrainte « positive » : soit en faisant de la contrainte de l'outil et des conventions une véritable contrainte de création, soit en reprenant la main sur ceux-ci en les soumettant avant tout au récit.

La pratique critique de l'outil que je revendique se précise donc dans ces deux approches ou utilisation de l'outil. Elles relèvent toutes deux d'une relation de « dépendance » entre l'interface et l'œuvre. Cette relation s'oppose à celle d' « autonomie ». J'emprunte ces notions à Benoît Peeters : bien qu'il les emploie dans un contexte totalement différent, il me semble qu'elles qualifient assez bien les différentes approches que l'on peut avoir de l'outil et de l'interface. Peeters emploie en réalité ces termes pour désigner les types de relation qui se jouent entre la tabularité de la planche et le récit en fonction du mode d'utilisation qui est fait de la case et de la page. Il distingue quatre modes d'utilisation de la case ou de la page, regroupés par paires dans un tableau. Le premier mode est l' « utilisation conventionnelle » : la composition de la planche, régulière, est dictée par des normes ou des consignes extrinsèques à l'œuvre, souvent d'ordre technique ou éditorial. Le second mode est l' « utilisation décorative » : la composition de la planche est dictée par les besoins d'une organisation esthétique qui prime sur tout le reste. Ces deux modes forment une première paire caractérisée par une relation d' « autonomie » du récit et de la tabularité ou composition de la page, et réciproquement. La planche obéit à certaines règles édictées par l'auteur ou relevant de conventions qui n'ont pas d'incidence sur le récit, de même que le récit ne détermine pas la composition de la planche. Le troisième mode est l' « utilisation rhétorique » : la mise en page et en case prend un aspect particulier soulignant les événements mis en scène dans un souci d'expressivité. Le quatrième mode est l' « utilisation productrice » : le récit se plie, et même, est engendré par une organisation particulière de la planche, cette dernière agissant comme une contrainte de création. Ces deux modes forment une seconde paire, caractérisée par une relation de « dépendance » du récit et de la planche ; l'un se pliant à l'autre dans un mode et réciproquement dans l'autre mode.

Remplaçons « planche » ou « page » par « interface », et nous obtenons quatre approches ou « modes d'utilisation de l'interface » (et, en amont, de l'outil). L'une d'elle, l' « utilisation décorative », ne paraissant pas aussi pertinente au sujet de l'interface que de la page – les interfaces sont avant tout fonctionnelles et non décoratives – nous pouvons la supprimer. Il reste donc d'un côté l' « utilisation conventionnelle » et de l'autre une paire : l' « utilisation rhétorique » et l' « utilisation productrice ». La première consacre une relation d'autonomie du contenu de l'œuvre et de l'interface, les secondes une relation de dépendance. La relation d'autonomie est à relier directement à une utilisation non critique de l'outil, à une appropriation non critique de l'interface – que l'on devrait

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

appeler plutôt « non-appropriation ». Peu importe alors la forme ou le mode de navigation particulier imposé par telle ou telle interface : j'en fais fi et me contente de couler mon récit dans ce moule. Cette approche, sans la mépriser en quoi que ce soit – ce n'est absolument pas le propos –, nie la place de l'interface comme matériau et contenu de l'œuvre. Elle n'est envisagée que comme « contenant », mode d'accès à et mode de navigation dans l'œuvre, et se range, selon Philippe Bootz, dans les éléments « paratextuels »[53]. La pratique critique de l'outil et de l'interface est, quant à elle, fondée sur l'idée de dépendance du contenu et de l'interface, qui font l'œuvre ensemble.

Avec ces notions, j'ai pu mettre des mots sur ma pratique. Celle-ci, sans que je n'en prisse immédiatement conscience, envisageait bien depuis longtemps l'interface et le récit comme interdépendants. Dans un premier temps, elle a convoqué une utilisation rhétorique de l'outil. Cette utilisation n'est pas apparue immédiatement comme l'incarnation d'une pratique critique telle que je la revendique aujourd'hui. Dans *Aldwin et Caboche*[54] ou *Prise de tête*[55], j'ai « tout simplement » cherché le meilleur moyen de raconter des histoires avec les outils numériques. Si *Aldwin et Caboche* a justement pour sujet la bande dessinée numérique, donc le médium lui-même, je n'y avais pourtant pas encore perçu ce que mon utilisation des outils et interfaces pouvait avoir de non conventionnel. Cette utilisation s'est manifestée comme une évidence et c'est pourquoi je ne pouvais pas percevoir ce que cette pratique avait de critique envers l'outil numérique, mais seulement envers la bande dessinée. Cette prise de conscience, je ne l'ai faite que petit à petit durant l'élaboration de *Prise de tête*, et notamment du chapitre « Les masques ». Ce chapitre montre une utilisation rhétorique de l'interface. Selon que le personnage fasse une partie d'escalade ou chute jusqu'en bas de la page, le sens de défilement s'inverse. L'interface se plie aux événements dessinés dans cette séquence et, ce faisant, transgresse allègrement une convention qui lui est propre, en l'occurrence l'utilisation « normale » du défilement (de bas en haut au lieu de haut en bas par convention). Pour donner suite à ces travaux, j'ai souhaité dans mes recherches expérimenter l'utilisation productrice. Il ne s'agit donc plus ici de se mesurer au cadre contraignant de l'outil en le pliant au récit (utilisation rhétorique) mais de faire de ce cadre contraignant une véritable contrainte de création. Cette tentative a été menée à travers le module « Un strip – un clic » mis au point pour la résidence Pierre Feuille Ciseaux #3 et qui sera étudié un peu plus bas. Ce module impose une utilisation productrice du clic. Il s'agit d'intégrer cet élément de l'interface dans le récit : de contrainte d'outil, il devient contrainte

53. Philippe Bootz, « Comment c'est comme ça », in Jan Baetens, Bernardo Schiavetta et David Bellos (dirs.), *Le goût de la forme en littérature: écritures et lectures à contraintes : colloque de Cerisy*, Paris, Noésis, 2004, pp. 59- 81.
54. Anthony Rageul (alias Tony), *Aldwin et caboche crèvent l'écran!*, 2007, aldwin-caboche.webcomics.fr.
55. Anthony Rageul (alias Tony), *Prise de tête*, 2009, http://www.prisedetete.net.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de création. Détourné de sa finalité pratique, le clic devient un élément constitutif du récit et plus seulement moyen d'activation d'une fonctionnalité.

2. La contrainte comme stratégie

Deux occasions m'ont été données d'éprouver la double hypothèse que j'émets, cette fois-ci de façon consciente, à travers un protocole expérimental fixé à l'avance. Rappelons cette double hypothèse : 1. Seule une pratique critique de l'outil numérique permettrait de développer des formes de narration et d'émergence du sens propres à cet outil, 2. Cette pratique critique consisterait à s'emparer du cadre contraignant constitué par l'outil et les conventions qu'il véhicule. Il s'agirait de faire de ce cadre contraignant « négatif » une contrainte de création « positive », permettant de dépasser les limitations conceptuelles de l'outil, côté création, et de l'interface, côté réception, par la transgression de leurs fonctionnalités, de leurs finalités, de leurs modes d'emploi et, pourquoi pas, de leurs formes conventionnelles. Il s'agirait, autrement dit, de systématiser la contrainte de l'outil.

La pratique critique consisterait dans un premier moment à « décortiquer » tous les aspects de l'outil que nous venons de mentionner pour en dégager les centres névralgiques ; et dans un second moment à établir des règles ou protocoles de création à partir de ces centres névralgiques. L'établissement de *contraintes de création* apparaît dans ce cadre comme une stratégie pour faire sens avec les technologies. Rappelons-le, le but de tout cela est de faire interagir l'outil-interface et le contenu. La contrainte se présenterait alors comme l'élément structurant de ce système d'interactions : elle ferait système. Les protocoles expérimentaux dont le récit et l'analyse suivent ont eu pour but de systématiser la contrainte de l'outil.

2.1. Quelques tentatives de systématiser de la contrainte de l'outil

2.1.1. Atelier numérique à Pierre Feuille Ciseaux #3

2.1.1.1. Contexte

En 2011, j'ai eu le plaisir et l'honneur d'être convié à participer à la troisième édition de la résidence Pierre Feuille Ciseaux, organisée par l'association bisontine Chifoumi, sous la houlette de Julien « June » Misserey. Selon la formule qui a prévalu aux trois premières éditions, cette résidence a réuni pendant une semaine une vingtaine d'auteurs de bande dessinée internationaux, quasiment

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

coupés du monde dans l'enceinte de la Saline Royale d'Arc et Senans[56]. Laboratoire éphémère, cette résidence visait à provoquer l'émulation par la force du collectif et, surtout, par la création sous contraintes, inspirée notamment par les travaux de l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle[57]. La création sous contraintes est en effet à la fois la (seule) consigne imposée aux auteurs durant cette semaine, en tant qu'objet de travail et qu'objectif à atteindre, et le moyen de parvenir à l'émulation recherchée. Enfin, le week-end de clôture se tenait une exposition des travaux réalisés durant la semaine et actualisée au gré de l'avancée des travaux encore en cours de réalisation.

Durant les deux premières éditions, il a été remarqué que certains auteurs présents devenaient irréfrénables, proposant quantité de nouvelles contraintes, de nouveaux exercices, de nouveaux jeux à pratiquer individuellement ou en groupe. De fait, ils donnaient de l'élan à l'ensemble du collectif. Il a été également remarqué que les débuts de semaine pouvaient être timides (pour des raisons factuelles : le temps que les participants prennent leurs marques, se découvrent, etc.) ce qui retardait le démarrage. Aussi, pour la troisième édition, les organisateurs ont souhaité préparer en amont quelques exercices et incitations, afin de donner une impulsion dès le début de la résidence, et maintenir cet élan durant toute la semaine. Pour cela, ils ont choisi de faire appel à certains des auteurs qui avaient pu se montrer inventifs et « mener » le collectif les années passées : LL de Mars, Ibn Al Rabin et Benoît Preteseille. Pour cette troisième édition, ils souhaitaient également que les problématiques du numérique puissent trouver dans la résidence une caisse de résonance en proposant aux auteurs d'interroger ce nouveau paradigme, notamment à travers des contraintes de création. C'est pour mettre en place cet aspect du projet que j'ai été convié à rejoindre l'équipe des « moteurs ». Nous convînmes de la mise en place d'un atelier consacré à la question et venant s'ajouter aux autres ateliers mis à disposition des participants (sérigraphie, gravure et réalisation d'un ouvrage collectif). Néanmoins, à la différence de ces derniers, il ne s'agissait pas seulement d'être une plate-forme technique mais bien un lieu de réflexion sur le numérique par la pratique. Pour différentes raisons, il est apparu nécessaire de délimiter certains dispositifs, qui deviendraient eux-mêmes les contraintes ou qui permettraient d'en générer, et de concevoir des outils spécifiques et faciles d'utilisation.

56. Afin de parfaire le tableau, il faudrait également mentionner le cadre majestueux et impressionnant du lieu et décrire l'atmosphère quasi surnaturelle que l'on pouvait ressentir en s'y promenant à la tombée de la nuit. Il faudrait préciser aussi en quoi nous étions quasiment coupés du monde : non pas privés de moyens de communication, mais parce que le lieu est isolé et ceint, favorisant à la fois symboliquement et physiquement la concentration sur la création. Il faudrait aussi parler des conditions d'accueil, des différents ateliers mis en place, et des rencontres et liens générés pour comprendre ce qu'a pu représenter cette semaine, très riche non seulement sur le plan artistique mais aussi sur le plan humain et émotionnel, pour tous ceux qui l'ont vécue. Ce n'est certes pas le propos, mais il conviendrait de poser ce contexte.
57. L'Ouvroir de bande Dessinée Potentielle, ou OuBaPo, a été fondé en 1992 sur le modèle de l'Ouvroir de Littérature Potentielle. Il a pour objet l'exploration du langage de la bande dessinée par la création sous contrainte.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

En effet, dans le cadre ce cette résidence, je devais prendre en compte le fait que les participants ne maîtrisaient pas tous l'ordinateur. Je pouvais bien sûr les épauler techniquement mais les outils devaient rester simples pour permettre une appropriation aisée. Je devais également prendre en compte une donnée d'un autre ordre. Les critiques à l'égard du numérique sont parfois très vives chez les acteurs de la bande dessinée alternative. On sait ce que la bande dessinée alternative doit au livre, dont elle a fait un de ses fondements, et cela notamment sous l'impulsion de l'éditeur L'Association. Or, c'est bien de ce « courant » que se réclame cette résidence. À défaut de véritables enquêtes quantitatives et qualitatives sur le sujet, on pourra se référer au numéro 108u de la revue *Jade*, dans laquelle la parole est donnée aux auteurs « alternatifs » au sujet de la bande dessinée numérique. Beaucoup d'auteurs au sommaire manifestent un certain désintérêt, et même un désintérêt certain, à l'égard de cette question qu'ils traitent souvent avec ironie ou sarcasme. Nous reviendrons également plus loin sur le passage très critique que Jean-Christophe Menu consacre à la bande dessinée numérique dans sa thèse. Toutefois, il ne s'agit pas de dire que ce sentiment de désintérêt ou d'animosité est généralisable. D'ailleurs, une partie des auteurs en résidence, bien qu' « alternatifs », utilisent Internet comme vecteur de diffusion, que ce soit à travers leur propre blog ou sur Grandpapier.org, de même qu'ils finalisent souvent leurs planches à l'aide d'outils comme Photoshop. Malgré cela, je n'ai pas été surpris que seuls les plus investis sur Internet aient participé à l'atelier – ce qui n'a pas empêché d'autres d'observer ce que l'on y faisait, mais sans y trouver l'intérêt nécessaire pour y consacrer eux-mêmes temps et énergie, face aux autres sollicitations de cette semaine décidément trop courte. Face à ces réticences ou résistances, cet atelier se présentait donc comme un véritable défi et sa mise en forme a été motivée par les deux questions suivantes : comment faire simple d'utilisation, et quels dispositifs mettre en place pour susciter l'intérêt chez les résidents ? Dans le cadre de cette résidence, un vent de liberté oubapienne[58] soufflait sur les codes et le système de la bande dessinée : il était l'objet de toutes les atteintes et de tous les détournements. Je souhaitais inciter les auteurs à faire de même avec l'outil numérique, façon de réconcilier, peut-être, certains auteurs réticents, avec cet outil en l'inscrivant dans le prolongement de leurs pratiques.

Pour toutes ces raisons techniques, pratiques, sociologiques, artistiques, historiques et contextuelles, j'ai choisi de focaliser sur cinq particularités informatiques (grandes notions ou simples conventions, mais relevant en tous les cas des « interfaces culturelles ») déjà repérées dans certaines œuvres de bande dessinée numérique ou au contraire que je trouvais trop peu prises en compte jusqu'à maintenant : l'aléatoire, la participation du lecteur, le clic, le défilement, le fenêtrage et la

58. De OuBaPo.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

volatilité de l'affichage. Ces notions ou conventions ont fait l'objet de quatre exercices consistant, respectivement, à réaliser une bande dessinée fenêtrée aléatoirement, un strip cliquable, une bande dessinée à faire défiler et un diaporama. Et pour chacun de ces exercices, j'ai développé de petits outils rudimentaires mais simples d'utilisation[59]. Les contraintes de création résidaient donc ici dans les formes imposées, devant inciter les auteurs à interroger lesdites formes. Aussi, on ne s'étonnera pas que j'ai mis en place des outils imposant des formes très précises et dont il était quasiment impossible de sortir. Si j'ai critiqué plus haut ce type d'outils, j'en ai paradoxalement proposé une version encore plus fermée et dirigiste. Il faut toutefois noter que ces formes divergent beaucoup de l'idée de la bande dessinée numérique donnée par des outils standardisés comme *ComicComposer*. Contrairement à ce que propose le *ComicComposer*, et aussi rigides qu'ils soient, les outils que j'ai proposés tendent à concevoir une bande dessinée numérique qui produit du sens grâce à une pratique critique de l'outil et à l'intégration de l'interface comme constituant même du récit. Aussi, en se référant à des conventions connues de tout utilisateur, même occasionnel, d'un ordinateur, ces outils devaient permettre d'appréhender la bande dessinée numérique d'une manière abordable pour le créateur néophyte en la matière, et en même temps non conventionnelle vis-à-vis des standards émergents dans la bande dessinée numérique. L'expérience a été réussie de ce point de vue. Comme dit plus haut, j'espérais également un détournement de mes propres outils par les auteurs[60], mais cela ne s'est pas produit. En plus de la trop grande « fermeture » de mes outils, cela peut aussi s'expliquer par le fait que les exercices demandaient de faire des fonctionnalités de navigation des éléments producteurs de sens : c'était déjà les détourner.

Enfin, j'ai mis en place une sorte de protocole, sous la forme de trois moments dans cette expérience. D'abord, j'ai éprouvé moi-même les exercices, afin d'en vérifier la faisabilité et l'intérêt, en plus de vérifier le bon fonctionnement des outils. J'ai ainsi pu produire une « démo » par exercice. Benoît Preteseille a aussi produit une « démo » pour « Fenêtres aléatoires ». Second temps : la mise à disposition des outils lors de la résidence. Une fiche explicative donnait les grands enjeux de chaque

59. Ces outils consistent en un dossier contenant tous les fichiers nécessaires à l'affichage et au fonctionnement du module dans le navigateur : fichiers de structuration (html), de style (css) et de dynamisation (javascript), auxquels s'ajoute un dossier destiné aux images. En suivant les tutoriels que j'ai rédigés, il ne restait aux auteurs qu'à réaliser les images en respectant les consignes des tutoriels, les placer dans le dossier réservé aux images et, éventuellement, à personnaliser quelques paramètres dans les fichiers fournis. Pour rendre aisé le renseignement de ces paramètres, j'ai pris soin de les placer sur les premières lignes de mes scripts, avec en commentaires les indications nécessaires. Techniquement, le renseignement de ces paramètres consiste à affecter des valeurs à des variables. J'ai préparé les expressions de type « maVariable = ... » dans lesquelles « maVariable » est le paramètre en question, et « ... » est un blanc dans lequel l'utilisateur inscrit la valeur souhaitée. Ajoutons que l'outil destiné à l'exercice de bd-diaporama déroge à ce qui vient d'être dit, puisque je n'ai pas créé d'outil spécifique. À la place, un accord avec Grandpapier.org a permis d'utiliser le module de diaporama mis à disposition sur ce site.

60. Pourquoi pas, par exemple, un strip cliquable dans lequel le clic ne produit rien, dans un renversement de situation radical et absurde ?

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

exercice et un tutoriel était fourni. Et enfin, au terme de la résidence, j'ai fourni un questionnaire rapide aux auteurs ayant participé à l'atelier. Il s'agit d'un bref questionnaire ouvert sur leur ressenti durant cette expérience, qui a généralement amené à des réponses d'ordre technique, mais qui a également suscité un échange par mail entre LL de Mars et moi ; discussion fragmentaire et dispersée dans le temps mais que nous ravivons de temps à autre.

2.1.1.2. Exercices

J'ai mis au point quatre exercices : « Fenêtres aléatoires », « Toile infinie », « Lanterne numérique » et « Un strip, un clic ».

L'exercice de la « toile infinie » propose aux auteurs de reprendre à leur compte le concept de « toile infinie » théorisée par Scott McCloud. La « toile infinie », ou « *infinite canvas »*, est la proposition principale d'une forme pour la bande dessinée numérique que formule, voire prophétise, McCloud à la fin de *Réinventer la bande dessinée*[61]. Sa proposition consiste à considérer l'écran, ou la fenêtre, comme une fenêtre derrière laquelle on peut faire défiler une planche bien plus grande qu'elle. Cette planche peut potentiellement prendre une taille infinie : c'est la toile infinie. Ici, les auteurs ont pour seule contrainte de réaliser une bande dessinée numérique prenant la forme de la « toile infinie ». En créant une planche d'une très grande taille, supérieure à celle de la zone d'affichage, il devient possible de créer un parcours de lecture. Benoît Preteseille et Oriane Lassus, en duo, en ont proposé une approche efficace, transgressive malgré son apparente évidence : en faisant défiler la planche, l'utilisateur se trouve confronté à des embranchements et il doit choisir sa direction. Plus « félons », les auteurs ont également caché des éléments loin des parcours et que l'on ne peut trouver que par hasard ou, au contraire, par un balayage méthodique de la planche.

L'exercice de la « lanterne numérique » invite les auteurs à réaliser un projet sous forme d'une bd-diaporama. Le document fourni aux auteurs rappelle que cette forme, en passe de devenir un format standard pour la bande dessinée numérique, et relativement pauvre *a priori*, n'est pas si limitée qu'il n'y paraît. Ainsi, en suivant certaines règles, une certaine « grammaire », appelée *Turbomédia*, et sur laquelle nous reviendrons en détail dans une autre partie, la narration peut s'appuyer sur des possibilités de superpositions, d'effets de disparition ou d'apparition, etc. À noter que pour cet exercice, l'outil ne consistait pas, comme pour les autres exercices, en un pack de fichiers et scripts créés par mes soins, mais empruntait un outil déjà existant : le module de *Turbomédia* du site de diffusion

61. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002. Voir le chapitre « La toile infinie, Bandes dessinées numériques », pp.204-245.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de bandes dessinées en ligne Grandpapier[62]. Le terme *Turbomédia* a été remplacé à l'initiative de LL de Mars par « Lanterne numérique », à la fois par coquetterie et par souci d'employer un terme un peu plus parlant : « Lanterne numérique » fait directement référence à la lanterne magique. Cet exercice n'a pas vu de réalisations individuelles durant la résidence, cela pour des raisons pratiques : la complexité technique de mise en place nécessitait un travail d'assemblage de multiples images avec un logiciel adéquat (Photoshop) nécessitant trop de temps, les auteurs étant par ailleurs très sollicités durant cette résidence (divers ateliers, travail d'équipe). Aussi, en cours de résidence, j'ai préféré en faire le support d'un exercice collectif en élaborant deux contraintes spécialement conçues, et qui ont abouti à deux projets, l'un avorté rapidement, un autre mené jusqu'au bout, et visibles tous deux sur le site Grandpapier[63]. En raison de ces facteurs, nous ne tiendrons pas compte de cet exercice dans nos développements à venir.

« Fenêtres aléatoires » propose une appropriation du fenêtrage des interfaces à travers une contrainte particulière. L'introduction de la documentation technique (tutoriel) que j'ai rédigée à l'intention des auteurs décrit l'exercice en ces termes :

> « Ce module propose d'utiliser les fenêtres pop-up* que connaissent (trop) bien les internautes pour afficher des cases de bande dessinée, positionnées aléatoirement dans la fenêtre du navigateur. Le cadre des cases devient alors un redoutable outil de participation pour le lecteur : en « tenant » le cadre avec la souris, il peut déplacer les fenêtres-cases et les agencer comme bon lui semble. Il peut leur donner une plus ou moins grande importance en les redimensionnant. Il peut aussi les mettre de côté en les réduisant, et si l'une d'elles ne lui convient vraiment pas, il peut la fermer définitivement d'un simple clic! »

Cet exercice propose à l'auteur de s'emparer de certaines conventions d'interface : le compartimentage en fenêtres et la possibilité donnée à l'utilisateur d'interagir avec ces fenêtres. Toutefois, la contrainte ne réside pas dans la prise en compte de ces conventions formelles mais dans la proposition suivante : le dispositif doit être conçu de telle sorte que l'utilisateur doit être en mesure d'utiliser ou non toutes les images, de les ordonner et les redimensionner comme il l'entend, et de les assembler aussi bien par association d'idées, proximité plastique ou dans de vraies séquences narratives. La contrainte consiste donc à réaliser des images qui offrent une lecture suffisamment ouverte, tout en entretenant suffisamment de rapports thématiques ou plastiques entre elles, pour autoriser l'utilisateur à composer sa propre page avec. Cet exercice n'a donné lieu à aucune réalisation

62. http://www.grandpapier.org/
63. http://grandpapier.org/anthony-rageul/pfc-lanterne-numerique-no1 et http://grandpapier.org/anthony-rageul/pfc-lanterne-numerique-no2.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

durant la résidence et ne connaît donc que les deux démonstrations réalisées en amont, la mienne et celle de Benoît Preteseille. Nous pensons, mais sans avoir pu le vérifier auprès des intéressés, que cela est à remettre au compte d'une appréhension de la part des auteurs à introduire autant de variables dans leur travail. Ces variables sont de deux ordres : les images s'affichent aléatoirement dans la fenêtre du navigateur, et le lecteur peut les manipuler comme il le souhaite. En somme, l'auteur est spolié de son travail de composition, et donc de narration !

Enfin, l'exercice plébiscité par les résidents a été celui intitulé « Un strip, un clic » qui consistait à réaliser un strip cliquable. Nous en donnons ci-après une description plus approfondie que les précédents, explicitant en quoi la contrainte de l'exercice joue le rôle pédagogique qui sous-tend l'ensemble de ces exercices.

2.1.2. Une approche pédagogique par la contrainte

2.1.2.1. Exemple de « Un strip, un clic »

Nous souhaitons maintenant expliciter l'intérêt de l'emploi de la contrainte dans la démarche pédagogique de l'atelier numérique de Pierre Feuille Ciseaux, et cela à travers l'exemple de l'exercice « Un strip, un clic ». Dans la documentation technique (tutoriel) que j'ai rédigée à l'intention des auteurs, cet exercice est décrit ainsi :

> « Le but de cet « exercice » est de réaliser un strip auquel est associé un clic, et donc toutes les réactions qui en dépendent ; en faisant de ce clic et de ces réactions un élément constitutif et indispensable de votre histoire. »

Il s'agit bien de penser une bande dessinée numérique non plus au sens de la seule diffusion par des moyens numériques, mais au sens où elle a vocation à intégrer une des conventions d'usage de l'ordinateur : le clic. Et dans un même mouvement, il s'agit aussi de transgresser la procédure du clic : cliquer dans le strip ne servira plus seulement à naviguer (activer un lien) ou à transformer un élément pour le souligner, comme c'est généralement le cas, par convention, dans les productions multimédia ou les sites web, mais produira du sens et sera donc un geste signifiant et interprétable par le lecteur. Ce second enjeu était évidemment central dans l'exercice puisqu'il en constitue la contrainte effective :

> « Par nos usages de l'ordinateur, le clic est devenu un geste habituel et quotidien. Il nous semble évident : à une action (le clic) répond une réaction (réponse du programme). Avec le clavier, la souris est l'interface principale qui nous permet d'interagir avec nos ordinateurs, dans une relation

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

> d'interactivité. Ce geste d'apparence si simple est pourtant, d'un point de vue technique, très riche. Le curseur de la souris peut survoler un élément, le cliquer, le double-cliquer, on peut enfoncer le bouton, le relâcher... Et pour chacun de ces événements, une réaction différente a lieu. Ainsi, par convention, le curseur de la souris prendra la forme d'une flèche, d'une main, d'un doigt pointé, d'une main fermée, etc., selon que l'on survole, clique, déplace un élément. Et cet élément lui-même subira des modifications : un lien survolé sera souligné, un lien cliqué changera de couleur, etc. L'exercice "Un strip, un clic" propose de jouer avec ces conventions pour faire du clic un élément porteur de sens dans un strip, en faire un élément totalement constitutif de la narration. »

Énumérer ainsi ces conventions, même succinctement, avait pour but d'entraîner une prise de conscience. Il faut voir en effet que tout est fait dans les produits informatiques pour que ces codes deviennent transparents, pour qu'ils se fassent oublier. Non au sens où ils se manifesteraient de manière discrète, mais plutôt au sens où il ne surprendra personne de voir le curseur prendre la forme d'une main ou d'une flèche selon les situations, et même plus, au sens où ce comportement est le comportement attendu. Comment savoir que l'on peut effectuer un glisser-déposer avec tel objet à l'écran si le curseur ne nous indique ni que l'on peut le saisir, ni à quel moment on peut le saisir ? C'est là tout le travail du design d'interface ou design d'interactivité : celui d'une ergonomie lissée, où l'utilisateur ne rencontrera pas d'accroc, où ses actions seront fluides car guidées par les transformations du curseur et de l'objet survolé, indiquant où, quand et comment est-ce que l'on peut ou doit agir, actionner tel ou tel élément, et cela avec une réponse immédiate de l'élément en question. La procédure du clic est tellement codifiée et ce code a été si bien intégré dans les usages qu'il est devenu une « vérité universelle » pour reprendre à nouveau l'expression de Bret. Le code n'est plus visible, plus discernable. Le discerner, le distinguer, et en faire un enjeu de l'exercice, tel est le sens du passage, extrait de la documentation technique, cité ci-dessus.

Après avoir distingué les procédures codifiées du clic, il restait, avant de passer à la pratique, à en décomposer les étapes techniques, que les interfaces « transparentes », paradoxalement, masquent[64]. La suite du tutoriel décompose bien sûr ces étapes de création du strip cliquable, dans le cadre précis de la forme imposée dans cet exercice très dirigé. Le strip devait donc se présenter sous une forme libre (nombre de cases et format libres, l'outil autorisait d'ailleurs l'utilisation d'une planche), mais ne comporterait qu'une zone cliquable rectangulaire dont l'emplacement et les dimensions seraient bien sûr déterminées par l'auteur. L'outil définit trois états du curseur : normal[65], au survol de la

64. Le propre de la transparence étant de mettre au maximum en sourdine l'aspect technique d'une fonctionnalité pour que celle-ci soit simple d'utilisation.
65. En réalité, d'un strict point de vue technique, et pour des raisons également techniques, il s'agit de l'état au survol de l'ensemble du strip.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

zone cliquable (*mouseover*), au moment où le bouton de la souris est enfoncé sur la zone cliquable (*mousedown*). Il définit trois états de l'image : normal, au survol de la zone cliquable (*mousedown*), après le clic sur la zone cliquable (*mouseup*). Les histoires devaient donc être bâties sur cette structure : les auteurs devaient prévoir les trois curseurs différents (initial et deux transformations) et trois images différentes (strip initial et deux transformations de tout ou partie du strip). On le voit, le schéma imposé par l'outil est une stricte décomposition technique du clic et oriente donc vers la mise en place d'un dispositif de clic très conventionnel dans son déroulement : du geste de l'utilisateur à la réaction dans l'image. L'exercice consiste plus en une appropriation du clic qu'en un détournement. Aussi, ce n'est pas au niveau formel de son déroulement que l'exercice propose de déjouer le clic, mais bien dans les contenus qui lui sont associés, et cela à travers l'image (les transformations de l'image cliquée comme celles des curseurs). À cet égard, les quatre tentatives (en plus de ma démonstration) réalisées durant la résidence sont très efficaces. Benoît Preteseille offre un dispositif emprunt de surréalisme, donnant au lecteur la clé qui permettra de libérer l'imaginaire d'un chat pour mieux le nourrir (c'est là une interprétation toute personnelle). Oriane Lassus et Ibn Al Rabin ont tous deux travaillé le temps en faisant boucler leurs mini-récits et laissant présager une répétition morne et sans fin d'événements banals du quotidien. Bert a quant à lui joué sur l'effet de surprise en provoquant une réaction inattendue de son personnage masculin.

Jamais rien d'évident dans ces appropriations du dispositif proposé. Au-delà d'une relation de type avant-après, qui aurait relégué la zone sensible à la fonction de simple hyperlien et le clic à une procédure conventionnelle de navigation, chacune de ces réalisations convoque d'autres types de mise en relation des différents états de l'image. On se demandera plus tard si ces types de relation sont réellement narratifs. On peut d'ores et déjà dire qu'ils ne relèvent pas de la causalité ou de la chronologie mais appellent d'autres notions : cacher-dévoiler, effet de surprise, écho, répétition, boucle, etc. Le traitement du curseur a principalement consisté à souligner le changement d'état, le passage d'un état à un autre de l'image, en prenant l'apparence du moyen de ce changement. Gant de boxe chez Bert, doigt sur un interrupteur chez Ibn Al Rabin, clé chez Preteseille, mouche chez Oriane Lassus. On reconnaît dans cette mouche un symbole du temps qui passe, voire de l'ennui, interrompu soudain par le « Bip » du téléphone – la mouche devient l'onomatopée – annonçant la réception d'un SMS. Ce dernier n'a aucun intérêt et le personnage retourne à sa rêverie, que le lecteur a à peine interrompu en déclenchant l'élément perturbateur : c'est lui qui en survolant le téléphone avec la mouche met en branle la saynète. Chez Ibn Al Rabin, l'apparence du curseur vient illustrer le geste effectué par le personnage mais activé par le lecteur (allumer/éteindre la lumière). Chez Bert,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la relation entre un homme et une femme se manifeste dans les menaces et la violence. Le curseur en forme de rose vient se glisser sur la zone érectile du personnage masculin et, au clic, lui assène un coup de poing. Ce coup est déclenché par le lecteur, mais on peut supposer qu'il est donné par la femme, et sera suivi d'un baiser. Les trois états du curseur prennent alors tout leur sens : seul un coup « bien placé » permet de calmer les ardeurs de la rose turgescente de monsieur, et le cœur qui apparaît furtivement à l'instant où le bouton de la souris est enfoncé opère la bascule entre la relation violente et le baiser. La clé de Preteseille, enfin, relie plus fortement le lecteur à l'histoire. C'est bien lui qui actionne la clé dans la serrure-œil, il ne le fait pas à la place d'un autre personnage. Ce curseur n'est plus seulement un symbole indiquant et désignant le lieu et le type d'action, il est un objet appartenant au monde dessiné du chat mais que le lecteur utilise comme s'il appartenait au monde réel, ou plutôt comme si lui appartenait à l'histoire.

2.1.2.2. Exemple de Cache-cache

Une autre de mes expériences m'a permis de prolonger cette démarche pédagogique – pédagogique au sens d'une volonté de faire une démonstration des possibilités narratives qui s'ouvrent dès lors que l'on ne limite plus l'outil numérique à un moyen de diffusion mais qu'on l'intègre dès le processus de création. Cette expérience, intitulée originellement *Tony contre la souris*, est assez différente de la précédente dans la forme mais reste proche, pour partie, dans la visée. Cette « performance » – les guillemets sont de rigueur, je l'appelle ainsi faute de terme réellement approprié – a été présentée sous le titre *Cache-cache* dans le cadre d'une représentation de *L'Oubapo Show*, spectacle donné par l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle, qui m'avait convié à y participer, à la CIBDI[66] d'Angoulême, en marge du Festival International de la Bande Dessinée, en janvier 2013. Je m'y mets en scène, simulant une création en direct de bande dessinée numérique et aux prises avec une souris très récalcitrante. Sur le mode d'une fausse conférence, je décris et explique ce que je suis en train de faire et que le public peut voir en simultané projeté sur l'écran de la salle[67]. Le déroulement est le suivant. En sept courts tableaux (en moyenne une minute trente chacun) correspondant chacun à une page d'une bande dessinée numérique en construction, je perds et tente de reprendre le contrôle de la souris. Je prétends d'abord avoir été le mauvais élève du spectacle, n'ayant pas prévu de contrainte de création à utiliser en direct. Mon intervention consistera donc à mettre au point une contrainte en direct sous les yeux des spectateurs. J'ouvre pour cela une page de bande dessinée prétexte dans le navigateur, laquelle est l'incipit d'une partie de cache-cache jouée par quatre protagonistes. Je décide de me « libérer » de tout ce qui pourrait m'influencer, c'est-à-dire tout ce qui relève de l'interface

66. Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image.
67. Le spectacle a eu lieu dans la salle de cinéma de la CIBDI.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« imposée » : fenêtre du navigateur, et aussi souris. Pour faire disparaître cette dernière, j'entre quelques lignes de code (pseudo Javascript*) dans un champ prévu à cet effet et valide... Mais page suivante, la souris mécontente prend une taille démesurée cachant la page. Je tente de la raisonner une première fois avec de nouvelles lignes de codes, elle prend la forme d'un « doigt d'honneur » géant. Préférant négocier, et cela d'autant plus que les personnages commencent à s'impatienter, je prends le parti de faire de sa présence inéluctable une contrainte de création en cherchant à l'intégrer au récit. C'est donc elle qui sera la maîtresse de cette partie de cache-cache, mais je finis par lui donner trop de pouvoir et les personnages se rebellent contre elle. Au dernier tableau, elle se venge en devenant une arme : l'utilisateur supposé du dispositif tue les personnages. Testant ma création, je suis donc moi-même le premier utilisateur piégé : j'ai perdu, la souris a gagné. Bien sûr, l'ensemble de cette performance est un simulacre : tout est préparé. Je récite un texte et je feins la surprise ou l'énervement à chaque page. C'est d'ailleurs pour cette raison que Gilles Ciment et Lewis Trondheim – membres de l'OuBaPo, mes hôtes – m'ont incité à changer le titre initial *Tony contre la souris* en *Cache-cache*. En effet, le premier titre annonçait déjà le contenu alors que j'étais censé découvrir celui-ci en même temps que le public.

Le prétexte de cette pseudo création sous contrainte et en direct me permet de faire une démonstration assez didactique de la manière dont on peut faire d'une convention d'interface, en l'occurrence encore une fois le clic, un élément de contenu, producteur de sens dans le récit. C'est en utilisant cette convention comme une contrainte de création à laquelle je soumets la narration, ou plutôt au sein de laquelle je fais advenir une narration, que j'en fais cet élément constitutif du récit. Chaque page présente un nouveau prototype ou un nouvel artefact de l'imaginaire du clic. De ce point de vue, ce travail est assez proche de ce que j'ai expérimenté à Pierre Feuille Ciseaux, je n'épiloguerai donc pas.

À ce premier enjeu vient s'en ajouter un second. La « dispute » entre la souris et moi est aussi prétexte à une mise en abyme de l'outil lui-même à travers un jeu de faux-semblant autour du langage de script* employé (Javascript*). Si ce second niveau de lecture n'a pas été aisé à concilier avec le premier, il me semblait néanmoins indispensable. D'une part, il enrichit de manière heureuse la performance, qui sans cela n'aurait été qu'une démonstration et n'aurait pas relevé du spectacle – aspect qui faisait partie du cahier des charges de l'*Oubapo Show*. Tout l'aspect « spectaculaire » réside dans le pseudo dialogue instauré entre la souris et moi. C'est une performance comique, elle relève du sketch et se compose d'une succession de moments de tension et de chutes (sourires ou rires du public attendus!). D'autre part, ce second niveau de lecture offre un traitement du langage de

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

script confinant à une forme de poésie. Là encore je m'arrête : il n'est pas encore temps de parler de ce second niveau de lecture et des pratiques de mise en abyme de l'outil.

2.2. Intérêt de la stratégie de la contrainte

2.2.1. La contrainte comme moyen de renouveler les formes

En faisant de la contrainte mon mode de création de bande dessinée numérique, j'ai pu constater, puis confirmer, que cette méthode permettait bel et bien de redonner une place à la technologie au cœur de la production du sens. Les bandes dessinées réalisées avec cette méthode intègrent bien les propriétés de l'outil numérique et ne se limitent pas à les tenir pour un moyen de diffusion de contenus. L'expérience de l'atelier lors de la résidence Pierre Feuille Ciseaux #3 semble attester d'un même résultat. J'avais remis un bref questionnaire aux participants de manière à obtenir un retour sur cet atelier[68]. À la question « Qu'avez-vous pensé des modules et exercices mis à votre disposition? Comment les avez-vous abordés (en suivant leur "mode d'emploi" à la lettre? En détournant leurs contraintes?) », Oriane Lassus répond que

> « Les exercices solo étaient plus intéressants à faire, y avait moyen de réfléchir à des petits scénarios qui pouvaient vraiment être servis par les principes mis en place. Personnellement j'ai juste suivi les consignes, j'aurais bien aimé en faire un peu plus et peut-être qu'à la longue ça aurait permis de creuser vraiment les possibilités. »[69]

Pédagogiquement, l'exercice semble avoir porté ses fruits. Lassus a pu profiter du pouvoir productif de la contrainte et s'emparer du clic (« Un strip, un clic ») comme du défilement (« Toile infinie ») ; et cela malgré certains problèmes posés par la nature et la conception des exercices et que nous verrons plus loin. Si ma pratique et l'expérience menée lors de la résidence semblent valider la « stratégie de la contrainte » comme moyen de parvenir à s'emparer de l'outil et en faire un moteur du sens, il reste à voir pourquoi et comment la contrainte permet cette appropriation, en quoi réside ce pouvoir productif. Cette question implique une approche théorique élargie, impliquant de définir la contrainte. Nous le ferons en deux temps, en nous demandant d'abord pourquoi (ou « pour quoi ») les artistes emploient la contrainte, et comment elle opère.

2.2.1.1. Pourquoi les artistes font-ils appel à la contrainte ?

Mes protocoles de création, très expérimentaux, impliquent tous la contrainte, cela à différents niveaux : je commencerai donc par expliquer en quoi consiste la contrainte dans ma pratique, et relater la

68. Ont répondu au questionnaire Oriane Lassus et mes trois collègues « moteurs » : Benoît Preteseille, Ibn Al Rabin et LL de Mars. Qu'ils en soient ici remerciés.
69. Je reproduis les extraits des réponses aux questionnaires sous leur forme brute, sans correction.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

façon dont elle y est apparue, en ne se présentant d'ailleurs pas comme contrainte au début. La contrainte à laquelle je me soumets réside dans la restriction du matériau : dessin extrêmement minimaliste, histoire muette. Les personnages sont représentés par quatre pictogrammes conventionnels, issus du Code de la Route, figurant respectivement un homme, une femme, un petit garçon et une petite fille. À ceux-ci s'ajoutent les différents animaux peuplant les panneaux routiers, en particulier la vache. Les dialogues eux-mêmes étaient dans un premier temps composés de pictogrammes issus de panneaux routiers. Au fil du temps, j'ai étendu un peu ce matériau, d'abord dans les dialogues : les panneaux routiers ressortissent d'un système bien trop particulier de conventions pour être suffisamment largement compréhensibles. J'ai donc intégré divers éléments dessinés dans les bulles, en plus des signes de ponctuation déjà utilisés auparavant. Le manque de décor s'est aussi fait sentir, et j'ai de plus en plus souvent dessiné de nouveaux éléments, de nouveaux objets (engrenages, maisons, ciel et nuages, etc.) s'ajoutant à ceux déjà présents dans le « lexique » des panneaux routiers (véhicules, falaise, sapins, etc.) Parfois, le travail sur les personnage s'est enrichi et les pictogrammes sont devenus silhouettes. Toutefois, je persiste dans ce que l'on pourrait appeler un « ascétisme » de la représentation, me limitant toujours à des pictogrammes et des formes géométriques simples, laissant le plus souvent toute sa place au vide dans l'image, et excluant toute illusion de profondeur, cette dernière limitation étant renforcée par l'absence totale d'épaisseur des figures. J'ai donc été, dans un premier temps, limité par les pictogrammes présents dans le Code de la Route, puis, dans un second temps, comme je me suis autorisé à inventer de nouveaux pictogrammes, par le choix de me maintenir dans la sobriété du « style panneau ».

Cette contrainte-là innerve mon travail depuis longtemps, mais a précédé mes premiers essais de bande dessinée numérique, et n'est pas apparue dans ma pratique d'emblée comme une contrainte. Ce dessin ou « style » servait – sert toujours – à compenser mes faiblesses en dessin : ayant des choses à raconter par le dessin, mais n'étant pas prêt à déléguer le dessin à quelqu'un d'autre malgré mes lacunes[70], ce procédé est devenu mon moyen de raconter des histoires. Et c'est ici que le retournement se produit : limité comme il l'était, ce procédé de dessin est devenu une contrainte de création. Les histoires que je raconte aujourd'hui sont non seulement adaptées à ce dessin-là, mais elles ne peuvent être pensées, conceptualisées, qu'à travers ces moyens plastiques. Un exemple : l'attention que je

70. Je n'ai délégué que de rares fois, et, encore aujourd'hui, je ne peux m'y résigner : je ne peux dissocier ce que je raconte du moyen utilisé pour le raconter. Or, le dessin est un moyen très personnel et intime : je tiens à dessiner moi-même. Paradoxalement, car je ne suis pas à un paradoxe près, tout en refusant de déléguer et en souhaitant dessiner moi-même, je n'aime pas dessiner. Plus exactement, la phase de dessin m'ennuie profondément : au-delà de deux ou trois heures de travail sur une planche, je « n'y suis plus », je « perds le fil » de mon récit, ce que je raconte semble se diluer dans le temps de réalisation. Le pictogramme, les techniques de dessin vectoriel et l'utilisation de squelettes copiés-collés de planche en planche depuis la première, me permettent une rapidité et une facilité d'exécution que le dessin conventionnel ne m'autorise pas.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

porte aux moments de silence, d'attente immobile, de suspension du temps en général, est directement tributaire de l'aspect hiératique du pictogramme et de la place du vide – un vide d'autant plus fort qu'il est, en ce qui concerne les créations pour écran, d'un blanc lumineux – dans l'image. Autrement dit, la question du temps est devenu, au fil du temps, un de mes sujets récurrents[71] uniquement parce que la forte contrainte concernant le dessin y a fait advenir ces questions. Le minimalisme a été un avantage lorsque j'ai réalisé *Prise de tête*, ma première bande dessinée interactive dans ce « style » – la précédente, *Aldwin et Caboche,* était dessiné de manière conventionnelle. Il s'est érigé comme hypothèse plastique répondant à la problématique de mon mémoire de Master. Cette hypothèse était qu'en réduisant la bande dessinée numérique à un minimalisme fort, toute la place serait laissée au déploiement de l'interactivité, comme compensation de cette austérité.

Nous en arrivons donc à ma pratique numérique. Celle-ci aussi se place sous l'égide de la contrainte : la plupart du temps, j'ai l'idée des dispositifs interactifs bien avant de savoir ce que je pourrais raconter. Le dispositif interactif se fait contrainte : le récit va se bâtir à l'intérieur de celui-ci. C'est très exactement ce que j'ai pu proposer aux auteurs de Pierre Feuille Ciseaux #3. C'est aussi très exactement un processus de création qui relève d'un mode d'utilisation « producteur » de l'outil numérique, au même sens que Peeters donne à l' « utilisation productrice » de la planche : le récit est engendré ou se plie au dispositif interactif, comme il est engendré par la composition de la planche dans le concept de Peeters. La forme est première et détermine le contenu qui s'y inscrira. La contrainte me permet donc de mettre l'outil numérique au centre de mes préoccupations et d'en avoir une approche critique.

En entendant la contrainte dans un sens large, tout protocole strict et arbitraire fixé en amont du processus de création peut être assimilé à une forme de contrainte. Nous pensons là aux protocoles utilisés par certains artistes ou mouvements, par exemple le groupe BMPT. Buren, Mosset, Parmentier et Toroni, en définissant chacun un geste « mécanique » et répétitif, visent une peinture pure. Il faut entendre par là une peinture débarrassée de toute trace de l'artiste et de style, de toute trace d'expressivité et, *in fine*, de toute histoire – nous employons le terme expressément plutôt que « contenu », pour suggérer en creux l'antithèse absolue de BMPT : la noble peinture d'histoire. Paradoxalement, les bandes de Buren ou les empreintes de brosse n°50 de Toroni apparaissent, par leur insistance, leur itération systématique, comme de véritables marques de fabrique, signatures des

71. Hormis une ou deux planches, je ne crois pas avoir consacré de récit exclusivement au temps. Par contre, les thématiques liées au temps que j'ai mentionnées (attente, immobilisme, suspension) reviennent dans beaucoup de mes travaux, le temps d'une séquence ou d'un chapitre.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

artistes et établissant, finalement, un style. D'une certaine manière, même si cela n'était pas mon but, le pictogramme me permet d'atteindre à une forme de « vérité » de la bande dessinée, en la réduisant à un système formel, une structure, qui me permet de m'intéresser en priorité à « la bande dessinée (numérique) pour elle-même », à ce en quoi elle réside : le rythme pour la bande dessinée en général, l'interactivité pour la bande dessinée numérique. De même, si le dessin vectoriel pouvait tendre dans un premier temps à « anonymiser » mes productions, on peut éventuellement y voir un style, de par sa permanence. BMPT opère une déconstruction de la peinture, la réduisant à sa matérialité la plus pure. La pratique critique que je revendique n'est pas celle de BMPT. Pour BMPT, la critique de la peinture est une critique sociale, qui aboutit à sa manifestation la plus simple : un pigment apposé sur une toile, toute intention et tout choix de l'artiste étant écartés par le protocole. Ma critique porte sur l'outil et l'engendrement de la forme, mais n'a pas vocation à réduire cette dernière, ni l'œuvre, à leur plus simple expression : ce moment n'est qu'une étape dans le processus de création, dont l'aboutissement est un récit complet. C'est pourquoi nous avons mentionné plus haut Support/Surface : avant les protocoles propres à chacun des membres du groupe (les tampons de Louis Cane, les empreintes de Claude Viallat, etc.), le premier geste de Support/Surface est la décomposition de la peinture, isolant, et leur donnant par-là même leur autonomie, le support et la surface picturale. Comme pour BMPT, le geste de Support/Surface s'arrête à la mise à nu de la peinture. L'aboutissement est donc différent, mais la procédure que j'emploie est similaire : j'isole telle ou telle fonctionnalité de l'outil, telle ou telle convention d'usage, sur laquelle je vais focaliser mon attention et construire du sens, produire un récit.

Quoi qu'il en soit, il y a chez BMPT, chez Support/Surface et chez moi des justifications commune à l'emploi de la contrainte : elle permet, d'une part, une critique, quelque soit le niveau sur lequel porte cette critique, en remettant à plat certaines conventions ou définitions, et, d'autre part, une approche analytique du médium ou de l'outil en distinguant ses différentes composantes. La stratégie de la contrainte semble donc être la bonne dans la perspective qui m'anime vis-à-vis de l'outil numérique. Et, dans la même optique, les raisons et objectifs de l'emploi de la contrainte par l'Oulipo nous intéressent également : « […] la première vocation oulipienne est sans doute "la recherche de structures nouvelles, qui pourront être utilisées par les écrivains de la façon qui leur plaira" [...] » dit Claude Berge[72]. Il s'agit de répondre à la question posée dans le premier manifeste de la Littérature Potentielle par François Le Lionnais :

72. Claude Berge, « Pour une analyse potentielle de la littérature combinatoire », in Oulipo, *Oulipo: la littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*, Paris, Gallimard, 1988, p. 45.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« Toute œuvre littéraire se construit à partir d'une inspiration (c'est du moins ce que son auteur laisse entendre) qui est tenue à s'accommoder tant bien que mal d'une série de contraintes et de procédures qui rentrent les unes dans les autres comme des poupées russes. Contraintes du vocabulaire et de la grammaire, contrainte des règles du roman (division en chapitre, etc.) ou de la tragédie classique (règle des trois unités, etc.), contraintes de la versification générale, contraintes des formes fixes (comme dans le cas du rondeau ou du sonnet), etc.

Doit-on s'en tenir aux recettes connues et refuser obstinément d'imaginer de nouvelles formules ? »[73]

La réponse donnée par l'Oulipo est non. De là découle un programme :

« L'humanité doit-elle se reposer et se contenter, sur des pensers nouveaux de faire des vers antiques ? Nous ne le croyons pas. Ce que certains écrivains ont introduit dans leur manière, avec talent (voire avec génie) mais les uns occasionnellement (forgeages de mots nouveaux), d'autres avec prédilection (contrerimes), d'autres avec insistance mais dans une seule direction (lettrisme), l'Ouvroir de Littérature Potentielle (OuLiPo) entend le faire systématiquement et scientifiquement, et au besoin en recourant aux bons offices des machines à traiter l'information. »[74]

Il s'agit pour l'Oulipo d'inventer sans cesse de nouvelles structures littéraires, de nouvelles formes poétiques, et de se doter, en conséquence et pour ce faire de nouveaux procédés d'écriture. C'est un refus de la stabilité qui émane des propos de Le Lionnais : un refus de n'avoir à faire qu'à des formes canoniques. Ce refus fait tout à fait écho à celui que je manifeste face à la standardisation naissante des formats numériques, et ce d'autant plus que ce refus n'a de sens que si les formes produites en contrepartie se multiplient indéfiniment, sans jamais se figer, quitte à ce que leur nombre comme la rareté de leurs applications effectives les tiennent dans l'ombre de la marginalité. D'ailleurs, l'Oulipo mène deux chantiers, reflétant deux tendances : l'Analyse et la Synthèse. La Synthèse consiste à élaborer de nouvelles structures, ou « formules » pour employer le terme de Le Lionnais. C'est le chantier pratique et prospectif de l'Oulipo : de même, je suis praticien, et me veux inventeur – dans la modestie. L'Analyse consiste à repérer, dans tout texte du passé, des formules oubliées aux possibilités insoupçonnées. Ces formules sont souvent le fait d'écarts des auteurs par rapport aux canons, et sont marginales : nous verrons dans le second grand chapitre de la partie I que la bande dessinée numérique voit aussi ses figures les plus intéressantes engendrées dans l'obscurité de l'exception et dans les pratiques expérimentales ou amateures. Mais il y a plus : si l'Oulipo a pour ambition d'inventer de nouvelles « formules » ou structures littéraires, c'est aussi pour composer des vers nouveaux sur des « pensers nouveaux ». L'Oulipo est ancré dans la contemporanéité – cela

73. François Le Lionnais, « LA LIPO (Le premier manifeste) », *in Oulipo, Oulipo: la littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*, *op. cit.*, p. 16.
74. *Ibid.*, p. 17.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

doit expliquer en partie sa longévité. Ma propre pratique consiste à concevoir des formes du présent, qui répondent aux espaces plastiques encore vierges ouverts par les outils d'aujourd'hui. Là aussi, la stratégie de la contrainte se justifie, et devient même une revendication. Enfin, Le Lionnais suggère de recourir « aux bons offices des machines à traiter l'information. » En 1981, Jacques Roubaud et Paul Braffort fondent l'Atelier de Littérature assistée par la Mathématique et les Ordinateurs, ou ALAMO, comme prolongement de l'Oulipo. Eu égard à notre objet de recherche, nous ne pouvons pas ne pas mentionner cette initiative. Par contre, il faut dire en quoi elle ne nous intéresse que peu. L'ALAMO ne s'occupe que de deux pratiques, qui se recoupent : la combinatoire* et la génération* – plus ou moins automatique ou paramétrable – de textes. Or, il est difficile pour nous de faire des parallèles avec la bande dessinée. En effet, si nous pourrons voir quelques exemples de combinatoires (*Strips aléatoires* de Libon), la générativité est la grande absente des figures de la bande dessinée numérique, et nous n'en parlerons qu'en termes prospectifs.

Pour en finir avec les raisons de la contrainte, il faut rappeler qu'elles sont multiples, et que nous ne les avons pas toutes mentionnées. Étienne Lécroart les liste : le fortuit, la ré-création (plaisir de tendre les énigmes et de les résoudre), l'évacuation de l'illusion de maîtrise, la stimulation du lecteur, la facétie, l'explosion des règles du genre, le travail collectif[75]. Dans ma pratique, si toutes ces raisons sont toutes présentes à des degrés divers, la principale reste l'explosion des règles du genre.

2.2.1.2. Comment opère la contrainte ?

Si la « stratégie de la contrainte » semble fonctionner et se justifier notamment en ce qu'elle est employée à des fins semblables dans des champs artistiques différents, comment opère-t-elle ?

Nous avons vu ci-dessus que la contrainte permettait d'isoler telle ou telle fonctionnalité ou convention de l'outil. La contrainte révèle alors son mode de fonctionnement : elle est restrictive, au sens où elle impose certains éléments – formes et structures – au détriment des autres ; en conséquence, elle restreint, du moins en apparence, ce qu'il est possible de faire. Avec la contrainte, la question posée à l'artiste n'est plus « que faire ? » mais « que faire avec ces éléments ? »[76] Pour l'Oulipo, il s'agit de systématiser les jeux sur et avec la langue qui ont déjà été pratiqués par nombre d'écrivains de toute époque, et, en somme, de devenir une fabrique de nouveaux jeux, de nouvelles formes littéraires. Principe au cœur de ces jeux, la contrainte permet d'inventer de nouvelles formes, en

75. Étienne Lécroart, « Se compliquer la vie, mode d'emploi », in Boris Eizykman (dir.), *Plates bandes à part : esthétique de la bande dessinée*, Bruxelles / Le Kremlin-Bicêtre, La Lettre volée, 2012, pp. 167- 184.
76. Benoît Berthou, *Règles et jeux dans les pratiques artistiques du XX^e siècle*, thèse de doctorat de l'université Paris 10 Nanterre, 2004, p. 138.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

proposant de nouvelles structures, plus ou moins rigides, plus ou moins restrictives. La contrainte dessine un nouveau cadre portant atteinte au matériau : la langue. La langue y sera en effet limitée, dans le sens où tout usage – tout « modelage » du matériau « langue » – ne sera pas autorisé dans ce cadre. En imposant une façon de modeler le matériau, la contrainte exclut toute autre façon : le cadre défini par la contrainte peut exclure telle tournure, telle règle grammaticale, telle lettre (exemple du lipogramme), tel mot ou groupe de mots (en imposant l'utilisation arbitraire de certains substantifs, la méthode « S+7 » exclut les autres), etc. Dans le cadre d'une pratique visant à la transgression d'un outil numérique, la contrainte va plus loin : en élisant telle ou telle fonctionnalité de l'outil, elle la transforme en matériau. En ce sens, l'outil devient un des matériaux de l'œuvre. Thomas Mathieu, quand il fait le choix de mettre en exergue le principe de lecture guidée du *ComicComposer*, ne fait pas que produire un récit adapté à cet outil, parce que moulé dedans, mais fait de cette fonctionnalité un matériau qu'il façonne. Il modèle cette fonctionnalité à sa guise, selon ses besoins, tordant l'usage conventionnel – le saut d'une zone à la zone adjacente devient un saut à travers l'image. Dans le cadre de la pratique critique, la contrainte apparaît donc aussi comme un « état d'esprit » vis-à-vis de l'outil, qui permet d'en dépasser le « premier degré ». Et l'outil apparaît comme un matériau que l'on peut remodeler – ou dont on peut au moins remodeler les conventions d'usage.

Les exercices de Pierre Feuille Ciseaux #3 posent d'ailleurs un problème de nature. Il faut bien avouer que les productions réalisées dans l'atelier sont pauvres. D'un côté, pédagogiquement, les exercices semblent avoir porté leurs fruits. Lassus a pu profiter du pouvoir productif de la contrainte. En même temps, elle regrette de n'avoir pas poussé la chose un peu plus loin et de s'être contentée de suivre les consignes. En effet, je regrette, et c'est là le « semi-échec » de cette expérience, que les auteurs n'aient pas transgressé les outils proposés, préférant s'en tenir à leurs conventions (que j'avais moi-même délimitées). Si la contrainte ne permettait pas dès le départ de mettre en place les conditions de son détournement, retournement ou évitement, bref, de son ou ses *clinamens*, n'était-elle pas trop rigide, ou d'une nature quelque peu différente de la contrainte (para)oulipienne ou (para) oubapienne ? Dans ses réponses au questionnaire fourni, LL de Mars s'interroge. Bien qu'il n'ait participé qu'à une « lanterne numérique » collective, il a suivi la conception et le déroulement de l'atelier attentivement. À la question « Pouvez-vous décrire votre expérience face à ces exercices (ce que vous avez appris, découvert, ce que vous avez du changer dans votre façon de travailler, vos difficultés... etc...)? », il répond en se montrant très sévère à l'égard des réalisations produites et, en amont, de ma conception des exercices-outils :

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« voilà à peu près ce que j'en pense : [ces exercices] sont assez rédhibitoires parce qu'ils impliquent bien plus d'adaptations d'un esprit et d'une pratique à leur champ qu'ils n'offrent au travail de les y adapter et d'inventer avec eux un champ neuf. Ceci parce que ces adaptations recouvrent elles-mêmes des champs bien différents ; toi-même, tu entretiens cette ambiguïté par l'indécision des champs où tu les places : tu en parles ici comme d'exercices, tu en parles ailleurs comme des outils. Ce sont des choses sans autre rapport que circonstantiels. Un outil aussi chargé de préalables n'est plus un outil, mais une articulation d'outils, c'est-à dire un dispositif. Et un dispositif, pour un artiste, ça se conçoit dans l'axe de son propre travail, ça en découle pour le servir, ça n'est pas un espace dans lequel un artiste se moule pour se contraindre (là, ça devient un tout autre dispositif, et ça regarde plutôt les recherches de Foucault sur le pénitencier, ah ah ha!). Un exercice, lui n'exige qu'un détour méthodologique et implique que pour un instant on lâche ses marottes pour s'essayer çà une nouvelle structure spéculative. Tes machins superposent structures spéculatives et dispositif ergologique, ce qui est si lourd qu'on aboutit forcément à des petites choses étriquées, pauvres, laborieuses. Sauf pour la personne qui pense d'emblée avec eux et dont ils sont à la fois la créature et le cadre, c'est-à dire toi. »

Les problèmes relevés par LL de Mars portent directement sur la nature des exercices mis en place : relèvent-ils vraiment de contraintes de création ? Commenter ces propos nécessite de distinguer plusieurs niveaux. Nous avons déjà dit que les exercices, pensés comme des contraintes, permettaient de répondre à l'objectif pédagogique en permettant d'isoler différentes propriétés de l'outil numérique. De plus, ils permettent de débloquer d'éventuelles crispations de l'auteur face à ces outils ; à l'instar de l'utilisation de contraintes oulipiennes, ou d'autre nature, dans les ateliers d'écriture, comme désinhibiteurs d' « apprenti-écrivants » parfois timorés. Malgré cela, il y a ici un blocage, et il nous semble qu'il porte autant sur l'objet de l'exercice que sur la démarche qui le sous-tend.

La contrainte peut être considérée comme une exploration systématique d'un langage (celui de la littérature, celui d'un autre art) hors des sentiers battus, et donc en se contraignant à emprunter des chemins différents. Telle est du moins l'activité des oulipiens d'après Marcel Bénabou. Reconsidérant la fameuse métaphore du labyrinthe[77] employée par les fondateurs de l'Oulipo pour qualifier leur activité, il en redistribue les rôles. Pour lui, l'oulipien ne construit pas le labyrinthe dont il se propose de sortir. Ce labyrinthe est déjà construit : c'est le langage (de la littérature dans le cas de l'Oulipo). L'oulipien n'a pas vocation à sortir du labyrinthe : il a pour tâche de l'explorer dans ses moindres recoins. Il s'aide pour cela d'un fil d'Ariane : les contraintes qu'il se donne. Dans nos exercices, le labyrinthe n'est pas construit, en tout cas pour les auteurs participants. On ne pourrait explorer qu'un langage que l'on maîtrise déjà. Or, les exercices proposés portaient sur le langage de la bande

77. Marcel Bénabou, « Petit complément à l'adresse présidentielle », in Carole Bisenius-Penin et André Petitjean (dirs.), *50 ans d'Oulipo*, Rennes, Presses Universitaires Rennes, 2012, pp.21-28.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

dessinée numérique, qui n'existe pas vraiment, au sens où il est en instabilité permanente – nous en dirons deux mots plus bas – et où cette instabilité empêche qu'il soit un fait culturel acquis par le plus grand nombre. LL de Mars dit que ces exercices-dispositifs sont « sans autre rapport que circonstantiels ». Pour les auteurs présents à cette résidence, de par leur profil et de par la difficulté que nous venons de soulever, que nous avons présentés plus haut, les contraintes à l'œuvre dans ces exercices ne pouvaient être comprises que dans un seul sens : comme des contraintes portant sur la bande dessinée. Or, quand nous disons qu'elles portent sur la bande dessinée numérique, il faut voir qu'elles sont à double tranchant : leur objet est autant le langage de la bande dessinée que le langage des interfaces[78], qu'il s'agit de faire travailler ensemble. Ces deux langages ne pouvaient être tenus pour culturellement – suffisamment – acquis que par moi : c'est le sens des critiques de LL de Mars.

En superposant « structures spéculatives et dispositif ergologique », ce que je présente parfois comme exercice à contrainte, parfois comme outil, relèverait en fait d'un dispositif complexe qui envisage par avance une unique voie d'exploration de l'outil à travers une structure imposée. Cette voie d'exploration n'en est donc plus vraiment une – elle est un cheminement imposé – et trahit la singularité de son initiateur : moi. De plus, il y a une confusion : la contrainte de création, en temps normal, n'impose pas l'outil à l'auteur. En revanche, elle lui impose de repenser sa méthode. Elle fournit un moyen à l'artiste pour « [lâcher] ses marottes pour s'essayer [à] une nouvelle structure spéculative ». En fermant trop les outils proposés – pour des raisons pratiques déjà évoquées – je ne propose pas aux auteurs d'explorer les arcanes de la bande dessinée numérique, en la considérant comme une nouvelle structure, à l'instar d'autres contraintes oubapiennes[79], mais je leur impose de suivre mon propre trajet, ma propre exploration : leur seule option est de reproduire ma propre démarche. Je reproduis finalement, et sans le vouloir, ce à quoi je m'oppose : la fermeture conceptuelle du *ComicComposer*.

Il y a une différence fondamentale entre ma démarche et celle qui préside à la contrainte d'ordre oulipien. Si l'Oulipo, dès « Le second manifeste » de Le Lionnais[80], se pose la question du sens et du contenu du texte résultant de l'application d'une contrainte, il n'en reste pas moins que la contrainte est l'aboutissement de la démarche oulipienne : à la limite, appliquer la contrainte ne sert qu'à la

78. À ce sujet, les profils et parcours de ces auteurs autorisent à penser que l'idée même qu'on puisse remettre en cause le langage des interfaces et ses conventions n'a rien d'une évidence. Cette situation ne manque pas d'être cocasse au sein d'une résidence consacrée à la bande dessinée à contraintes, où il est justement question de remettre en cause ce genre de choses !

79. Ici, la contrainte jouerait sur le changement de support. Il ne s'agirait plus de s'adapter à une interface numérique quelconque, mais de voir en quoi le changement de support peut affecter le langage de la bande dessinée, produisant, qui sait, de véritables bandes dessinées numériques. Encore faudrait-il que les auteurs maîtrisent suffisamment les outils numériques pour dépasser la simple publication en ligne – quelles qu'en soient les conséquences sur le format de la page, le genre ou le thème, par exemple. Et nous en revenons à notre point de départ, à l'origine de la conception de ces outils fermés : comment inciter les auteurs à explorer véritablement le langage des interfaces sans qu'ils possèdent les savoir-faire techniques ? L'équation semble insoluble.

80. François Le Lionnais, « Le second manifeste », *in Oulipo, Oulipo: la littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*, *op. cit.*, pp. 19-23.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

valider[81], est une étape dispensable, et la production du « chef-d'œuvre » n'est qu'une exception. À la lumière de cette réflexion, on peut aussi relativiser le « semi-échec » de l'atelier de Pierre Feuille Ciseaux #3 et les remarques de LL de Mars : la contrainte n'a pas vocation à donner naissance à de véritables œuvres. Nous dirons même plus, comme démarche expérimentale, elle aboutit souvent à des « petites choses étriquées, pauvres, laborieuses ». La contrainte a pour ambition, comme Le Lionnais l'énonce dans le premier manifeste de l'Oulipo, de parvenir à produire et faire émerger des formes.

2.2.2. La bande dessinée numérique est-elle une bande dessinée potentielle ?

2.2.2.1. Démarche de l'exploration systématique

Si l'Oulipo a pour ambition de faire émerger des formes, ce n'est pas pour les figer dans de nouveaux sonnets ou de nouveaux alexandrins. L'invention, la réinvention, le jeu avec le langage est permanent, en mouvement. Le labyrinthe qu'explorent les oulipiens n'est pas immense : il est un dédale sans fin. Mais, à l'inverse, la contrainte peut se transformer en convention, en règle, reconnue de manière collective. Lorsque la contrainte devient une régularité dans un corpus large, on peut dire qu'elle est devenue une règle[82]. Nous ne tenterons pas une analyse de ce phénomène culturel, qui voit naître une convention de divers tâtonnements autour d'une contrainte qui, à une époque donnée, finissent par se croiser, s'amalgamer, puis faire école, car ce n'est pas le lieu. Ce phénomène s'est produit pour le « Turbomédia » ; cet exemple sera parlant. Les consignes de création du *Turbomédia* (« lanterne numérique ») ont été insufflées par Balak en 2009, comme moyen de transgresser le modèle du diaporama. Cette transgression en appelait, sinon à des contraintes, au moins à un certain nombre de recommandations, permettant une exploration systématique des potentialités inexplorées par la bd-diaporama* conventionnelle. En à peine cinq ans, ces recommandations ont acquis une telle popularité que l'observateur peut constater une régularité de cette forme dans un corpus de plus en plus large : de contrainte, ces recommandations sont devenues des règles, des conventions ; et le *Turbomédia* un des formats standards de la bande dessinée numérique, qui s'est même exporté puisque Marvel en fait le format de son catalogue numérique sous le nom « Infinite Comics ». Ce phénomène illustre parfaitement la phase transitoire qui, selon Lev Manovich ou encore Jean Clément, caractériserait les technologies numériques actuellement. Cette phase transitoire consiste en la recherche d'un langage

81. C'est le sens de cette proposition de Jacques Roubaud : « La contrainte idéale ne suscite qu'un texte. (À vrai dire, il existe même une tendance, qu'on pourra qualifier d'ultra, pour laquelle tout texte déduit d'une contrainte est à diriger dans le domaine «appliqué», le seul texte admissible, pour la méthode oulipienne, étant celui qui formule la contrainte, et de ce fait même, l'épuise. C'est, il me semble, omettre la partie déductive de la méthode. […] Une contrainte doit «prouver» au moins un texte.) » Jacques Roubaud, « La mathématique dans la méthode de Raymond Queneau », *in Oulipo, Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1988, p.63.

82. Sur la distinction entre règle, ou convention, et contrainte, voir Chris Andrews, « L'artificialité relative de la contrainte », *in* Carole Bisenius-Penin et André Petitjean (dirs.), *50 ans d'Oulipo*, *op. cit.*, pp. 83-98.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui leur soit propre. Elle est caractérisée par une imitation des média analogiques, avant que ces média antérieurs, finalement triés, absorbés, digérés et hybridés, ne composent le langage des nouveaux média. C'est justement la constitution progressive de ce nouveau langage que Manovich observe en temps réel dans *Langage des nouveaux médias*[83]. Jean Clément décrit cette phase transitoire appliquée plus précisément à la narration :

> « Au cours des siècles passés, chaque changement matériel des supports narratifs a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires. Ces modifications se sont faites progressivement, les créateurs cherchant au début de chaque nouvelle étape à reproduire les modèles de l'époque précédente avant d'explorer les possibilités narratives du support émergent. Les chansons de gestes du moyen âge transposent la littérature orale antérieure, le roman moderne, né de l'invention du livre, met près d'un siècle à s'imposer aux côtés de l'épopée ou des fabliaux, le cinéma dans ses débuts reproduit la scène théâtrale, etc.. Nous ne sommes entrés dans l'ère du numérique que très récemment. Il n'est donc pas surprenant que les œuvres multimédias qui apparaissent aujourd'hui cherchent encore un mode d'écriture qui leur soit propre. Du point de vue de la narration, en particulier, tout reste encore à inventer. »[84]

L'étape d'imitation se décline sous diverses formes, de l'affichage dit « homothétique » des planches à l'écran (application de lecture de la plate-forme de diffusion Izneo par exemple) à une certaine adaptation au support (*ComicComposer*), mais garde pour référent le modèle papier, cherchant à « reproduire les modèles de l'époque précédente ». Le Turbomédia inaugurerait en quelque sorte une nouvelle phase : celle de l'expérimentation. Ce serait une phase d'exploration « [des] possibilités narratives du support émergent ». En se posant comme format standard, du moins pour un temps donné dont nous ne pouvons présumer de la durée, il se présente comme un jalon dans cette recherche d'un langage. L'idée de phase transitoire suppose donc qu'après un certain nombre de jalons, se stabilise un langage véritablement propre aux média numériques, une forme « aboutie » de narration numérique. Or, nous voyons au moins deux éléments qui invalident cette idée de phase transitoire, et qui nous font dire que les technologies numériques inaugurent au contraire une exploration perpétuelle.

Le premier élément concerne le potentiel ouvert par l'hybridation des données numériques. Constituées de 0 et de 1, toutes les données peuvent être traitées comme un seul matériau. Ce matériau est de plus totalement malléable car contrôlé par du langage : ce qui s'énonce peut être modélisé. Autant dire que tout peut être modélisé : il n'y a aucune limite aux formes de l'art numérique. Aussi,

83. Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias, op. cit.*
84. Jean Clément, « Hypertextes et mondes fictionnels (ou l'avenir de la narration dans le cyberespace) », 2000, disponible sur *Archive Ouverte en Sciences de l'Information et de la Communication*, http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000294, consulté le 29/07/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

les formes de la bande dessinée numérique, advenues comme à venir, sont innombrables. Cela ne va pas, bien sûr, sans des récurrences, qui permettent de distinguer des catégories et d'établir des liens de parenté, des classifications – et nous nous y emploierons dans nos prochains développements. Toutefois, aucune forme numérique ne saurait être aussi immuable que le livre ou le tableau, par exemple. Ces deux derniers sont des formes qui se sont établies bien sûr par convention, mais tout autant sur des impératifs physiques qui les limitent dans leurs potentialités (au-delà d'un certain nombre de pages par exemple, la reliure n'est plus possible). Si les formes numériques finissent par se standardiser, c'est uniquement un fait culturel : elles ne connaissent pas de limitations d'ordre physique.

Elles connaissent d'autant moins ces limitations d'ordre physique, et c'est notre deuxième élément, que leur évolution et leur progrès sont d'une rapidité vertigineuse, en accélération constante, et surtout permanente. Edmont Couchot et Norbert Hillaire le rappellent : « comparé, par exemple, à la technique cinématographique, dont les principes de base n'ont pas varié depuis cent ans […], l'art numérique est soumis à une incessante obsolescence technique »[85]. Cette incessante obsolescence est très bien illustrée par la loi de Moore. L'outil numérique a donc pour particularité son instabilité, aussi bien au niveau du *hardware*[*] que du *software*[*]. Les supports et les interfaces sont en perpétuelle évolution. Chaque transformation, minime comme plus importante, devient une nouvelle possibilité pour le récit dessiné, une nouvelle voie à explorer pour le créateur. À ce titre, le mode expérimental est le seul, selon Couchot et Hillaire, qui puisse assurer une forme de régulation à la fuite en avant perpétuelle de l'évolution des technologies. Pour eux, « l'art numérique serait un art à vocation expérimentale »[86], au sens où, d'une part, l'œuvre s'inscrit dans « l'imprévisibilité et l'indéterminé »[87], surprenant son propre créateur, et, d'autre part, la méthode sur laquelle se fondent les œuvres expérimentales se rapproche de la méthode scientifique, nonobstant le remplacement du jeu des hypothèses et vérifications par celui du prévisible et de l'imprévisible. D'une part, cette démarche expérimentale – plus loin, les auteurs préfèrent qualifier d'expérimentale la démarche plutôt que l'œuvre – met en jeu une dialectique entre les « pensés » et « impensés » de l'outil. D'autre part, elle ressemble à s'y méprendre à l'exploration systématique de type oulipien, ce que ne manquent pas de relever les deux théoriciens. Selon eux, la démarche expérimentale qui siérait aux arts numériques prolonge directement diverses pratiques fondées sur l'expérimentation, dont la démarche de l'Oulipo, qui voit dans le langage un objet à interroger sans cesse.

85. Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003, p. 203.
86. *Ibid.*, p. 204.
87. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

La phase transitoire ne voit jamais d'aboutissement : elle n'a donc plus de transitoire que le nom. En creux, c'est la recherche de l'interdépendance de l'interface ou du support avec le contenu ou le récit qui est sans cesse réinterrogée. Si cette recherche ne se fait pas nécessairement sous le coup de la contrainte, elle relève d'une exploration systématique devenue permanente et prolongeant des pratiques de type oulipien ou oubapien : c'est en cela que nous voyons dans la bande dessinée numérique « qui fait sens avec les technologies » une bande dessinée potentielle.

2.2.2.2. Un miroir tendu à la bande dessinée

Qu'il y ait contrainte ou non, produire du sens avec les technologies consiste à tirer profit de l'interdépendance fondamentale qui existe entre l'interface et le contenu, ce dernier étant en l'occurrence le récit dessiné. Les deux ne font plus qu'un, ne sont plus dissociables. Ils ne font pas sens l'un et l'autre, ils font sens parce qu'ils ne font plus qu'un. L'œuvre est une interface. Cette recherche d'une interdépendance, ou d'une mise à profit d'une interdépendance fondamentale mais latente, prolonge tous les phénomènes liés au changement de support. Historiquement, tous les passages d'un support imprimé à un autre ont leur lot de conséquences sur les formes, la narration, et même le fond ; notamment parce que chaque support imprimé implique un paradigme éditorial différent et qui influe sur le médium bande dessinée. Le *newspaper* ne laisse de place que pour un strip, quotidien ou hebdomadaire. La périodicité et la pagination du magazine de bande dessinée fait se côtoyer récits courts et feuilletons « à suivre ». La bande dessinée pensée pour l'album se passe du « chapitrage » nécessaire au feuilleton. On ne raconte ni les mêmes choses, ni de la même façon, dans ces différents supports. Mais le passage au numérique implique des changements plus radicaux, qui vont chercher du côté de pratiques plus expérimentales quant au support. Ces expérimentations sur le support sont de diverses natures. Les plus fréquentes ont trait à l'objet-livre. La forme de celui-ci peut être dictée par le récit, et réciproquement. Cette recherche est au cœur de certaines contraintes oubapiennes (pliages, *upside-downs*, etc.)[88]. Elle est également le centre de la série *Julius-Corentin Acquefaques* de Marc-Antoine Mathieu, qui, à chaque tome, invente un dispositif différent qui déstabilisera le héros et son univers : case ajourée, spirale, lecture avec lunettes 3D, jeu avec l'ensemble du péritexte, par exemple. Dans « Un premier bouquet de contraintes »[89], Thierry Groensteen ne manque pas de prévenir que certaines contraintes oubapiennes affecteront le support, nécessitant la création de livres-objets. Il se réfère bien sûr à un illustre précédent : les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau. Avec *Alcide*[90], Alex Chauvel va plus loin : on ne sait plus lequel du contenu ou du support a

88. Je me suis moi-même essayé au recouvrement dans le sixième numéro du fanzine *Bévue* (éditions Bévue, 2008).
89. Thierry Groensteen, « Un premier bouquet de contraintes », in Oubapo, *OuPus*, tome 1, Paris, L'association, 1997.
90. Alex Chauvel, *Alcide*, Angoulême, Polystyrène, 2011.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

déterminé l'autre. Dans un autre type de pratique, l'interdépendance du support et du contenu devient une préoccupation lors de changement de support radical. Ainsi, l'installation d'Étienne Lécroart à la galerie Anne Barrault en 2003 voit ses personnage dessinés se déplacer et vivre leurs aventures sur les murs et au gré des obstacles (escaliers par exemple) et de la disposition du lieu.

La bande dessinée numérique relève d'un changement de support de la bande dessinée – c'est bien plus que cela, nous le disons assez par ailleurs, mais c'est aussi cela. Il y a donc un parallèle direct entre la mise en espace de la bande dessinée, telle que mise en pratique par Lécroart, et la création de bande dessinée numérique. D'ailleurs, c'est un parallèle que j'ai pu éprouver dans le cadre d'une commande relevant du « 1% artistique ». Il m'a été demandé de réaliser une bande dessinée dans l'espace du hall d'accueil de la maison médicale de la commune de Val d'Izé (35)[91]. Cela a été l'occasion d'expérimenter cette interdépendance : je me la suis donnée comme contrainte. Je l'ai fait jouer à deux niveaux. Au niveau physique d'une part : sous forme d'une longue frise sinueuse de douze mètres, courant le long d'un mur et sur les portes, cette bande dessinée dans l'espace se lit en se déplaçant. Les différentes séquences, matérialisées par des fonds de couleurs différentes, se passent dans différentes pièces et cabinets d'une maison médicale fictionnelle. Il y a analogie entre le lieu réel et le lieu fictionnel, entre le déplacement réel du patient-spectateur et celui du héros de l'histoire. Au niveau de l'histoire ensuite : le héros en question est un enfant qui se casse le poignet en jouant au football avec ses amis. Il vient donc à la maison médicale et y est ausculté et soigné par des professionnels de santé tous plus loufoques les uns que les autres. L'ensemble de ce dispositif est chapeauté par un « plan de lecture » : un schéma permet de situer chaque séquence dans la maison médicale de fiction, et de se situer dans la vraie maison médicale, face à la frise. Ce schéma utilise comme mode de repérage un code couleur : celui du fond de chacune des séquences. Il y a une réelle adéquation entre le lieu, l'aire dans laquelle se déplace le lecteur, et le contenu. J'envisage toujours à l'heure actuelle une adaptation numérique, moyen de voir ce qu'il pourra advenir de cette réalisation en passant de l'espace du mur à celui de l'écran. On voit comment la bande dessinée murale nécessite l'invention de nouvelles formes et de nouveaux modes de lecture. La frise paraissait ainsi tout à fait appropriée, pour que la lecture épouse le déplacement du patient, longeant systématiquement ce mur pour gagner les cabinets des médecins. D'ailleurs, un premier projet juxtaposant plusieurs planches sur le mur ne convenait absolument pas à cet espace.

Le déplacement qui a lieu du papier à l'écran pose les mêmes questions que celui qui a lieu ici du papier au mur – il s'agit d'une image bien sûr, *Ma visite à la maison de santé* n'est pas la

91. Anthony Rageul (alias Tony), *Ma visite à la maison de santé*, impressions numériques contrecollées sur panneaux Dibon et installées *in situ* dans le hall de la maison médicale de Val d'Izé, 2011-2012.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

transposition d'une œuvre imprimée. On le voit avec la « Toile infinie » par exemple : la planche semble dilatée hors des limites de l'écran. Le format rectangulaire habituel n'existe plus : Benoît Preteseille et Oriane Lassus nous entraînent dans toutes les directions, et le récit prend la forme d'un chemin que l'on doit suivre en faisant défiler la page en tous sens. D'ailleurs, une version numérique de *Ma visite à la maison de santé* convoquerait certainement cette forme. Toutes les conventions liées au format de la planche, qui définit nécessairement l'organisation des cases qui s'inscrivent à sa surface, sont bousculées : plus besoin de les faire tenir dans ce format rectangulaire ! En réalité, la remise en cause du format de la planche n'est qu'un épiphénomène d'un mouvement plus global et profond : c'est tout le *Système de la bande dessinée* qui est remis en cause par le passage au support numérique, dès lors en tout cas qu'il y a une recherche de l'interdépendance de l'interface et du contenu. La bande dessinée numérique tend un miroir à la bande dessinée en remettant en jeu tous les codes qui la gouvernent[92]. C'est l'objet du prochain chapitre que de voir en quoi ce miroir oblige à reconsidérer certaines options théoriques quant à la bande dessinée.

92. À ce titre, nous pensons que la bande dessinée numérique est bien ce que Jean-Christophe Menu appelle un *Double* de la bande dessinée. Emprunté à Antonin Artaud, le concept de *Double* désigne l'envers d'une bande dessinée institutionnalisée et enkystée dans ses canons devenus principes, au sens dur et sclérosant du terme. Recensant dans sa thèse les divers *Doubles* nés des courants alternatifs, il repousse avec force l'idée que la bande dessinée numérique puisse être un de ces *Doubles*, alors même que, et nous venons de le voir, elle tend le même miroir à la bande dessinée que les autres *Doubles* dont il fait l'inventaire, telles que les expériences de l'Oubapo ou le déploiement de la bande dessinée dans un espace d'exposition. Outre la place centrale – et sacrée – du livre dans le mouvement alternatif, nous pensons que Menu refuse ce statut de *Double* à la bande dessinée numérique parce que celle à laquelle il se réfère n'utilise les technologies que comme moyen de diffusion. Celle-là ne peut pas être un *Double* de la bande dessinée parce qu'elle relève du « paradigme papier. ». Seul son mode de diffusion est numérique, elle ne s'empare donc pas des potentialités véritables du numérique, et ce n'est pas ce qu'on attend d'un *Double*. Jean-Christophe Menu, *La bande dessinée et son double : langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, Paris, L'Association, 2011.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

De la page au dispositif : une relecture du « système de la bande dessinée »

Ma pratique relève d'une pratique critique de l'outil numérique, qui voit, en l'exploration systématique du langage des interfaces et des fonctionnalités des outils numériques, sa raison d'être en même temps que son mode opératoire. Elle se joue sur un mode apparenté à la contrainte de création et permet de produire du sens en transgressant les limitations conceptuelles et conventionnelles dans lesquelles l'outil nous enferme. Nous avons rencontré des pratiques similaires chez certains artistes, qu'elles soient pour eux des enjeux directs ou non : Michel Bret, Tamás Waliczky, mais aussi John Cage. Nous les avons vues à l'œuvre à travers les réalisations de Wandrille et Élosterv et de Thomas Mathieu. J'ai pu également l'éprouver auprès des auteurs invités en résidence par l'association Chifoumi, en en faisant du même coup un argument pédagogique. Nous avons émis l'idée que cette pratique critique exploratoire pouvait être généralisée, suivant en cela Edmond Couchot et Norbert Hillaire. Pour eux, l'art numérique, et par extension toutes les applications de l'outil informatique, de par la nature instable de ce dernier, seraient voués à se faire sur le mode de l'exploration perpétuelle. Ces conclusions, tirées des différentes analyses et expériences que nous venons de citer, ne sont pas applicables à ces seuls cas particuliers. En effet, elles sont corroborées par un corpus beaucoup plus large, que nous avons établi et analysé en amont, au tout début de notre travail de recherche, et avant d'en venir aux développements et expériences du chapitre précédent[93]. Ce corpus réunit des objets qui relèvent de notre objet de recherche, à savoir une certaine fraction de la bande dessinée numérique, et qui, en conséquence, répondent à notre *leitmotiv* : ils font sens avec les technologies.

Poursuivant notre étude des formes, nous nous appuyons maintenant sur ce corpus pour tenter de vérifier les deux hypothèses qui suivent :

1. Derrière les multiples modes de diffusion et de commercialisation (sites web ou applications pour terminaux portatifs, abonnements ou ventes à l'unité, *streaming*[*] ou téléchargements, etc.), derrière les différents modes de lecture et de navigation (diaporamas, défilements, interactivités, etc.), derrière les différents formats (*software* : lecteurs dédiés, blogs[*] ou dispositifs plus libres) et supports (*hardware* : ordinateurs, tablettes, smartphones, etc.), nous pensons que certains dispositifs, formes ou interfaces, sont assez récurrents ou pertinents pour en faire les items d'une classification des

93. D'ailleurs, c'est bien l'analyse de ce corpus qui nous a mené à ces développements et expériences. Toutefois, d'un point de vue rhétorique, il m'a paru plus pertinent de partir de ma pratique, et de ne pas faire de la thèse une sorte de journal reportant de manière chronologique les résultats de mes recherches.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

formes de bande dessinée numérique. Nous faisons l'hypothèse que la bande dessinée numérique est réductible à un certain nombre de figures d'une rhétorique qui lui est propre.

2. En l'absence d'outil théorique permettant de l'appréhender, la bande dessinée numérique peut se concevoir en partant de la bande dessinée traditionnelle comme un élargissement de ses frontières. Bien sûr, élargir en conséquence le cadre théorique ne suffirait pas à la cerner : il serait encore trop marqué par son enracinement dans la bande dessinée traditionnelle. Nous pensons simplement que nous pouvons, dans un premier temps, emprunter les outils théoriques de la bande dessinée, avant d'emprunter à d'autres disciplines et de créer des outils plus spécifiques. Pour ce faire, nous confronterons les figures de notre classification avec le cadre théorique traditionnel. Plus particulièrement, comme Thierry Groensteen le fait lui-même dans *Bande dessinée et narration*[94], nous relirons son *Système de la bande dessinée*[95] paru douze ans plus tôt. Les faiblesses des outils théoriques révélées par le corpus informeront en miroir sur ce qui fait l'originalité de la bande dessinée numérique. Par petites touches, on pourra compléter ici ou là les outils théoriques. Cette méthodologie découle de ce que nous avons dit plus haut sur le miroir tendu à la bande dessinée : la transgression porte autant sur l'outil numérique que sur les codes de la bande dessinée. La bande dessinée numérique ouvre tout autant la porte aux potentialités narratives du numérique, qu'elle élargit le champ de la bande dessinée à de nouveaux moyens plastiques ; impliquant par-là même de reconsidérer nos conceptions de la bande dessinée.

Ce chapitre rend donc compte en une fois d'un travail initialement effectué en deux temps : la classification du corpus puis sa confrontation aux théories traditionnelles de la bande dessinée. Avant d'entrer dans le vif de notre démonstration, il nous faut préciser notre méthodologie, aussi bien en ce qui concerne la constitution du corpus et de notre classification, qu'en ce qui concerne la relecture de *Système de la bande dessinée*.

Le corpus comporte une trentaine de noms d'auteurs, dont nous avons retenu tout ou partie de la production, soit une quarantaine d'œuvres ou ensemble d'œuvres[96]. S'y ajoute une nébuleuse de dispositifs de lecture et de navigation utilisés largement dans la bande dessinée numérique (par exemple le diaporama), notamment pour sa partie commercialisée. Ces dispositifs sont des archétypes, c'est pourquoi nous n'avons pas identifié de titres ou noms en particulier et avons seulement gardé à l'esprit

94. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*
95. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.
96. Nous en dressons l'inventaire détaillé en annexe. Les lignes qui suivent explicitent, quant à elles, la méthodologie débouchant à cette sélection.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

leur modèle général. L'ensemble du corpus se déploie sur une période allant de 1995 (*Argon Zark*) à aujourd'hui, principalement en Amérique du Nord et en Europe. Sa constitution n'a pas été sans poser quelques difficultés. En effet, avant même de recenser des objets répondant à notre critère, la recension des bandes dessinées numériques en général en est à ses balbutiements. Si des efforts conséquents sont menés par Julien Baudry[97], Julien Falgas[98], ou plus récemment par les auteurs Mast et Geoffo[99], pour identifier et répertorier les œuvres, tout reste à faire en ce nouveau domaine de recherche. Aussi, outre le fait d'avoir été une étape indispensable dans nos travaux, l'établissement de notre corpus participe au nécessaire travail de « défrichage » quant à ce nouvel objet d'étude. Cette recension est d'autant plus difficile que la production est on ne peut plus disparate. Premièrement, l'objet qui nous occupe est très hétérogène : ses contours sont flous, ses formes sont instables, volatiles, éphémères, et par-dessous tout très variées. Cela est bien sûr à rapporter directement à la nature instable de l'outil numérique qui autorise une exploration infinie des formes. Deuxièmement, cet objet relève bien souvent de pratiques expérimentales, confidentielles et assez isolées. Les productions qui parviennent à une diffusion assez large, ou au moins à une certaine reconnaissance institutionnelle[100], ne sont que la partie émergée de l'iceberg. Une grande partie de la création est immergée et relativement marginale. À cela, il faut ajouter que le temps fait très vite son œuvre en ce qui concerne les objets numériques : les productions antérieures à l'an 2000, voire des productions plus récentes, ont parfois disparu des réseaux, ou nécessitent des technologies de consultation obsolètes, favorisant l'oubli. Enfin, troisièmement, les pratiques les plus transgressives sont généralement l'œuvre d'amateurs, diffusant leurs travaux sur leurs propres sites ou blogs, là encore loin de quelconques institutions. En plus de difficultés de recension, ces particularités posent un autre problème de taille : celui de la légitimité des productions, et donc de notre corpus. En effet, nombres d'objets recensés sont caractérisés par l'inaboutissement propre à l'expérimentation, en même temps que par la maladresse propre au travail de l'amateur ou du débutant. C'est pourtant là, à la marge, que se joue le plus de choses : le vivier de la création se situe là. Les facilités avec lesquelles tout un chacun peut publier sur le web (page personnelle, aujourd'hui blog-bd[*]) ouvrent un espace d'expérimentation et de création qui prolonge la tradition du fanzinat.

97. Julien Baudry, « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvième Art 2.0*, 2012, http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique72, consulté le 29/07/2014.
98. Auteur de cette chronologie utilisant le journal Facebook : http://www.facebook.com/bd.numerique, consulté le 29/07/2014.
99. À l'occasion des cinq ans du *Turbomédia*, tous deux ont répertorié les objets relevant de cette forme particulière ainsi que leurs « ancêtres ». Ce répertoire prend la forme d'une frise chronologique : http://ybrik-media.com/bon-anniversaire-le-turbomedia/, consulté le 29/07/2014.
100. Sans être courte, leur liste est très vite exhaustive. En ce qui concerne la France, on pourra penser aux CD-roms, DVD ou bandes dessinées interactives en ligne produites par Wanadoo et I/O Interactifs (*John Lecrocheur*, adaptations de *Merlin*, de Sfar et Munuera, et des *Aventures de Jules*, de Bravo), Seven Sept (*Le Manoir*), Index+ (*Opération Teddy Bear*, adaptations du *Piège diabolique* de Jacobs, et de *Kama-Sutra* de Manara), Submarine Channel (*The Killer*, adapté du *Tueur* de Jacamon et Matz), Les Humanoïdes Associés (adaptations de *Jack Palmer* de Pétillon et du *Sommeil du monstre* de Bilal) ou indépendantes (*L'Oreille Coupée* de Bergeron et Côté). Certains blogs-bd ont également fait de leurs auteurs des célébrités (Pénélope Bagieu, Marion Montaigne, Boulet, etc.). Dernièrement, le feuilleton *Les Autres Gens* ou les revues numériques *Professeur Cyclope*, *La revue dessinée*, *BD Nag Mag*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Nous assumons pleinement les choix de notre corpus, dans toute sa marginalité, et, quand bien même nous ne les assumerions pas, nous n'aurions pas d'alternative : les formes les plus singulières, celles qui nous intéressent, émergent de cette marginalité, c'est un fait.

À lui seul, notre corpus compose donc un panorama des voies ouvertes par l'exploration systématique. Sa variété formelle et plastique est donc grande. Toutefois, nous avions l'intuition, un peu paradoxale, qu'au sein de cette variété, il était possible d'établir des catégories. Il s'agissait alors de contribuer au « défrichage » et à une meilleure compréhension de la bande dessinée numérique en établissant une classification. Nous nous sommes alors mis en quête des constantes et des irrégularités, des redondances et des écarts, à l'intérieur du corpus, afin d'établir des rapprochements entre certains types d'œuvres. Ce travail nous a permis de dresser une liste de « figures de la bande dessinée numérique », fondées, dans un premier temps, sur des ressemblances formelles relevées dans les dispositifs et interfaces. Mais très vite, ce repérage est devenu fastidieux : le nombre des figures augmentaient de façon exponentielle car nous ne savions pas bien ce que nous cherchions. Nous n'avions présumé ni de la nature ni de la fonction des dispositifs : ils pouvaient donc relever de n'importe quelle propriété ou aspect esthétique et plastique de l'œuvre – dispositif narratif, de lecture, de navigation, mode d'affichage, de diffusion, de réception, de perception, type d'interactivité. Nous sommes sorti de cette ornière en remarquant que l'ensemble des œuvres du corpus, dans leur approche critique de l'outil numérique, en travaillaient trois notions clés : la notion de temps, la notion d'espace et la notion de dispositif.

C'est donc une nouvelle classification, fondée sur ces trois notions, que nous proposons ici. Nous avons établi trois grandes familles de figures, en fonction de la notion prioritairement travaillée – nous verrons que la notion d'espace englobe celle de temps et que celle de dispositif englobe à son tour celle d'espace. Chacune de ces familles est subdivisée selon des critères de proximité formelle, établissant ce que nous appelons des figures. À vrai dire, la notion de forme fixe serait peut-être plus adéquate : à l'instar de la poésie, nous pensons que la bande dessinée numérique a ses ballades et ses triolets, ses rondeaux et ses fables. À l'instar de la sculpture, nous pensons qu'elle a ses rondes-bosses, ses hauts et bas-reliefs[101]. Nous préférons néanmoins parler de figure, au sens de la figure de rhétorique ou de style. La figure de style est souvent décrite comme un dispositif textuel

101. Il n'y a pas de contradiction entre le fait de parler de « forme fixe » et celui de soutenir que la création de bande dessinée numérique relève d'une exploration systématique et surtout permanente. « Fixe » ne signifie pas « figé » ; l'exploration ne s'épuise pas dans ces formes, dans lesquelles elle ne voit pas un aboutissement. Elle continue, d'une part à l'intérieur même de telle ou telle forme fixe, dont la moindre convention peut être remise en cause, et à l'extérieur, cherchant à produire du récit avec toute nouvelle technologie et toute nouvelle convention qui voit le jour.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

présentant un écart par rapport à une norme. Sous le coup de cette définition, l'emploi de la notion de figure relève d'une commodité méthodologique. En effet, dans notre objectif de confronter la bande dessinée numérique à la bande dessinée papier ou « traditionnelle », nous pouvons considérer la première comme présentant un ou des écarts par rapport à la seconde, entendue – provisoirement et artificiellement – comme norme, ou comme témoin, pour emprunter un terme au vocabulaire de l'expérience scientifique.

Cette classification n'est pas une première : nous emboîtons le pas à Thierry Groensteen d'abord, qui énumère et décrit différentes formes de bande dessinée numérique dans son ouvrage *Bande dessinée et narration*[102], et à Magali Boudissa. La thèse de doctorat de Boudissa[103] – la seule à ce jour consacrée à la bande dessinée numérique – inaugure des pistes de réflexion pouvant mener à un inventaire des figures de la bande dessinée numérique. Toutefois, ce n'est pas sa préoccupation principale et si un tel inventaire transparaît dans son travail, c'est entre les lignes qu'il se trouve. Son but principal a été d'analyser la bande dessinée numérique et d'en découvrir les enjeux en la confrontant à la bande dessinée papier et à ses théories, notamment celles de Groensteen. C'est précisément notre projet, aussi il convient de voir en quoi nos travaux respectifs se distinguent. Boudissa fait l'hypothèse que le « système » de la bande dessinée est impacté par le numérique à travers deux problématiques : celle de l'espace de l'écran et celle, bicéphale, du multimédia et de l'interactivité. Elle fait de ces problématiques les deux parties de sa thèse. C'est ainsi qu'on peut voir apparaître quatre grandes catégories de bande dessinée numérique, en fonction de leurs dispositifs d'affichage (page-écran de taille fixe ou page-écran déroulante) et de leurs natures (œuvre multimédia ou interactive). Sur ce point, nos méthodologies se rapprochent : nous situons l'écart creusé par la bande dessinée numérique avec la bande dessinée traditionnelle dans les propriétés « du numérique » convoquées par la première. La différence majeure entre nos travaux réside dans nos points de vue. Boudissa analyse les différences constatées entre la bande dessinée numérique et la bande dessinée papier en terme de gain ou de perte. La confrontation lui sert à juger de la conformité ou non conformité des exemples qu'elle présente avec le cadre théorique. Le vocable employé reflète bien ces opérations de jugement. Les termes à connotation positive ou négative sont nombreux et apparaissent jusque dans les titres des chapitres : « enrichissement », « bénéfice », « apport », « perte », « affaiblissement », « altération », « appauvrissement ». Mais de manière générale, les jugements négatifs dominent. Nous ne suivons pas Boudissa et, plutôt que nous satisfaire des limites des théories en place, nous préférons les remettre en question et émettre, le cas échéant, des propositions pour les corriger ou les compléter.

102.Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.*
103.Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran, op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Prendre appui sur les théories traditionnelles ne signifie pas que nous assimilions bande dessinée et bande dessinée numérique : nous ne faisons que prendre un appui, avant de nous tourner vers d'autres horizons théoriques dans les deux autres parties de cette thèse. C'est dans cet objectif que nous nous référons à des notions partagées par les arts numériques et la bande dessinée. Le temps, l'espace et le dispositif travaillent les premiers autant que la seconde, mais différemment. Ce sont ces différences que nous mettrons en perspective.

1. TEMPS : Au-delà du modèle linéaire-tabulaire

1.1. Temporalités du surgissement permanent : de la « coexistence in praesentia » à la « coexistence in suspensio »

1.1.1. Succession des pages

1.1.1.1. « La nature amnésique de l'écran »

L'écran a une particularité fondamentale que le livre ne connaît pas. Il n'est qu'une surface d'affichage, de visualisation. Il y a une rupture fondamentale entre le support de stockage et le support de restitution. Alors que la page imprimée joue ces deux rôles à la fois, l'écran n'est pas un support de « stockage », le contenu ne fait qu'y « passer », il est éphémère. C'est un lieu transitoire qui affiche et puis efface les contenus et les images, pour en afficher d'autres, et puis les effacer, et ainsi de suite. Boudissa parle à ce titre de la nature « amnésique »[104] de l'écran, notion d'amnésie qui sera à traduire en des termes théoriques appliqués à la bande dessinée numérique, tant elle irrigue cette dernière. Dans le même ordre d'idée, Luc Dall'Armellina parle du caractère « fluide »[105] du support écran. Porté à l'écran, tout contenu embrasse cette spécificité : tout contenu devient fugace, l'amnésie de l'écran fait de cette fugacité un caractère ontologique du contenu. Ramené à la bande dessinée numérique, l'amnésie de l'écran se traduit dans certaines formes, dont la plus évidente est celle de la galerie de planches. Dans ces dispositifs, les pages apparaissent les unes après les autres, automatiquement ou en réponse à une action de l'utilisateur. Mais au lieu de venir recouvrir la page précédente, la nouvelle page l'efface, la supprime. C'est de cette propriété qu'ont germé certaines figures bien plus spécifiques au support numérique et relevant d'un surgissement permanent.

104. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran, op. cit.*. Le chapitre I.B de la première partie est consacré à « La nature «amnésique» de l'écran et ses répercussions sur le fonctionnement de la bande dessinée ».
105. Luc Dall'Armellina, *Des champs du signe [du design hypermedia à une écologie de l'écran]*, thèse de Doctorat, Université Paris 8, 2003, p. 314.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Mais revenons d'abord sur la manière dont sont affichées les pages à l'écran. En soi, le « simple » affichage de planche à l'écran, qu'il relève d'une transposition dite « homothétique » du format page papier ou qu'il adapte le format à l'écran (planche orientée au format paysage par exemple), ne met pas en jeu l'outil informatique pour produire du sens. Il ne se présente que comme le déplacement d'un contenu, en l'occurrence un récit de bande dessinée, d'un support à un autre. Nous avons déjà mentionné que ces déplacements, communs dans toute l'histoire de la bande dessinée, n'en affectent pas le système général. Nous l'avons dit : tant que l'interdépendance, latente, entre le récit et le support/interface n'est pas mise à profit dans la narration, nous n'avons à faire qu'à une « transposition » du papier à l'écran, et la bande dessinée est alors conçue sous le paradigme « papier ». Bien sûr, certaines composantes propres à l'espace et à la plasticité de l'écran peuvent être prises en compte dans l'élaboration des planches destinées à l'affichage. Boudissa les détaille. La composition et le découpage, et en conséquence la narration elle-même, sont soumis au format de l'écran. Ainsi *Argon Zark*[106] présente des planches conçues pour la résolution standard des écrans de l'époque et au format paysage. Dans nombre de bandes dessinées numériques, par exemple certaines séries diffusées dans la revue numérique *Professeur Cyclope*, les pages sont au format paysage, soit l'équivalent d'une demi-planche d'un album au format à la française ou d'une planche dans un album à l'italienne. Que le nombre de cases soit réduit ne défait en rien le système : les mangas eux aussi ont un quadrillage et un nombre de cases par page adaptés à leur format. Pour ces simples raisons, on ne peut pas parler d'un réel renouvellement du système. On parlera plutôt d'inversion de tendance : les formats paysages ou strip pourraient devenir plus fréquent que les formats portraits. La planche de bande dessinée numérique serait en ce sens davantage vectorisée horizontalement que verticalement. De même, le nombre de cases par page pourrait se voir réduit. Boudissa insiste aussi sur d'autres éléments de mise en page pour l'écran, notamment l'importance d'une gestion intelligente des marges. Autre facteur à prendre en considération : la luminosité. Les auteurs Demian5 (*When I Am a King*) ou encore Charley Parker (*Argon Zark*) l'ont mise à profit pour une utilisation des couleurs pas simplement « adaptées » mais aussi propres au support numérique. Les limitations imposées par les couleurs disponibles pour l'écran sont envisagées sinon comme une contrainte de création, en tout cas comme un espace limité à explorer en vue de le transgresser. Tout cela manifeste un écart visuellement, plastiquement et aussi narrativement, avec la bande dessinée papier. Pourtant il n'y a pas, à ce stade, de remise en question des théories traditionnelles. Tant que persiste la planche, autrement dit un agencement tabulaire des cases, rien ne sort du « système de la bande dessinée » qui est donc toujours applicable. Aussi, au contraire de Boudissa, nous ne distinguons pas les pages adaptées au format de l'écran, telles que

106. Charley Parker, *Argon Zark*, 1995-1998, http://www.zark.com/, consulté le 11/11/2011.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

nous venons de les décrire, de celles qui ne sont pas adaptées et qui nécessitent d'être *scrollées*[*] pour être vues dans leur ensemble.

1.1.1.2. Réévaluation de la notion de « tressage »

Tant que la forme de la planche, en tant qu'organisation tabulaire de cases, persiste, nous considérons qu'il n'y a pas manifestation d'un écart significatif avec la bande dessinée papier, seulement peut-on y voir certaines tendances prendre le pas sur d'autres. Mais dès lors que l'histoire fait plus d'une page et que le dispositif qui permet de passer d'une page à l'autre les fait se succéder à l'écran, le mode de lecture commence à manifester un écart sensible avec le livre et, en conséquence, avec la bande dessinée traditionnelle, dont le livre – l'imprimé en général – est le support de prédilection. À l'écran, les pages de bande dessinée apparaissent souvent les unes après les autres. C'est le cas sur de très nombreux sites tels que *Webcomics*, *BDamateur* ou *Grandpapier*[107] sur lesquels les planches sont présentées sous forme de « galeries »; c'est aussi le cas de bandes dessinées numériques plus complexes comme *Argon Zark*. Que l'on doive cliquer sur un lien ou un bouton ou que cela se fasse de manière automatisée, une page chasse littéralement celle précédemment affichée. D'une certaine manière, toute bande dessinée présente à l'écran et dont le mode de navigation consiste à passer d'une page à la suivante ou précédente connaît ces mécanismes : la page en cours disparaît, la nouvelle page la remplace comme surgissant du néant, auquel elle réduit la précédente. Cela peut toutefois être tempéré par un effet de transition (fondu, recouvrement, etc.). La sensation est différente du fait de tourner une page : avant même d'être visible, parce qu'on ne l'a pas encore tournée, une page est déjà palpable, parce qu'on l'a saisie entre ses doigts. On l'attend, on sait qu'elle vient immédiatement après. À l'écran, rien ne nous dit qu'elle s'affichera. Cette différence de sensation est toutefois négligeable.

Le plus souvent, la galerie en ligne ne présente pas d'index ou sommaire des pages. Aussi, on ne peut accéder qu'à celle qui suit ou celle qui précède. Si le livre est un objet « qui se laisse feuilleter, manipuler en tout sens, lire dans l'ordre et le désordre »[108], le récit à l'écran n'offre pas toujours cette possibilité : l'ergonomie en est limitée. Cette convention qui peut apparaître comme une faiblesse dans le cadre d'une simple galerie de planches en ligne peut être déjoué pour devenir un élément

107. http://www.webcomics.fr/, créé par Julien Falgas, Julien Portalier et Pierre Materne (alias Dr Folaweb) est un service d'hébergement de bandes dessinées en ligne ouvert aux amateurs. http://www.bdamateur.com/bda/php/index.php, depuis 1998, cette communauté permet aux membres de mettre en ligne leurs planches afin de recevoir commentaires et conseils des autres membres. Un forum permet également à la communauté d'échanger sur différents sujets liés à la création de bande dessinée et de s'entraider. http://grandpapier.org, né en 2007, est une plateforme de diffusion de *webcomics* émanant des éditions l'Employé du Moi. S'il est ouvert aux amateurs, l'inscription se fait sur soumission d'un premier projet qui doit être validé par un comité de lecture.

108. Benoît Peeters et François Schuiten, *L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, Paris, Autrement, 1996, p.161.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

pertinent dans la narration. Dans *Prise de tête*, j'ai éliminé le bouton permettant de revenir à la page précédente. Il n'y en a pas. Je me suis littéralement emparé de la problématique de l'évanescence de l'affichage pour en faire un élément porteur de sens : l'utilisateur ne peut jamais revenir en arrière[109]. La narration est non seulement linéaire, mais aussi unidirectionnelle. L'utilisateur avance ainsi dans le récit au rythme de la course folle, de la fuite en avant, irrémédiable, du héros. À peine le lecteur a-t-il enfoncé le bouton de la souris sur le bouton « suivant » que l'événement qui vient de se produire, encore affiché à l'écran, s'évanouit dans le passé.

L'évanescence des pages permet de réévaluer la notion de tressage. Rappelons rapidement en quoi consiste le tressage. Groensteen explique que toute case d'un récit, d'un album, est susceptible de faire écho, de dialoguer avec une autre, créant par là différents types de réseaux, dialogues, ou séries, qu'il décrit, entre ces cases. Ces réseaux se déploient en un second niveau de lecture, translinéaire, et qui se superpose au premier, celui linéaire de la conduite du récit. « Le tressage est une relation supplémentaire, qui n'est jamais indispensable à la conduite et à l'intelligibilité du récit, dont le découpage fait seul son affaire. »[110] Ce tressage opère à deux endroits : dans la « coprésence » des cases sur une page, et dans la lecture « qui reconnaît dans tel nouveau terme d'une série un rappel ou un écho d'un terme antérieur auquel il renvoie »[111]. Dans ce second cas, la possibilité de feuilleter le livre, de revenir en arrière, permet de retrouver le terme antérieur, ce qui ne va pas sans procurer un certain plaisir chez le lecteur. Dans le cas de la succession par page, cette possibilité de feuilletage est parfois remplacée par une interface sous forme d'index, par exemple, permettant d'accéder à tout moment à une autre page en cliquant sur un lien. Mais souvent, elle est inexistante. Seuls des boutons « suivant » et « précédent » permettent de changer de page[112]. C'est pourquoi Boudissa émet « l'hypothèse que l'évanescence des pages-écrans affaiblirait la capacité du lecteur à détecter les effets de tressage des vignettes et altérerait la sédimentation cognitive du récit que le lecteur opère dans l'album. »[113] En ce qui nous concerne, nous émettons une autre hypothèse. Aussi paradoxal – et loufoque ? – que cela puisse paraître, nous pensons que l'impossibilité de vérifier la présence du terme antérieur peut conduire à renforcer le tressage, parce que ce dernier joue alors entièrement sur

109. En pratique, il peut toujours revenir en arrière avec le bouton ou l'historique du navigateur. Néanmoins, cela réinitialise chaque page : toutes les manipulations qu'il y a effectué ont disparu.
110. *Ibid.*, p. 174.
111. *Ibid.*
112. Certains dispositifs de navigation permettent d'accéder à tout moment à une autre page ou affichent une miniature de la page qui précède et celle qui suit. Souvent, cela n'équivaut pas au feuilletage, et le lecteur clique sur le lien qui ramène à telle ou telle page numérotée sans forcément bien savoir quel est le numéro de la page où il a vu ce qu'il souhaite retrouver. Parfois, les aperçus de l'ensemble des pages sont assez grands pour pouvoir retrouver les séries d'un coup d'œil, et donc plus efficacement que dans un livre. Cela est possible par exemple sur Grandpapier quand on choisi d'afficher les aperçus des planches d'un album en mode « par 3 ».
113. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran.*, *op. cit.*, p. 69.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la mémoire. Le nouveau terme que l'on voit apparaître nous rappelle bien quelque chose, une image ou une scène que nous avons vu quelques pages plus tôt. Aussi ce nouveau terme ravive cette image qui était déjà devenue floue dans notre esprit ou, au contraire, vient s'ajouter à la collection d'images déformées par les défaillances de notre mémoire et participer à la sensation étrange et magique que cela peut procurer. C'est bien sûr une hypothèse qu'il conviendrait de vérifier en soumettant un échantillon de lecteur à un protocole expérimental fixé avec rigueur, mais cela relève des sciences cognitives. Elle nous paraît intéressante, notamment en terme de prospective : elle est une voie à explorer dans l'optique de faire sens *avec* ou *grâce à* l'amnésie de l'écran, et non en l'évitant, par exemple par une limitation du nombre de pages.

1.1.2. Successivité des cases : la linéarité au premier plan

Le mode de navigation case par case, que décrit assez longuement Groensteen, procède aussi de la successivité et découle du caractère amnésique de l'écran. L'écart que cette forme manifeste avec les théories de Groensteen est bien plus important que celui produit par la navigation page par page.

L'écran ou la zone d'affichage ne montre qu'une seule case à la fois. Une case remplace la suivante, et ce quelle que soit la manière dont est géré le passage d'une case à l'autre (fondu ou un quelconque effet de transition) et que cela se fasse de manière automatique (animée) ou suite à une action du lecteur. Il s'agit donc du même système technique que la succession des planches, celles-ci étant remplacées par des cases uniques. Avec ces formes, la bande dessinée numérique calque en fait son mode d'affichage et de navigation sur les diaporamas[114]. Elle fait une utilisation impensée de ce dispositif, et donc des outils qui permettent de les créer, qui n'ont pas été prévus pour cela. Elle rappelle une illustre utilisation impensée du diaporama : celle de Chris Marker qui, avec *La Jetée*, en fait un film en « images arrêtées ». Couramment, le terme « diaporama » ne désigne que les diaporamas case par case. Nous ferons de même et désignerons parfois sous le terme « bd-diaporama » les créations relevant de la successivité des cases. Groensteen explique que ces diaporamas détruisent les liens tissés à la surface de la page en « déterritorialisant » les cases, préférant leur succession à leur juxtaposition tabulaire. Dans le passage de *Bande dessinée et narration* où elle est énoncée, cette remarque est pour le moins ambiguë. On peut l'entendre comme une remarque pragmatique : Groensteen parle quelques lignes plus tôt de ces albums que l'on découpe case par case pour les forcer à rentrer tant bien que mal dans le format de l'écran des smartphones. La remarque ne vaudrait donc que si la case

114. Calqué lui-même sur la projection mécanique de diapositives, mais enrichi, le diaporama informatique, ou *slideshow*, est un dispositif dont les utilisations sont multiples, allant de la présentation projetée du conférencier à l'album de photographies de vacances...

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

a déjà été juxtaposée à une autre, autrement dit elle ne concernerait que les adaptations numériques de bande dessinée papier, et pas les créations originales pour le numérique. En effet, pour pouvoir ruiner « l'ensemble des liens tissés à la surface de la page »[115] il faut que ces liens aient été tissés. Or, une création originale pour ce format numérique, et donc pensée comme telle, ne peut, théoriquement, établir ces liens. On peut évidemment l'entendre aussi comme une remarque portant abstraitement sur le système de la bande dessinée. C'est très probablement ce qu'il faut comprendre, et cela pose un problème : cela revient à considérer l'impossibilité de tisser des liens entre les cases juxtaposées, puisqu'une seule est affichée à la fois, comme une perte pour la bande dessinée. Raisonnant comme Boudissa en terme de gain ou de perte, ce passage souligne que la figure de la bd-diaporama*, qui est pourtant le format principal de la bande dessinée numérisée et numérique aujourd'hui[116], sort déjà des limites du système de la bande dessinée, lequel ne peut s'accorder avec cette configuration. Boudissa rappelle justement que selon les théories traditionnelles, notamment groensteeniennes, « une partie de la bande dessinée numérique sur téléphone portable n'affichant qu'une seule vignette par page-écran remet en question son appartenance au champ de la bande dessinée. En effet, si au minimum deux vignettes séquentielles ne sont pas en situation de coprésence visuelle, alors le récit n'appartient plus strictement au champ de la bande dessinée mais à celui du cycle de dessin, selon la classification des "littératures dessinées" proposée par Harry Morgan. »[117] Nous serions donc pour la première fois en présence d'une figure reconnue par ses créateurs et lecteurs comme bande dessinée, mais présentant un écart suffisamment important avec les théories traditionnelles pour être exclues du champ de la bande dessinée par le théoricien. Le *Système de la bande dessinée* se montre déjà trop restrictif.

La critique de Groensteen ne s'arrête pas là. Pour lui, « il résulte [de ces dispositifs] une sorte de média hybride, pour ne pas dire bâtard. La successivité des images dévoilées une à une à l'intérieur d'un écran aux dimensions normées rappelle le dispositif cinématographique ; pourtant le texte continue généralement d'être compris dans des bulles plutôt que délivré sur le mode sonore, et le défilement ne joue pas de la persistance rétinienne ni même des procédés d'animation limitée. »[118] Cette critique est-elle adressée uniquement au défilement automatique ou à tous les dispositifs d'affichage case par case, même non automatiques ? Le texte ne permet pas de le dire. Mais nous retiendrons surtout que ces propos adressent une critique à un dispositif technique, le diaporama, sans distinction des utilisations différentes qui en sont faites. Pourtant, le dispositif du diaporama permet des mécanismes

115. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 72.
116. C'est le format choisi par les différents éditeurs pour la commercialisation de bandes dessinées pour smartphone, à la suite de AveComics Production, pionnière en la matière dès 2008.
117. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran*, *op. cit.*, p. 99.
118. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit*., p. 73.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'apparition et de succession aux formes et fonctionnements plus subtils, s'écartant des limitations conceptuelles portées par cet outil. Le *Turbomédia*, dont nous allons parler ci-après, incarne une de ces formes transgressives de diaporama.

1.1.3. Surgissement par fragment : un modèle inédit

1.1.3.1. Le Turbomédia

Le dispositif du diaporama permet des formes plus subtiles que la seule successivité de cases ; et cela en inaugurant ce que nous appelons le « surgissement par fragment ». « Faire apparaître, d'un clic, un nouvel élément dans le champ visuel » apparaît pour Groensteen comme « l'une des possibilités les plus riches [offertes par le numérique] »[119]. Nous restons pourtant dans le dispositif du diaporama : ce qui change n'est pas l'outil employé mais la manière de raconter avec celui-ci. En effet, le diaporama n'est qu'un outil[120] dont les auteurs ont su tirer profit usant de cette possibilité de faire apparaître ou disparaître, à chaque clic, un élément : une ou plusieurs cases, un ou plusieurs éléments graphiques (objet, décors, personnages), une ou plusieurs bulles, etc. En 2009, nous ajoutions au dernier moment quelques lignes à notre mémoire de Master pour parler d'une bd-diaporama réalisée par Balak[121]. Celle-ci était une démonstration à la fois théorique et pratique des possibilités offertes par une utilisation « maîtrisée » de l'outil diaporama. Suite à ce premier exemple, un groupe d'auteur s'est constitué et a fait de cette façon d'utiliser le diaporama ce qu'il convient d'appeler une grammaire. Ces auteurs ont baptisé leurs bd-diaporamas du terme quelque peu suranné *Turbomédia*[122]. Nous allons nous arrêter sur cette invention quelques instants car elle excelle dans les jeux d'apparition et de surgissement.

À l'occasion des *24h de la bande dessinée* organisée par *Grandpapier*[123] en mai 2011, j'ai eu l'idée de proposer aux auteurs participants de s'initier à la bande dessinée numérique à travers le *Turbomédia*. Avec l'aide de Gilles Gipo, blogueur et observateur attentif du *Turbomédia*, nous avons recensé les quelques règles et principes du *Turbomédia*, tels que ses praticiens le conçoivent, afin de

119. *Ibid*., p. 78.
120. Plus exactement, le diaporama est un dispositif, une interface, qui permet de présenter le contenu selon des conventions particulières, fondés sur la succession de diapositives. Des diaporamas peuvent être réalisés avec un nombre très variés d'outils dédiés (PowerPoint, une galerie en ligne, etc.) ou non dédiés (Flash, logiciels de montage cinématographique, etc.).
121. Balak, *«* BD numérique, épisode 01*»*, *Boubize*, note du 05/02/2009, http://boubize.blogspot.com/2009/02/petites-reflexions-sur-la-bd-numerique.html, consulté le 20/04/2012. Balak y explique par la démonstration les bases de ce qui allait s'appeler le *Turbomédia*.
122. Que de chemin parcouru pour une modeste invention : Yves Bigerel, alias Balak, a depuis été sollicité par Marvel pour le développement de son catalogue numérique. Le « Turbomédia » a envahi le champ de la bande dessinée numérique francophone, plus particulièrement dans les productions destinées aux tablettes tactiles, et du *comics* en ligne (la Marvel ne parle plus de « Turbomédia » mais d' « Infinite Comics »).
123. Les *24h de la bande dessinée* sont une épreuve imaginée par Scott McCloud consistant en la réalisation de 22 planches, une couverture et une quatrième de couverture en 24 heures, sur un thème imposé. Des sessions sont régulièrement organisées partout dans le monde.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

l'expliquer aux participants des *24h de la bande dessinée*. Voici le texte synthétique que nous leur avons fourni :

> « **Un turbo… quoi?**
> Le terme Turbomedia a été inventé pour désigner **une certaine façon de faire de la bd-diaporama** (bd-diaporama = avec un bouton "suivant" fréquent). Tout Turbomedia est donc une bd-diaporama, mais toute bd-diaporama n'est pas un Turbomedia. **Le Turbomedia est une bd-diaporama qui utilise le pouvoir de la superposition :**
>
> • **Apparitions/disparitions d'éléments de l'image** (cases, bulles, personnages, éléments graphiques...). Les pages-écrans se composent et se décomposent à chaque clic sur "suivant", jouant sur le rythme.
> • **Superposition :** un même décor peut donc être réutilisé, sur lequel les personnages peuvent avoir des attitudes changeantes. Les éléments de l'image peuvent également s'empiler, jouer sur la profondeur, etc.
> • **Image rémanente :** l'œil garde en mémoire l'élément de l'image qui a changé. Cela permet de donner **des impressions de mouvement ou de profondeur**.
> • On peut donc créer un dessin "un peu animé", que le lecteur "anime" en cliquant sur "suivant".
>
> Cependant, **cela doit rester de la lecture**. Le diaporama ne défile pas automatiquement. **Pas de "spectacle" dont on attend la fin** (son, séquences vidéo, longues animations). **Le lecteur reste maître de son rythme de lecture**. Il est néanmoins possible d'inclure de très courtes animations cycliques ou inter-page-écrans. »[124]

Ce texte résume à lui seul à la fois ce qu'est le *Turbomédia* et ce que la figure du surgissement par fragment apporte que le système de la bande dessinée ne connaît pas. En ce qui concerne le premier point, Groensteen a bien cerné ce phénomène d'apparition et ce qu'il avait de « nouveau ». Il rappelle que « la bande dessinée sur papier ne connaît pas l'apparition, sauf à l'instant où la page se tourne. À l'intérieur d'une double-page, tous les contenus sont d'emblée étalés synchroniquement. »[125] Aussi, les figures d'apparition permettent de jouer de « l'effet de découverte ou de surprise »[126]. Les trois points suivants découlent directement les uns des autres en cascade. La superposition d'éléments permet de conserver à l'écran une image ou un fragment d'image d'une diapositive à l'autre. Cette idée d'image rémanente rappelle celle de la persistance rétinienne. Celle-ci permet, comme au cinéma, de produire un certain mouvement, mais dont le rythme reste ici contrôlé par le lecteur. La lecture

124. Anthony Rageul, « 24H DU TURBOMÉDIA. S'initier à la bande dessinée numérique lors des 24h de Periscopages et Grandpapier », page web de présentation de l'épreuve éponyme, mai 2011 (n'est plus en ligne actuellement). Le passage cité a été écrit avec l'aide de Gilles Gipo, que nous remercions.
125. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*., *op. cit.*, pp. 78–79.
126. *Ibid.*, p. 79.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

se fait par une série « d'états successifs, sur le mode avant/après »[127], exactement sur le modèle de la chronophotographie ou du *flip-book* (les créateurs du magazine de bande dessinée jeunesse sur iPad *BD Nag Mag* parlent d'ailleurs de « flip-bd »). La narration joue d'une suspension temporelle entre les différents états successifs de l'image, s'emparant des possibilités ouvertes par la « nature amnésique de l'écran ». À la coexistence *in praesentia* des cases sur la double-page, toutes visibles synchroniquement les unes à côté des autres, elle substitue un jeu d'absence et d'apparition soudaine. Ces procédés ne relèvent pas pour autant de la coexistence *in absentia*[128], puisque cette dernière s'applique aux dialogues qui se font entre des passages ou des images de loin en loin dans l'album. Or, nos cases ou fragments surgissent dans un intervalle de temps très bref les uns immédiatement après les autres; l'amnésie de l'écran contaminant le lecteur qui éprouve alors une sensation d'amnésie passagère, les images devenant des « flashes ». Il s'agit là d'un type intermédiaire et nouveau de relation entre les images que nous avions appelé coexistence « en suspension » (ou *in suspensio* pour continuer la série en latin), ou encore « différée ».

Plusieurs manières de chasser un état par le suivant existent quand un diaporama n'est pas automatique. La plupart du temps, il s'agit simplement de cliquer sur un bouton. Parfois, un quelconque effet de transition est mis en place dans une volonté d'adoucir le passage d'une image à l'autre ou d'offrir un ersatz du fait de tourner la page. Ces effets de transitions ne peuvent être utilisés dans le cas du *Turbomédia* puisque ce dernier est fondé précisément sur la soudaineté des apparitions et disparitions de fragments – sauf besoin d'un effet de transition ponctuel justifié par la narration. Parfois encore, les boutons se camouflent et c'est à même le dessin qu'il faut cliquer – nous restons dans la figure du surgissement par fragment mais sortons quelque peu des règles du *Turbomédia*. Ils peuvent être de simples zones sensibles invisibles occupant la partie droite et la partie gauche de l'image, respectivement pour les boutons suivant et précédent. Ils peuvent aussi être des zones sensibles cachées dans des éléments du dessin. Ainsi, on naviguait dans les adaptations numériques pour Wanadoo de *Merlin* ou encore des *Aventures de Jules*[129] en cliquant sur des éléments déjà affichés (un objet, une bulle, un personnage).

127. Ibid.
128. Les notions de relation in *praesentia* et *in absentia* sont de Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, pp. 176-177.
129. Émile Bravo, *Une épatante aventure de Jules,* tome 1 : *L'imparfait du futur*, Paris, Dargaud, 1999 et Joann Sfar, José Luis Munuera, *Merlin*, tome 3 : *Merlin va à la plage*, Paris, Dargaud, 2000, toutes deux adaptées sous forme interactive en Flash par Wanadoo Après L'École. Ne sont plus en ligne aujourd'hui.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

1.1.3.2. Exemple de La Justice est bovine

Il nous faut insister sur les processus qui sont à l'œuvre dans ces dispositifs relevant de la figure du surgissement par fragment ; et en quoi ces processus inaugurent bien un régime narratif que ne connaît pas la bande dessinée papier. Je me suis essayé à ce nouveau régime lors de l'édition des *24h de la bande dessinée* à laquelle je faisais allusion plus haut. J'y ai produit en vingt-quatre heures un *Turbomédia* de vingt-quatre « séquences » (ayant défini la « séquence » comme l'intervalle entre deux états de la page, avant décomposition et après recomposition), soit quatre-vingts-trois diapos[130], et intitulé *La Justice est bovine*[131]. En essayant d'appliquer au mieux les règles et conventions de la grammaire du *Turbomédia*[132], j'ai pu constater empiriquement ce qu'il en était. Pourtant, sans le préméditer, car c'est ce qui m'a paru évident au moment de le faire, j'ai transgressé une convention du *Turbomédia*. Bien que la figure du surgissement par fragment permet de conserver l'aspect de la tabularité en employant plusieurs cases par diapo, cet aspect disparaît au gré des habitudes qui se mettent en place depuis cinq ans, au profit d'une image unique, mais néanmoins fragmentée, par diapo. Or, j'ai composé mes diapos comme des planches, en juxtaposant plusieurs cases, comme une planche traditionnelle. Grâce à cela, *La Justice est bovine* a permis de mettre en évidence que le « surgissement par fragment » remplace la tabularité par la notion de « composition » et la linéarité par une nouvelle temporalité fondée sur les processus de dé-et recomposition de l'image. On le perçoit bien à deux reprises dans *La Justice est bovine*. Une première fois dans les séquences introductives, quand, au cours de la pendaison du malfrat qui sert de héros, sa bande vient le délivrer. La « planche », si on peut encore employer ce terme, se construit progressivement : d'abord une case, puis trois, puis quatre, puis à nouveau quatre mais avec un redimensionnement, puis cinq, et enfin deux cases horizontales épousant la trajectoire des personnages fuyant une autre bande. Une deuxième fois dans la séquence qui voit les deux chefs de bande enchaîner les pires atrocités à un rythme fou, pensant ainsi venger la mort de leurs acolytes. Une atrocité, puis deux, puis quatre, puis devant tant d'emballement de la part des deux malfrats, les images se superposent, tout s'entremêle...

Dans ces séquences, la tabularité est centrale et mise en exergue, mais en même temps, elle nous échappe en permanence. La localisation des cases les unes par rapport aux autres sur la surface de la diapo revêt une grande importance : c'est ainsi que d'une simple disparition de partie du

130. Nous nous permettons l'utilisation la forme abrégée de diapositive, dont le nom complet renvoie trop à la projection mécanique de photographie. Nous préférons également diapo à l'anglais *slide*.
131. Anthony Rageul (alias Tony), *La justice est bovine*, 2011, http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h11-1586, consulté le 29/07/2014. Le thème imposé était un extrait d'un texte du philosophe John Locke, dont j'avoue n'avoir gardé qu'un lointain souvenir...
132. Contrairement à *Pierre Feuille Ciseaux #3*, ici, c'était moi qui était l'élève !

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

contour de deux cases, la corde du pendu est coupée. Et en même temps, l'agencement est sans cesse mouvant. Il ne se fige jamais mais se présente constamment comme un entre-deux, un moment intermédiaire. L'organisation tabulaire est forte parce qu'elle est, paradoxalement, volatile. Elle est forte parce qu'elle réorganise en permanence la page. Elle est forte parce qu'elle apparaît comme une créature dont la respiration profonde rythme les compositions et décompositions de la page. Le jeu avec la composition est permanent et prime sur une organisation tabulaire figée. La linéarité, quant à elle, découle totalement des jeux de compositions et décompositions de la page. L'ordre des cases sur la page ne dicte plus l'ordre de leur lecture : c'est l'ordre de leur apparition qui s'en charge. L'auteur peut faire sauter le regard du lecteur d'un point à un autre de la planche, parce qu'elle est fondamentalement évolutive. Dans *Touch Sensitive*[133], récit pour tablette tactile *iPad*, Chris Ware met en place un principe similaire : à chaque *tap*[*], une ou plusieurs cases viennent compléter la page en cours.

Parenthèse pour en terminer avec cet exemple : *La Justice est bovine* révèle une limite à l'hypothèse que nous formulions plus haut, consistant à dire que le tressage serait rendu opérant d'une manière nouvelle fondée sur la mémoire. Ce *Turbomédia* est trop long. En effet, au fil des clics et des transformations de l'image, il n'est plus bien sûr que le lecteur se souvienne d'où il est parti ni par où il est passé. Balak lui-même a pris conscience de cette problématique dans sa pratique et préconise aujourd'hui de ne pas dépasser un certain nombre de diapos pour ne pas courir ce risque de dilution du récit. Toutefois, comme nous le disions plus haut, il nous semble toujours possible, plutôt que d'éviter le problème en limitant le nombre de pages-écrans, de faire sens *avec*, en jouant littéralement avec les défaillances supposées de la mémoire du lecteur.

1.2. Temporalités de l'audiovisuel : la bandes dessinée comme objet multimédia

1.2.1. Figures hybrides

Nous avons fait allusion au fait que les bd-diaporamas, qu'elles suivent ou non la grammaire du *Turbomédia*, pouvaient être automatiques, à savoir que le passage à la page-écran suivante n'y est pas déclenché par le lecteur mais automatiquement au terme d'un temps de pause donné. C'est aussi, par exemple, le mode de lecture par défaut des bandes dessinées dynamisées de Ave!Comics : la planche semble survolée par une « caméra » qui effectue des mouvements de *travellings* d'une case à l'autre, ou d'une zone de la planche à l'autre[134]. Ainsi animés, car c'est bien de cela qu'il s'agit, ces objets ne relèvent plus de la temporalité de la bande dessinée, fondée sur la double notion de tabularité-

133. Chris Ware, *Touch Sensitive*, Mc Sweeney's, 2009-2011, disponible pour iPhone et iPad.
134. C'est une autre manière de décrire les bandes dessinées dynamisées avec *ComicComposer*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

linéarité. Ils entrent de plain-pied dans la temporalité de l'audiovisuel. Qu'entendons-nous par là ? Tout simplement que la lecture est remplacée par un visionnage. Le lecteur n'a pas le contrôle sur son rythme de lecture, le déroulement du récit lui est imposé. De lecteur actif, au sens où il choisit quand il veut passer à la suite, il devient un spectateur passif. En cela, la bande dessinée numérique adopte une temporalité cinématographique et intègre une modalité inconnue du système traditionnel : celui du montage. L'érosion des frontières entre les arts et entre les média est ici particulièrement marquée : dans certains cas, il sera possible de parler tout autant de film d'animation que de bande dessinée. C'est ce qui se passe avec *Turnaround*[135], de Céline Keller. Conçu comme une succession automatique d'images fixes (un diaporama, donc), certains éléments sont « un peu » animés. Outre différents effets de transitions entre les plans, des éléments de l'image, des personnages par exemple, sont mobiles. Pas réellement animés (leurs corps en eux-mêmes ne sont pas articulés ou le sont de manière très grossière), ils se déplacent dans l'image. Aux Etats-Unis, on parle de *motion-comics*[*]. Sur un mode lexical semblable, la page de présentation du DVD de *Turnaround*, sur le site de l'éditeur, parle d'un « comic-film »[136]. Pour Boudissa et Groensteen, ces formes hybrides posent le problème de l'inadéquation entre les temporalités de lecture et de visionnage. En effet, un lecteur qui saisit l'image et le texte plus rapidement que le temps d'affichage prévu par l'auteur connaîtra des temps d'attente à chaque page-écran ; au contraire celui qui les saisit plus lentement sera interrompu. On imagine aisément ce que cette inadéquation peut entraîner en terme de frustrations... Ces problèmes sont néanmoins atténués dans le cas où le texte est remplacé par des dialogues sonores, comme dans les BDVD de l'éditeur Seven 7 : image et son sont alors synchronisés, rapprochant par ailleurs encore ces objets du film. Il reste que, souvent, il s'agit d'une forme employée pour adapter des albums papier qui ne s'y prêtent pas, contrairement à *Turnaround*, création originale, au demeurant plutôt efficace.

1.2.2. La bande dessinée comme partie

Ces problèmes disparaissent dans le cas où le récit se joue dans l'alternance ou le parallélisme de différents média. Nous pensons notamment à *Seoul District*[137], qui alterne séquences en bande dessinée à affichage animé et séquences filmées. Nous pensons aussi à certains docu-fictions en bande dessinée numérique qui, par des liens ou encore des *players*[*] intégrés dans les pages-écrans, renvoient à tout un panel de documents et de média visuels ou sonores à vocation informative (*Anne Frank au pays du manga*[138], *Opération Teddy Bear*[139]). Sur ce modèle, Groensteen fait la suggestion

135. Celine Keller, *Turnaround*, Raum für Projektion, 2003.
136. http://www.raumfuerprojektion.de/
137. Park Chul Ho, Park Hong Jin et Hervé Martin Delpierre, *Seoul District*, Ave!Comics / Telfrance, 8 épisodes, 2010.
138. Alain Lewkowicz, Marc Sainsauve, Vincent Bourgeau et Herminien Ogawa, *Anne Frank au pays du manga*, Arte France / Subreal Productions, http://annefrank.arte.tv/fr/, consulté le 25 juillet 2014.
139. Édouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, Index+ / Flammarion, 1996.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'une bande dessinée numérique dont les liens ou zones cliquables renverraient vers les différentes étapes de sa réalisation, et formeraient un *making-of*. S'il est galvaudé, le terme qui convient pour nommer ces objets est « multimédia ». C'est bien dans les dispositifs multimédias que la temporalité de l'audiovisuel devient un véritable enjeu narratif et plastique. Dans les exemples que nous venons de citer, l'inclusion de cette temporalité ne pose pas les problèmes énoncés plus haut. En effet, la temporalité de la lecture et la temporalité audiovisuelle n'y entrent pas en concurrence, car elles y sont parallèles, voire alternées pour *Seoul District*. Dans *Anne Frank au pays du manga* par exemple, le visionnage ou l'audition d'un média se fait comme une parenthèse dans la lecture. Il apparaît comme une pause dans la poursuite de la lecture du récit proprement dit, auquel le lecteur reviendra après. Il peut par ailleurs mettre fin au visionnage ou à l'audition quand il le souhaite. Si les exemples donnés ici posent la question de leur compatibilité avec le système de la bande dessinée, c'est parce que leurs parties « bande dessinée » relèvent du *motion-comics*. Toutefois, ce type d'objet multimédia, fondé sur la mise en alternance ou en parallèle de différents média, s'accommoderaient fort bien de parties en bande dessinée traditionnelle, en aucune manière animée ou hybride.

Nous pouvons donc stipuler que nous avons à faire à des récits multimédias dont le médium bande dessinée (numérique) n'est qu'un des constituants parmi d'autres. Le tout est un récit « multimédia », dont certaines séquences relèvent de la bande dessinée numérique. On pourrait même parler de métarécits, dans le sens où chacun des média convoqués va être support de son propre récit, au sein d'un récit global. Néanmoins, dans nos exemples, ces différents récits sont rattachés à un tronc commun formé par la partie bande dessinée. Au-delà de la bande dessinée elle-même, ce que ces formes interrogent, c'est le récit et la narration à l'ère numérique : ses supports, sa morphologie, sa réception. Au-delà des objets multimédias, offrant déjà des récits qu'on pourrait dire « morcelés », mais dont toutes les pièces du puzzle sont réunies dans la même « boîte », le récit à l'ère numérique se déploie de plus en plus de manière transversale, dans différents média, éclaté : on parle de récits transmédia. *MediaEntity*[140] illustre bien ce modèle : *Turbomédia* en ligne, version remaniée pour le papier publiée chez Delcourt, réalité augmentée à travers des suppléments dont le moyen d'accès est fourni dans les albums, *e-book* de nouvelles, jeux de rôle, etc. C'est moins le récit qui traverse les média que l'univers dans lequel il s'inscrit et les personnages qui le peuplent. Mais plus qu'une simple déclinaison multi-support, à la façon de produits dérivés, à laquelle on réduit souvent, à tort, le transmédia, ici, tout concourt à constituer un ensemble cohérent, chaque élément apportant sa pierre à l'édifice érigé par les auteurs. C'est en terme de tressage que ces modalités sont le plus agissantes.

140. Émilie et Simon, *MediaEntity*, projet transmédia toujours en cours, voir le site http://www.mediaentity.net/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Elles ne le remettent pas en cause, au contraire elles ne peuvent avoir lieu qu'en s'appuyant avec insistance dessus. Non seulement elles augmentent la distance entre les échos, qui se déploient bien au-delà des frontières formées par la première et la quatrième de couverture de l'album, mais elles les multiplient également. Les pièces du puzzle doivent entrer en résonance pour que l'univers développé puisse se dessiner et s'étoffer, et former, *in fine*, une véritable toile, une structure rhizomatique.

Sans entrer plus avant dans des questions qui vont un peu au-delà de notre objet, il était important pour nous d'en parler et de rappeler que, si nous nous posons la question de la façon dont se fait le récit bande dessinée numérique, on peut aussi se demander ce que devient le récit à l'ère numérique, et en quoi et comment la bande dessinée numérique participe à le renouveler. Nous souhaitions montrer que la place de la bande dessinée numérique dans les formes transmédiatiques et certaines formes multimédiatiques – celles fondées sur la mise en parallèle ou en alternance des média – est, peu ou prou, la même : celle de partie d'un tout qui ne relève pas uniquement d'elle. Dans ce cadre, le récit, en se déployant sur plusieurs média et supports, numériques ou non, intègre et fait cohabiter leurs différentes temporalités. Par contre, pour revenir à la question qui nous préoccupe, la temporalité « traditionnelle » de la bande dessinée n'y est pas nécessairement remise en question[141]. Elle ne fait que cohabiter avec les temporalités des autres média, sans qu'elles s'affectent mutuellement – même s'il existe une tension évidente pour le lecteur dans l'alternance entre les passages à lire et les passages à visionner. C'est dans cette tension que nous voyons un moyen de transgression d'une forme canonique du numérique : l'animation multimédia.

1.2.3. La bande dessinée comme tout

1.2.3.1. Concurrence entre temporalité lectorielle et temporalité audiovisuelle

Qu'en est-il alors maintenant dans le cas de formes de bande dessinée multimédia sans parallélisme ni alternance ? Autrement dit, nous nous intéressons maintenant à une autre sorte de figure hybride, qui mêle plusieurs média à même la planche de bande dessinée, que celle-ci soit accompagnée de sons prévus pour être entendus de manière synchrones pendant la lecture, ou bien accueille des images animées. La bande dessinée y forme donc un tout, et au sein même de son système, des espaces sont ménagés pour accueillir d'autres média. Nous pouvons parler de figure hybride au sens de Couchot : en juxtaposant sur la même planche des éléments dessinées et audiovisuels, elle considère bien qu'il s'agit d'un même matériau. En effet, ce n'est qu'à cette condition que de tels « croisements »

141. Alors que nous corrigeons ces lignes vieilles de quelques mois, Victor Hussenot a mis en ligne le projet *Pixel*, récit transmédia qui prend une autre forme encore que les exemples de notre développement. Chacune des « pièces » du puzzle relève de la bande dessinée mais est mise en ligne sur une plateforme différente (Grandpapier.org, blog, Facebook). L'histoire se poursuit de l'une à l'autre (il s'agit aussi d'un récit hypertextuel) en changeant de mise en page ou en intégrant des gif animés, et cela en fonction de la plateforme d'accueil. Victor Hussenot, *Pixel*, 2014, http://grandpapier.org/victor-hussenot/level-1, consulté le 18/08/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

peuvent être autorisés. À l'opposé, on peut penser que les formes multimédias « en parallèle » ou « en alternance », vues avant, persistent à distinguer les média employés, comme s'il relevaient de matériaux non miscibles. Ils évitent en tout cas une difficulté à laquelle est nécessairement confronté celui qui veut juxtaposer des éléments de natures différentes, mais tous désormais constitués de 0 et 1, dans un même espace plastique. Cette difficulté, notre lecteur l'aura deviné, est de mêler des éléments qui ne relèvent pas de la même temporalité : d'intégrer à une planche qui se lit au rythme du lecteur des éléments qui se visionnent ou s'écoutent sous le coup d'une durée imposée. Parmi d'autres exemples remarquables, on peut penser à l'*Oreille Coupée* de Jean-François Bergeron et André-Philippe Côté[142] – exemple d'ailleurs pris par Boudissa. Comme cette dernière et comme Groensteen, nous allons nous pencher sur les difficultés engendrées par l'intégration d'images animées et de sons. Toutefois, nous dépasserons leurs conclusions, qui relèguent ces objets à des « formes hybrides, insatisfaisantes sur le plan de la lecture »[143]. D'une part, nous montrerons que, sous certaines conditions, cette intégration de média dans la planche peut se conjuguer avec la lecture. D'autre part, il est important de le dire et le répéter, nous pensons qu'il n'y a pas lieu de faire de la lecture l'unique et inaliénable modalité de réception de la bande dessinée numérique. Cela serait sommer *a priori* la bande dessinée numérique de se plier à des règles provenant d'un autre médium, la bande dessinée. L'ensemble de nos recherches est au contraire fondé sur le postulat que nous avons à faire à un nouveau médium, que nous tentons d'analyser pour lui-même et, encore plus, par lui-même, sans y projeter d'idées préconçues.

Revenons à *L'Oreille Coupée*. Ce récit relate l'étrange mésaventure vécue par Marcel Martin, ancien présentateur d'émissions télévisées, notoirement alcoolique, à qui des bandits réclament une rançon contre restitution de sa femme, détenue en otage. Mais Marcel Martin n'a pas de femme, et il ne connaît pas la jeune femme sur les photos envoyées par les ravisseurs. Il entreprends néanmoins de sauver la prisonnière. Au format Flash*, ce court récit joue de différentes modalités de perception. Polysensoriel, il s'adresse autant à la vue qu'à l'ouïe : on entend la voix d'un narrateur ainsi que des effets sonores et musiques d'ambiance. On y avance en cliquant sur des éléments qui se mettent en surbrillance : soit des éléments graphiques à l'intérieur même du dessin, soit un contour à l'emplacement où s'affichera la case suivante. À noter à ce propos que les planches (format demi-planche en réalité, composées en moyenne de trois cases) se composent et se décomposent au fil des clics. Parfois, il n'y a pas besoin d'attendre la fin du texte dit à haute voix pour passer à la suite, parfois si. Parfois ce texte vient s'ajouter à des bulles, qu'on ne sait plus si l'on doit lire en même temps ou

142. Jean-François Bergeron et André-Philippe Côté, *L'oreille coupée*, http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html, consulté le 29/07/2014.
143. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 77.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

après. Il y a là une logique : seul le héros s'exprime de manière sonore, les autres protagonistes parlent dans des bulles. Ces quelques procédés montrent la difficulté qu'il y a à conjuguer deux temporalités différentes. Cette difficulté apparaît principalement dans la question suivante : comment faire pour que le lecteur assiste à l'intégralité d'une séquence animée donnée avant de passer au surgissement – le revoilà – de la case suivante ? Sauf exception, Côté et Bergeron ont choisi de bloquer cet affichage tant que la séquence n'est pas terminée : la zone cliquable n'apparaît qu'à la fin de la séquence. C'est le procédé utilisé dans *Opération Teddy Bear*[144], de Édouard Lussan, également : je ne peux débloquer la case suivante, grisée, que si j'ai terminé le visionnage, ou effectué toutes les actions demandées[145], dans la case actuelle. Parfois, ils ont aussi esquivé le problème en utilisant des animations très brèves et lancées dès l'affichage de la case. C'est le procédé utilisé aussi par Malec, dont les *Turbomédias* sont quasi-intégralement animés[146]. Si ces animations vont, *a priori*, à l'encontre des règles que Gipo et moi avions listées, elles ne mettent pas en concurrence temps de lecture de l'image avec le visionnage, précisément parce qu'il s'agit de séquences animées très brèves et, littéralement, surgissantes. Conjointement à ces animations brèves, de l'ordre de la fraction de seconde, au moment où l'image s'affiche, Malec utilise également des animations en boucle. Celles-ci permettent d'animer un élément en permanence et aussi longtemps que le lecteur met de temps à lire les textes. Malec use sans vergogne de ce procédé pour animer les expressions et le regard de sa femme, protagoniste, comme lui-même, des histoires anecdotiques et pseudo-autobiographiques qui font le contenu de son blog.

D'autres palliatifs existent. Groensteen mentionne notamment le fait de proposer au lecteur un moyen de déclencher un son ou une animation quand il le souhaite. Cela fait partie de la panoplie des procédés que j'ai utilisés dans *Aldwin et Caboche*[147], en plus des procédés de verrouillage des cases et de boucle que j'ai utilisés également. Réalisée alors que j'étais en troisième année de Licence, *Aldwin et Caboche* est une bande dessinée numérique conçue pour CD-Rom. Les deux héros sont des sortes de Mickeys dégénérés. Le petit et maigrelet Aldwin y campe le rôle d'un savant. Il est accompagné du volumineux et non moins imbécile Caboche, qui est aussi son cobaye et souffre-douleur attitré. Ils sont tous deux conscients de leur nature de personnages de bande dessinée. L'histoire s'ouvre sur leur prise de conscience qu'ils sont désormais affichés sur un écran au lieu d'être imprimés sur

144. Édouard Lussan, *Opération Teddy Bear, op. cit.*
145. Il est à noter que les problèmes qui se posent quant à la conjugaison des temporalités lectorielle et audiovisuelle se posent aussi en ce qui concerne la temporalité de l'interactivité. Pour ma part, je les ai évité, aussi bien dans *Prise de tête* que *Romuald et le tortionnaire*, en rendant la manipulation des modules interactifs indépendante de la lecture et de l'avancée dans l'histoire. Le lecteur pourrait aussi bien tout parcourir sans jamais manipuler quoique ce soit.
146. Voir son blog : http://leblogamalec.blogspot.fr/
147. Anthony Rageul (alias Tony), *Aldwin et caboche crèvent l'écran!*, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

une page. Dès lors ils explorent leur nouvel univers en essayant selon les cas de s'y adapter ou de le modifier pour qu'il corresponde mieux à cet écran. Le passage qui nous intéresse est quand Aldwin et Caboche découvrent que le second peut émettre des sons et parler réellement. Tous deux vont alors rechercher un moyen pour que le lecteur n'ait pas à se demander de quelle case provient le son. Après un palliatif – système de verrouillage des cases tant que tout n'a pas été entendu dans l'une d'elles – le lecteur pourra déclencher les répliques d'Aldwin (dans des bulles) et de Caboche (sons) en survolant leurs nez respectifs. Toutefois ici, une fois une réplique lue ou entendue, le lecteur ne pourra pas la réactiver à volonté.

Si l'on y regarde de plus près, tous les procédés que nous venons de voir ne font qu'alterner séquences audiovisuelles et passages de lecture. Qu'elles soient lancées automatiquement ou activées par le lecteur, il faut en général attendre qu'elles soient terminées pour passer à la suite – quand le système empêche de passer à la suite et impose une attente ou quand, plus simplement, il laisse cette possibilité ouverte mais que le lecteur attendra néanmoins d'avoir vu ou entendu tout ce qu'il y avait à voir ou à entendre. Pourtant , il existe un moyen de conjuguer réellement les deux temporalités. Vincent Giard ou encore Iris et Zviane ont employé ce moyen.

1.2.3.2. Exemple des « images mouvementées »[148]

De mars 2009 à septembre 2011, Iris et Zviane ont narré à tour de rôle les histoires de boulot, d'amitié, de cœur et de « fesses » de Jasmin et Jean-Seb, jeunes québécois qui ont la garde alternée de Legolas, un chat particulièrement laid. Chaque nouvelle note de blog* est écrite et dessinée alternativement par les deux auteures, qui usent d'un ton et d'un humour tendres. Dans l'ensemble, le blog est simplement un support de diffusion des planches qui ne font pas intervenir les technologies du web dans la production du sens. On notera simplement que la lecture se fait verticalement, en faisant défiler de longues bandes. Celles-ci ne sont néanmoins que des empilements de planches prévues au format papier. Les auteurs confiaient d'ailleurs dans une interview[149] que, depuis que la sortie d'une version papier était confirmée, elles structuraient plus attentivement leur récit ; et on peut supposer qu'elles font également attention à calibrer leurs pages pour ce futur album.

Un épisode sort de ce schéma global, celui du 1er octobre 2010[150]. Dans l'épisode qui précède, Jean-Seb se trouve contraint de passer chez Claire, une de ses anciennes conquêtes. La discussion est

148. Nous empruntons l'expression à Julie Delporte, « Les images mouvementées de Vincent Giard », *Du9*, avril 2009, http://du9.org/Images-Mouvementees-de-Vincent, consulté le 04/03/2011.
149. Marianne St-Jacques, « Iris et Zviane (L'ostie d'chat) : «notre but premier dans ce projet, c'est d'avoir du fun.» », interview de Iris et Zviane au sujet de L'ostie d'chat, ActuaBD, http://www.actuabd.com/Iris-et-Zviane-L-ostie-d-chat, consulté le 20/04/2011.
150. Lien direct de la note : http://legolaslove.canalblog.com/archives/2010/10/01/19208609.html

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

gênée. Bien que Claire sorte désormais avec Steph, l'ami de dix ans de Jean-Seb, ce dernier va finir par l'embrasser. Dans la note suivante, celle qui nous intéresse, ils se laissent tous deux aller à leur désir, et nous assistons à une scène d'amour aussi passionnée et intense qu'enjouée. Pour accentuer ces caractères, Zviane a utilisé l'animation. La planche se présente comme une juxtaposition de mini-séquences animées. Par analogie avec le cinéma et la vidéo, on a affaire à une sorte de *split-screen* dans lequel chaque case contient une séquence différente. Toutefois la comparaison s'arrête là : les cases ne sont pas régulières comme les portions d'un écran divisé, et surtout, les séquences ne sont pas des événements qui se passeraient en parallèle. Nul besoin ici d'assister à l'ensemble d'une séquence, du début à sa fin, avant de passer à la suivante. En effet, il s'agit de boucles, et non de réels « passages » de l'histoire. Nous voyons ainsi dans la première case Jean-Seb entraîner Claire dans une sorte de pas de danse. Quelques pas... qui ne mènent nulle part : pas de point de départ, pas de point d'arrivée, Jean-Seb fait sans cesse le même pas en avant, Claire dans ses bras le même pas en arrière. Deuxième case, Jean-Seb commence à caresser et déshabiller Claire : ses mains s'agitent dans le même geste perpétuel. Troisième case il dégrafe le soutien-gorge de sa partenaire : là encore sa main s'agite frénétiquement sur les attaches. Et puis les personnages s'allongent et font l'amour. Leurs va-et-vient sont réellement mis en mouvement, leurs corps frétillent, leur respiration est haletante... Leur orgasme prend des allures de feux d'artifices avec un fond rayonnant et l'exclamation *« EN MÊME TEMPS! »* clignotant comme le néon d'une enseigne.

Jamais on ne visionne une séquence animée qui nous montrerait une suite d'actions telle que *dégrafer le soutien-gorge + le retirer*. On comprend ce qu'une séquence de ce type aurait de problématique. Soit elle ne serait diffusée qu'une fois, et obligerait le lecteur à la visionner intégralement avant de passer à la case suivante, contraignant alors son rythme de lecture. Elle poserait aussi un problème technique : il faudrait qu'elle démarre uniquement quand l'animation de la case précédente serait terminée, et celle de la case suivante ne démarrerait également que quand le soutien-gorge serait retiré. Soit elle tournerait en boucle, on verrait Jean-Seb retirer le soutien-gorge, puis le remettre, puis le retirer, puis le remettre... Stephen Vuillemin, auteur en 2013 de la série *Lycéennes* dans la revue numérique Professeur Cyclope, n'évite pas ces écueils. S'il est passé maître dans les planches animées, en convoquant une très intéressante esthétique *low-tech*[*] qui rappelle les débuts du gif animé[*], lecture et visionnage entre chez lui en concurrence. Les animations font passer le récit d'un état à un autre état. La difficulté à lire y est de plus augmentée par le fait que ces animations tournent aussi en boucle : tel événement se répète, la lecture se fait sur le mode d'un visionnage de micro-séquence qui semblent remonter sans cesse dans le temps. À l'opposé, toute la subtilité de la

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

page de Zviane réside dans cette double ingéniosité : celle d'avoir utilisé des animations en boucle et d'avoir fait en sorte qu'aucune des micro-actions animées ne fasse passer le récit d'un état à un état suivant. Cela, c'est l'enchaînement des cases qui s'en charge. On peut dire que les animations ne « sortent pas de leur case », n'empiètent pas sur la conduite de la narration par le découpage. Elles ne servent pas non plus à remplacer des actions qui nécessiteraient plusieurs cases pour être représentées. Chacune de ces animations n'a besoin que d'une case pour cela. D'ailleurs, Zviane a posté par la suite une nouvelle planche qui fait écho à celle-ci[151]. Jean-Seb se retrouve chez Natasha avec qui il rejoue la scène d'amour avec Claire. La planche reprend exactement le même gaufrier et les mêmes scènes. Claire y est simplement remplacée par Natasha. Case par case, l'histoire est rejouée. Mais ici point d'animation. Natasha est ivre, et ne couche avec Jean-Seb que parce qu'elle a besoin d'argent. Si Jean-Seb est aussi fougueux qu'avec Claire, l'ambiance devient vite beaucoup plus lourde, et la belle énergie de Jean-Seb disparaît très vite face à une partenaire littéralement inerte. La comparaison des deux planches est très intéressantes sur deux points : elle montre bien que les séquences animées dans la première planche ne sont pas l'équivalent d'une séquence de plusieurs images fixes et que ces animations ne sont pas des « gadgets » tant elles sont indispensables à la compréhension des sentiments et de l'euphorie des personnages.

Le fait d'utiliser des animations cycliques et qui surtout ne font pas passer le récit d'un état à un autre permet de préserver l'hétérochronie de la planche de bande dessinée. Julie Delporte fait référence à ce terme proposé par Philippe Marion quand elle analyse une planche de Vincent Giard qui utilise exactement le même procédé que celle de Zviane. L'hétérochronie s'oppose à l'homochronie :

> « Dans un contexte hétérochrone, le temps de réception n'est pas programmée par le média, il ne fait pas partie de sa stratégie énonciative. Le livre, la presse écrite, l'affiche publicitaire, la photographie, la bande dessinée : autant de lieux d'hétérochronie. C'est dire que le temps de consommation du message n'est pas médiatiquement intégré, il ne fait pas partie du temps d'émission.[...] Un média homochrone se caractérise par le fait qu'il incorpore le temps de la réception dans l'énonciation de ses messages. Ces derniers sont conçus pour être consommés dans une durée intrinsèquement programmée. S'il veut recevoir normalement (contractuellement) ces messages, le destinataire doit ajuster son temps vécu de réception à celui de l'énonciation médiatique. Le spectacle cinématographique, les émissions de télévision ou de radio, sont prévus pour une adéquation énonciative de la durée. »[152]

151. Note du 25 avril 2011 : http://legolaslove.canalblog.com/archives/2011/04/25/20964893.html
152. Philippe Marion cité par Julie Delporte, « Les images mouvementées de Vincent Giard », *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Seul « bémol » : un fond sonore est disponible (mais facultatif). Il s'agit d'un petit morceau de musique que le lecteur peut activer par un clic. Celui-ci est bel et bien homochrone : l'écouter du début à la fin nécessite bien un temps d'écoute (le temps vécu de réception) égal à sa durée. Et celle-ci ne peut pas coïncider avec le temps nécessaire à lire la planche, chaque lecteur la lisant à une vitesse différente. Cela ne constitue pas une gêne pour autant : il ne s'agit que d'un fond sonore, qui souligne l'ambiance joyeuse de cette scène, et l'interrompre pour reprendre la lecture du blog* n'est pas dommageable sémantiquement ni narrativement.

Cette agitation du dessin, ces « images mouvementées » pour reprendre l'expression de Julie Delporte, éloignent évidemment de la bande dessinée. Cette bande dessinée numérique tend vers l'animation et le mouvement. Pourtant, elle vient renforcer une spécificité de la bande dessinée : elle met en exergue sa double temporalité. D'un côté, la séquentialité est respectée car c'est bien le découpage de la planche qui organise la narration, et non les séquences animées. De l'autre côté ces dernières, parce qu'elles bouclent, jouent pleinement sur la « durée » contenue dans les cases. Chaque case représente un moment plus ou moins long. Ces moments mis en mouvement deviennent des instants remarquables qui nous montrent combien les deux protagonistes profitent pleinement de leurs ébats amoureux et du plaisir partagé.

2. ESPACE : Au-delà de l' « hypercadre »

2.1. L'écran comme fenêtre : de l' « hypercadre » à l'espace à parcourir

2.1.1. La « toile infinie »[153]

2.1.1.1. Présentation d'exemples

Par convention, les interfaces de nos outils informatiques utilisent abondamment la fenêtre. L'espace de visualisation est compartimenté, chaque contenu se trouve ceint d'un cadre plus ou moins épais qui le tient à distance des autres. Ce sont là des rappels : le module « Fenêtres aléatoires » que j'ai créé pour Pierre Feuille Ciseaux s'appuyait sur le fenêtrage, tandis que le module « Toile infinie » jouait pleinement sur le défilement pour parcourir une grande image. C'est justement à la figure de la « Toile infinie » que nous allons nous intéresser maintenant. Nous pouvons qualifier ainsi tout dispositif qui joue du hors-champ, ou autrement dit qui ne fait pas coïncider les bords de l'écran ou de la fenêtre avec les limites du contenu affiché, limites qui se trouvent au-delà de celles de l'écran ou de la fenêtre. Nous entendons « fenêtre » dans un sens large. La « fenêtre » désigne toute zone

153. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, *op. cit*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de visualisation délimitée, qu'elle soit cernée d'un cadre ou non, et qui sépare bien un contenu à l'intérieur d'autre(s) contenu(s) à l'extérieur. Elle ne coïncide donc pas nécessairement avec les bords de l'écran. Quand nous situons les limites du contenu « au-delà » de celles de l'écran ou de la fenêtre, nous le pensons en terme de mise en page et qualifions tout ce qui déborde de cette fenêtre et qui reste donc caché à la vue du lecteur, c'est-à-dire à droite, à gauche, en haut et en bas de ce qui est visible dans ladite fenêtre.

La figure de la « toile infinie » a été largement discutée par les uns et les autres, et nous-même l'avons présentée dans notre mémoire de Master. Nous nous permettons ici de paraphraser notre présentation d'alors : la toile infinie, ou *infinite canvas*, est la proposition principale d'une forme pour la bande dessinée numérique que formule, voire prophétise, Scott McCloud à la fin de *Réinventer la bande dessinée*. Sa proposition consiste à considérer l'écran, ou la fenêtre, comme une fenêtre derrière laquelle on peut faire défiler une planche bien plus grande qu'elle. Cette planche peut potentiellement prendre une taille infinie : c'est la toile infinie. L'image peut sortir de la zone de visualisation : elle déborde non seulement « sur » le cadre, comme la couleur chez les pointillistes, mais aussi, en quelque sorte, au-delà du cadre. On pourrait penser à Pollock et au *all-over*, si ce n'était cette différence centrale : le *all-over* informatique, si on peut dire, rend, parce qu'il est interactif, les débordements accessibles au spectateur en faisant défiler le contenu de la fenêtre. Comme Groensteen, nous feignons de nous étonner que cette proposition soit le seul horizon que McCloud voit alors à la bande dessinée numérique. Cela s'explique en fait par les présupposés qui la fondent. Pour McCloud, l'invention de l'imprimerie et du livre aurait fait perdre à la bande dessinée son caractère capital : l'ininterruption de la ligne du temps représentée dans l'espace. Pour comprendre cette thèse, il faut avoir à l'esprit que McCloud considère comme ancêtre direct de la bande dessinée toute « carte du temps »[154] développant graphiquement une narration : peintures rupestres, codex précolombiens ou tapisserie de Bayeux sont des exemples auxquels il fait référence. Ces « proto-bd » ont ceci de particulier que tant que l'histoire n'est pas terminée, il n'y a pas d'interruption ou de suspension physique de la lecture. Tout se lit d'un trait en une seule bande sans page à tourner. Face à ces bandes ininterrompues, la page devient pour lui une prison dont les technologies permettent alors de s'évader.

La forme de la longue bande est la manifestation la plus évidente, et aussi la plus fréquente, de la « toile infinie ». Horizontale, elle a été utilisé notamment par Demian5. Verticale, elle est devenue la forme standard de la bande dessinée numérique sud-coréenne, le *webtoon*[*]. Elle a également trouvée

154. *Ibid.*, p. 210.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

une place de choix dans la blogosphère : la note longue à faire défiler est en effet une réponse directe aux contraintes de format imposées par les *templates*[*] de blogs. Elle en épouse alors parfaitement l'anatomie, et aussi l'ergonomie, bien plus que la planche traditionnelle. Souvent peu étendu en largeur, bordé d'une ou deux colonnes, le corps de la page de blog peut difficilement accueillir plus d'une image dans sa largeur. Les notes longues dont nous parlons sont justement des bandes dont la largeur correspond à une case et dans lesquelles les cases sont disposées les unes sous les autres, sans limite théorique de longueur. Elles se lisent en général aussi rapidement que le lecteur fait défiler la page dans un mouvement vertical vers le bas, et qui dans un même élan permet de consulter tout le blog, note après note, de la plus récente à la plus ancienne. Permettant de jouer sur le suspense ou la répétition, l'histoire humoristique sous forme de note longue verticale n'est rien de moins qu'un nouveau genre propre à la bande dessinée numérique, et plus précisément au blog-bd[*]. Bastien Vivès[155] en a fait sa spécialité, n'hésitant pas à multiplier les cases et à user d'itérations. Chaque case est ainsi une copie quasiment fidèle de la précédente, seules les bulles, les attitudes des personnages et de petits détails changent. Prévues pour être *scrollées*[*] à bonne vitesse, elles permettent à Vivès de s'appuyer sur la persistance rétinienne pour produire des effets comiques dans ses bandes, procédé qui rappelle les principes de la figure de l'apparition par fragment, dans un mode moins sophistiqué. Plus récemment, *Opération Opéra* ou encore la série *Une histoire de l'art*[156], de Philippe Dupuy et publiée dans la revue numérique *Professeur Cyclope*, usent à fond du défilement vertical, en utilisant toute la largeur de l'écran et en guidant le regard du lecteur littéralement « au fil » du dessin et des textes. D'autres, comme Galax et Aegir, mettent au point des systèmes dits de « *scroll* programmé »[157] qui permettent de faire surgir des images à différents moments de la lecture, en fonction du niveau où est arrivé le lecteur (en pixel), ou de sortir certains éléments graphiques du flux[*] et les maintenir dans leur position relativement à l'espace de la page-écran tandis que le reste défile, autorisant alors des jeux de superposition variable et provisoire. Ces exemples récents doivent conduire à faire de la bande verticale, programmée ou non, une figure à part entière, cousine ou fille de la « toile infinie ».

McCloud a mis en pratique lui-même à de nombreuses reprises la « toile infinie », que ce soit sous forme de longue bande verticale, horizontale, ou encore en escalier, imposant des changements de direction. Le lecteur est guidé dans ces changements de direction par une ligne qui relie les cases, véritable fil d'Ariane que McCloud appelle « chemin » (« *trail* »). C'est le cas dans *Zot! Online :*

155. Bastien Vivès, *Comme quoi*, blog, http://bastienvives.blogspot.fr/, consulté 01/08/2012.
156. *Vincent* Perriot, Simon Kansara, *Opération Opéra*, 2014, http://www.operation-opera.net/, seul le prologue est disponible à ce jour (juillet 2014). Philippe Dupuy, *Une histoire de l'art*, série démarrée en 2013 et toujours en cours dans *Professeur Cyclope*.
157. Voir ce billet du blog de Galax : http://www.galax-bd.fr/bd-numerique-et-scroll-programme-suite/, consulté le 24/07/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« Hearts and minds »[158], où il donne la forme d'une bande verticale à chacun des seize épisodes hebdomadaires, mais où plusieurs cases peuvent occuper la largeur, nécessitant un guide. Surtout, c'est pour lui l'opportunité de tester différents procédés de mise en page et de narrations permis par la toile infinie. Il décrit ces procédés : « Certains sont subtils, comme la variation des espaces entre les cases pour influencer la vitesse [de défilement] ou créer des intrigues « parallèles », au propre comme au figuré. D'autres sont plus grandiloquents, comme en troisième semaine avec la fameuse case de la chute de 6000 pixels de haut. »[159] Dans cette dernière, Zot et Jenny sont en chute libre, chute qui se manifeste d'autant plus sensiblement que le lecteur, main sur la souris, l'active lui-même en faisant défiler la case. Les différents instants de la chute sont représentés ensemble dans cette case. Mais entre chacun de ces instants, de longs espaces de ciel bleu permettent à McCloud de faire alterner la lecture entre le dialogue de Jenny et Zot et le texte-off de la narratrice (Jenny) placé à droite de la case et en vis-à-vis de ces zones de vide[160]. À partir de l'épisode 9, McCloud met en scène des intrigues parallèles. Les cases des deux intrigues alternent irrégulièrement les unes sous les autres, celles de la première intrigue étant décalées vers la gauche et celles de la seconde vers la droite. Les cases des deux intrigues sont toujours reliées par une ligne. Par cette mise en page, McCloud réussit à mêler alternance et parallélisme des deux intrigues simultanées. De plus, il ouvre la voie aux récits à parcours multiples, les deux intrigues résultant d'une bifurcation à un moment donné de l'histoire.

2.1.1.2. Espace dilatant

Boudissa note bien l'essentiel des écarts que la « toile infinie » manifeste avec la bande dessinée papier. Le premier d'entre eux est que le récit est désormais affranchi du rythme, ou plutôt de la scansion, imposée par la page, que l'on doit inévitablement tourner en arrivant en bas. Le fameux « suspense en bas de page » dont Hergé est l'un des maîtres n'est plus d'actualité, par exemple. Le deuxième écart qu'elle relève prend la forme d'une question qui présuppose, comme McCloud, que la bande dessinée aurait pour ancêtre les écrits ou les narrations graphiques sous forme de bandes ininterrompues. Boudissa se demande alors si la toile infinie favorisera l'abandon du cadre des vignettes, fluidifiant la lecture sous forme de bande longue, ou si au contraire ce cadre sera valorisé en ce qu'il sera le dernier repère rythmant la bande. C'est en effet ce qu'il pourrait devenir en l'absence d'autres repères spatio-topiques. Bien que l'agencement tabulaire des cases reste possible, la prédominance de la bande dans les incarnations de la toile infinie, ou autrement dit de l'alignement

158. Scott McCloud, *Zot! Online: « Hearts and minds »*, 2000, http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/index.html, consulté 01/08/2012.
159. Scott McCloud, Page d'accueil de *Zot! Online*, http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/index.html, consulté le 01/08/2012. Notre traduction.
160. Les dimensions des images et la largeur de la bande étaient prévus pour les résolutions standards de l'époque. Aussi ces procédés ne fonctionnent de manière optimale que si l'on adopte ces résolutions (800x600 ou 1024x768).

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

des cases les unes après les autres, évacue ces autres repères. Les cases ne connaissent plus de « site » propre dans la page puisque les limites de la page n'existent plus.

Chez Groensteen, le site est tout simplement l'emplacement de la case dans la page, les coordonnées que lui attribue la mise en page, indépendamment des considérations de découpage. Ce site confère plus ou moins de force à la case :

> « Il est fréquent dans les bandes dessinées que les vignettes se trouvent comme "automatiquement" renforcées par le seul fait qu'elles occupent l'un des emplacements de la page qui jouissent d'un privilège naturel, soit le coin supérieur gauche, le centre géométrique ou le coin inférieur droit – ainsi que, dans une moindre mesure, les coins supérieur droit et inférieur gauche. Nombre de dessinateurs ont assimilé cette donnée et font, de manière plus ou moins systématique, soit coïncider les moments clés du récit avec ces positions initiales, centrales et terminales, soit « rimer » les premières et dernières vignettes de la planche [...] »[161].

C'est une donnée qui ne peut plus être utilisée dans la toile infinie, car si dans le moment de son affichage, l'espace visible à l'écran connaît les limites de la fenêtre et que l'on peut attribuer des coordonnées aux cases relativement à ces limites, ce site s'évanouira dès lors qu'on fera défiler la bande, où une autre case viendra s'inscrire, tout autant provisoirement, à la place de la première – sauf dans le cas de « *scroll* programmé ». Le site d'une case ne connaît donc plus de coordonnées absolues et ne peut être déterminé que relativement aux autres cases. Ainsi on ne parle plus de la case en haut à gauche ou de la case du milieu, mais de la case qui suit telle case et qui précède telle case : la bande dessinée n'est plus que linéaire, toute autre forme de voisinage des cases n'existe plus. « Par conséquent, il est possible d'émettre l'hypothèse que l'espace ouvert de la page-écran déroulante uniformise la valeur de l'ensemble des emplacements occupés par les vignettes, puisqu'aucune localisation n'y est privilégiée. »[162]

Ce qui empêche de situer la case, c'est bien l'absence des repères physiques des limites de la page. Boudissa parle de l'écran comme d'un « espace élastique »[163]. Ce qu'elle ne dit pas, c'est si « l'hypercadre » devient lui aussi élastique. La notion, qui apparaît chez Benoît Peeters au détour d'une note[164] est définie comme suit par Groensteen : une « forme globale » constituée par les vignettes qui en sont « les fragments solidaires », et qui est « d'autant plus nette et consistante que les bords extérieurs des cadres vignettaux sont traditionnellement alignés. […] L'hypercadre est à la planche ce que le cadre est à la vignette. Mais à la différence du cadre vignettal, l'hypercadre n'enferme pas un

161. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 37.
162. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran*, *op. cit.*, p. 133.
163. *Ibid.*, p. 123 pour la première occurrence.
164. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée.,op. cit.,* p. 52, note 1.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

donné homogène et son tracé est, sauf exception, discontinu. » Si l'hypercadre est ce tracé imaginaire entourant l'ensemble des cases d'une page, alors il existe toujours dans le dispositif de la toile infinie. Mais Groensteen, tout en distinguant page et hypercadre, fait découler le second de la première, et rappelle qu'il « affecte en général l'aspect d'un rectangle, dont les dimensions sont à peu de choses près homothétiques à celles de la page »[165]. La notion d'hypercadre ne résiste donc pas à la « toile infinie » qui le dilate dans toutes les directions. L'écran est donc bien un « espace élastique » ou, plus exactement un « espace dilatant ».

Selon Boudissa, « L'élasticité de l'espace écranique […] permet de rendre la forme des séquences signifiantes et d'en faire un nouvel outil narratif dont l'utilisation peut être mise au service du récit [...]. Par conséquent, le fonctionnement de la mise en page s'inverse entre l'album et l'écran : au lieu de rendre signifiant l'espace rectangulaire de la planche par son découpage visuel, la page-écran déroulante permet de rendre signifiante la forme même de l'agencement des vignettes. […] La bande dessinée peut ainsi représenter n'importe quelle forme, sa structure d'assemblage n'est plus nécessairement rectangulaire comme dans l'album. Dès lors, la bande dessinée ne subit plus la structuration que lui impose son support, elle se déploie en fonction des exigences du récit. »[166] Le constat qui est fait ici valide les pressentiments de McCloud : « la "page" – ce que Will Eisner appelle la « méta-case » – peut prendre la taille et la forme qu'exige une certaine scène, aussi bizarre soit-elle, ou aussi simple soient ces tailles et ces formes »[167]. Étant donné que « n'importe quelle idée de mise en page peut prendre forme dans la "toile infinie" de l'écran », Boudissa en conclut que cela renouvelle « l'utilisation rhétorique, décorative ou productrice que peut en faire l'auteur selon son projet narratif »[168].

Nous approuvons l'ensemble de ces propos. Toutefois, Boudissa ne tire peut-être pas toutes les implications de ce constat. Le renouvellement de l' « utilisation rhétorique », « décorative » et « productrice » nous semble être l'enjeu principal soulevé par la toile infinie. Ces utilisations sont trois des quatre conceptions de la mise en page que propose Peeters[169], que nous avons déjà présenté plus haut mais que nous avions alors emprunté pour les employer dans un tout autre contexte. Nous en revenons ici à leur sens originel. L' « utilisation conventionnelle » correspond au « gaufrier » régulier, l' « utilisation décorative » met en avant l'aspect esthétique de l'ensemble de la planche, l' « utilisation rhétorique » plie les dimensions des cases et leur disposition au récit, l' « utilisation

165. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit*., p. 38.
166. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran.*, *op. cit*., p. 116.
167. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 233-234.
168. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran*, *op. cit.*, p. 117.
169. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, chapitre 2 : « Les aventures de la page », p. 47-80.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

productrice » dessine une matrice *a priori* dont le récit semble découler. Dans *Système de la bande dessinée*, Groensteen corrige la typologie de Peeters. Comme c'est la mise en page rhétorique qui est dominante dans la bande dessinée classique dont elle est de fait la norme, et comme la mise en page conventionnelle est plutôt une exception, il choisit de renommer cette dernière « régulière » pour éviter les confusions. Puis il propose une autre typologie, croisée celle-là. Selon lui, il y aurait quatre conceptions de la mise en page : régulière et discrète, régulière et ostentatoire, irrégulière et discrète, irrégulière et ostentatoire[170]. Discret et ostentatoire y expriment respectivement le fait que la planche « passe inaperçue » ou paraisse « classique », ou bien qu'elle attire l'attention sur elle pour elle-même parce qu'elle a été conçue avec une visée esthétisante. Boudissa explique très bien pourquoi cette grille de lecture est inapplicable à la toile infinie : « Aucun dispositif n'est imposé par la page-écran déroulante, il est donc possible de relativiser la réception de la mise en page déroulante comme "ostentatoire" puisqu'il n'existe plus de mise en page "discrète". En effet, le lecteur perçoit une mise en page comme ostentatoire en fonction de l'écart qu'elle créé par rapport à la norme implicite d'une mise en page discrète. Par conséquent, l'absence de normalisation de la mise en page dans l'espace extensible de l'écran ne permet pas au lecteur de repérer les mises en page ostentatoires qui s'en écarteraient. »[171] Aussi, le *Système de la bande dessinée* ne peut d'ores et déjà pas rendre compte de cette figure de la bande dessinée numérique, et c'est pourquoi nous repartons ci-dessous de la typologie de Peeters.

La mise en page conventionnelle a été exclue par Boudissa. Pourtant, si on on suit Groensteen, « conventionnelle » ne signifie en aucun cas « standard » mais « régulière ». Or, une mise en page régulière est tout à fait possible dans un dispositif relevant de la toile infinie : la version numérique de *Carré Carré Carré Carré*, de LL de Mars et Benoît Preteseille, en est un exemple[172]. Il s'agit d'un gaufrier géant débordant de la fenêtre et que l'on parcourt par défilement comme le nez collé à la page, à la manière de la matrice de quarante-mille cases imaginée par McCloud. Les bandes dessinées murales de Daniel Merlin Goodbrey, grands panneaux composés d'une multitude de cases minuscules et de dimensions identiques, pourraient se voir adaptées en version numérique de cette manière-là. Toutefois, c'est la mise en page rhétorique qui est, comme pour la bande dessinée papier, majoritaire. Comme elle n'est plus contrainte par les limites de la page, la mise en page ne consiste plus seulement en une négociation entre un agencement des cases soulignant les actions et

170. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 107-119.
171. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran.*, *op. cit.*, p. 131.
172. Réalisé sur un pan de mur lors de la troisième édition de la résidence Pierre Feuille Ciseaux, *Carré carré carré carré* a fait l'objet d'une version web (lien : http://www.le-terrier.net/graphistes/bdlldm/carre_preteseille/index.html) puis d'une version papier à faible tirage et façonnée à la main, aux éditions Polystyrène, en 2013.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la contrainte de l'hypercadre, mais concerne la « planche » même, laquelle peut avoir une forme et présenter un parcours de lecture en fonction du contenu. *La Véridique aventure d'un e-mail*[173] ne déroge pas à cette règle. Le lecteur suit un parcours particulièrement tortueux dont les changements de direction épousent plus ou moins les changements de scènes. Plus ou moins car la préoccupation première de Philipponneau a été de trouver des équivalents aux parcours qui existaient dans la version papier originelle. *La véridique aventure d'un e-mail* est en effet l'adaptation d'une bande dessinée offrant de multiples parcours de lecture, des boucles et des pliages, sur les deux faces d'une affiche de 48x48 cm. Si Philipponneau n'a pu rendre numériquement que deux des trois niveaux de pliages, s'il n'a pu rendre l'utilisation du recto et du verso (les personnages traversent la feuille par un vrai trou), il a trouvé dans la « toile infinie » le moyen d'assouvir sa tentative de repousser les limites de la page qui ne pouvait se réaliser pleinement sur papier (un support, même de grand format, reste limité physiquement par sa superficie). Outre les divers parcours, il reproduit dans la version numérique les différentes boucles, ou « morlaques » tels qu'il les appelle[174]. Ces passages sont des pièges dans lesquels tombent l'e-mail et le lecteur, et qui au terme de boucles plus ou moins longues, les font revenir sur leurs pas. Le dispositif du morlaque fonctionne particulièrement bien dans sa version numérique, puisqu'en faisant défiler la bande, on ne se rend compte que l'on a tourné en rond que lorsque nous revenons à notre point de départ : le piège est redoutable. Utilisation rhétorique de la mise en page, ces boucles sont vécues par les personnages comme des problèmes techniques ou d'orientation. Dans *Weirdness Pending*[175], Daniel Merlin Goodbrey met en scène plusieurs bribes d'histoires, consistant en une série d'interrogations métaphysiques relevant de l'absurde, croisée avec le récit d'un narrateur, en texte *off*, parlant de son père. Au terme d'une lecture nécessitant plusieurs changements de direction, indiqués par une ligne reliant les cases, le lecteur se rend compte que le parcours qu'il a effectué forme une spirale. C'est elle seule qui établie les liens entre ces différentes réflexions : par ce parcours, on comprend que toutes les questions que le narrateur et les personnages se posent tournoient dans un même mouvement, un même flux circulaire de la pensée. De fait, un regard critique pourrait reprocher à l'auteur de trop s'appuyer sur cette utilisation rhétorique de la mise en page au détriment du contenu. Il n'est d'ailleurs pas interdit de penser que ce dispositif relève d'une mise en page productrice et que Goodbrey a imaginé cette histoire expressément pour pouvoir utiliser cette bande en forme de spirale. L'utilisation décorative est donc peut-être, finalement, la seule

173. Olivier Philipponneau, *La Véridique aventure d'un e-mail*, auto-édité, 2004. Version numérique et papier ne font qu'une : le CD-rom est encarté dans l'album, et l'histoire dessinée se poursuit sur sa face imprimé. La version numérique est aussi disponible à cette adresse: http://www.philipponneau.com/illustrateur_freelance/bd_experimentale/fr_lovyoo/fr_lovyoo.html, consulté le 29/07/2014.
174. Olivier Philipponneau, *La véridique aventure d'un e-mail. Bande dessinée expérimentale*., dossier de présentation de la bande dessinée numérique éponyme, ESAG, Penninghen, 2004. Il emprunte ce terme à l'Oubapo et à la contrainte du « morlaque », contraction de « mord la queue ».
175. Daniel Merlin Goodbrey, *Weirdness pending*, 2002, http://e-merl.com/wpend.htm, 2002, consulté le 11/02/2007.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui soit la moins crédible dans l'espace dilatant. McCloud imagine[176] par exemple profiter de la « toile infinie » pour réaliser une planche en forme de visage de profil[177]. L'objection que fait Boudissa est ici pleine de sens : « pour que la bande dessinée puisse bénéficier du renouvellement de ses possibilités de mise en page, il est indispensable qu'elle soit lue dans un écran suffisamment grand. Comment le lecteur peut-il apprécier la forme spécifique d'une mise en page si celle-ci défile vignette par vignette dans un petit écran de téléphone portable? »[178] Comment visualiser la forme du visage si on n'en voit qu'un morceau? En réalité, Boudissa émet cette objection à l'encontre de tous les dispositifs de la toile infinie ; elle propose d'ailleurs deux types d'interface pour remédier au problème. Après notre analyse des différentes conceptions de la mise en page, nous pensons non seulement que son objection ne peut s'appliquer qu'à la mise en page décorative, mais nous pensons de plus que, concernant les autres types de mise en page, c'est le contraire qui se produit. Sans anticiper sur la partie qui sera consacrée à l'interactivité, nous ne devons pas oublier que le lecteur est actif. C'est lui qui fait défiler la bande ou toile infinie, aussi il vit vraiment le parcours et s'en fait une image mentale. Ce n'est donc rien de dire que les divers changements de direction soulignent la narration et sont marquants. Ce qui vaut pour la mise en page rhétorique vaut aussi pour la mise en page régulière. Si on reprend l'exemple du gaufrier géant, voici un dispositif, une planche dont on ne voit pas la fin. Quel que soit la direction, des cases, encore des cases, toutes de la même taille (ou proportionnelles à une case de base) : ce n'est plus seulement à une régularité que l'on aurait affaire mais à une mise en page obsessionnelle, industrielle et implacable. Enfin, une mise en page de type productrice tend par sa nature à mettre en valeur le dispositif, puisque le récit lui-même aura cette fonction.

Une fois de plus, le *Système de la bande dessinée* de Groensteen a été mis en échec par une figure de la bande dessinée numérique. En revanche, nous avons pu convoquer un autre théoricien « classique », Benoît Peeters, dont nous avons vu que la typologie des mises en page est applicable à la « toile infinie ». Il n'y a donc pas ici de brèche faite dans le cadre théorique traditionnel, la toile infinie venant même affirmer encore plus certaines mises en page, particulièrement la mise en page rhétorique. Seules les notions de page et d'hypercadre ne sont plus valides. Chez McCloud, la page disparaît au profit de la « toile infinie », chez Boudissa de l' « espace élastique », chez nous de

176. Scott McCloud, *Reinventer la bande dessinee*, *op. cit.*, p. 231.
177. Ce qui peut tout à la fois être décoratif et rhétorique. Le fait qu'une planche puisse relever de plusieurs catégories en même temps est reproché par Groensteen à Peeters. Pour notre part, cela ne nous gêne en rien car nous savons bien, en tant qu'auteur, que la réalisation d'une planche revient souvent à trouver le juste équilibre entre l'un ou l'autre des types de mise en page. Groensteen voit bien que Peeters s'est placé lui aussi du côté de l'auteur, négligeant les schéma perceptifs du récepteur. Là non plus, nous ne le suivons pas : une planche combinant deux types de mise en page sera reçue comme telle.
178. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran.*, *op. cit*., p. 118. Nous noterons au passage que cette remarque nous rappelle qu'un dispositif relevant du diaporama et dont la transition entre les cases s'effectue au moyen d'un glissement, une case chassant celle qui la précède de l'écran, ne s'apparente pour le lecteur à rien d'autre qu'une longue bande qui défile, et relève donc aussi de la figure de la toile infinie.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

l' « espace dilatant », expression plus métaphorique mais qui s'appliquera plus largement à toutes les formes d'appropriation du hors-champ.

2.1.2. Hors-champ et « péri-champ »

L'espace dilatant peut être vu à travers l'écran ou à travers une fenêtre de la taille de l'écran. C'est du moins de ce dispositif dont il a été question. La page infinie se situe alors en quelque sorte au premier plan, « collée à la vitre ». Mais elle peut tout aussi bien passer à l'arrière-plan, être ainsi masquée par ce qui est affichée au premier plan, en ne laissant entrevoir d'elle que ce qu'un trou dans le premier plan permet. Autrement dit, une première couche, un premier « écran » opaque peut comporter une ou plusieurs zones de visualisations de dimensions modestes, lesquelles sont comme des trous de serrure à travers lesquels on peut voir le ou les espaces dilatants relégué(s) à l'arrière-plan. Dans *L'origine*[179], Marc-Antoine Mathieu démontre magistralement que la bande dessinée est prédestinée à percer, physiquement, la planche. Il y met en scène un dispositif consistant en une case évidée. Cette « anti-case » offre une fenêtre temporelle sur le passé quand on rabat la page en question sur la précédente, et sur le futur quand on rabat la page sur la suivante. De façon similaire, on peut imaginer une case agissant comme une fenêtre et faisant office de zone de visualisation à travers laquelle on verrait une autre épaisseur qui se cache derrière la planche. Dans une telle zone, on peut, comme dans l'écran ou la fenêtre, unité de référence de la « toile infinie », faire défiler un contenu, une planche, une image bien plus grande qu'elle, une « case infinie ».

Randall Munroe fait une démonstration extrême de ce dispositif sur son blog-bd* *xkcd*, sous le titre *Click and Drag*[180]. Après une introduction rapide de trois cases, son personnage « bâton » s'étonne de ce que le monde soit si grand. Et c'est ce monde que nous explorons avec lui dans la quatrième case. Celle-ci présente un cadre d'environ 740x470 pixels enfermant un paysage en « ombres chinoises », minuscule fraction du vaste monde annoncé. Comme le titre et l'info-bulle nous l'indiquent au survol de la planche, il nous faut parcourir ce monde par un système de *click and drag* (glisser-déposer*). Nous voilà alors parti pour une très longue exploration, parcourant ce paysage, découvrant de multiple saynètes et de nombreux parcours alternatifs plus ou moins cachés (tout un réseau de galeries souterraines par exemple). Les dimensions de l'image que nous découvrons petit à petit rendent le dispositif très impressionnant : illustration parfaite de la figure de la « case infinie ». Mais ici, l'exercice reste finalement assez vain précisément parce que le dispositif est sur-valorisé, de même que le dessin en noir et blanc, par rapport à l'histoire. D'ailleurs, il n'y a pas réellement

179. Marc-Antoine Mathieu, *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, tome 1 : *L'Origine*, *op. cit.*
180. Randall Munroe, « Click and Drag », blog *xkvd*, note du 19/09/2012, http://xkcd.com/1110/, consulté le 06/10/2012.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'histoire, puisque l'introduction n'est qu'un prétexte visant à justifier ce dispositif, lequel ne propose que l'exploration d'une grande image, sans apporter de « suite » à l'introduction et ne présentant lui-même que quelques saynètes disparates. Au final, nous ne pourrons analyser les enjeux de la « case infinie » grâce à *Click and Drag*, et nous nous rabattrons sur un passage de *Aldwin et Caboche*[181].

Après de nombreuses péripéties touchant au système de navigation, aux parcours multiples, au son ou encore à l'animation, Caboche, qui s'est emparé d'un ordinateur de contrôle, décide de se venger des humiliations qu'Aldwin a pu lui faire subir. Dans le passage qui nous intéresse, Caboche a joué un de ces mauvais tours à Aldwin. Ce dernier se retrouve menacé par un étrange grognement animal venant de l'extérieur de la case. Il fait aussitôt remarquer au lecteur qu'il est en présence d'un « magnifique hors-champ ». Cette remarque est en fait un indice : le lecteur, pour avoir accès au bouton permettant de passer à la page suivante, doit impérativement dévoiler ce hors-champ. Pour cela, il doit survoler la case, qui contient deux zones sensibles, l'une permettant de faire défiler son contenu vers la droite, l'autre permettant de le faire ensuite défiler vers la gauche. On découvre ainsi un chien menaçant qui était caché hors-champ de cette zone de visualisation, et littéralement sous les cases voisines.

Nul besoin de rediscuter ici l'aspect théorique du contenu à faire défiler dans la case : la « case infinie » calque à ce sujet la « toile infinie ». Par contre, c'est la notion même de case, et les notions afférentes au hors-champ et au péri-champ qui sont à traiter. La case infinie met en tension le contenu dilaté de la case avec le reste de la page qui prend place par-dessus ce contenu.

Si la case de bande dessinée peut supposer un hors-champ virtuel ou métaphorique, Peeters rappelle qu'elle ne présente pas un prélèvement d'une scène plus étendue, ce qui la différencie profondément de l'écran du cinéma. Pour autant son cadre, s'il isole son contenu de l'extérieur, n'a pas pour fonction de la clore comme un tableau pour en faire une totalité. Peeters insiste sur l'incomplétude de l'image qui l'oriente nécessairement vers un avant et un après. Une case prise seule, comme il le démontre avec la sérigraphie d'une case extraite d'un album de *Blake et Mortimer*, ne peut être appréhendée comme un tableau, tant ses manques sont perceptibles. Ce sont ces manques qui la laissent ouverte, et comme par un appel d'air, la font tendre vers l'extérieur, vers un amont et un aval suggérés. La case entretient donc des relations spéciales avec les cases qui précèdent et suivent, instaurant des séquences. Elle entretient aussi des relations avec l'ensemble des cases de la page et

181. Anthony Rageul (alias Tony), *Aldwin et caboche crèvent l'écran!*, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

même de la double-page, c'est-à-dire le « péri-champ ». « […] cet espace à la fois autre et voisin influence inévitablement la perception de la case sur laquelle les yeux se fixent »[182].

Il se pourrait bien que notre case infinie soit plus proche de l'écran de cinéma. En effet, elle est centrifuge[183] car elle oriente le regard vers l'extérieur : la bulle du grognement pointe vers l'extérieur, Aldwin désigne quelque chose qui se trouve hors-champ et qu'un *travelling* nous permet de découvrir. Les relations qu'elle entretient avec le péri-champ seraient alors quelque peu différentes de celles prévues par le cadre théorique traditionnel. Pour analyser cela, on peut voir ce que le cadre de cette case infinie conserve ou pas des six fonctions que Groensteen attribue au cadre dans *Système de la bande dessinée*[184].

Les fonctions « expressive » et « séparatrice » ne sont pas remises en cause. Si notre exemple n'use pas de la première, rien n'empêcherait que le cadre de notre case infinie soit cerné par un trait au graphisme particulier, ou encore de jouer sur les dimensions de la case, dans des buts esthétiques ou symboliques. La seconde y est toujours pertinente : dans cette page-écran, le contenu de chaque case est bien distinct de celui des cases avoisinantes, séparées qu'elles sont par leurs cadres respectifs doublés de l'espace blanc. La case est toujours nettement délimitée, le chien ne chevauche pas les cases voisines, pas plus qu'il n'est dessiné dedans. On sait aussi que ce qu'Aldwin désigne du doigt, ce n'est pas l'occurrence de lui-même dans la case voisine. Le hors-champ n'entre pas en conflit avec le péri-champ. Il n'en est pas de même pour les autres fonctions.

La fonction « rythmique » est perturbée. En effet, la lecture suppose ici un temps d'arrêt manifeste sur la dernière case, le temps de jouer. L'interaction impose une pause dans la lecture, sortant le lecteur du flux rythmique qu'elle suppose. Ce n'est pas le lieu de traiter des questions d'interactivité mais il est bien évident qu'elles sont centrales et que nous y reviendrons. Nous nous contenterons ici de l'aspect strictement formel. Pour Groensteen, « chaque vignette nouvelle précipite le récit et, simultanément, le contient. Le cadre est l'agent de cette double manœuvre de progression/rétention. »[185] Ici, ce n'est plus le cadre qui est cet agent, mais une « force extérieure », que d'aucun qualifierait de « parasitaire », celle de l'intégration d'un module nécessitant une action du lecteur et une double-lecture, avant et après cette action.

Les dernières fonctions sont moins touchées par le fait de l'interaction que par la présence du hors-champ. Si le cadre a toujours un effet « structurant » dans la planche par son format habituel ne bousculant pas l'agencement des cases, son action structurante vers son contenu est nulle. Ou plus exactement, ce n'est plus un seul et même cadre de référence qui a une action structurante et sur

182. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 21.
183. Peeters emprunte le terme à André Bazin, *Ibid*, p.20.
184. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.,* chapitre 1.7.
185. *Ibid.*, p. 56.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la composition de la planche, et sur la composition de la case. En effet, le contenu de la case n'est plus informé par le cadre visible dans la planche, mais par son cadre propre, qui en fait deux fois la largeur. Ce n'est plus ici le même cadre qui assure la fonction structurante sur l'extérieur et sur l'intérieur de la case. La fonction de « clôture » connaît aussi ce dédoublement du cadre. Cependant, cette fois-ci, celui-ci n'intervient pas pour les tâches de la fonction de clôture, mais au profit d'une nouvelle fonction. Le cadre, rappelle Groensteen, « se contente de circonscrire. Il délimite une aire offerte à l'inscription d'un dessin et, le cas échéant, d'énoncés verbaux. »[186] Il précise que même si l'image suppose un hors-champ, l'auteur ne l'aura probablement jamais dessiné. Le hors-champ demeure une pure « virtualité » et le cadre, à la différence du cinéma, ne sert donc pas à sélectionner un fragment d'une image plus grande, sauf dans le cas où l'auteur recadre un dessin pour réaliser la case. A ce titre, la fonction de clôture ne peut être attribuée qu'au cadre au sein duquel a été dessinée la case infinie entière. Le second cadre, celui qu'on voit sur la page, n'a pas de fonction de clôture et est, au contraire, un outil de recadrage. La case infinie donne donc au cadre une fonction nouvelle : la fonction de recadrage[187]. Celle-ci s'oppose à la fonction de clôture et les deux ne peuvent donc être activées simultanément par un même cadre, qui se voit être dédoublé. Le cadre du moment de la création correspond au cadre de la case infinie et non à celui que le lecteur voit affiché et qui lui présente un recadrage du premier. Les deux sont dissociés. Attention cependant à ne pas généraliser trop vite : le dédoublement n'existe que si le contenu hors-champ prolonge celui de la partie visible de la case. Une case infinie peut tout aussi bien donner à voir, quand on la fait défiler, d'autres cases. Ainsi dans *Prise de tête*[188], le dispositif utilisé, répondant à la figure de la case infinie, est un puzzle qui permet de remplacer chacune des six cases affichées par une autre que le lecteur choisi parmi quatre possibilités. Ce dispositif fait strictement coïncider le cadre de la case « trou de serrure » avec le cadre des cases cachées. Aussi le cadre n'a pas pour fonction de recadrer, mais uniquement de clore.

La fonction « lecturale » pour finir, connaît le paradoxe de ne plus répondre exactement à la définition de Groensteen mais de se voir quand même mise en exergue. « […] un cadre est toujours l'indice d'un quelque-chose-à-lire. Lorsqu'il "rencontre" un cadre, le lecteur est tenu de présupposer qu'il y a là, à l'intérieur du périmètre tracé, un contenu à déchiffrer. »[189] Dans nos exemples de cases infinies, le contenu à déchiffrer ne tient pas tout entier dans le périmètre dessiné par le cadre. La définition de cette fonction est donc en partie caduque. D'un autre côté, le dispositif fait que, non content de déchiffrer un contenu, le lecteur va littéralement explorer celui-ci, la main sur la

186. *Ibid.*, p. 50.
187. Nous corrigeons là nos propos tenus lors du colloque *Hybridations textes et images*, Université François-Rabelais de Tours, 13 mai 2011. Nous y validions la fonction de clôture car nous ne percevions pas ce dédoublement des cadres.
188. Anthony Rageul (alias Tony), *Prise de tête*, chapitre « La pharmacienne et le charlatan », accès direct : http://www.prisedetete.net/pdt/m03p01.html .
189. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 64.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

souris, jouant du survol dans *Aldwin et Caboche* ou des ascenseurs dans *Prise de tête* (chapitre « La pharmacienne et le charlatan »). L'incitation à se plonger dans l'image contenue dans le cadre est donc plus forte et suivie de plus d'effets.

Finalement, les fonctions du cadre ne nécessitent que de légers réajustements pour s'appliquer à la case infinie. Ce qui ressort bien plus sûrement de cette figure, c'est qu'elle offre une « plurilecturabilité » de tout ou partie de la page affichée. Ce terme provient une nouvelle fois de l'Oubapo, et englobe toutes les contraintes qui demandent à l'auteur d'offrir plusieurs sens et opérations de lecture à partir d'un même matériau, une seule planche ou plus. Que cela passe par des strips croisés, des pliages, des *upside-down* ou des palindromes, il en résulte que le lecteur est en face de multiples récits obtenus par lectures et relectures de la ou les planches, parfois après une opération de sa part (retournement de la page, pliage, etc.).

C'est dans une certaine mesure ce qui se passe dans *Aldwin et Caboche*. Bien sûr, une fois le chien rendu visible dans la case, relire la planche comme telle n'a pas de sens : il semble peu logique de voir ce chien apparaître soudainement. Mon intention était ailleurs : faire accéder le lecteur à une signification cachée. Dans un premier temps, sa lecture lui indique qu'Aldwin est menacé, il apprend dans un second temps par quoi. La case cache une double signification, un double sens, qui m'a permis de jouer ici avec une forme de suspense et de plaisir de la découverte; certainement elle permettrait de jouer ailleurs avec bien d'autres modalités.

Dans le chapitre « La pharmacienne et le charlatan » de *Prise de tête*, les cases ne peuvent prendre sens qu'une fois qu'on a trouvé le bon assemblage, ou, autrement dit, une fois que dans chaque « cellule » du tableau, on a fait apparaître la bonne case. J'ai voulu mener le lecteur vers une seule lecture. Cela n'enlève rien à la duplicité des images, qui peuvent être assemblées différemment sans que cela soit choquant, parce qu'elles entretiennent aussi des rapports autres que directement narratifs les unes avec les autres.

Mais dans sa mise en pratique la plus simple, et peut-être la plus évidente, bien que nous n'ayons pas connaissance de telles réalisations, la case infinie prolongerait totalement les plurilecturabilités oubapiennes, proposant au lecteur de remplacer une ou des cases par une ou plusieurs autres, et l'invitant ainsi à relire la page sous un jour nouveau. Que le reste de la page soit soumis à plusieurs lectures ou non, il reste que la case infinie a pour principe fondamental de rendre modifiable, ou échangeable, son propre contenu. Elle offre alors plusieurs lectures d'elle-même, qui font accéder la séquence concernée à la plurivocité, ou à tout le moins à l'équivocité. En cela, cette figure poursuit

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la tendance amorcée par la bande dessinée durant la dernière quinzaine d'années à des relations plus poétiques que causales ou narratives entre les cases.

2.2. L'écran comme boîte : de l'espace plan à l'espace à pénétrer

2.2.1. L'épaisseur de la planche

Jusqu'à présent, nous avons parlé de hors-champ à propos du contenu qui déborde de la zone de visualisation et reste donc caché à la vue du lecteur. Mais, dans une acception élargie – extrapolée – nous pouvons aussi qualifier de hors-champ ce que la planéité de l'image ne nous révèle pas d'emblée : sa profondeur et son épaisseur sous-jacente, allant jusqu'à la simulation de mondes grâce aux techniques de la 3D.

Certaines formes de bande dessinée numérique mettent à contribution l'épaisseur de la planche. Celle-ci transformerait alors le dessin en haut-relief ou bas-relief. Cette analogie nous est apparue à travers deux exemples de notre corpus qui exploitent une particularité héritée des logiciels de retouche d'images et de la conception de site web : le fait que l'image se construit par empilement de différentes couches ou calques. C'est cet empilement qui, tel un mille-feuilles, donne une certaine épaisseur à la planche composée de plusieurs couches. Mais nous n'aurions pas relevé cette figure si l'empilement en question ne s'était pas manifesté clairement. En effet, toute image passée par un logiciel de retouche d'images ou tout site web, bien que constitué d'un empilement de calques*, reste visuellement une image plane dont les différentes couches paraissent rabattues ou aplaties. Dans certaines circonstances, l'empilement est rendu sensible par des jeux plastiques, esthétiques et narratifs sans lequel ces jeux ne pourraient exister.

2.2.1.1. Exemple d'un chapitre de Prise de tête

Le premier des deux exemples est la dernière page du chapitre « Les masques » de *Prise de tête*[190]. À la recherche de sa tête, dont la perte est le prétexte à sa quête, le personnage chute du tas de têtes qu'il était en train d'escalader quand le lecteur actionne la barre de défilement verticale du navigateur. J'ai travaillé la composition de cette image en trois calques superposés. Le calque contenant le personnage est au niveau intermédiaire entre le calque du décor et celui des contours des cases. Dans le fichier CSS*, j'ai positionné les calques* du décor et des cases selon des coordonnées absolues (*position :absolute ;*) tandis que le personnage l'est selon des coordonnées fixes (*position:fixed;*). Cela

190. Accès direct: http://www.prisedetete.net/pdt/m01p04.html

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

m'a permis de déterminer les positions du décor et des cases par rapport à la page tandis que celles du personnage le sont par rapport à la fenêtre du navigateur. Quand l'utilisateur actionne l'ascenseur, le personnage ne bouge pas alors que le reste de la page défile vers le haut : on a donc l'impression que le personnage chute devant le décor et passe de case en case jusqu'à s'écraser dans le tas de tête.

Dans notre mémoire de Master, nous avions déjà listé les remises en cause que cela impliquait pour la bande dessinée. Le déroulement du temps n'est plus traduit par la juxtaposition des cases sur la surface de la page : c'est l'intervention du lecteur qui fait défiler la page et active ainsi la succession des cases, la chute et le déroulement du temps. Également remise en cause, l'idée de présence simultanée d'un même personnage sur la même page dans des cases différentes. Ici un seul personnage traverse réellement (et non par seule suggestion via le dessin) les trois cases. Enfin, parce qu'en actionnant la barre de défilement le lecteur rend la technique visible dans une sorte de *making-of*, elle devient directement agissante dans la narration. C'est parce que l'image est dissociée en trois claques que ce dispositif est possible et que le personnage peut tomber. Mais ces remarques ne valent que pour cet exemple, et ne peuvent être généralisées en tant que propriétés des figures jouant de l'épaisseur de la planche. D'ailleurs, le second exemple joue sur des paramètres différents et développe une autre voie dans l'utilisation narrative des différentes épaisseurs de la planche.

2.2.1.2. Exemple de Hobo Lobo of Hamelin

Le deuxième exemple est une adaptation numérique de la légende du joueur de flûte de Hamelin par Stefan Živadinović[191]. Le conte se présente comme un site web dont chaque page présente un nouveau chapitre. Chacun de ces chapitres est une longue bande horizontale dans laquelle se succèdent des cases qui, bien que se démarquant clairement les unes des autres, ne sont pas séparées par des espaces inter-iconiques : ces strips sont constitués d'un seul tenant, donnant l'impression de n'être qu'une seule et longue image, et ce sont des éléments de décors qui viennent encadrer chacune des scènes. À mesure que l'on fait défiler la bande grâce à la barre de défilement horizontale du navigateur, des textes off apparaissent et disparaissent sous les cases et l'ambiance sonore évolue. À noter également que certains dessins sont animés : il s'agit d'animations en boucle apportant certains effets de dynamisme mais dont on n'a pas à attendre la fin pour pouvoir continuer de lire. Nous voyons donc que cette bande dessinée emprunte des formes multimédiatiques vues plus haut : c'est normal, car, comme nous l'avons dit en introduction de ce chapitre, les trois notions de temps, d'espace et de dispositif forment trois ensembles dont chacun, respectivement, appartient au suivant.

191. Stefan Živadinović, *Hobo Lobo of Hamelin*, http://hobolobo.net/, publication commencée en janvier 2011, toujours en cours à ce jour (avril 2012).

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

L'épaisseur de la planche s'y manifeste à travers un effet visuel particulièrement efficace mis au point par Živadinović, grâce à un *framework*[*] de sa conception, utilisant Javascript[*] et la bibliothèque jQuery[*], qu'il a nommé *Parallax scrolling storytelling framework*. Ce dernier simule l'effet optique de la parallaxe sur ses images. Rappelons que la parallaxe est le déplacement apparent d'un objet dû au changement de position de l'observateur. Quand on actionne la barre de défilement horizontale, la bande défile de droite à gauche ou de gauche à droite. Mais cette bande, qui rappelons-le semble faite d'un seul tenant, est en réalité composée de plusieurs calques empilés les uns sur les autres. Chacun de ces calques correspond à un plan plus ou moins éloigné : le plus fréquemment, Živadinović met en place un premier plan, un arrière-plan et trois plans intermédiaires. Ces plans ne défilent pas tous à la même vitesse : plus les plans sont éloignés, moins ils défilent vite. Ils se retrouvent ainsi décalés les uns par rapport aux autres. Il en résulte un effet de mouvement de caméra. Le lecteur a l'impression de se déplacer latéralement le long de la bande, passant de scène en scène comme on passe de tableau à tableau dans un musée. Si les dessins sont en deux dimensions, cet effet de parallaxe donne l'impression d'une certaine profondeur de l'image, les objets semblant changer de place les uns par rapport aux autres en fonction de la position de la caméra ; et d'une perspective qui paraît d'autant plus réelle que les objets représentés se déplacent mais que l'alignement des plans conserve toujours le même point de fuite resté immobile au centre du champ de vision.

2.2.2. Sous la surface

S'il y a épaisseur ou plusieurs couches, il y a possibilité de « gratter » pour dévoiler ce qui se trouve sous la surface. C'est la forme d'interactivité que j'ai choisi pour *Romuald et le tortionnaire*[192]. Si la manipulation demandée au lecteur est bien plus douce qu'un grattage, nous pouvons conserver cette image à l'esprit, et il s'agit bien de dévoiler des éléments.

Romuald remonte le fil de ses souvenirs, sa vie semble bien remplie. Pourtant, une fois les souvenirs démêlés, elle apparaît bien rangée, et même ennuyeuse, au point qu'il voudrait la voir pimentée. C'est le lecteur qui y contribue à travers six tableaux dans lesquels il peut intervenir. Les tableaux sont accessibles grâce à six boutons numérotés. Chacun d'eux se présente sous la forme d'une planche au fond gris, soit remplie d'images en noir donnant l'impression d'un *all-over* désordonné (tableaux n°1, 4 et 5), soit comportant plusieurs strips (tableaux 2 et 3). Le tableau n°6 est une exception qui clôt l'histoire et concerne le « piège » de l'illusion interactive – nous n'en parlerons pas tout de suite. La lecture se fait en survolant les planches avec la souris. Au passage sur les quelques zones sensibles que contient la planche, la structure réelle mais invisible de prime abord de celle-ci

192. Anthony Rageul (alias Tony), *Romuald et le tortionnaire*, in *bleuOrange, revue de littérature hypermédiatiqu*e, n°5, Montréal, Figura/NT2/uqam, 2012, http://revuebleuorange.org/oeuvre/romuald_et_le_tortionnaire, consulté en avril 2012.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

se dévoile (tableaux n°1, 4 et 5) ou bien des éléments cachés viennent modifier le sens des strips déjà affichés (tableaux 2 et 3). Dans le premier cas, des zones blanches apparaissent entre le fond gris et les images. Celles-ci opèrent une sélection de quelques images et les encadrent dans des cases ou des bulles reliées par un véritable fil d'Ariane indiquant le sens de lecture. Les souvenirs de Romuald surgissent ainsi de l'apparent chaos (tableau n°1), ou bien ses cachettes sont déflorées (tableau n°4), ou encore les actes qu'il commet quand il devient fou apparaissent au grand jour (tableau n°5). Dans le second cas, des variantes aux strips initialement affichés pimentent les principaux événements de la vie de Romuald (tableaux n°2 et 3). Il y a littéralement surgissement de l'image – ce dispositif s'appuie donc lui aussi sur une appropriation de « l'amnésie de l'écran ». Il répond aussi à l'idée de Groensteen d'afficher des variantes des cases quand on les survole ou qu'on clique dessus ; bien qu'il en fasse avant tout un outil de *making-of* grâce auquel il propose de présenter les dessins à différents stades de leur réalisation, envisageant déjà son utilisation pour des éditions critiques des œuvres.

En tous cas, voilà encore une fois une figure, une modalité de lecture, que ni le *Système de la bande dessinée*, ni, à notre connaissance, l'ensemble du cadre théorique traditionnel ne prévoient. En cela elle est propre à la bande dessinée numérique ; en cela le cadre théorique n'est pas apte à en rendre compte. Il y a là nécessité d'apporter une nouvelle proposition théorique, que celle-ci viennent s'ajouter aux théories établies, ou qu'elle inaugure peut-être une théorie propre à la bande dessinée numérique. Nous pourrions toutefois pour cela nous inspirer des contraintes oubapiennes. L'une d'elle, le « recouvrement », proposée par Groensteen[193], se subdivise en deux catégories de dispositifs, le pliage et la superposition. Cette dernière s'inspire de l'utilisation de pages imprimées sur des transparents, des rhodoïds, dans certains livres pour enfants. Les éléments imprimés sur le transparent viennent modifier par superposition l'aspect initial de la page d'avant ou de celle d'après dans le cas où il est inséré dans un livre. Groensteen imagine aussi la possibilité d'un jeu de planches et de transparents non reliés permettant toutes sortes de superpositions, telles que certaines planches documentaires dans des encyclopédies ou ouvrages pour la jeunesse. Ce qui n'était là que pure proposition d'exercice à contrainte de la part de Groensteen, que j'ai moi-même expérimenté[194], trouve sa concrétisation dans l'espace numérique. Cela prolonge directement les potentialités de la bande dessinée papier, voire révèle un potentiel non encore exploité. Pour autant, aux termes « recouvrement » et « superposition », nous préférons celui de « dévoilement ». En effet, nous envisageons le recensement et l'analyse des formes récurrentes de notre corpus du côté de leur réception par les lecteurs, à travers l'interface

193. Thierry Groensteen, « Un premier bouquet de contraintes », *op. cit*., pp. 13-59.
194. Anthony Rageul (alias Tony), « L'amour va / L'amour vache / Du dérapage / Du dérapage dans la grotte », in *Bévue*, n°6, Rennes, association Bévue, décembre 2008, p.32-35. Par superposition d'éléments imprimés sur un transparent sur la page d'avant et celle d'après, on obtient quatre histoires différentes.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui se présente à eux. Or, si en mettant au point un tel dispositif, l'auteur opère par recouvrement, le lecteur « soulève » les éléments superposés pour « dévoiler » ce qu'ils camouflent.

2.2.3. Espaces à pénétrer

Continuons de creuser sous la surface de l'écran : nous pourrons continuer longtemps, c'est un univers en expansion qui s'ouvre à nous. Si on peut concevoir l'espace dilatant comme un espace plan et frontal, situé au premier plan ou en arrière-plan, on peut aussi l'envisager comme un espace offrant une certaine profondeur. Si l'expansion de la page dans l'espace dilatant peut s'opérer en deux dimensions, sur l'axe des abscisses et des ordonnées, on peut aussi envisager qu'elle s'opère sur un troisième axe, celui de la profondeur. La planche se dilate ainsi en quelque sorte vers l'intérieur de l'écran, vers l'arrière, vers des zones que nous masque le premier plan de l'affichage, des zones hors du champ de notre regard.

Cette possibilité, McCloud l'avait également envisagée, proposant le système de navigation suivant : « Naviguer à travers une série de cases, chacune incrustée dans la précédente, pourrait donner l'impression de plonger plus profond dans une histoire. »[195] Il l'a lui-même mis en pratique dans *The Right Number*[196]. Dans cette bande dessinée, une seule case est affichée dans le cadre (occasionnellement deux, trois ou quatre). Au centre de cette case, une miniature de la case suivante est superposée à l'image. Cliquer sur celle-ci (ou bien enfoncer la barre d'espace ou la flèche haut du clavier) déclenche un effet animé de grossissement : l'ensemble de la case et la miniature qu'elle contient grandissent jusqu'à ce que la seconde remplisse tout l'espace disponible. Au centre de la nouvelle case, une miniature de celle qui la suit est affichée. Cet effet de transition entre les cases donne l'impression que l'on zoome, que l'on avance continuellement, de case en case, comme dans un tunnel. Ce procédé ne peut pas seulement être considéré comme un système de navigation tant il est déterminant dans la lecture et la signification de cette bande dessinée. L'interface et le contenu sont interdépendants : McCloud fait du système de navigation un élément signifiant. Le héros, suite à une coïncidence, est persuadé qu'un algorithme permet de dresser le profil physique et psychologique des gens grâce à leur numéro de téléphone. Il n'a alors de cesse de trouver le « bon numéro », celui de la femme qui lui correspondra vraiment. Le lecteur accompagne le héros dans le processus qu'il a entamé, celui d'une fuite en avant dans sa logique irrationnelle. L'effet d'avancée dans un tunnel, de plongée dans l'écran souligne donc le processus dans lequel s'est engagé le héros.

195. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, *op. cit*., p. 231.
196. Scott McCloud, *The Right Number*, 2003, http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html, consulté le 29/07/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Toujours droit en avant, dans un zoom perpétuel, c'est le dispositif que propose Marc-Antoine Mathieu dans *3 secondes*, bande dessinée sortie sous deux versions, en album et en numérique[197]. Il ne sera question que de la seconde, la comparaison n'ayant pas d'intérêt ici. Cette œuvre est entièrement basée sur une contrainte initiale : celle de relater les événements se produisant durant les trois secondes qu'une balle de pistolet met pour atteindre sa victime. Le dispositif numérique se présente comme un travelling avant représentant cette durée. Le temps que met une particule de lumière pour parcourir environ 900000 kilomètres. C'est donc à travers les « yeux » d'un photon que le lecteur voit. La particule rebondit sur toutes les surfaces réfléchissantes (ou plus exactement les pénètre, puisqu'elle avance toujours)[198]. Le lecteur traverse ainsi différentes scènes suggérant un complot dans le milieu du football et aboutissant à un meurtre. En fait de travelling, c'est une vertigineuse mise en abîme de toutes ces scènes s'imbriquant les unes dans les autres grâce aux jeux de reflets qui se déploie. La version numérique offre de « mener l'enquête » en visionnant la « bande », sous forme d'un travelling animé continu. Interactif, le lecteur a la possibilité d'en régler la vitesse, de le passer en arrière avec un curseur ou de faire des pauses, pour repérer des indices dans le flux d'images. Ici aussi, le dispositif est indissociable du sens et de la narration, l'interface est un contenu. L'espace dilatant tire ici la bande dessinée plane vers l'arrière, lui donnant la forme d'un tunnel sans fin.

Soyons bref : rien dans le cadre théorique traditionnel ne permet d'appréhender les formes que nous venons de voir, rien ne peut être réutilisé pour les appréhender. Elles sortent du *Système de la bande dessinée*. Et plus nous nous éloignons de ce système, plus il devient difficile de tirer des généralités à partir des analyses des objets et des œuvres. Il commence clairement à apparaître que plus les auteurs extirpent de son état latent l'interdépendance entre l'interface et le contenu, plus les dispositifs qui en résultent font figures d'objets uniques, disons « sur-mesure ». En tant qu'auteur investi dans la création, il me semble que c'est là que se situent les plus belles opportunités plastiques pour la bande dessinée numérique. Si certains des dispositifs vus deviennent des standards et connaissent un fort développement quantitatif, comme, par exemple, le *Turbomédia* ou la bande verticale, et si nous pouvons reconnaître leur récurrence dans notre corpus (récurrence sans laquelle nous ne pourrions dresser cette typologie), l'instabilité des outils numériques fait que la bande dessinée numérique ne saurait s'arrêter à une poignée de standards.

197. Marc-Antoine Mathieu, *3 secondes*, Paris, Delcourt, 2011. Version numérique à cette adresse : http://www.editions-delcourt.fr/3s, accessible avec le code d'accès fourni dans l'album.
198. Mathieu a déjà consacré un album aux jeux de miroirs avec *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, tome 4 : *Le début de la fin*, Paris, Delcourt, 1995.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Toutefois, avant d'essayer de proposer des outils théoriques adéquats, et surtout de comprendre en quoi ces formes s'éloignent du cadre théorique traditionnel, il nous reste à voir les figures s'appuyant sur la notion de dispositif.

3. DISPOSITIF : Au-delà de la barrière de l'écran

3.1. Dispositifs exploratoires

3.1.1. Le mode exploratoire

Tout en dilatant l'espace dévolu au récit dessiné – plus prosaïquement au dessin –, les figures de la « toile infinie » ou plus généralement du hors-champ, et celles relevant de l'épaisseur ou profondeur de la planche, organisent un espace à explorer. Parce que les dimensions de ce qui était originellement la « page » s'accroissent, parce qu'en s'accroissant elles débordent de la zone de visualisation, parce qu'en débordant, elles relèguent un certains nombre d'éléments hors-champ, elles imposent au lecteur d'aller chercher ces éléments. Pour « accéder » à ces éléments, le lecteur doit « chercher », pour les « découvrir », il doit « parcourir » l'espace hors-champ, en somme, pour « lire », le lecteur doit « explorer ». Et nous parlons bien là d'une exploration active physiquement : la main sur la souris, le doigt sur l'écran tactile. Il ne s'agit plus d'explorer du regard une page ou double-page d'un album, il s'agit d'agir, d'activer un déplacement, un parcours. L'exploration y est bien plus qu'un « moyen de consultation », elle est le mode même par lequel est donné le récit, et par lequel il se construit dans l'esprit du lecteur. En ce sens, elle ne s'additionne pas à la lecture, elle la remplace – on comprend alors en quoi ces objets finissent par sortir des théories de la bande dessinée, puisque cette dernière en appelle fondamentalement à une activité de lecture.

3.1.2. Choix du point de vue

3.1.2.1. Exemple de Hobo Lobo of Hamelin

Ainsi donc, nous avons déjà rencontré des figures relevant du dispositif exploratoire. C'est tout à fait normal : comme nous l'avons dit en introduction de ce chapitre, les notions de temps, d'espace et de dispositif constituent trois ensembles. Chacun de ces ensembles est contenu dans celui qui le suit, respectivement. C'est pourquoi notre premier exemple sera à nouveau *Hobo Lobo of Hamelin*. Nous l'aborderons cette fois non sous l'angle de l'épaisseur de la planche, mais de l'exploration inédite permise par ce dispositif. Celui-ci invite le lecteur à changer en permanence de point de vue : c'est ce changement qui fait se dérouler le récit.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Nous avons déjà expliqué comment fonctionnait le dispositif de *Hobo Lobo of Hamelin* : en faisant défiler horizontalement le strip, les différentes couches qui le composent se décalent les unes par rapport aux autres et produisent un effet de parallaxe. Quelles en sont les conséquences en terme d'exploration ? Il résulte de l'activation de ce dispositif un effet de mouvement de caméra, de travelling latéral. Ce dispositif illustre bien ce que Jérôme Pelletier nomme « perspective interne mobile »[199]. Le spectateur peut voir *dans* l'image en agissant sur elle.

La « perspective mobile » est au cœur de différents types de simulations, par exemple, bien sûr, le jeu vidéo en trois dimensions. Mais ici, elle apparaît de manière relativement inédite dans l'image figurative en deux dimensions. Si on peut trouver des préfigurations de la « perspective mobile » dans l'histoire de l'art, elles ne travaillent jamais la perspective de cette manière. *Les ambassadeurs* de Holbein ou les formes géométriques flottantes de Varini sont des jeux d'anamorphoses. Les doubles portraits *Le Christ & Marie-Madeleine, San Francesco & Sta Chiara* de Matteo Rosselli (XVIIè siècle) offrent des images différentes selon qu'on se place à gauche ou à droite du tableau; principe repris pour certains produits imprimés (couvertures de livres, cartes à collectionner, etc.) recouverts de prismes déviant la lumière. L'*Op Art* s'est cantonné à l'abstraction géométrique. Le dispositif de *Hobo Lobo of Hamelin* constitue un cas différent. Le déplacement de l'image y est continu; il n'offre pas de voir successivement différentes images mais de varier l'angle de vue à l'intérieur même de l'image.

La comparaison à la peinture appelle une autre comparaison. Le lecteur passe de scène en scène comme de tableau en tableau dans un musée. D'une certaine manière, ce dispositif n'a pas tant pour effet de déplacer la cimaise numérique devant le spectateur que de lui donner le sentiment que c'est lui qui se déplace latéralement. Grâce à l'effet de parallaxe, ses yeux viennent confirmer ce déplacement : le point de fuite est toujours au centre de l'image, au centre du champ de vision du lecteur. (Le tableau quant à lui ne modifie pas ses lignes de fuite en fonction de la place du spectateur : il est plan et ne réserve qu'une place, clairement définie, au spectateur, au sommet de la pyramide perspectiviste.) Tout se passe comme si l'observateur visitait une exposition de saynètes qui, en plus de former des séquences narratives, sont autant de vues, d'aperçus de la cité de Hamelin. Il faut qu'il chemine dans la ville de Hamelin, qu'il en rencontre les habitants, qu'il s'imprègne de son ambiance, pour mettre ses pas dans ceux du joueur d'harmonica (dans cette adaptation, l'harmonica remplace la flûte).

199. Jérôme Pelletier, « Agir dans une image », in Bernard Guelton (dir.), *Les arts visuels, le web et la fiction*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2009, p. 37.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

On retrouve ce type de dispositif dans l'application pour iPad *Deepcomix*[200], par exemple. Elle met à contribution le lecteur d'une autre manière : pour explorer, il doit pencher sa tablette d'un côté ou de l'autre, comme s'il cherchait à voir les différentes couches composant l'image en regardant le rebord de l'écran.

3.1.2.2. Immersion dans un monde en trois dimensions

S'il est possible d'avoir l'impression d'avancer au sens propre dans la lecture d'une bande dessinée numérique, d'en pénétrer l'espace de représentation au moins dans une direction, comme nous l'avons vu avec les dispositifs offrant un « espace à pénétrer », il est aussi possible de le pénétrer dans toutes les directions, ou autrement dit de s'y immerger.

Des étudiants de L'ESCIN de Laval s'y sont déjà essayé dans un projet de cours, à travers la conception du jeu vidéo *Cosmic Georges*. Derrière ce nom potache et cette expérimentation inachevée se cache une bande dessinée numérique dans laquelle le joueur est totalement immergé. Une introduction de trois planches classiques, au format A4, nous montre par quelle bête chute à travers le bord d'une case, Cosmic Georges atterrit sur une île, prototype de l'île déserte avec sa superficie ridicule, son unique cocotier, et la mer à perte de vue. Le jeu démarre ici : l'île est le premier niveau du jeu, chaque niveau est contenu dans une case de ce que l'on comprend être, grâce à cette introduction, une bande dessinée. Ainsi, chaque case est en réalité un volume plus ou moins cubique contenant un univers, un monde virtuel, en trois dimensions. Au lieu des quatre côtés habituels formant le cadre des cases, celles-ci ont pour limites six faces (un sol, un plafond et quatre murs, ceci étant valable même pour les scènes d'extérieur : la mer qui s'étend à perte de vue dans le niveau 1 est peinte sur les murs). À l'intérieur même de ces mondes virtuels strictement délimités, le joueur circule librement, en vue subjective à travers les yeux de son avatar, à la manière des jeux FPS[*]. Son but est de trouver la faille qui lui permettra d'accéder au niveau, et donc à la case suivante. Il peut pour cela dialoguer avec les personnages qui lui demandent d'accomplir des petites missions (trouver une télécommande, rassurer un drôle de monstre en recréant une atmosphère dans laquelle il se sent bien, etc.). Il lui suffit pour cela de cliquer sur les bulles ou sur des objets. *Cosmic Georges* une démonstration limpide de ce que pourrait être une bande dessinée numérique mettant en jeu cette figure : des « cases infinies » en trois dimensions au sein desquelles le lecteur peut circuler. Le lecteur se promène littéralement dans le décor, comme s'il s'agissait d'un décor de théâtre. Il peut passer derrière les différents éléments qui le compose. Il peut par exemple faire le tour des bulles et ainsi les voir de derrière avec leur texte écrit à l'envers. Le potentiel narratif de cette figure est bien réel : par exemple l'auteur peut volontairement

200. *Deepcomix*, technologie développée par Deep Apps Ltd. Site : http://www.deepcomix.com/

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

dissimuler des éléments à la vue du lecteur qui devra circuler, contourner littéralement les dessins, devenus des rondes-bosses virtuelles (ici plates, mais cela pourrait ne pas être le cas), pour découvrir leur face cachée.

De manière un peu moins immersive, la « carte du temps » chère à McCloud peut se déployer en trois dimensions sous la forme d'une « toile infinie en 3D ». Sans l'exprimer aussi clairement, il en fait néanmoins la proposition, suggérant une « série de cases disposées à angle droit » maintenant « le lecteur dans l'expectative, ne sachant jamais ce qui peut arriver au prochain tournant »[201]. Plus loin on le voit esquisser une bande dessinée en forme de cube, mais sans commenter ce croquis[202]. Ce type de planche pensé en volume peut faire l'objet d'un récit à parcours multiples, déployant des ramifications dans toutes les directions, donc dans le plan mais aussi dans la troisième dimension, de manière rhizomatique. Lors de la résidence Pierre Feuille Ciseaux, l'auteur LL de Mars avait proposé un exercice collectif consistant en une sorte de cadavre exquis : à partir d'une première case accrochée au mur, chacun pouvait ajouter une case vers la droite, le haut ou le bas, de manière à former une immense grille de strips croisés. Dans les consignes données, LL de Mars autorisait explicitement les ponts : une série de cases auraient donc pu, théoriquement, en enjamber une autre, s'extrayant de la surface plane du mur et proposant un chemin alternatif pour passer du même point A au même point B. Un réseau de strips croisés en trois dimensions pourrait être une réponse pour l'adaptation numérique qu'il envisageait alors de réaliser.

3.1.3. Choix du parcours

Ce dernier exemple relève plus d'un dispositif offrant un choix de parcours que d'un choix de point de vue. Le choix de parcours, ou récit à bifurcations, qui prolonge directement les histoires dont vous êtes le héros, ainsi que les différentes formes de strips croisés oubapiens, est un dispositif qui relève presque plus d'un genre que d'une figure. D'ailleurs, il peut convoquer l'une ou l'autre des figures dont nous faisons l'exposé. C'est dans ce cadre que l'exemple du cadavre exquis initié par LL de Mars pourrait donc user d'une forme dérivée de la « toile infinie », augmentée d'une troisième dimension.

Avec *Zot! Online : « Hearts and minds »*, nous avons vu que McCloud lui-même ouvrait la voie au récit à parcours multiples fondé sur la « toile infinie ». Cette figure peut donner lieu à des parcours multipliant les changements de direction. La réalisation commune de Lassus et Preteseille

201. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 231.
202. *Ibid.*, p. 232.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

lors de la résidence Pierre Feuille Ciseaux ou encore *La Véridique aventure d'un e-mail*[203] d'Olivier Philipponneau en sont l'illustration. De son écriture à sa réception, Philipponneau raconte ici toutes les rencontres et tous les pièges que l'e-mail croisera : examiné par l'antivirus, pourchassé par un ver*, ralenti par des *spams**, etc. Philipponneau personnifie tous ces documents, outils ou programmes qui permettent l'envoi d'e-mail ou au contraire qui polluent nos boîtes de réception. On doit parfois faire défiler la bande horizontalement, parfois verticalement, parfois diagonalement, aussi bien vers le haut que vers le bas. La longueur de cette bande dessinée colle radicalement avec le concept d'infinitude théorique de la toile, bien mieux que chez McCloud lui-même. De plus, en certains endroits de l'histoire, Philipponneau propose des bifurcations : on peut choisir de suivre un chemin ou un autre, en faisant défiler la bande dans le sens correspondant. De même le britannique Daniel Merlin Goodbrey, fervent adepte et « pratiquant » de la toile infinie depuis l'énonciation du concept par McCloud, sort en 2012 *A duck has an adventure*[204], une « histoire dont vous êtes le héros » dans laquelle plusieurs choix sont explicitement proposés par un texte à chaque bifurcation. Goodbrey et Philipponneau déploient tous deux ce qui semble être le plus gros potentiel de la « toile infinie » : celui de proposer différents parcours. Goodbrey pousse le vice jusqu'à comptabiliser les différentes fins auxquelles l'utilisateur est parvenu. L'exemple d'histoire à parcours multiples offrant le plus de combinaisons possibles (trois mille huit-cent cinquante-six histoires possibles!), et usant de la figure de la « toile infinie », une toile réellement gigantesque, est *Meanwhile* de Jason Shiga[205]. Il est lui-même adapté d'une version papier[206] qui a nécessité la conception d'un livre très complexe – on retrouve la question de la soumission du support au contenu – dont la lecture se fait en suivant des lignes qui relient les séquences en fonction des directions choisies, et qui passent d'une page à une autre en se prolongeant sur des onglets. Cet album était lui-même l'adaptation d'une première version en ligne, sous forme d'une hyperfiction préfigurant déjà, dans sa mise en page, la version papier[207].

Bien sûr, beaucoup de figures permettent de créer une histoire à parcours multiples – peut-être toutes celles que nous avons croisées dans notre corpus. Malec a introduit dans certaines de ses histoires en *Turbomédia* la possibilité pour le lecteur de choisir l'une ou l'autre suite. Dans sa première réalisation du genre[208], le lecteur se trouve pris à parti : pour clore une dispute conjugale entre les avatars de Malec et de sa compagne, il doit cliquer sur celui des deux qui a ronflé. Il accède alors à une branche ou à une autre de cette histoire, selon qu'il est de bonne ou de mauvaise foi, et donc à une

203. Olivier Philipponneau, *La véridique aventure d'un e-mail*, *op. cit.*
204. Daniel Merlin Goodbrey, *A duck has an adventure*, « hypercomic » pour smartphone et tablette sous Android, 2012.
205. Jason Shiga, *Meanwhile*, application pour iOS, Zarfhome Software Consulting, LLC, 2012-2013.
206. Jason Shiga, *Vanille ou chocolat?*, Cambourakis., Paris, 2012, pour la version française.
207. Version aujourd'hui inaccessible.
208. Voir son blog, note du 5 février 2011 : http://leblogamalec.blogspot.fr/2011/02/new-era.html

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

fin ou une autre. Dans une forme minimale, le choix de parcours devient un choix de versions. Ainsi, dans *Le Manoir*, « BDVD » édité par Seven Sept, passé l'introduction, je peux choisir de suivre une seule et même histoire mais vue depuis le point de vue d'un des cinq protagonistes. Il y a derrière ce dispositif une appropriation de la convention qui veut que, sur un DVD, on puisse parfois accéder à une version alternative de telle ou telle scène, à titre de commentaire ou de *making-of*, ou encore, sur les captations de concert, que l'on puisse s'extraire du montage et suivre tout ou partie du spectacle depuis le point de vue d'une seule des caméras, de manière à se focaliser sur la performance de tel ou tel musicien.

3.2. Dispositifs manipulables

3.2.1. Image manipulable

Certains objets du corpus vont encore plus loin : non content de laisser le lecteur adopter différents points de vue ou d'organiser la possibilité d'effectuer différents parcours dans le récit, ils autorisent le lecteur à intervenir au cœur même de l'image ou de la planche, en manipulant certains de ses constituants. Les exemples sont néanmoins rares : c'est plus la force de ce type de dispositifs que sa récurrence qui nous incite à le cataloguer dans cet essai de classification. Le lecteur est autorisé à manipuler des éléments graphiques ou textuels, voire de réorganiser la planche ou l'interface. Ce faisant, il module, à un degré plus ou moins fort, la narration. Dans ce cadre, nous pouvons considérer la « planche », ou ce qui fait office de planche, comme une structure constituée de différentes unités, toutes ou en partie manipulables, soit des modules. C'est pourquoi, dans un premier temps, nous avons pensé à parler de « bande dessinée modulaire ». Toutefois, c'était réserver le concept de modularité à un dispositif en particulier, précisément celui de l' « image manipulable », qui ne porte que sur la planche ou page-écran. Or, nous verrons en troisième partie que la modularité s'étend bien au-delà de l'espace de la page-écran. Ainsi, le découpage temporel, en chapitre ou séquence, s'articule lui aussi, mais à un niveau supérieur, en module.

Pour ces raisons, nous parlons donc de bande dessinée à « image manipulable ». Ce qui nous intéresse dans ces dispositifs n'est pas seulement qu'ils *autorisent* le lecteur à se prêter à ces manipulations, mais que ces manipulations soient, comme le mode exploratoire, *leur mode même de réception*. Le plus souvent, ces dispositifs ne sont intégrés que ponctuellement au sein d'une bande dessinée numérique plus longue, qui est nécessairement une bande dessinée devenue « multimédia ». Ainsi, dans *L'Oreille coupée*, pour reprendre un exemple déjà cité, un passage invite le lecteur à sortir, pour le découvrir, le contenu d'une enveloppe, en déplaçant les dessins au moyen du glisser-déposer.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Il sort ainsi de l'enveloppe un courrier de demande de rançon, une photo de la femme enlevée et une mèche de ses cheveux. Dispositif similaire dans *Opération Teddy Bear* quand le lecteur doit sortir des objets du side-car pour les confier à l'officier allemand. Dans un autre passage, le lecteur est amené à devoir essuyer la buée sur une vitre au moyen de la souris pour pouvoir accéder à la zone cliquable permettant de passer à la suite. Un dispositif dans *The Killer*[209] offre de s'emparer du fusil à lunette du héros et de viser des passants dans la rue. Si nous voulions être précis dans notre définition de l' « image manipulable », il faudrait distinguer les dispositifs proposant de vraiment manipuler un objet avec la souris de ceux qui réagissent à un survol ou à un clic. Nous pensons là, toujours dans *The Killer*, au dispositif qui permet au lecteur de servir un verre au héros : le lecteur n'y manipule pas directement la bouteille, il déclenche seulement la lecture d'une animation prédéfinie au moyen du survol. La différence réside dans le résultat de la manipulation : ici le résultat sera le même pour chaque lecteur. À l'inverse, en vidant l'enveloppe dans *L'Oreille coupée*, le lecteur peut déposer les différents documents où il le souhaite, dans les limites d'un espace réservé à cet effet. Chaque lecteur module l'image de la manière qu'il souhaite – en restant bien sûr dans les limites fixées par le dispositif. Il reste que ces dispositifs qui apparaissent de manière ponctuelle font la plupart du temps figure de « gadgets » : ils ne font pas véritablement progresser la narration.

Dépassant cet aspect « gadget », la figure de l' « image manipulable » est apparue dans ma pratique à travers *Prise de tête*[210]. La possibilité de modulation n'apparaît plus seulement ponctuellement durant le récit mais est au cœur de celui-ci. Les pages non manipulables y sont des exceptions. Et surtout, contrairement aux exemples que nous venons de citer, ce n'est pas le contenu des images qui est manipulable, mais la « grille », le « gaufrier » lui-même. Que ce soit à travers un dispositif relevant de la « toile infinie » (chapitre « Les masques »), que ce soit à travers un dispositif juxtaposant six « cases infinies » (chapitre « La pharmacienne et le charlatan »), que ce soit en déplaçant et redimensionnant des zones de visualisation dévoilant un contenu sous la surface de la planche (chapitres « Dieux »), que ce soit en déplaçant, superposant ou fermant des cases *pop-up* (chapitre « Bricolage »), le lecteur reconfigure à son gré la structure tabulaire qui sous-tend la planche. En mesure de revoir et modifier la composition de la page-écran, ce qui influe autant sur la mise en espace des cases que sur leur succession temporelle, sa posture évoque celle de l'interprète de la pièce pour flûte *Cassandra's*

209. Jacamon, Matz / Studio Submarine Channel, *The killer*, 2001, www.submarinechannel.com/content/killer, Submarine Channel, consulté le 13/10/2007, adapté de Luc Jacamon et Matz, *Le Tueur*, tome 1 : *Long feu*, Paris / Tournai, Casterman, 1998.

210. S'il est toujours question de modulation des images dans *Romuald et le tortionnaire*, la liberté accordée au lecteur y est, intentionnellement, inexistante. Il ne s'agit plus de bande dessinée modulaire, sa radicalité se situe ailleurs, justement dans une tension entre illusion et privation de liberté de manipulation pour le lecteur. Nous l'analyserons bien sûr le moment venu.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Dream Song, du compositeur Brian Ferneyhough. Celui-ci a en effet la possibilité de jouer certains fragments de la partition dans l'ordre qu'il désire. Mais ici, contrairement à la représentation musicale, c'est le spectateur lui-même qui se fait interprète – il ne regarde pas ou n'écoute pas quelqu'un d'autre interpréter pour lui. La situation est particulièrement inédite[211]. L'écart creusé avec la bande dessinée traditionnelle ne regarde plus ici la forme elle-même, mais les places de l'auteur et du lecteur, et, entre les deux, la nature de l'objet qui les relie. Une fois dessiné, et moyennant d'éventuelles modifications pour l'impression, le récit dessiné par l'auteur est achevé, il ne peut être modifié, et le lecteur le reçoit comme tel. Ici, le récit n'est pas figé, l'œuvre reste ouverte à une intervention du lecteur, qui peut être considéré, d'une certaine manière, mais nous y reviendrons, comme un co-auteur.

3.2.2. Bande dessinée à compléter

Prêt à laisser sa création lui échapper, au moins en partie, l'auteur dont la création prend la forme d'une « bande dessinée à compléter » l'est. Nous n'en avons croisé qu'un exemple dans notre corpus. Aussi, il apparaît dans notre classification comme objet de prospective, comme figure à exploiter. Il n'est pas à exclure que ces formes réapparaissent d'une manière ou d'une autre dans ma pratique, et il me tarde d'en voir d'autres applications par d'autres auteurs. Pour cela, il nous semblait important de relever et présenter cet unique exemple du corpus. Il s'agit du cinquième épisode de *Mr. Nile Experiment*, de Daniel Merlin Goodbrey[212]. Rappelons que Goodbrey, depuis le début des années 2000, n'a de cesse d'éprouver les possibilités narratives offertes par les interfaces web au récit dessiné. Il s'emploie ainsi à détourner certaines conventions, certaines figures ou certaines modalités d'utilisation de ces interfaces, avec une préférence, semble-t-il, pour l'utilisation, combinée ou non, de la figure de la « toile infinie », des différentes strates ou épaisseurs de la planche, et de parcours à choix multiples. Dans *Mr. Nile Experiment*, Goodbrey systématise son exploration de ces possibles, avec la contrainte d'un épisode par jour durant le mois de février 2003. Il y met en scène son alter-ego, au visage blanc, découpé en contre-forme sur un fond noir, et ne portant qu'un œil. Ce personnage disserte sur les différentes formes qui pourraient être utilisées par les auteurs de bande dessinée numérique, tout en en faisant la démonstration. La « toile infinie » ou les « images mouvementées », que nous avons pu rencontrer dans des exemples plus récents, sont déjà là. Il y joue aussi avec les hyperliens ou encore avec l'organisation modulaire de la planche, sous-tendue par les tableaux* qui servaient alors à mettre en forme les pages de sites web. Il propose alors des modulations des

211. D'ailleurs, il est difficile de trouver des équivalents dans d'autres champs artistiques. Soit, comme avec la pièce *Cassandra's Dream Song*, ce n'est pas le spectateur lui-même qui module. Soit, comme dans les œuvres du GRAV, la manipulation demandée ne relève pas de la modularité.

212. Daniel Merlin Goodbrey, *Mr. Nile Experiment*, 2003, http://e-merl.com/webcomic-serials/nile-experiment, consulté le 24 février 2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

planches, modifiant le récit lui-même, de manière humoristique (cela lui permet, dans un épisode, de tuer Georges W. Bush, dont il fait son souffre-douleur dans la série). L'épisode cinq relève d'une forme de bande dessinée « à compléter », dans laquelle le contenu des bulles est laissé entre les mains du lecteur.

Il s'agit pour Goodbrey de lever le voile sur l'outil, comme il le fait en révélant la mise en page sous forme de tableaux. Ici, il montre à son lecteur que les bulles sont des champs de texte, en l'invitant explicitement en modifier le contenu (« The dialogue in this comic is fully customisable. / Just delete these words and write your own. ») Ainsi, le lecteur peut écrire ses propres textes dans les bulles, et ainsi faire prononcer à l'alter-ego de Goodbrey tout et n'importe quoi. En réalité, il s'agit d'un piège pour le lecteur : le personnage tient ensuite à lui rappeler que la liberté ici offerte n'est que celle à laquelle il a bien lui-même[213] consenti. S'il décide de ne plus parler, il ne parlera plus : la case suivante ne contient pas de bulle. De plus, il donne des directives au lecteur, à l'image du texte remplaçable de la dernière bulle : « Your punch line goes here. ».

Cet exemple introduit une question importante : celle de l'espace de liberté accordée par l'auteur au lecteur dans ces dispositifs ouverts. Cet espace n'est jamais aussi grand qu'on voudrait bien le croire, même dans les dispositifs totalement collaboratifs.

3.2.3. Bande dessinée générée par ordinateur

Il nous faut mentionner maintenant une figure qui reste assez inclassable, et que nous ne présentons ici, comme une parenthèse, que parce qu'elle concerne des œuvres dont la forme que percevra un spectateur donné ne peut pas être connue de l'auteur. C'est d'ailleurs là son seul point commun avec les deux figures précédentes, puisqu'elle n'ouvre pas nécessairement à une intervention du spectateur. C'est aussi une figure rarissime dans la bande dessinée numérique, mais elle nous paraît pouvoir se développer plus largement, d'autant plus qu'elle est un concept central de la littérature numérique. Il s'agit de la figure de la bande dessinée générée par ordinateur.

Nous isolons d'abord une première « sous-figure » : celle de la « consécution aléatoire ». On parlera de « consécution aléatoire » lorsque la succession des cases (il peut s'agir de l'ordre des cases et/ou d'une sélection de chacune des cases parmi une série) est déterminée par un programme au lieu de l'être par l'auteur. Par extension, et bien que nous n'ayons pas rencontré d'exemple, la succession des pages, de séquences ou de chapitres entiers peuvent aussi être déterminés par le programme. En théorie, le programme peut prendre en compte différents paramètres qu'il récupère automatiquement

213. En tant qu'alter-ego de l'auteur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ou que le lecteur doit entrer – par exemple l'adresse IP*, la date et l'heure, ou même des informations sur le lecteur telles que l'âge, le sexe, etc. En pratique, nous n'avons rencontré qu'un seul modèle : le simple tirage au sort des cases parmi un lot, dont le *Strip automatiqu*e de Libon ou encore *Vampire Bandit Manchot* de Anne Baraou et Fanny Dalle-Rive[214] sont des rares exemples. Nous avons emprunté le nom de cette figure, la « consécution aléatoire », à la contrainte proposée par l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle et qui emprunte des moyens manuels de tirage au sort (Bd-dés, notamment et justement ceux de Baraou et Dalle-Rive ; jeu s'inspirant du Scrabble ; etc). Notre figure est sa variante numérique avec un tirage géré par un programme informatique.

La « consécution aléatoire » est une forme de bande dessinée générée aléatoirement, plus exactement il s'agit de bande dessinée combinatoire : il s'agit bien de créer une séquence en mettant bout à bout divers fragments tirés d'une base de données. La génération automatique peut prendre des formes bien différentes, être plus ou moins paramétrable par l'auteur ou le lecteur. Toutefois, si la combinatoire et la génération automatique de textes ont été les premières utilisations de l'informatique en littérature, notamment par l'ALAMO, dont nous avons déjà parlé, elles semblent, à notre connaissance, absentes de la bande dessinée numérique, en tous cas en-dehors des tirages de strips aléatoires. Il y a là une voie à explorer, et nous recensons cette figure principalement de manière prospective, précisément parce qu'elle semble prometteuse, même si je ne suis pas moi-même intéressé à la mettre en application dans ma pratique.

3.3. Dispositifs collaboratifs

Les figures « bande dessinée à compléter » et d' « image manipulable », selon les définitions que nous avons tenté d'en donner, ne sont visibles dans leur état complété que par celui qui les a complété : le lecteur. Cela signifie que chaque lecteur, et, éventuellement, un même lecteur à chacune de ses consultations, a accès à une même version de l'œuvre « vierge ». Chacun y interviendra ensuite de manière individuelle et singulière, mais aussi de manière privée, pourrait-on dire, sans que les autres lecteurs n'aient accès au résultat de ces interventions. Imaginons maintenant qu'une bande dessinée à compléter présente à tous ses lecteurs, à tous ceux qui y accèdent sur le réseau, le résultat de toutes les modifications ou ajouts qui y sont apportés par chaque lecteur. Elle est en constante transformation, en temps réel ou en différé, mais incorpore dans sa forme, dans sa structure même, l'ensemble des interventions effectuées. En conséquence, d'une bande dessinée modulaire

214. Libon, *Strip automatique*, *Blog de l'auteur*, note du 07/10/2005, http://turbolapin.com/blog, consulté le 11/03/2007. Anne Baraou, Fanny Dalle-Rive, *Vampire Bandit Manchot*, 2014, dans le quatorzième numéro de la revue numérique *Professeur Cyclope*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ou à compléter, on passe à une bande dessinée collaborative. C'est une distinction que fait Jean-Paul Fourmentraux qui différencie plusieurs types de dispositifs interactifs. Ainsi, suivant sa classification, nos « dispositifs exploratoires » et tous ceux qui précèdent relèvent de « *dispositifs à exploration* », nos « bandes dessinées modulaires » mettent en jeu des « *dispositifs à contribution* », nos « bandes dessinées à compléter » des « *dispositifs à altération* », et enfin nos « dispositifs collaboratifs » correspondent à ses « *dispositifs à alteraction* »[215].

Notre corpus comporte un exemple qui relève de la création collective mettant à contribution les lecteurs. Mais, au lieu d'offrir au lecteur d'intervenir sur un objet déjà défini, et que l'auteur laisse à sa disposition, l'auteur réagit aux réactions des lecteurs. Il s'agit des différentes séries numériques de Andrew Hussie et mises en ligne sur le site dédié *MS Paint Adventure*[216]. Même s'il connaît des variantes pour chaque série et au cours de la réalisation de ces séries, le protocole suivi par l'auteur est principalement centré sur les propositions des lecteurs. En effet, à la suite de chaque épisode, Hussie va choisir une suite immédiate possible parmi les propositions faites par les lecteurs. Il dessine alors l'épisode suivant selon la proposition sélectionnée, et va à nouveau dessiner une suite proposée par un lecteur, etc. La question n'est plus tant de savoir ce que cette figure fait ou non à la bande dessinée, mais plutôt au récit et à la narration, à un niveau plus large donc. Parmi les séries de Hussie, nous allons nous intéresser à *Problem Sleuth*, dont le premier épisode a été mis en ligne le 10 mars 2008 et le dernier (n°1621) précisément un an plus tard. L'*incipit* est simple. Le détective est dans son bureau, c'est une douce soirée d'été qui commence, « Que faites-vous ? » demande l'auteur aux lecteurs. Leur premier vœu, du moins le premier sélectionné par Hussie, sera de faire en sorte que le détective retrouve ses bras et son arme. Mais très vite, les lecteurs voudront voir le détective sortir, et demanderont à l'auteur de faire en sorte que le détective brise la vitre de la porte. Certainement étonné par cette requête (il n'eut pas été plus simple de réclamer à ouvrir la porte en tournant la poignée?), l'auteur transfère cet étonnement sur le personnage, qui ne sait pas bien pourquoi il est enfermé. Mais surtout, l'auteur va s'arranger pour que le détective ne sorte pas : la vitre n'était en fait qu'une affiche. C'est le dessin naïf qui permet à l'auteur ce tour de passe-passe. Dès lors, tout l'intérêt de la série va résider dans la tension entre les propositions des lecteurs, cherchant des moyens ou prétextes toujours plus farfelus pour forcer l'auteur à faire sortir le héros, et les réponses de l'auteur, qui s'ingéniera à bloquer les tentatives des lecteurs, là encore de manière toujours plus absurde. Finalement, l'auteur capitulera en partie à partir du centième épisode, en laissant le héros découvrir des accès à des pièces

215. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005, p. 91, pour l'ensemble de ces termes. En italique dans le texte.
216. Andrew Hussie, *Problem Sleuth*, 2008-2009, http://www.mspaintadventures.com/, consulté le 24/02/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ou lieux secrets. On le voit : le récit naît ici d'une collaboration entre les lecteurs et l'auteur. Le mode sur lequel se joue cette collaboration illustre par ailleurs la volonté de l'auteur de rester maître de ce récit, quand bien même, dès le départ, le protocole fixé par ses soins consiste à se laisser guider par les lecteurs. Le dispositif collaboratif est, d'une certaine manière, transgressé, retourné, et devient l'objet d'un jeu de « ping-pong » entre Hussie et ses lecteurs.

Sur un principe un peut différent, Thomas Mathieu a lancé en 2013 le *Projet Crocodile*[217]. Il illustre et met en ligne des témoignages de femmes ayant été victimes de harcèlement, d'abus ou de viol et qu'il recueille par mail. Comme le site de Hussie, ce projet naît d'une collaboration effective entre les lecteurs ou lectrices et l'auteur, instaurant un lien direct entre eux. Ce lien est au centre du processus de création et de l'œuvre qui ne prend son sens que dans ce processus. En cela, ces dispositifs sortent un peu de notre champ de recherches, au sens où leur aspect formel importe peu. L'œuvre peut prendre n'importe quelle forme et d'ailleurs, dans ces deux cas, elle ne sort pas du « paradigme papier ». C'est la relation autour de laquelle l'œuvre s'instaure qui prime.

Au sujet de cette figure, nous souhaitons insister sur le fait qu'il ne faut pas la confondre avec certaines manifestations de la création de bande dessinées s'aidant des outils de collaboration à distance, que ces bandes soient destinées au support numérique ou pensées sous le paradigme papier. Ainsi, des sites comme bdamateur.com organisent régulièrement des cadavres exquis, dans lesquels, selon des règles et des proportions déterminées à l'avance, chaque participant contribuera à l'élaboration d'un récit à plusieurs mains. D'un côté, ce sont bien les outils numériques, l'Internet, qui facilitent ce genre de procédé – on imagine les difficultés à le mettre en place par la Poste par exemple... De la même manière, c'est parce que tout un chacun peut facilement envoyer des documents, et des images volumineuses, sur le réseau, que *Les autres gens* ont pu voir le jour : durant un an, ce feuilleton – qualifié de « bédénovella » – quotidien a vu une centaine de dessinateurs se relayer chaque jour pour mettre en image le scénario de Thomas Cadène, initiateur de la chose. Dans ces deux cas de figure, ce n'est pas le lecteur qui est mis à contribution ; et l'outil numérique est utilisé par les auteurs pour ses aspects pratiques et fonctionnels uniquement, comme aide à la création collective et à distance. Il ne s'agit donc pas d'une figure de la bande dessinée numérique au sens où nous les recensons, c'est-à-dire formes récurrentes ou pertinentes, mais vues du côté du récepteur.

217. Thomas Mathieu, *Projet Crocodiles*, depuis 2013, http://projetcrocodiles.tumblr.com/, consulté le 18/08/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Conclusion de la première partie

L'artiste numérique se trouve face à un outil instable et ouvrant des territoires sans limites pour la création. Il est impossible d'espérer un jour épuiser les formes qu'il peut faire émerger. Il est donc propice à l'exploration systématique, démarche que j'ai adopté depuis quelques années, mais sans l'avoir jusqu'alors théorisée.

Les exemples que nous avons étudié dans le chapitre 1, de même que les expériences que nous avons menées, notamment lors de la résidence Pierre Feuille Ciseaux #3, ont tendu à soutenir l'idée selon laquelle ce mode de l'exploration systématique permettait d'outrepasser, de transgresser les limites des outils. Car si l'outil numérique offre ce vaste territoire à défricher, il est en même temps alourdi par un ensemble de pratiques et de conventions auxquelles on réduit souvent ses fonctionnalités, et donc, par-là même, ses possibilités. Il enferme dans des interfaces, aussi bien au sens littéral d'interfaces homme-machine, qu'au sens plus figuré de carcan culturel. Nous avons vu comment des artistes pouvaient contrer ces limitations, d'ordre conceptuel, à travers l'exploration et la transgression de l'outil. Pour eux, comme pour moi, il s'agit de trouver comment raconter des histoires sous forme de bandes dessinées qui soient non seulement destinées à l'écran, au support numérique, mais qui, surtout, s'emparent des spécificités de ce support pour produire du sens et en faire un usage narratif. Nous avons vu que ces spécificités s'incarnent dans les interfaces : produire du sens avec l'outil numérique, c'est prendre conscience de l'interdépendance qui existe entre le contenu et l'interface. La seconde n'est plus seulement un contenant, elle est elle-même constituante à part entière du contenu. Si cette révélation n'en est pas vraiment une en ce qui concerne la création numérique dans ses manifestations les plus diverses, ce n'est pas une évidence en ce qui concerne la bande dessinée, dont le « passage » au support numérique n'en est encore qu'à ses balbutiements, malgré plus de deux décennies de création.

S'appuyant sur un corpus varié, le deuxième chapitre est la synthèse d'un double travail de collecte et classification des figures de la bande dessinée numérique, et d'une confrontation de ces figures aux théories traditionnelles de la bande dessinée. À travers notre collecte, nous avons pu dresser une sorte d'état des lieux de la bande dessinée numérique – « défrichage » indispensable pour un objet de recherche nouveau. Une majeure partie des figures repérées dans notre corpus sont l'objet d'une certaine récurrence et présentent des invariants. Certaines d'entre elles sont même des formats standards de la bande dessinée numérique. D'autres, en revanche, relèvent d'expérimentations isolées, voire de cas uniques. Nous ne nous sommes pas arrêté à ce défaut de récurrence ou de quantité. En

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

effet, dans notre souci de questionner toutes les possibilités narratives offertes par l'outil numérique dans le cadre de récits dessinés, la prospective fait partie intégrante de notre projet de recherche et nous l'assumons pleinement. À cet égard, la pertinence plastique de telle ou telle figure importe plus que sa récurrence. Nous avons remarqué que les figures collectées pouvaient être classées selon trois grandes notions – temps, espace, dispositif – qu'elles travaillent. Ce sont des notions que la bande dessinée et les arts numériques travaillent bien sûr tous les deux, mais de façons différentes. Cela signifie que les théories traditionnelles de la bande dessinée ne permettent pas d'appréhender la bande dessinée numérique. Toutefois, avant de créer ou emprunter à d'autres disciplines de nouveaux outils, il convenait de voir ce qui, dans ces outils traditionnels, était encore pertinent et ce qui était à corriger. Nous avons opéré une relecture du *Système de la bande dessinée* de Thierry Groensteen dans ce but.

Cette relecture montre qu'à mesure que l'on s'éloigne de la notion, et, de manière concrète et littérale, du format de la page, on voit que les théories groenstiennes ne suffisent plus à rendre compte de notre objet. Mais si, jusqu'à un certain point, nous avons pu, bon an mal an, les compléter, les tordre ou les adapter, ces aménagements sont devenus de plus en plus difficiles, impossibles.

Alors que s'est-il passé au fil de notre éloignement de la page ? À quel moment l'élargissement formel, qui voit se dilater la page dans toutes les dimensions, jusqu'à simuler un volume derrière l'écran, puis enfin à déployer un espace symbolique hors de l'écran, nous a-t-il fait basculer ? À quel moment, du « simple » changement de support a émergé un nouveau médium ? Il semblerait que l'élément déclencheur, ou en tout cas le facteur primant sur les autres, se trouve dans l'élargissement de la page devant l'écran. Nous avons vu que, dans le même mouvement qui la fait s'étendre « virtuellement » autour de (planéité) et derrière (profondeur) la surface de l'écran, la bande dessinée numérique sort de l'écran. Elle franchit la barrière physique que constitue l'espace de l'écran et vient englober du même coup le lecteur dans un espace dont il fait désormais partie. Et elle ne le fait pas seulement à la manière de la perspective, qui assigne, elle aussi, une place au spectateur, mais elle le laisse à l'extérieur du tableau. Cette nouvelle perspective, que Jean-Louis Boissier qualifie de relationnelle ou d'interactive[218], ne happe pas non plus le spectateur pour le faire entrer dans l'écran. Elle l'englobe. Ce n'est pas le spectateur qui rentre dans le monde affiché à l'écran, mais bien le dispositif de cette nouvelle perspective qui s'étend hors de l'écran, dans le bureau, la chambre, dans le bus, le métro, dans la bibliothèque, dans le lieu où se situe le spectateur lorsqu'il consulte telle œuvre, et vient l'entourer. Il se créé un espace symbolique, que l'on peut comparer, peut-être, à celui que constituent les cellules du couvent San Marco. Évidemment « monacale », chaque cellule n'offre

218. Notamment : Jean-Louis Boissier, « La perspective relationnelle », in *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève, Mamco, 2008, pp. 298- 313.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

pour seul horizon au moine que la fresque réalisée par Fra Angelico, représentant un événement de la vie du Christ, de la Vierge ou de Saint Dominique ; à tel point que la cellule semble n'être qu'une excroissance de la fresque, qui va de ses murs, enfermer le moine dans une véritable bulle, dédiée à la prière et la méditation. Un règlement particulier renforce l'espace symbolique constitué par les cellules des novices, imposant à ces derniers de prier dans la même position que le Saint Dominique représenté dans la fresque ; comme l'œuvre sortant de l'écran invite le spectateur à agir en elle selon ses règles. Plus près de nous, l'*Op Art* joue aussi d'un tel espace symbolique : les effets d'optique semblent littéralement faire surgir les formes du tableau, et les déplacements du spectateur devant le tableau délimite son véritable cadre. Dans l'œuvre numérique, on peut voir notre espace symbolique comme une bulle, dont les deux moitiés, les deux hémisphères, sont joints, face contre face, au niveau du plan de l'écran. Un hémisphère correspond à l'espace occupé par l'œuvre derrière l'écran, l'autre à l'espace qu'elle occupe devant l'écran.

Pour qualifier cet élargissement, qui est, en réalité, un changement de régime, nous avons employé le terme « dispositif ». La bande dessinée numérique travaille donc les notions de temps, d'espace, et en dernier lieu de dispositif. Entendons-nous bien : nous avons employé ce terme tout au long de ce chapitre, pour décrire telle ou telle déclinaison d'une figure. Il s'agit là d'un emploi dans son sens courant : ensemble des pièces et articulations d'un mécanisme, organisation de divers éléments constituant un tout. Il fait également parti du lexique courant de l'art et de la critique, servant à désigner des œuvres dont les formes les plus variées ne peuvent plus être précisément nommées. Mais il faut maintenant préciser l'emploi de ce terme et le réserver à des formes bien précises. Nous avons choisi de parler de dispositif dès lors que l'œuvre, l'objet, le module – terme que nous pourrons dorénavant substituer à celui de dispositif au sens courant, pour éviter les confusions – intègre le spectateur comme un de ses constituants. Si le lecteur a bien sûr une place bien définie dans le dispositif lectoriel de la page et du livre, il lui reste extérieur, tout comme il reste extérieur au tableau. Par contre, dès lors que l'œuvre est numérique, il acquiert un nouveau pouvoir : celui d'agir sur ou dans l'œuvre, car elle est, par nature, interactive. Son action peut être limitée à la navigation ou aller beaucoup plus loin, comme dans *Mr. Nile Experiment*, par exemple.

En somme, ce que l'on voit, c'est que plus on s'éloigne de la page, et plus, ce faisant, on intègre l'outil dans la narration, et donc plus on rend la narration dépendante de l'interface, qui est le nœud du dispositif, plus le lecteur ou spectateur est englobé par l'œuvre. Cette dernière devient fondamentalement interactive. C'est en considérant cette interactivité fondamentale, parce que

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

intrinsèque à l'outil numérique, que nous allons continuer notre travail. Nous allons essayer de mettre en place de nouveaux outils, permettant d'appréhender véritablement la bande dessinée numérique, sans la contraindre à un carcan « papier » dont elle n'aurait – et ne saurait – que faire. En même temps que nous mettrons en place ces outils, nous les éprouverons sur divers exemples, diverses œuvres du corpus, de même que sur ma pratique.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Partie 2

Le récit dessiné à l'épreuve de l'interactivité

Écrire le récit dessiné interactif

Avec sa place centrale dans le récit de bande dessinée numérique, l'interface s'impose comme constituant à part entière du dispositif de celui-ci. L'écriture d'un récit de bande dessinée numérique impose l'écriture de l'interface, au même titre que celle des images et de l'histoire proprement dites. La notion d'interface est double. D'une part, elle existe comme élément intrinsèque, central, de l'œuvre numérique : objet, artefact particulier, auquel nous nous intéressons maintenant. D'autre part, tout en étant intrinsèque à l'œuvre, elle apparaît comme une contrainte imposant de l'extérieur un certain nombre de conventions, de codes, aussi bien techniques que culturels. Nous avons largement mis en valeur cet aspect jusqu'à maintenant et insisterons moins dessus désormais. Toutefois, il ne faudra pas l'oublier, et nous le verrons réapparaître en filigrane, notamment en ce qu'il sous-tend inévitablement les définitions que l'on peut donner de l'interface – l'interface se définit principalement par le rôle qu'elle tient dans le dispositif numérique ; rôle qui est lui-même, la plupart du temps, défini comme une fonctionnalité implicitement connue de tout utilisateur régulier d'outils informatiques, soit un véritable *habitus* culturel.

La place centrale de l'interface dans le dispositif numérique ne peut être comprise que si l'on définit le dispositif lui-même – ce que nous n'avons pas encore réellement fait. Jean-Paul Fourmentraux, dans l'ouvrage qu'il a consacré au Net Art, définit les différents aspects du dispositif de l'œuvre Net Art[1]. Depuis que le CD-Rom est devenu obsolète, la bande dessinée numérique est un médium essentiellement porté par le web, et ses figures, comme nous l'avons vu précédemment, s'inscrivent dans les techniques, esthétiques et conventions des sites web[2]. Dans l'interrogation qu'elle porte sur l'outil et l'interface, la bande dessinée numérique recoupe certaines préoccupations du Net Art. C'est pourquoi les propositions de Fourmentraux nous intéressent. Ce dernier, en rappelant la conception du dispositif chez Michel Foucault, et après Roland Barthes, étend la portée de la notion. Fourmentraux inclut résolument le spectateur dans le dispositif, non plus seulement comme un sujet aliéné par les procédures et technologies constituant le dispositif, mais « sur le mode de la fréquentation et du contact, voire du jeu ». Prolongement des pratiques de l'installation, de l'art conceptuel et de l'art vidéo, le « dispositif Net Art consiste, par une stratégie spécifique de mise en abîme, à offrir à l'expérimentation le processus même de sa production. Dans une perspective

1. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005. En particulier la deuxième partie intitulée « Disposition », dont nous tirons, sauf mention contraire, les citations qui suivent. La démarche de Fourmentraux résonne avec la nôtre : après avoir envisagé le Net Art du côté de la création, à travers des exemples pratiques, il déduit la centralité de l'interface.
2. Plus exactement : dans les techniques, esthétiques et conventions du multimédia et de l'hypertexte, ce qui inclut aussi bien la bande dessinée numérique diffusée sur le web et celle diffusée par d'autres moyens (CD-rom notamment).

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

voisine de la scénographie, le dispositif établit alors certains réglages de l'action, ainsi que des modes particuliers d'implication du spectateur : tout à la fois machine et machination, il matérialise le concept de l'œuvre et compose l'instrument de son activation ». C'est bien sûr parce que l'outil de création et de réception est une seule et même chose et qu'il est interactif – concept à réserver exclusivement à l'informatique – que le dispositif du Net Art permet d'offrir à l'expérimentation du spectateur le processus même de création. Comparer le dispositif Net Art à une scénographie souligne bien cette caractéristique : les éléments qui le composent, tout en étant solidaires, restent reconnaissables. La scénographie a cette vocation de disposer dans un milieu homogène des éléments hétérogènes (œuvres ou objets, et visiteurs, dans la scénographie d'exposition ; acteurs, décor et autres accessoires, ainsi que public, dans le spectacle vivant). C'est bien ce qui intéresse Fourmentraux dans la notion de dispositif : « dans le contexte du Net Art, l'heuristique du dispositif reste très éloigné de la notion de système : si le terme "dispositif" permet de penser l'agencement de différents éléments, il n'en détermine pas pour autant l'assemblage. » Cette remarque explique d'ailleurs en quoi le dispositif de la bande dessinée numérique, si éloigné de la page, ne peut plus être appréhendé en tant que système : une fois dépassé l'agencement tabulaire et séquentiel des cases, l'agencement des différentes parties de l'ensemble du dispositif – étant entendu que l'agencement tabulaire de la page n'est qu'une de ces parties – ne connaît pas de règles systémiques « d'assemblage ». Au-delà de « l'organisation technique », dit encore Fourmentraux, le dispositif « met en jeu différentes instances énonciatrices » à travers trois « actants » : l'auteur, la machine et l'acteur, dans un subtil glissement lexical de la notion de « dispositif » à celle de « disposition ». Derrière les questions que nous nous apprêtons à poser, notre objet réside dans les articulations entre ces trois actants, dans leurs interactions.

Pour manipuler cet objet, il nous faut d'abord revenir sur la composition technique du dispositif. Avant de mettre en jeu ces trois actants, « toute œuvre du Net Art inclut une avant-scène (l'interface), une scène composée de divers éléments qui viennent nourrir l'œuvre (textes, sons ou images) et des coulisses (où se nichent un programme et des fragments d'applications informatiques). »[3] Si l'ensemble de ces trois organes sont d'égale importance, l'interface apparaît comme « l'avant-scène », au premier plan. Elle est une représentation de l'ensemble du dispositif technique traduit en un ensemble d'éléments graphiques – et physiques, si l'on inclut les interfaces *hardware*[*] . En ce sens, Fourmentraux la qualifie de « réductrice » ; nous la qualifierions plus volontiers et moins négativement de « synthétique ». Cela n'enlève rien, bien sûr, à sa place centrale : la synthèse schématique du dispositif que représente l'interface est le moyen par lequel le spectateur a accès à l'œuvre, aussi

3. Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker.*, Bruxelles, Lettre Volée Éditions, 2012, p.30.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

bien en terme de perception que d'action. Il ne perçoit de l'œuvre que l'interface et agit sur ou dans l'œuvre en agissant sur l'interface. De fait, l'interface est assimilée à l'œuvre : synthèse.

La bande dessinée numérique est un récit-interface. Ce chapitre va être consacré à mieux comprendre la nature et surtout le rôle de l'interface, dans l'œuvre numérique en général, dans la bande dessinée numérique en particulier. Déterminer les types et les rôles des différentes interfaces nous mènera à déterminer quels types d'interactivité sont plus spécifiques à la bande dessinée numérique. Cela nous mènera à soulever les enjeux et à envisager les conséquences de cette irruption de l'interactivité dans le récit dessiné, à travers des développements que nous poursuivrons dans les chapitres suivants, en nous intéressant cette fois au lien entre le dessin, la séquence et l'interface, réunis sous l'égide d'une image interactive. Interface, interactivité, image : ce sont là les trois niveaux qui intéressent nécessairement l'écriture d'un récit dessiné interactif.

1. Écrire l'interface

1.1. Quelques cas pratiques de confrontation à la question de l'interface

Écrire l'interface m'a toujours semblé une évidence. C'est cette impérieuse nécessité que j'ai essayé de transmettre à travers la performance *Cache-cache* à Angoulême. Son aspect pédagogique réside dans la démonstration que je fais de la manière dont on peut « faire parler » le pointeur de la souris. En tant qu'élément d'interface imposé par le système d'exploitation , ce curseur n'a qu'une fonction utilitaire. En terme visuel, il est au-dessus des contenus, ou au premier plan de l'écran. Il circule par-dessus, devant les images, dans lesquelles il permet de cliquer, sans que sa présence même ne soit intégrée au récit : il est un outil permettant de naviguer, d'activer des passages du récit, de manipuler l'image, mais sans être lui-même considéré, disons-le, comme un *protagoniste* de l'histoire. Il se contente de prolonger à l'écran, et à l'intérieur l'image, la main ou le doigt du spectateur. Dire qu'il prolonge ainsi le corps du spectateur à l'intérieur de l'image recouvre des enjeux très forts, mais n'induit pas nécessairement une prise de conscience des artistes, une pleine prise en compte de cette situation parfaitement inédite. Il est pure convention.

Je ne dissocie pas le récit de son système de réception et d'accès : l'un est dépendant de l'autre. Le plus souvent, je conçois des interfaces dédiées à mes récits, quand bien même ceux-ci sont par ailleurs enchâssés dans une interface « extérieure » – interface logicielle du navigateur ou de l'application de lecture – et quand bien même les interfaces dédiées que je crée peuvent reprendre des fonctionnalités

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

et des graphismes tout à fait conventionnels. C'est en partie le cas pour *Romuald et le tortionnaire*. D'ailleurs, je n'ai pas toujours le choix : *La justice est bovine*, récit sous la forme d'un *Turbomédia* hébergé sur le site Grandpapier.org, est soumis à l'interface de navigation du site, à savoir que l'on avance ou recule de diapositive en diapositive à l'aide de deux boutons imposés – dans leur design et positionnement – ou avec les flèches droite et gauche du clavier.

Cache-cache, *La justice est bovine* et *Romuald et le tortionnaire* présentent donc trois situations différentes auxquelles j'ai été confronté ou bien que j'ai moi-même motivées. *La justice...* m'a interdit toute écriture d'interface et contraint à « faire avec » l'interface imposée par le site d'accueil, *Cache-cache* m'a permis de m'emparer d'une interface conventionnelle, et enfin *Romuald* m'a permis de créer ma propre interface, même si celle-ci repose largement sur des conventions.

1.1.1. Écrire *dans* l'interface : *La justice est bovine*

Rappelons que j'ai envisagé la création de *La justice est bovine* comme un défi, au sein d'un autre défi. J'ai profité des *24h de la bande dessinée et de l'animation*, édition 2011, organisée par le site Grandpapier.org, auxquelles j'ai participé dans la « succursale » de Rennes[4], pour réaliser un *Turbomédia*[*]. L'épreuve originelle consiste à réaliser une bande dessinée de vingt-deux pages, une couverture et quatrième de couverture, sur thème imposé, en vingt-quatre heures ; je me suis donné pour consigne de réaliser un *Turbomédia* de vingt-quatre séquences. Cette possibilité s'ouvrait à moi suite à ma proposition auprès de Sasha Georg de mettre à disposition un module de lecture de *Turbomédia* sur le site Granpapier.org[5]. Ce module a été mis au point par le développeur du site : son fonctionnement comme son design sont de sa seule responsabilité. Il s'agit d'une déclinaison du système de lecture page à page utilisé habituellement sur le site, à la différence près que l'ensemble des images d'une galerie est préchargé avant que l'on démarre la lecture. De cette manière, l'affichage est rafraîchi sans délai, sans impression de clignotement, et il devient alors possible de mettre en place des récits selon la « grammaire » du *Turbomédia*. L'interface de navigation est la même que pour les bandes dessinées et carnets de croquis ; au survol de l'image, deux boutons discrets – *design* épuré, *f*lèche blanche sur fond noir devenant gris au survol, petites dimensions – apparaissent de part et d'autre de l'image. On peut également utiliser les flèches du clavier, ainsi les boutons n'apparaissent pas.

4. Le festival rennais Periscopages a inclus cette édition des 24h dans son programme et a permis aux participants locaux de se réunir tous aux Ateliers du Vent, dans des conditions de travail en collectif très stimulantes.
5. La mise en ligne de l'ensemble des contributions à ces 24h se faisant sur ce site.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

On l'aura compris, publier une bande dessinée, un carnet de croquis, une animation ou un *Turbomédia* sur ce site implique d'accepter de se soumettre à son interface[6], aussi sobre soit-elle par ailleurs. D'un point de vue pratique, cela signifie en premier lieu de ne pas dépasser un format maximal pour les images. La configuration de la planche, pour rester lisible malgré cette limite, découlera donc en partie de cette contrainte. La zone dévolue à l'œuvre occupe un espace restreint dans l'interface du site. Elle est surmontée de la barre de navigation du site, qui donne accès aux différents menus, et d'une bannière* qui indique le titre de l'œuvre, personnalisable par l'auteur dans les limites fixées par le site (choix de l'image et de la couleur de fond). Puis un espace blanc, le plus neutre possible, s'adaptant en hauteur à la taille de l'image ou de la planche, en largeur à celle de l'écran. La planche elle-même s'adapte à la résolution de l'écran, en restant dans des limites évitant un aspect pixellisé. Bien que très neutre, cette « cimaise »[7] comporte des boutons à l'effigie des principaux réseaux sociaux, ainsi que d'autres fonctionnalités propres au site (commenter, aimer, mettre en favori), permettant de partager le lien de la page, et un index des pages de l'histoire en cours sous forme de miniatures des planches. Enfin, sous cet espace de visualisation, Granpapier.org reprend ses droits, pourrait-on dire, et propose une sélection d'histoires du même auteur ou du même genre. Enfin, tout en bas de la page se tient le *footer** avec les crédits en mentions légales. Il faut noter enfin une option « plein écran » qui permet un affichage supprimant l'interface du site : l'œuvre est alors affichée dans une page intégralement vierge, dans sa taille maximale possible en fonction de la résolution de l'écran, et seuls trois minuscules et très discrets boutons de navigation persistent, tout en bas à droite de la planche. Cette mise en page n'est toutefois pas accessible par défaut et l'auteur ne peut donc pas compter sur son utilisation effective par le lecteur. Elle n'est par ailleurs pas accessible pour la lecture de *Turbomédia*.

Dans ce cadre, il est impossible d'écrire l'interface, ni de lui imprimer des modifications, même à la marge. Le dispositif de Grandpapier.org, qui permet aux auteurs de mettre en ligne leurs œuvres par l'intermédiaire d'une interface d'administration, ne donne pas accès aux rouages de l'interface, hormis, comme nous le mentionnions, à la couleur de fond et à l'image de la bannière. Il est impossible de modifier le design des boutons permettant de naviguer ou donnant accès aux différentes fonctionnalités du site, ni de les supprimer. Il n'est donc pas possible de se soustraire à ces fonctionnalités : par le seul fait de sa publication sur ce site, *La justice est bovine* est susceptible, par exemple, d'être partagée sur Facebook par un lecteur. Mais cette remarque s'écarte déjà de notre

6. Nous décrivons ci-après l'interface de Grandpapier.org dans son état au mois de mars 2014. Le site ayant subi une refonte à l'été 2014, notre description est partiellement obsolète.
7. La frontalité de l'écran, dans le cas d'interfaces relativement neutres, peut suggérer une cimaise plutôt qu'une page.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

objet : nous nous en tenons ici à l'interface en tant que structure de mise en page et objet de design graphique. Dans ce contexte, j'ai créé *La justice est bovine* en faisant abstraction de l'ensemble de l'environnement composé par l'interface du site. Je n'ai pas travaillé le style de dessin ou encore les couleurs en fonction de ce *design*. Le fait que mon style épuré, fait de pictogrammes en dessin vectoriel, s'intègre relativement bien dans l'interface du site est une pure coïncidence. L'interface du site relève d'un style « à la mode », propre au *web* dit 2.0[*]. Le site n'est qu'un espace de diffusion et l'interface n'a qu'une fonction utilitaire, permettant de passer d'une image à la suivante, et se veut neutre – en quelque sorte, un « *white cube* » numérique – afin d'accueillir tous les styles et récits. Le lecteur, par convention, fait lui aussi abstraction de l'interface et de l'environnement dans lequel est affichée l'œuvre. Elle relève littéralement du péritexte et trouve son équivalent livresque dans un ensemble d'éléments hétérogènes qui n'appartiennent pas en propre au texte : couverture, mentions légales, numérotation des pages, table des matières, etc. La comparaison avec le journal ou le magazine est encore plus éloquente. Comme ces derniers, le site web ou le blog représente un espace d'accueil à la mise en page et à la « charte graphique » prédéfinies, et dans laquelle peuvent être juxtaposées différentes rubriques qui n'ont pas de lien entre elles.

En résumé, il s'agit d'écrire pour un dispositif déjà entièrement pensé, plus ou moins pétri de conventions. L'outil ne peut être détourné de sa finalité (ici : la forme du *Turbomédia*) ni transgressé dans ses fonctionnalités. Il est trop verrouillé pour cela. *La justice est bovine* ne présente pas du tout une approche critique de l'outil ni de l'interface. Il s'agit d'un récit conçu pour une forme et un dispositif prédéterminés – ce qui était une volonté de ma part, pour m'essayer à cette forme. L'outil de création ne permet pas d'écart, il est à ce titre encore plus verrouillé que *ComicComposer* : il permet uniquement d'écrire dans l'interface.

1.1.2. Écrire *avec* l'interface

1.1.2.1. houla-c-est-quoi-ce-site *: instauration d'un dialogue avec l'interface*

La justice est bovine m'a permis de tester un certain nombre de « recommandations » permettant de s'emparer du dispositif du diaporama. Je n'ai donc pas engagé une approche critique et m'en suis tenu à ces recommandations, comme on peut s'en tenir au mode d'emploi et à « l'esprit » d'un logiciel. Je ne me suis pas non plus soucié de l'interface du site hébergeur. Il est d'ailleurs difficile de jouer avec ce péritexte, surtout quand celui-ci relève d'un design aussi épuré et sobre que celui de Grandpapier.org. En effet, comment est-il possible de faire interagir une interface exclusivement fonctionnelle avec le contenu de l'œuvre dans laquelle elle permet de naviguer, si on ne peut intervenir sur cette interface ni graphiquement, ni techniquement ? Il existe en fait une possibilité, mais on

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

comprendra que, pour le raconteur d'histoire qu'est l'auteur de bande dessinée numérique, elle ne puisse être systématisée. Il s'agit de faire entrer le récit lui-même en dialogue avec l'interface ou, plus largement, l'environnement logiciel, dans lequel il est enchâssé, et cela dans un processus qui devient nécessairement réflexif.

DaveDonut met en place un tel dialogue dans un de ses travaux[8]. Ce dernier se présente sous la forme d'un blog-bd* dépendant d'une plate-forme d'hébergement gratuite. L'écriture de l'interface par l'auteur est réduite à une personnalisation minimale du *template** imposé par la plate-forme de blogs : fond noir et aucune personnalisation du design. Il ne contient par ailleurs aucune information sur son auteur : les mentions légales sont absentes. Son titre est on ne peut plus laconique et prend la forme d'une explication : « BD numérique : Cliquez sur la Bannière* pour la lancer! ». L'*url** ne nous en dit pas beaucoup plus « houla-c-est-quoi-ce-site ». Pour seul paratexte, hormis trois liens en bas de page (un permettant de remonter en haut de page, un donnant accès au flux Atom* et un au site de la plateforme de blog), la signature « un mec qui passait par là » en bas de chaque note. Le blog ne comporte que trois notes qui tiennent toutes les unes en-dessous des autres sur la page d'accueil. Puisqu'on nous demande de cliquer sur la bannière, exécutons-nous. La bannière se révèle alors être un *Turbomédia* dans lequel les passages aux cases suivantes ou précédentes se font en cliquant sur des boutons ou en utilisant les flèches du clavier. Le personnage ne sait pas ce qu'il fait là, il s'ennuie, et casse par maladresse le décor. Un trou apparaît alors derrière lui dans lequel il manque de peu de tomber. Il finit par sauter dedans pour ne pas s'éterniser auprès des preuves de l'incident qu'il a commis. Il en ressort dans la première note, traversant l'environnement visuel constitué par l'interface du blog. Il cherche ensuite le moyen d'accéder à la troisième note : pour y descendre, il prendra un ascenseur. Sa descente est d'ailleurs soulignée par une brève séquence animée, puisque l'ascenseur entame réellement une descente dans la note n°2, qu'il termine dans la n°3. Cette fois, avant de descendre encore, il cherche le moyen de traverser la note de la droite vers la gauche. C'est le lecteur qui l'aidera à pousser sa case jusqu'à l'autre extrémité en utilisant le clavier. Il peut ensuite descendre dans la note suivante, où il est confronté bien plus fortement au « péri-champ » – nous avons déjà parlé de cette notion conçue par Benoît Peeters, qui qualifie originellement tout ce qui apparaît dans le champ de vision du lecteur autour de la case sur laquelle il concentre son regard. Il atterrit au beau milieu d'un tout autre récit, dessiné et colorisé dans un style différent. Il y aura une altercation avec des Inuits, qu'il a de fait dérangés en surgissant dans leur histoire. Enfin, le lecteur

8. David Besnier (alias DaveDonut), *BD numérique : Cliquez sur la Bannière pour la lancer!,* 2011, http://houla-c-est-quoi-ce-site.blogspot.fr/, consulté le 09/05/2012.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

sera enjoint à cliquer sur un lien, permettant d'accéder à une autre histoire en *Turbomédia*, sur le profil de l'auteur sur le site Deviant Art[9], qui ramène elle-même vers le blog.

Faisant fi de la séparation entre deux notes, le personnage franchit les délimitations visuelles de l'interface. Ce court récit renvoie l'interface à son seul aspect graphique, plastique, et en fait un pur objet. Elle fait partie du récit, ce qui peut signifier deux choses. Premièrement, l'interface est utilisée par l'auteur comme un élément graphique au même titre que ce qu'il a dessiné : elle forme l'ossature non seulement visuelle (en terme de mise en page du blog) mais surtout narrative (l'histoire est soumise à la mise en page) du récit. La mise en page, l'interface du blog, est prise comme une contrainte et interrogée de manière critique : elle est devenue le sujet même de l'histoire. Deuxièmement, le blog n'est pas utilisé conventionnellement comme lieu de diffusion d'œuvres indépendantes, publiées périodiquement, note après note. L'ensemble du blog est l'œuvre : il faut prendre comme un tout les différents éléments (interface du blog et contenu de chaque note). Ici, l'œuvre intègre en elle l'interface qui permet d'y accéder, mais qui lui est habituellement extérieure, en plus d'être imposée à l'auteur. En même temps qu'il ramène l'interface à son rôle d'organisation plastique, ce récit abolit la logique interne du blog. En effet, on se rend compte que les trois notes ne sont pas de vraies notes de blog, qui se succéderaient par ordre antéchronologique. Ce sont des faux, des simulacres. L'outil de *blogging* permet de créer de fausses notes : c'est cet impensé de l'outil que met à profit DaveDonut. On peut ajouter que le second récit, celui avec l'Inuit, est tout autant un faux, au sens où il est créé et placé là spécialement pour l'occasion. Il est en réalité un récit dans le récit – une « métalepse » pour reprendre le terme proposé par Gérard Genette. Il résulte de tout cela que le récit consiste dans la mise en dialogue de fragments de récits, sous forme de *Turbomédias* possédant leur propre interface, avec l'interface dans laquelle ils sont eux-mêmes imbriqués, soit celle du blog. L'écriture de ce dialogue prend acte des espaces séparant les notes, du fait que des contenus totalement différents se côtoient sur une même page au fil des notes. Elle transgresse les fonctionnalités et détourne les conventions de l'outil de *blogging*. Le dialogue est explicite : le héros a conscience de se « promener » à travers une page de blog dont il mesure la topographie. Il a également conscience du réseau, puisqu'il demande au lecteur de le suivre sur un autre site. Enfin, il interpelle le lecteur à plusieurs reprises, lui donnant des indications pour interagir et naviguer. Nous l'avons dit, ce mode d'écriture avec l'interface relève du phénomène de la réflexivité, et prolonge un corpus riche en ce domaine – que l'on pense simplement aux séries *Philémon* de Fred, *Julius-Corentin Acquefacques* de Marc-Antoine Mathieu et la quadrilogie des aventures du professeur Fignoteau de Étienne Lécroart.

9. Site communautaire créé en 2000 et permettant à chacun d'y exposer et d'échanger autour de ses travaux. Le site est plus particulièrement consacré aux champs du graphisme, de l'infographie et de la photographie. http://www.deviantart.com/

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

1.1.2.2. Cache-cache *: appropriation de l'interface conventionnelle*

La performance *Cache-cache*, dont j'ai déjà parlé, constitue une démonstration didactique de mon approche critique de l'outil numérique. Je ne la décrirai pas à nouveau dans son intégralité[10]. Durant cette performance, je simule une création en direct. Il s'agit pour moi de dévoiler les processus intellectuels qui fondent mon approche critique. Je l'ai assez dit : j'envisage la bande dessinée numérique comme un tout, dont l'interface fait partie et doit être écrite. Mais je suis dans le même temps confronté aux interfaces logicielles standards et à leurs lots de conventions et de restrictions. En effet, mes réalisations sont destinées à être diffusées sur Internet, et accessibles, autant que faire se peut, sans que le lecteur aie de démarches techniques à effectuer (installation de *plug-in*[*], téléchargement d'application ou de la bande dessinée numérique elle-même). En faisant ce choix, je suis inévitablement soumis aux contraintes techniques et aux conventions culturelles des outils employés, aussi bien ceux de création que ceux de diffusion et de réception, les fonctionnalités des uns dépendant évidemment des autres. Dans ce cadre, c'est avec ces outils et leurs limitations que je cherche à produire du sens, par transgression.

Dans cette performance, je développe une proposition répondant à la question suivante : que faire du pointeur de la souris, que je n'ai pas choisi, mais qui est présent à l'écran, « par-dessus » ma planche, car il est une fonctionnalité indissociable du système d'exploitation installé sur la machine ? Je retrace devant le public les différentes étapes par lesquelles passe mon processus de création, de la formalisation de la contrainte à la réalisation effective de la bande dessinée numérique, en passant par l'exploration du champ qu'ouvre la contrainte. Je partage donc l'acte d'écriture du récit de bande dessinée numérique avec le public, en condensant en un peu moins de dix minutes un processus d'écriture qui peut durer parfois plusieurs semaines.

Le choix de faire du pointeur de souris le sujet de cette démonstration est évidemment hautement symbolique. Comme il existe des moyens techniques de s'en débarrasser[11], il me fallait trouver un prétexte justifiant le fait que le pointeur s'impose à moi de façon inéluctable. Pour cela, je fais de la souris mon adversaire. Je la personnifie et la pousse à s'énerver contre moi. Quand je tente de la faire disparaître, elle refuse, d'abord en devenant énorme, puis en se métamorphosant en gigantesque doigt d'honneur. Ce prétexte me permet de simuler la prise de décision suivante : de ce pointeur, de cette fonctionnalité que l'on ne regarde même plus tant elle est culturellement intégrée, et dont je

10. Nous renvoyons notre lecteur à la description complète de la performance donnée partie I, en 2.1.2.2.
11. Dans la feuille de style CSS[*], on peut éliminer le pointeur de la souris en appliquant la valeur « none » à la propriété « cursor » ou en remplaçant le pointeur originel par un pointeur transparent. Ces deux options ne fonctionnent pas dans tous les navigateurs, Safari et Opera notamment, qui interdisent purement et simplement de faire disparaître le pointeur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ne peux me débarrasser, je ne vais pas accepter la présence telle quelle mais faire une contrainte de création. Cela signifie, dans le cadre d'un récit de bande dessinée numérique, que je dois intégrer la souris, réussir à en faire un élément porteur de sens dans le récit, et plus seulement porteur d'une utilisation purement utilitaire. Je lui attribue alors un rôle dans ma bande dessinée : je lui donne une apparence anthropomorphique et écris des situations dans lesquelles les interactions entre ce nouveau personnage et les autres personnages constituent le récit.

Bien sûr, et c'est toute la difficulté, je n'ai pas toute la main sur ces interactions : c'est le lecteur qui manipulera la souris. S'il s'agit d'écrire *avec* l'interface, il s'agit encore plus d'écrire les manipulations du lecteur. Intégrant le principe d'un personnage mobile mais hors de mon contrôle – puisque c'est le lecteur qui le déplace librement –, l'interface se fait parcours « ergodique »[12]. En passant sur certaines zones, à découvrir en survolant les cases, le récit se joue. Ce récit relate justement une partie de cache-cache : c'est la souris qui cherche les autres personnages. Quand elle les trouve, ils réagissent, par exemple en fuyant. La mobilité même du pointeur-personnage produit les événements déclencheurs de chacune des séquences du récit. Avec ironie, je termine en me faisant dépasser par cette créature : le pointeur de la souris tue tous mes personnages. Il s'émancipe des inflexions et du rôle que j'ai pu lui donner, reprenant symboliquement sa place de fonctionnalité inaliénable et sur laquelle l'utilisateur – artiste comme lecteur – ne saurait avoir de prise. Et plus que l'éditeur du logiciel, plus que le programme informatique, les seules choses qui aient un pouvoir sur cette fonctionnalité – le pouvoir de la maintenir ou de la faire sombrer dans l'oubli – sont soit l'invention technique (l'écran tactile ne nécessite pas de pointeur), soit l'évolution des normes et des « interfaces culturelles » (en tant que constructions collectives et diffuses), soit l'individu artiste.

1.1.3. Écrire *l'*interface : *Romuald et le tortionnaire*

Commandé par la revue de littérature hypermédiatique *bleuOrange* pour son cinquième numéro, *Romuald et le tortionnaire* a néanmoins bénéficié d'une liberté totale, aussi bien dans son sujet que dans sa forme. En effet, hormis le fait qu'il soit en ligne et que l'on y accède en conséquence au moyen du navigateur, la revue n'embarque pas les projets au sein d'une interface prédéfinie. Chaque projet au sommaire de la revue constitue un site *web* à part entière, hébergé par la revue, mais indépendant de celle-ci, qui ne donne qu'un lien vers sa page d'accueil. Si *Romuald* est donc emboîté dans l'interface

12. « Nous reprenons du chercheur et designer américain Espen J. Aarseth le qualificatif "ergodique", du grec *ergon* et *hodos* qui signifient, respectivement, "travail" et "chemin", la "page-écran" offrant un travail de construction physique du parcours de l'information et du trajet de manipulation, d'échange de l'information. […] Le concept de *support ergodique* nous paraît plus pertinent que celui de *principe de navigation*, ce dernier renvoyant métaphoriquement à une pratique et à un imaginaire d'exploration présents via les icônes ou les logos de certains moteurs de recherches ou "explorateurs" mais pas forcément adéquats à la représentation de tous les dispositifs proposés pour parcourir un texte. » Benoît Drouillat, Nicole Pignier, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Paris, Hermès Science, 2008, p.38.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

logicielle du navigateur, j'ai eu le champ libre pour le concevoir comme un site *web* complet et dédié. Le site de ce projet comporte en fait deux pages : le cahier des charges de la revue demandait une page d'accueil ou « couverture ». Je n'ai probablement pas accordé assez de soin à cette page d'accueil, dont le design est très anecdotique et maladroit, reprenant la structure tabulaire d'une planche de bande dessinée. J'ai profité de cette page pour donner un mode d'emploi du système interactif de *Romuald* : sans cela, rien n'indique que l'image comporte des zones sensibles à survoler. La seconde page du site se présente comme une application, avec sa propre interface, qui permet d'afficher les différents chapitres sans changer de page *web*. En ce qui concerne sa mise en page d'abord, chaque module ou chapitre est constitué d'un *all-over* de dessins en noir sur fond gris, et qui prend la taille maximale possible dans la fenêtre du navigateur. Cette grande image constitue la première partie de l'interface, car c'est en agissant dedans, à même la surface du dessin, que le lecteur active le récit. Elle est surmontée d'une ligne de texte et de six boutons numérotés qui constituent la deuxième partie de l'interface.

Cette deuxième partie, si elle a été conçue *ex nihilo* pour *Romuald*, reste très conventionnelle. Bien que sobres et assortis aux dessins – en noir et blanc purs – les boutons sont identifiables en tant que tels. Je les ai voulus « muets » car je ne voulais pas d'autres mots sur la page que ceux des six brefs textes – un par chapitre, de une à trois phrases, tenant sur une ligne – placés au-dessus de l'image. Aussi, les boutons ne comportent pas de texte mais simplement un numéro – plus abstrait et donc moins bavard qu'un texte ou un mot. Cela suffit pour signifier qu'ils servent simplement à changer de chapitre, d'un simple clic. L'interface est comme le récit : muet. Mon dessin pictogrammatique n'est pas trahi par l'interface, parce qu'elle est aussi faite de pictogrammes – une icône est un pictogramme. L'adéquation est évidente entre ce style et l'économie visuelle de l'interface graphique en général.

Il me sera impossible d'expliquer le processus d'écriture de l'autre composante de l'interface, à savoir un système de zones sensibles dans l'image, en des termes relevant uniquement de la mise en page ou de l'ergonomie. En effet, cette fois, la conception des manipulations que le lecteur a à effectuer, et donc l'écriture de l'interactivité, précède l'écriture de l'interface. Même si l'interface a été pensée en fonction de l'outil – pour la raison pratique mais évidente qu'elle devait être réalisable avec les langages web et utilisable dans un navigateur – et reprend un type d'interactivité connu – l'activation par survol de zones sensibles –, elle est déterminée avant tout par le récit. Il ne s'agissait plus ici d'écrire *dans* ou *avec* une interface imposée de l'extérieur. L'écriture du récit et de l'interface n'ont fait qu'un. Le récit est centré sur deux notions centrales : le jeu avec les souvenirs et les étapes

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de la vie, et l'illusion de contrôle. Ces deux notions sont partagées entre le héros de l'histoire et le spectateur. Romuald, plongé dans ses souvenirs, cherche à en démêler les fils. Ce qui se trouve face à lui, et en même temps face au spectateur, est un embrouillamini d'événements qu'il a vécus, mais qui sont totalement désordonnés. En survolant l'image à la recherche des zones sensibles, le lecteur aide Romuald à faire ce tri, et se trouve autant que Romuald pris dans les rets de ces souvenirs.

Le survol implique une douceur d'utilisation : il n'y a qu'à promener la souris, on caresse l'image avec le curseur. C'est un moyen élégant de mettre en lumière les souvenirs recomposés : au survol d'une zone sensible, le souvenir correspondant est comme mis en surbrillance, un fond blanc venant le détacher du fond gris du site. Ce type d'interactivité permet aussi de jouer avec l'idée de contrôle. Le lecteur est mis à contribution, dans les chapitres 2 et 3, pour modifier de manière subtile certains événements de la vie de Romuald. Romuald voit « l'herbe plus verte ailleurs », le lecteur l'aide à assouvir ses fantasmes. Le survol implique une gestuelle toute en légèreté, au sens littéral. Tout en donnant au spectateur le contrôle sur la vie de Romuald, puisque c'est lui qui décide d'intervenir ou non en survolant ou non les zones sensibles, cette gestuelle permet de le faire agir avec légèreté, au sens figuré cette fois. Quel risque y a-t-il à intervenir, tel une déité, dans la vie de cet homme, puisque mes actions y paraissent délicates et sont totalement réversibles ? Il suffit en effet de glisser la souris hors d'une zone sensible pour revenir à l'état normal, et tout rentre dans l'ordre. Mais ces interventions dans la vie de Romuald sont plus dangereuses qu'il n'y paraît : il devient fou et se cache de la vue du lecteur. Ce dernier devra alors tenter de le retrouver mais aggravera en fait son état mental. À la fin, il ne pourra qu'assister impuissant au suicide de Romuald : aucune zone sensible ne permettra d'empêcher cet événement. Le texte le renverra face à sa responsabilité : jouer aussi *légèrement* avec la vie d'autrui n'est pas anodin.

Comme on le voit, l'interface, le système interactif, présent au cœur des images, fait le récit. Il est indissociable de l'œuvre, du contenu, à tel point qu'il m'est impossible de distinguer l'écriture du récit et des images de l'écriture de l'interface : tout s'écrit dans un même mouvement, un même processus de création. L'interdépendance de l'interface et du contenu n'est plus latente, elle est actualisée.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

1.2. Des interfaces

1.2.1. Rôle et nature des interfaces

1.2.1.1. Un rôle non-utilitaire

Tirer l'interdépendance du récit et de l'interface de sa latence demande de penser l'interface : il ne s'agit plus de se satisfaire d'une interface imposée par l'outil. Écrire un récit de bande dessinée numérique, c'est écrire une interface.

Nous avons vu la difficulté qu'il y a alors à identifier une limite entre contenu et interface, dans *Romuald et le tortionnaire* par exemple : c'est que l'œuvre procède de l'interface. Mieux : quand bien même le module use d'une interface « extérieure » au contenu, celle du navigateur ou d'une application de lecture par exemple, il reste que l'on ne peut réellement tracer une limite entre le contenu et son interface. Si ce n'est pas vraiment le cas pour *La justice est bovine*, ça l'est pour *Cache-Cache*. Contenu et interface sont imbriqués l'un dans l'autre et difficilement discernables, et cela aussi bien sur un plan conceptuel que visuel, et donc concret. Ce constat est renforcé par le fait que l'interface est un objet graphique – on parle d' « interface graphique » –, au même titre que le récit de bande dessinée. La relation qui s'instaure entre le récit dessiné et l'interface en est d'autant plus profonde.

Dans ce cadre, la question que nous posons est : comment, par quels moyens, à l'aide de quels outils intellectuels pouvons-nous appréhender la place et le rôle de l'interface dans la bande dessinée numérique ? Et d'abord, qu'est-ce qu'une interface ? Nous aurons à l'évidence besoin d'outils théoriques inexistants dans le champ de la bande dessinée : voilà que nous faisons un saut théorique. Si jusqu'alors nous avons encore pu utiliser, en l'adaptant, le cadre théorique traditionnel de la bande dessinée, nous sommes désormais contraint d'aller chercher ailleurs. La littérature est abondante en ce qui concerne la question de l'interface. Elle préoccupe aussi bien les artistes que les acteurs impliqués dans la création de jeux vidéo, de logiciels et applications, quelque sle support matériel auquel ils sont destinés (ordinateurs, téléphones, tablettes, bornes interactives, consoles de jeux vidéo, mais aussi GPS, ordinateur de bord de véhicule, contrôle de machines industrielles, etc.) Un métier est né de cette préoccupation : celui du *design* d'interface ou d'interactivité. Cette double dénomination n'est pas anodine : l'interface détermine les types d'interactivité que l'utilisateur pourra avoir avec la machine ou le programme.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Sans tenter la gageure de dresser un état de l'art complet de cette littérature, nous présenterons divers points de vue sur la question. Ainsi, nous allons nous intéresser à quelques définitions qui ont pu être données du terme « interface », dans le champ de l'art et hors de ce champ. Ces quelques définitions nous semblent claires et suffisamment pertinentes en ce qui concerne leur application au champ de la bande dessinée numérique pour nous autoriser leur appropriation. Nous en vérifierons succinctement la validité auprès de notre corpus.

Rappelons d'abord des définitions courantes. Au sens général, une interface est un « plan ou surface de discontinuité formant une frontière commune à deux domaines aux propriétés différentes et unis par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques. »[13] Ce sens général se voit décliné selon les domaines dans lesquels le terme est utilisé : technique, chimie, électronique, société. En informatique, elle désigne, entre autres, un « module matériel ou logiciel permettant la communication d'un système avec l'extérieur. » Nous avons vu que le dispositif de la bande dessinée numérique englobait le spectateur. Nous avons pris l'image de deux hémisphères dont la surface de jonction se trouvait sur le plan de l'écran : ce qui se joue sur ce plan est bien l'interface. Elle dessine bien une « frontière commune à deux domaines [entités, pourrions-nous dire] aux propriétés différentes » : l'univers du récit déployé derrière l'écran et le spectateur posté devant l'écran. En termes informatiques, le spectateur, extérieur à la machine, communique *via* l'interface avec les programmes qu'elle contient – tout aussi imprécis que soit ce terme – et réciproquement.

Dans leur ouvrage *Le webdesign, sociale expérience des interfaces* web[14], Benoît Drouillat et Nicole Pignier proposent deux acceptions de l'interface. L'une est technique, l'autre notionnelle. La première est la suivante :

> « L'interface, rappelons-le, est un dispositif qui se compose de plusieurs niveaux :
> - le dispositif matériel de la machine qui permet d'utiliser cette dernière, de la manipuler ; par exemple l'écran, le clavier et la souris d'un ordinateur ;
> - le dispositif de commande d'un logiciel qui s'affiche à l'écran de l'ordinateur ;
> - l'interface que constitue la "page-écran", autre métaphore spatiale, qui côtoie celles de la "navigation", de l' "architecture". »[15]

13. Cette définition et la suivante : dictionnaire Larousse en ligne, http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/interface/43685, consulté le 17/03/2014.
14. Benoît Drouillat, Nicole Pignier, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, *op. cit*.
15. *Ibid.*, p. 33.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Pignier et Drouillat se consacrent en particulier à la troisième entrée : l'interface constituée de la « page-écran ». C'est à partir de celle-ci qu'ils conçoivent également une acception notionnelle de l'interface. Cette dernière devient un « lieu métaphorique »[16]. Ce glissement d'une acception technique à une acception notionnelle est le point de départ de leurs travaux : destiné principalement aux professionnels de la création d'interfaces, leur ouvrage se donne pour objectif de répertorier les effets de sens produits par les interfaces. Il s'agit, rétroactivement, d'étudier ces effets que les *designers* d'interfaces, et dans ce cas précis les *webdesigners*, mettent en place depuis toujours de manière intuitive. Sans être un guide, l'ouvrage peut être une source d'inspiration pour les professionnels, et peut aussi leur permettre de systématiser certaines pratiques ou l'emploi de certaines métaphores dans la construction du « support *médiatique* » que constitue la page-écran. Cet espace en superpose trois : un « *support formel* » structurant la mise en page du contenu, un « *support matériel* » qui, par métaphore, se réfère le plus souvent à des objets, un « s*upport ergodique* » qui définit des parcours et manipulations dans l'information[17]. Aussi, dans son acception technique, l'interface apparaît comme un outil pratique : il s'agit d'un moyen de dialoguer avec la machine ou le programme pour accéder à et parcourir des contenus. Dans son acception notionnelle, elle apparaît comme un espace signifiant qui, au moyen de la métaphore, délivre des messages ou transmet des émotions. L'analyse de Pignier et Drouillat les mènera à parler d' « *ethos* » : soit un ensemble de valeurs, « un *faire social,* une représentation morale et imaginaire »[18] que cherchent à faire partager les annonceurs ou éditeurs à travers les interfaces. De nombreuses études de cas leur permettront de dresser une typologie des différentes modalités par lesquelles les interfaces transmettent cet *ethos* autant qu'elles sont informées par celui-ci.

Nous voyons bien sûr une limite très claire à ces travaux en ce qui concerne notre objet et sa visée artistique. L'ouvrage tend à cristalliser des pratiques qui apparaissaient encore – en 2008 – comme peu normées. Il se présente presque comme un manuel du designer d'interface, nous le disions plus haut, dans les domaines du *marketing* ou de l'édition. Aussi, si les cas présentés relèvent fréquemment d'interfaces échappant aux conventions, instaurant un dialogue original entre l'utilisateur et le site, leur visée même est discutable. Loin d'une quelconque appropriation critique des interfaces, ces cas particuliers n'ont d'autre objectif que le « coup *marketing* » à travers l'exceptionnel et la surprise ludique. Malgré ces précautions, ces travaux posent un jalon important pour nous : ils se fondent sur le présupposé que les interfaces font sens, qu'on peut les lire comme on lit un livre. Ce présupposé se

16. *Ibid.*, p. 36.
17. *Ibid*., pp. 37-38.
18. *Ibid.*, p. 50.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

révèle très vite fécond et permet aux auteurs une analyse riche et stimulante des interfaces et des sites *web*[*]. Cela vient donc soutenir notre démarche, qui se fonde sur le même présupposé : les interfaces ont un rôle à jouer dans le récit de bande dessinée numérique – sous-entendu : – au-delà du seul aspect fonctionnel. Il reste à déterminer la nature de ce rôle, qui pourrait être d'ordre narratif, poétique, métaphorique, émotionnel, etc.

1.2.1.2. Particularités des « interfaces artistiques »[19]

Annick Bureaud tient à ce sujet des propos plus radicaux. Elle estime que le rôle non fonctionnel est cantonné aux interfaces artistiques, dont il ferait justement la singularité[20]. Aussi, face à un « domaine utilitaire » dans lequel les questions de l'ergonomie et du bon fonctionnement sont les seules qui présideraient à l'élaboration des interfaces, elle peut rappeler que, dans l'art, les interfaces peuvent connaître d'autres modalités et d'autres raisons d'être. Si nous ne sommes pas d'accord avec la première partie de sa proposition – que l'ouvrage de Pignier et Drouillat dément[21] – Bureaud apporte un autre éclairage sur la notion d'interface :

> « Dans l'art, l'interface est une relation à l'œuvre, dont la machine et le dispositif technique ne sont qu'un des éléments. La fonctionnalité univoque n'y est pas un impératif. L'ambiguïté, l'apprentissage d'un "mode d'emploi" obscur peuvent être au cœur même de l'œuvre : la recherche des points actifs dans un hypermédia sur cd-rom ou sur Internet fait souvent partie de la construction du parcours narratif. L'ergonomie est bien souvent secondaire quand elle n'est pas délibérément rejetée dans un but de déstabilisation de l'utilisateur. Pour écouter les messages diffusés par de petits hauts parleurs et prendre les décisions adéquates, pour, en fait, appréhender et interagir avec l'œuvre, Piero Gilardi dans son installation **Nord versus Sud**, oblige le public à se déchausser et à se coucher sur une plate-forme de 65 cm de haut, mue par un système hydraulique et dont l'inclinaison peut atteindre 13 degrés.
>
> Si, dans les pratiques utilitaires, l'interface est un simple moyen d'accès aux machines et aux informations, elle relève, dans l'art, de l'aspect formel de l'œuvre qu'il convient ici de préciser. »[22]

Bureaud insiste sur le fait qu'une interface peut, en art, avoir un fonctionnement inadéquat ou inattendu, en tout cas potentiellement non opérationnel. C'est le fait que l'interface se montre ainsi déstabilisante qui permet à Bureaud de la redéfinir. Elle n'est plus, dans ce cas, un dispositif technique, mais bel et bien une « relation à l'œuvre ». Nous ne la suivrons pas sur ce point de vocabulaire : pour

19. Annick Bureaud, « Pour une typologie des interfaces artistiques », *OLATS*, 1999, http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php, consulté le 17/03/2014.
20. *Ibid.*
21. Les auteurs montrent bien que le « domaine utilitaire », et même publicitaire, emploie des interfaces qui font sens, au même titre que les « interfaces artistiques ». En sens inverse, nombre d'œuvres utilisent des interfaces strictement utilitaires (pensons par exemple au *Turbomédia*, dont l'interface permettant d'avancer ou reculer est purement fonctionnelle).
22. Annick Bureaud, « Pour une typologie des interfaces artistiques », *op. cit*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

nous, l'interface génère différentes modalités de relation à l'œuvre, elle ne désigne pas la relation elle-même. Les interfaces artistiques semblent en tout cas posséder des caractéristiques spécifiques : non seulement celle de pouvoir déstabiliser l'utilisateur plutôt que le conforter dans une utilisation conventionnelle, mais aussi, en conséquence, celle d'imposer des modes d'emploi singuliers et parfois obscurs. On voit ce genre de procédés dans certaines bandes dessinées numériques de Moon Armstrong, par exemple. J'ai moi-même mis en place des interfaces de ce type dans mes réalisations plastiques, notamment *Prise de tête*. Il restera à voir quelle incidence cette particularité a sur le récit. Enfin, si les interfaces artistiques apparaissent comme des dispositifs singuliers, voire uniques, propres à une seule œuvre, c'est qu'elles appartiennent bien à l'œuvre et ne sont pas de simples moyens d'accès à celle-ci. À ce sujet, elle ajoute :

> « Lors du colloque **Expanding The Human Interface**, Lev Manovich demandait si, dans l'art électronique, la relation fonds/forme — c'est-à-dire contenu/interface — n'est pas également unique, rejoignant ainsi l'art traditionnel. Selon lui, la distinction entre un produit de design (que nous appelons "utilitaire") et un produit artistique est que, pour le premier, on peut distinguer entre le contenu (les "data") et l'interface tandis que, pour le second, l'interface devrait être totalement déterminée par le contenu. Nous laisserons la question ouverte. »[23]

Nous avons déjà établi qu'il existait une interdépendance de fait, technique, entre le contenu et l'interface dans la bande dessinée numérique. Nous avons vu aussi que cette interdépendance pouvait être ignorée par l'artiste, et elle l'est le plus souvent en ce qui concerne la bande dessinée numérique. Aussi, la deuxième partie de la proposition ne se vérifie pas dans le corpus : l'interface n'est pas nécessairement – loin s'en faut – déterminée par le contenu. Toutes les œuvres n'ont pas pour interface une « interface artistique » mais peuvent emprunter des interfaces strictement « utilitaires ». Le corpus et mes propres créations valident cette hypothèse, que Bureaud traduit plus loin dans une typologie « analytique »[24].

Elle y distingue quatre types d'interfaces. Les « interfaces "d'accès" à l'œuvre » sont des interfaces conventionnelles, extérieures à l'œuvre. L'interface « préexiste à l'œuvre et définit un "moule", un format standard dans lequel vient s'inscrire la création ». Typiquement, c'est de ce type d'interface que relève la bande dessinée dynamisée au moyen du *ComicComposer* ou encore le *Turbomédia*[25]. *La justice est bovine* se fond bien dans un moule. L' « intégration esthétique d'interface

23. *Ibid*.
24. Le terme est de Bureaud elle-même, toujours dans le même texte.
25. Il faut redire que si la grammaire développée par Balak et consorts est née en réaction à d'autres moules, à la fois celui de la bande dessinée numérique homothétique et celui du diaporama, elle est devenue par son adoption massive par les auteurs et par le lectorat un nouveau format standard. On peut choisir de couler son récit dans ce moule, s'il répond à nos besoins narratifs, ou non.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

usuelle » s'inspire d'objets réels. Bureaud cite aussi bien le vélo de Jeffrey Shaw[26] (interface matérielle) que le bandit manchot d'Agnes Hegedüs[27]. On retrouve le bandit manchot visuellement (interface graphique) mais également à travers l'interface matérielle, par analogie ou métonymie : le joystick rappelle un peu la manette de la machine à sou. Ce type d'interface est très présente dans le jeu vidéo. Il suffit de penser au viseur d'une arme, auquel il recourt régulièrement. Le module « Un strip, un clic », que j'ai mis au point pour Pierre Feuille Ciseaux et qui intègre justement un viseur, relève de ce type d'interface. Le troisième type est celui des « interfaces conçues pour l'œuvre ». Spécifiques aux œuvres, les exemples que donne Bureaud révèlent néanmoins que ces interfaces peuvent aussi bien être totalement inédites (le mannequin de dessins de Jeffrey Shaw[28]) qu'utiliser des interfaces déjà existantes, voire conventionnelles, mais cela de façon inédite (le microphone pour *La Plume* d'Edmont Couchot et Michel Bret[29]). Aussi, c'est bien dans cette catégorie que se classent *Romuald et le tortionnaire* et *Prise de tête.* Dans ce dernier, j'ai ainsi pu mettre au point[30] des interfaces inédites, telles que les masques déplaçables du chapitre « Dieux », que convoquer des interfaces existantes, utilisées parfois conventionnellement, parfois de manière inédite, narrative plutôt qu'utilitaire, tels les ascenseurs ou les fenêtres *pop-up*. Enfin, dernier type, les « interface[s] comme contenu ou sujet de l'œuvre », dont relève le faux blog de DaveDonut.

Finalement, en contredisant cette typologie, la proposition de Bureaud d'une interface « déterminée par le contenu » a ici valeur de vœu. C'est également ce vœu que je fais, en tant que praticien, concernant la bande dessinée numérique : je prône une totale interdépendance entre l'interface et le contenu et, en conséquence, le bon choix d'interface ou, mieux, la création d'une interface unique pour chaque œuvre. Ce credo peut être formulé ainsi : « choisir une interface adaptée au projet ; si elle n'existe pas, l'inventer. »

> « Enfin, l'art inclut une "fonction utilisateur", c'est-à-dire donne une place singulière au public au sein de l'œuvre alors que les pratiques utilitaires le laissent toujours à l'extérieur du programme. »[31]

Cette dernière caractéristique est la plus importante. Comme la précédente, le corpus ne vérifie pas sa prédominance : une faible partie des bandes dessinées numériques, même quand elles relèvent d'une pratique critique ou que leur interface est spécialement écrite, donne une telle place au spectateur.

---

26. Jeffrey Shaw, *The Legible city, installation interactive, 1989-1990.*
27. Agnes Hegedüs, The Fruit Machine, installation interactive, 1991.
28. Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs et Bernd Lintermann, *ConFIGURING the CAVE*, environnement immersif interactif, 1997, et *ReConFIGURING the CAVE*, environnement immersif interactif, 2001.
29. Edmond Couchot et Michel Bret, *La plume*, installation interactive, 1988.
30. Avec la collaboration de Maxime Jouneau et Sylvère Armange pour la programmation, que je remercie à nouveau ici pour leur précieuse aide et le temps consacré à mes facéties.
31. Annick Bureaud, « Pour une typologie des interfaces artistiques », *op. cit*. C'est l'auteur qui souligne.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Nous préférons dire que les interfaces impliquent le spectateur mais que cette implication connaît plusieurs degrés. Nous mesurerons cette implication qui apparaît comme un élément absolument central.

1.2.2. Composition des interfaces

Si l'on synthétise, l'interface est donc constituée du matériel – souris, clavier, écran, etc. – et du module – terme que, comme convenu plus tôt, nous préférons dans ce cas à « dispositif », dont il n'est qu'un élément – graphique qui permet à l'utilisateur d'interagir avec le programme, et donc avec, sur ou dans le récit. Dans nos actuels développements, nous nous intéressons exclusivement à l'interface visuelle ou graphique et laissons l'interface matérielle de côté. Au-delà de son aspect fonctionnel et utilitaire, l'interface graphique engage un jeu de sens et de métaphores, y compris hors du champ de l'art, et donc, potentiellement, encore plus dans le champ de l'art. En ce sens, elle est tout autant moyen technique que contenu : l'interdépendance technique entre le contenu et l'interface, que nous avions relevée auparavant, est doublée, quand l'artiste s'en empare, d'une interdépendance au niveau de l'œuvre elle-même. Enfin, elle permet d'impliquer le spectateur dans l'œuvre : nous faisons l'hypothèse d'une implication à différents degrés.

La typologie d'Annick Bureaud offre une lecture très intéressante de la nature des interfaces. Toutefois, elle ne prend pas en compte le fait que l'interface fait preuve de duplicité. C'est le constat que font Pignier et Drouillat. Hormis le niveau de l'interface matérielle, que nous laissons de côté ici, ils voient dans l'interface deux niveaux qui appartiennent autant l'un que l'autre à l'interface graphique. Ces deux niveaux sont celui du « dispositif de commande d'un logiciel » et « l'interface que constitue la "page-écran" »[32]. Ces deux niveaux apparaissent comme une évidence dans la bande dessinée numérique. Que l'on navigue sur une galerie en ligne, sur un blog-bd*, que l'on lise un *Turbomédia*, un récit qui utilise telle ou telle technologie (Flash*, Javascript*, etc.), cette lecture se fait au sein d'une autre application. Le plus souvent, il s'agit du navigateur *web* : c'est le cas pour mes propres réalisations. Parfois, une application dédiée, notamment sur tablette – nous pensons en particulier à l'application permettant de télécharger et lire les numéros de la revue numérique *Professeur Cyclope* en local*. Il y aurait donc une contradiction interne à l'interface, puisqu'elle serait toujours composée au moins d'une partie relevant, dans la typologie de Bureaud, d'une « interface "d'accès" », et d'une autre partie pouvant relever de n'importe quel des quatre types. Bref, l'interface d'une bande dessinée numérique est susceptible de relever de deux types en même temps. Cette

32. Benoît Drouillat, Nicole Pignier, Le *webdesign : sociale expérience des interfaces web*, *op. cit.*, p. 33.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

contradiction peut-elle être résolue en identifiant ce que l'on pourrait appeler une « interface interne » à l'œuvre et une « interface extérieure », ou bien cette distinction est-elle impossible, la bande dessinée numérique impliquant nécessairement une interface duplice ?

Les applications de lecture du *Turbomédia* ou de la revue *Professeur Cyclope*, tout comme le navigateur, imposent leurs interfaces. Le navigateur impose les contours de sa fenêtre, ses barres de menus et de navigations. Ces dernières sont plus discrètes, mais bien présentes, dans l'application *Professeur Cyclope*. Elles varient selon les figures adoptées par les récits. Dans le cas des *Turbomédias,* on peut voir de minuscules et discrets boutons « précédent » et « suivant » et une série de petits points former une barre de progression indiquant où en est la lecture. Dans le cas des bandeaux à faire défiler – figure de la « toile infinie », mais unidirectionnelle – le défilement est soumis à l'utilisation d'ascenseurs. Enfin, en fonction du toucher effectué sur l'écran tactile, ou à la fin de la lecture d'un épisode ou d'une histoire, l'interface « globale », celle qui permet de naviguer dans la revue, vient se superposer de manière souple à celle de la bande dessinée. Il existe donc dans cet exemple différentes strates d'interface qui s'emboîtent les unes dans les autres : celle de la revue, qui disparaît pendant la lecture d'un épisode, et celles qui permettent de naviguer dans un récit, en fonction de sa forme. Dans d'autre cas, il n'y pas de niveau intermédiaire : c'est le cas de *Argon Zark* par exemple. En effet, chaque page de ce récit est une page-*web* dédiée dont la mise en page prévoit les boutons de passage aux pages suivantes et précédentes. De la même manière, j'ai choisi, pour *Prise de tête* et *Romuald et le tortionnaire*, d'inscrire les images directement dans la fenêtre du navigateur, je veux dire, sans strate intermédiaire. L'interface, même si elle reste extérieure au contenu en tant que tel, est spécialement conçue pour l'œuvre. Dans *Prise de tête*, un simple bouton « suivant » qui reprend la forme de la tête du personnage; dans *Romuald*, six boutons numérotés permettant de charger les autres chapitres à tout moment – comme un index ou une table des matières sous forme d'hyperliens. Ailleurs, je n'ai pas pu implémenter moi-même l'interface : pour mon *Turbomédia La justice est bovine*, c'est l'interface du site d'accueil Grandpapier.org qui m'a été imposée. Non seulement la navigation dans le module *Turbomédia* se fait avec des boutons qui n'ont pas été conçus exprès, mais le module ne s'affiche pas seul dans la page *web*. Il n'occupe qu'un espace défini au sein de l'interface du site, qui comprend diverses rubriques, des liens, un bandeau, etc. La même chose se produit sur les blogs, et au sein de toute œuvre dont l'espace d'affichage ne coïncide pas avec l'ensemble de la page web mais est réduit à une portion de cette page. L'interface du site ou blog d'accueil ne s'impose pas à l'intérieur même de l'œuvre mais constitue avec force un « péri-champ ». Le CD-Rom, bien qu'il soit la plupart du temps conçu pour une lecture automatiquement en plein écran, comporte lui

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

aussi différentes strates : de la même manière que l'application de lecture, telle celle de *Professeur Cyclope*, il propose sa propre interface avec son propre système de navigation et sa propre identité graphique. Ces niveaux sont eux-mêmes imbriqués dans l'interface du système d'exploitation* qui, selon les paramètres définis par l'utilisateur, peut apparaître également à l'affichage, et donc dans le champ de vision. Nous pensons par exemple à la barre des tâches de Windows.

Notre lecteur l'aura peut-être senti, il est parfois difficile de faire la part des choses entre une interface qui serait « extérieure » à l'œuvre ou qui lui appartiendrait. Une interface appartenant à l'œuvre peut très bien être intégralement calquée sur les interfaces conventionnelles des logiciels : les boutons, liens, ascenseurs ou autres commandes seront simplement redessinés, dans un style spécifique à l'œuvre. Peut-on dire d'une interface de ce type qu'elle est propre à l'œuvre ? Ou peut-on postuler que comme c'est elle qui organise l'affichage de l'œuvre et détermine donc ses modes de réception et d'interaction, une interface extérieure, telle celle de Granpapier.org, appartient *de facto* à l'œuvre? Certains auteurs en jouent et font de l'interface, en un sens large, le sujet – ou un des sujets – de leurs récits. Nous avons décrit plus haut le blog « houla-c-est-quoi-ce-site »[33] de DaveDonut. Dans un registre aussi humoristique, Moon Armstrong joue souvent de la sorte. La note n°29 de son blog, intitulée *Voisin/voisine*[34], fait à cet égard preuve d'une grande ingéniosité. Moon nous y invite à ouvrir un lien vers un autre blog dans une nouvelle fenêtre de navigateur. Nous pouvons ainsi disposer côte à côte la fenêtre contenant le strip vertical de la note de Moon et celle contenant le strip spécialement réalisé par Bambiii sur son propre blog[35]. Ces strips peuvent se lire indépendamment mais sont aussi les deux moitiés d'une même planche ainsi réunifiée. Dans la moitié de la planche dessinée par Moon, le protagoniste fait des travaux très bruyants dans son appartement. Il reçoit soudain une lampe sur la tête, lancée hors-champ. Dans la moitié de Bambiii, on voit sa voisine excédée lancer la lampe. La réunification des deux moitiés reconstitue, en quelques sorte, l'immeuble, et révèle le lien de voisinage. L'interface n'est ni intérieure à l'œuvre – on manipule la fenêtre du navigateur – ni extérieure – la fenêtre du navigateur fait office de représentation d'un appartement.

Ces exemples réjouissants de drôlerie et d'inventivité soulignent toute la difficulté qu'il y a à faire la part des choses entre les différentes niveaux d'interface. Fourmentraux :

33. En l'absence de titre, nous le désignons par son url.
34. Moon Armstrong, « Voisin/voisine », *Le Blog Girly de Moon*, note du 07/01/2010, http://lebloggirlydemoon.blogspot.fr/search?updated-max=2010-01-10T02:22:00%2B01:00&max-results=1 , consulté le 30/07/2014.
35. Bambiii, « Voisin/voisine », *Des trucs dessinés... (ou pas d'ailleurs)*, note du 07/01/2010, http://www.destrucs.net/article-voisin-voisine—42444359.html, consulté le 30/07/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

> « Le partage de l'œuvre entre esthétique et opérationnalité engendre l'enchâssement et l'articulation de différents niveaux interfaciels. Il est en effet possible de distinguer différentes couches d'interfaces qui apparaissent successivement ou simultanément à l'écran. Dans un rapport d'inclusion, le système d'exploitation assure l'interfaçage de l'infrastructure logicielle et, en deçà, celle du projet artistique. [...] De surcroit, si cette partition en strates d'interface peut servir l'analyse abstraite des œuvres Net art, il reste difficile, lors de leur expérimentation effective, d'en discerner les différents constituants. La réalité pratique montre bien plutôt l'hybridation et la contamination, au cœur même de l'œuvre de ces différents niveaux. Le complexe interfaciel apparaît alors comme le milieu où s'opère la transaction entre une conception, un fonctionnement et une activation de l'œuvre. Il associe une interface lourde, composée de systèmes d'exploitation (véhicules structurels de l'œuvre), une interface fonctionnelle logicielle, pré-existante, permettant la lecture, et enfin, une interface interne (indissociable de l'œuvre) où se niche la proposition plastique et technique de l'auteur. »[36]

Fourmentraux parle d'un « complexe interfaciel » issu de l'hybridation des différents niveaux d'interface. Ce complexe constitue un « milieu où s'opère la transaction entre une conception, un fonctionnement et une activation de l'œuvre ». L'œuvre est finalement le résultat des échanges entre le créateur, la machine et le spectateur. L'interface assure ces échanges, faisant de ces trois protagonistes une seule entité : leurs actions sur l'interface et les réactions de celle-ci trahissent leur présence à tous trois dans l'œuvre. L'œuvre numérique abolit également, de ce fait, les frontières entre, disons, un contenu, et un environnement. Elle constitue elle-même un environnement : le dispositif. Elle prolonge cette extension de l'œuvre qui avait commencée avec la prolifération de la matière picturale sur le cadre du tableau chez les pointillistes, jusqu'à éclater dans les pratiques *in situ*, puis les pratiques sociales. Aussi, comprendre l'interface, en tant que dispositif, au sens où nous l'avons défini, c'est comprendre les relations qui se nouent en son sein, entre ces trois « actants »[37], pour reprendre le terme de Fourmentraux : auteur, machine, et acteur. Si, comme nous le pensons, l'interface est littéralement la *forme* que prend le récit de bande dessinée numérique, alors le récit se joue dans ces relations. L'interface constitue le milieu dans lequel se joue l'objet de nos prochains développements : l'interactivité.

2. Écrire l'interactivité

Les expériences et créations que nous avons décrites n'impliquent pas toutes l'écriture de l'interactivité. Par exemple, *La justice est bovine* présente une interface imposée, sur laquelle l'artiste

36. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, *op. cit*., p. 62.
37. *Ibid.*, p. 116.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ne peut avoir de contrôle. C'est un cadre normé et normatif qui répond à un certain mode de lecture et de narration, qui met en œuvre une figure que nous avons appelé « surgissement par fragments ». C'est une réponse, technique, pratique, ergonomique, utilitaire, à l'impératif formel exigé par le *Turbomédia*. Le type d'interactivité qui s'y déploie est uniquement navigationnel et respecte un protocole précis (diapo par diapo). Choisir le *Turbomédia*, c'est choisir un format standard et en accepter les conventions, comme on peut choisir le format standard de l'album « 48CC » – quarante-huit planches, couverture cartonnée, couleur. L'interactivité y est déjà écrite : le récit s'y plie.

Romuald et le tortionnaire au contraire possède sa propre interface : les besoins auxquels elle répond sont propres à l'œuvre. L'interactivité y est écrite et y fait sens. La première question qui se pose maintenant est de savoir comment elle fait sens. Autrement dit, que signifie écrire l'interactivité : qu'écrit-on exactement ? Il nous faudra définir la notion d'interactivité. L'analyse de *Romuald* dresse un autre constat : deux types différents d'interactivité coexistent à l'intérieur de l'œuvre. L'une permet de naviguer de chapitre en chapitre, l'autre d'agir, même « légèrement », dans tous les sens du terme, dans les images. Nous devrons qualifier les différentes types d'interactivité et en mesurer l'impact. Nous en tirerons une grille de lecture. Il s'agit là, encore une fois, en même temps que d'étudier notre objet, de combler le manque d'outils pour l'étudier : nous voulons cette grille comme un instrument propre à la bande dessinée numérique et non comme un outil générique.

L'application de cette grille pour analyser certaines œuvres et certains modules interactifs de récits dessinés nous mènera à nous intéresser aux actions du spectateur et à leurs significations en tant que telles. Enfin, nous verrons que l'enjeu que soulèvent ces dispositifs dans la bande dessinée numérique est celui de la notion même d'image, qui devient un objet interactif, un objet « jouable », selon le terme proposé par Jean-Louis Boissier[38]. Cela signifie que la bande dessinée numérique remet en cause la nature même de son matériau essentiel : l'image fixe.

2.1. Des interactivités

2.1.1. Qualifier l'interactivité : interactivité endogène et interactivité exogène

Avant d'envisager une quelconque analyse de l'interactivité, il faut en préciser la définition. En effet, il y a, en quelque sorte, deux écoles quant à cette définition : soit l'interactivité est considérée comme un fait propre à l'informatique, soit elle est considérée comme un phénomène plus large.

38. Voir en particulier les articles suivant : Jean-Louis Boissier, « Figurabilité des relations dans le récit vidéo-interactif », in Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *H2PTM'03 , Hypertextes, hypermédias: créer du sens à l'ère numérique*, Paris, Hermès science : Lavoisier, 2003, pp. 153- 161 ; et Jean-Louis Boissier, « Jouable », *in* Jérôme Baratelli et Jean-Louis Boissier (dirs.), *Jouable : art, jeu et interactivité*, Genève, Haute École d'Arts Appliqués HES, 2004, pp. 15- 20.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Dans son mémoire de maîtrise, Dominic Arsenault emprunte à Eric Zimmermann sa classification des différents types d'interactivité, telle que peut l'envisager la seconde école :

> « -l'interactivité cognitive correspond aux « effets de lecture » qu'évoquaient Lev Manovich plus haut: c'est le niveau de l'interprétation. Un livre ou un film est ainsi « interactif » puisqu'il donne à son lecteur/spectateur des informations dont celui-ci se servira pour fabriquer du sens et « boucher les trous ».
> - l'interactivité fonctionnelle regroupe toutes les actions qu'un utilisateur peut effectuer sur le support matériel du texte sans altérer directement ce dernier. Tourner les pages d'un roman, se référer à la table des matières d'un ouvrage, augmenter le volume de l'amplificateur sonore ou arrêter la projection d'un film sont tous des exemples d'interactivité fonctionnelle, puisque dans tous les cas le texte (en tant que séquence de signifiants) n'est pas affecté par les actions de l'interacteur.
> - l'interactivité explicite est prévue par le créateur de l'objet. Ce dernier exige d'être manipulé par l'interacteur et les signes qui constituent le texte s'en trouvent affectés.
> - la méta-interactivité consiste à agir sur le texte en dehors de celui-ci. On la retrouve par exemple lorsqu'un lecteur s'approprie un texte et en crée une variation (comme c'est le cas pour les fan fictions). »[39]

Aucun de ces modes d'interactivité n'apparaît comme propre à l'outil informatique. Bien que nous nous réclamions de la première école, nous retiendrons malgré tout les deux modes suivants : celui de l' « interactivité fonctionnelle » et celui de l' « interactivité explicite ». Dans les acceptions qui en sont données ici, et sous condition d'opérer un déplacement en les réservant à l'outil informatique, ces deux modes nous paraissent productifs théoriquement. D'abord, ce sont les deux seuls qui se jouent dans une relation directe de l'individu à l'œuvre, et non à partir ou autour de l'œuvre. Ensuite, et surtout, ils apportent une distinction entre une interactivité consistant en la manipulation de l'œuvre, le spectateur agissant sur le contenu même, et une interactivité utilitaire permettant l'accès à et la navigation dans l'œuvre, voire à un paramétrage de l'ergonomie du module de lecture. De prime abord, cette distinction semble séduisante, en ce que nous pourrions établir une correspondance directe entre une interactivité fonctionnelle et une interface purement utilitaire d'un côté (exogène à l'œuvre), et une interactivité explicite et une interface propre (endogène) à l'œuvre d'un autre côté. Bien sûr, dans ce cadre, il ne faut pas se méprendre sur le sens d'endogène et exogène. « Endogène » ne qualifie pas une interface qui prendrait place dans l'image même, de même qu' « exogène » ne qualifie pas une interface qui prendrait place à l'extérieure de l'image. Dans l'adaptation du tome 1 des *Épatantes aventures de Jules*[40], la navigation s'effectue en cliquant sur des éléments de l'image (cases, bulles, personnages) pour afficher la case suivante. Bien qu'inscrits dans l'image (à l'écran),

39. Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo.*, mémoire de Maîtrise en Études Cinématographiques, Université de Montréal, Montréal, 2006, pp. 10- 11.
40. Émile Bravo, *Une épatante aventure de Jules : l'imparfait du futur*, adaptation en Flash par Wanadoo Après l'École de Émile Bravo, *Une épatante aventure de Jules*, tome 1 : *L'imparfait du futur*, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ces éléments sont exogènes à l'œuvre car leur vocation est purement fonctionnelle. L'interface de cette adaptation est exogène à l'œuvre même si elle est inscrite au cœur de la planche, dans la représentation, dans le dessin lui-même. De même, il ne s'agit pas de discriminer les interfaces logicielles, qui, toutes imposées de l'extérieur qu'elles soient, ne sont pas nécessairement exogène à l'œuvre. Ainsi, dans *Voisin/voisine*, où nous avons vu que si l'interface est la fenêtre du navigateur, la manipulation de celle-ci a une réelle incidence sur le récit, au-delà de la navigation, en dévoilant, grâce à la réorganisation des fenêtres, la relation de voisinage et l'origine de la lampe lancée.

En réalité, on ne peut rabattre l'interactivité fonctionnelle ou navigationnelle sur l'interface exogène. En effet, de la même manière qu'on ne peut clairement distinguer les niveaux enchâssés de l'interface, on ne peut clairement distinguer les niveaux d'interactivité. Il faut commencer par regarder la fonction de l'interface. Distinguer une interface dont la fonction est de naviguer dans l'œuvre d'une autre dont ce n'est pas la fonction paraît plutôt simple. Ce serait oublier qu'une même interface peut cumuler plusieurs fonctions et qu'elle comporte plusieurs niveaux enchâssés. Aussi, nous proposons une analyse pragmatique. Si la configuration de l'œuvre permet de distinguer entre les niveaux de l'interface, nous proposons de porter l'analyse sur un seul niveau à la fois, tandis que si la configuration de l'œuvre ne permet pas de distinguer ces niveaux, l'analyse portera sur l'ensemble de l'interface prise comme un seul bloc. Dans *Romuald et le tortionnaire* par exemple, à l'intérieur même de l'interface propre à l'œuvre, ce qui exclut les niveaux de l'interface logicielle (navigateur) et du système d'exploitation[*], nous pouvons distinguer un premier module servant à naviguer de chapitre en chapitre (les six boutons) et un module servant à manipuler l'image même (le module de survol dans l'image). C'est donc au niveau de ces modules interactifs que nous devons porter notre analyse. Ainsi, un module dont la fonction première est de naviguer dans l'œuvre n'en sera pas pour autant dénué de sens au sein de celle-ci. Le survol des images dans *Romuald et le tortionnaire* est bien le moyen de naviguer, d'explorer l'œuvre, mais ce n'est pas sa seule fonction. Il fait aussi sens, par métaphore, puisque je l'ai choisi pour susciter un sentiment de légèreté chez le lecteur. Réciproquement, un module interactif dont la fonction première est d'être un élément moteur du récit, pourra également servir à naviguer. De fait, déterminer si un module interactif est strictement fonctionnel ou appartient à l'œuvre et y fait sens ne permet pas de dire s'il est exogène ou endogène à celle-ci : il s'agit bien de deux notions différentes.

Puisque le seul critère de la navigation ou de l'utilitarité ne permet pas de dire d'un module s'il est endogène ou exogène, il faut faire abstraction de la fonction navigationnelle ou non. Dans un

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

premier temps[41], nous utilisions « endogène » pour qualifier un module dont la manipulation revenait à faire participer le lecteur au récit ; et « exogène » s'il n'y avait pas de participation. Toutefois, cela revenait à exclure de la suite de l'analyse les modules qui ne font pas du lecteur un participant. Aussi, nous opérons maintenant un glissement dans l'utilisation de ces notions. Il faut déterminer sur quoi porte l'intervention du lecteur, quel est son objet : est-ce le récit lui-même ou le protocole de réception ? Réception est entendue dans un sens large allant de la navigation seule, à toutes formes d'explorations ou de reconfigurations du dispositif, si cette reconfiguration ne modifie pas le récit, en passant par les modalités de lecture et de perception. Si manipuler un dispositif met en branle un protocole de modification du récit par le lecteur, de la diégèse elle-même, même si cette modification est minime et entièrement prévue par le dispositif, alors on parlera d'un module endogène. Cela inclut donc deux types d'intervention du lecteur : *sur* le récit, comme s'il était en position d'auteur, et *dans* le récit, comme s'il était en position d'acteur. Si manipuler un dispositif active un protocole de réception qui ne vient pas modifier le récit mais reconfigure ses modalités de réception et de lecture, alors on parlera d'un module exogène.

Cliquer sur un bouton du menu de *Romuald* n'implique pas d'intervention sur ou dans le récit : c'est seulement un moyen d'accès au chapitre suivant. Ainsi, le module du menu est un module exogène. En revanche, le système de survol de l'image est endogène, puisqu'il y a intervention dans la vie de Romuald. Il s'agit donc de déterminer si le lecteur intervient dans ou sur le récit lui-même, ou s'il intervient uniquement sur ou dans le protocole de réception du récit. Par extension, nous qualifions non seulement le module, mais également le type d'interactivité qu'il prévoit, d'exogène ou d'endogène. *The killer*, adaptation du tome 1 de la série *Le tueur*[42] comprend des modules endogènes. L'un de ceux-ci propose au spectateur de servir un verre au héros en survolant de la souris la bouteille que ce dernier tient à la main. Quittant cette zone, on relève la bouteille. Un second propose d'emprunter momentanément le fusil à lunette du héros. Le lecteur, œil dans le viseur, se trouve mis face à la tentation de « descendre » le premier passant venu dans la rue. En utilisant ces deux modules, sur lesquels je vais m'étendre un peu plus loin, le lecteur intervient sur ou dans le récit.

2.1.2. Mesurer l'implication du lecteur : interactivité ajoutée et interactivité intégrée

Déterminer si un module relève d'une interactivité exogène ou endogène à l'œuvre ne nous dit cependant encore rien de son implication dans la production du sens : il reste à mesurer le degré

41. Ce passage est tiré de notre article Anthony Rageul (alias Tony), « Des clics et du sens », *Du9*, mai 2010, http://www.du9.org/Des-clics-et-du-sens, consulté le 30/07/2014. Nous profitons de cette reprise pour apporter quelques précisions et corrections.
42. Jacamon, Matz / Studio Submarine Channel, *The killer*, op. cit.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'intervention du lecteur dans le récit. Hypothèse : certains modules auront un impact sémantique fort quand d'autres auront un impact sémantique faible. Nous proposons de parler d' « interactivité ajoutée » et d' « interactivité intégrée ». Nous sommes redevables de ces termes à Ariane Mallender[43], que nous nous sommes appropriés et que nous utilisons finalement dans un sens totalement différent du sien. Nous les utilisons pour qualifier les modules interactifs en fonction du degré auquel est impliqué le lecteur dans le récit et/ou de l'impact de son intervention. Nous mesurons ce degré indifféremment, que l'intervention du lecteur ait une conséquence au niveau du récit ou au niveau de ses modalités de réception. En effet, ces dernières peuvent aussi impliquer le lecteur.

Nous pouvons vérifier la validité de cette distinction en l'appliquant aux deux modules de *The Killer* que nous avons évoqués plus haut. Le héros de l'histoire est un tueur à gages qui se pose de plus en plus de questions sur son activité. Quand le lecteur manipule le module de la bouteille, déjà décrit plus haut, il intervient bien dans l'histoire. Toutefois, cette intervention n'a pas un impact fort dans le récit : il n'en fait pas changer le cours, ni ne donne un rôle consistant au lecteur. On pourra toujours dire que cet effet amplifie la tension que vit le héros entre son « métier » de tueur et les doutes qui l'habitent. L'insistance sur des actions banales de la vie quotidienne renforce alors la perception de ses états d'âme. Mais ce geste intervenant une seule et unique fois (plus loin l'épluchage d'une pomme n'est pas déclenché par le lecteur), il passe finalement inaperçu. Une récurrence d'actions banales et quotidiennes aurait sans doute eu un tout autre effet. Nous parlerons alors d'une « interactivité ajoutée ». En revanche, l'autre module que nous évoquions, celui du fusil à lunettes, implique bien plus fortement le lecteur. Alors que le héros effectue une mission, guettant fusil à l'épaule l'immeuble d'en face, le lecteur peut déplacer le viseur avec la souris et prendre pour cible de parfaits innocents dans la rue. Il se retrouve momentanément dans la peau du héros. Ce module est très fort sémantiquement et d'un point de vue émotionnel : alors qu'il était en empathie avec lui, on lui rappelle de manière brutale que celui-ci sème la mort. Bien plus qu'une simple identification au héros, qui relèverait d'une simple projection mentale du lecteur sur le personnage, le lecteur devient ici le personnage, il manipule son fusil et voit à travers son œil. Il endosse littéralement un rôle que lui a confié l'auteur. Tenté de tirer, il clique et… rien, le coup n'est pas parti, ouf ! Ce sont simplement d'autres passants-cibles qui sont apparus dans la rue. Nous parlerons alors d'une « interactivité intégrée ». La manipulation de la bouteille intègre à un faible niveau le lecteur dans le récit, en retour la production de sens est toute relative. La manipulation du viseur intègre fortement le lecteur, la production de sens est plus grande, ou plus forte.

43. Ariane Mallender, *Écrire pour le multimédia*, Paris, Dunod, 1999. Elle désigne par ces termes une interactivité ajoutée à un scénario qui n'en comportait pas (par exemple dans le cadre d'une adaptation) et une interactivité écrite dès le départ.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

L'interactivité ajoutée qualifie une manipulation d'un module par le lecteur qui n'apporte pas d'effets de sens significatifs à la réception du récit, et qui implique peu ou pas du tout le lecteur. L'interactivité intégrée qualifie une manipulation ayant un impact sémantique qui, par « réflexivité »[44], produit du sens sans lequel l'œuvre ou l'extrait considéré serait dénaturé, et qui aura tendance à impliquer fortement le lecteur. Le distinguo ajoutée/intégrée devient une première gradation permettant de déterminer le degré d'impact sémantique d'un dispositif interactif dans le récit dessiné.

2.2. Une grille croisée

2.2.1. Quatre types d'interactivité

En identifiant si une interface, ou un module interactif appartenant à l'interface, engage une intervention du lecteur sur ou dans le récit ou sur les modalités de réception, nous pouvons qualifier ce module selon l'objet sur lequel il porte. En déterminant quel est l'impact de cette intervention sur le récit et le sens produit en retour, nous pouvons mesurer l'interactivité. En croisant les deux, nous allons pouvoir savoir ce que signifie « faire sens avec l'interactivité », en tant qu'elle est une propriété fondamentale de l'outil numérique. Nous dégagerons en même temps un outil, une grille de lecture propre à la bande dessinée numérique, permettant, pour une œuvre, de voir dans quelle mesure l'interactivité produit du sens et, le cas échéant, de quelle manière. Première question à se poser : le dispositif en question implique-t-il une intervention du lecteur dans ou sur le récit ou sur les modalités de réception ; ou autrement dit est-il exogène ou endogène à celle-ci ? Deuxième question, double celle-là : comment et à quel degré le lecteur manipulant le dispositif intervient dans l'œuvre, et comment cette action produit du sens en retour ; autrement dit le dispositif est-il intégré ou ajouté à l'œuvre ? Enfin, question subsidiaire, on peut se demander si le dispositif a ou non une fonction navigationnelle. On obtient donc une classification des dispositifs interactifs en quatre catégories : exogène ajouté, exogène intégré, endogène ajouté, endogène intégré. En sus, le dispositif peut avoir ou non une fonction de navigation.

La majorité de la bande dessinée numérique, aussi bien au sens général que dans le spectre que nous avons délimité dans le cadre de cette thèse, relève d'une interactivité ajoutée et d'une interface exogène. Qu'il s'agisse de faire défiler une planche pour la lire, ou de cliquer pour faire surgir des

44. Voir notamment Serge Bouchardon et Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité », in Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *H2PTM'03, Hypertextes, hypermédias: créer du sens à l'ère numérique*, Paris, Hermès science : Lavoisier, 2003, pp. 35- 46.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

éléments dans un *Turbomédia*, il s'agit là d'interventions uniquement navigationnelles. Le lecteur n'intervient pas dans l'œuvre et on ne peut donc mesurer le degré de son implication.

La dernière page-écran du chapitre « Les masques » de *Prise de tête*[45] présente une planche dépassant la hauteur de la fenêtre du navigateur. De même que sur un blog, il faut donc la faire défiler pour pouvoir la lire. Cette manipulation reconfigure l'organisation de la planche et les modalités de perception : elle active la chute d'un personnage à travers les cases, jusqu'en bas de la planche. L'interactivité est exogène. En même temps, cette reconfiguration de la planche, si elle ne modifie pas le récit, amplifie et souligne l'importance de cette chute. C'est à ce moment là que le héros perd définitivement sa tête, et que commence sa quête, objet de toute l'intrigue. Si l'aventure peut commencer, c'est à cause du/grâce au lecteur, coupable d'avoir voulu lire et passer à la page suivante ! Ce dispositif relève donc d'une interactivité intégrée. On se situe avec cet exemple dans la catégorie intermédiaire de l'interactivité exogène intégrée.

Même chose avec la note 45 du blog de Moon Armstrong[46]. Dans la quasi totalité des modules que propose l'auteur, le bouton bleu, certes inséré dans la case mais à fonction uniquement navigationnelle, relève de l'interactivité exogène ajoutée. Le module de la note 45 offre une variante le plaçant dans la catégorie de l'interactivité exogène intégrée. Ce bouton est toujours externe à l'œuvre car le lecteur n'agit pas sur ou dans l'histoire : dispositif exogène. Par contre, le bouton est doté de la parole. Il est donc un personnage de l'histoire, que sa manipulation par le lecteur fait se déplacer dans la case : dispositif intégré.

Comme on l'a vu plus haut, le dispositif permettant de servir à boire au Tueur appartient bien au récit, mais sa manipulation ne procure pas un apport sémantique déterminant. On pourrait dire que le lecteur devient momentanément le compagnon de route du héros, mais il faut bien avouer que ça ne s'avère pas réellement pertinent dans le récit… Nous sommes donc en présence d'un dispositif relevant de l'autre catégorie intermédiaire : l'interactivité endogène ajoutée.

Le doute est plus permis avec un passage de *Opération Teddy Bear*. En Normandie, pendant le Débarquement, le petit Paul tente de rejoindre sa mère à Paris. Il entame son périple à bicyclette accompagné de son ours en peluche qui renferme des documents secrets de la Résistance. Pris dans une embuscade entre allemands et américains, il se glisse dans le side-car de Joachim, un officier allemand, qui finit par l'y découvrir et fouiller ses affaires. Dans le passage dont il est ici question[47], la narration suppose une ellipse entre les cases 1 et 2, ellipse pendant laquelle Joachim prend les

45. Adresse exacte de cette page : http://www.prisedetete.net/pdt/m01p04.html.
46. Adresse exacte de cette note : http://lebloggirlydemoon.blogspot.com/2010/03/45-diversion.html.
47. Page-écran 22/73.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

objets dans le side-car. C'est le lecteur qui reconstitue cette action éclipsée. Or ici, l'action du lecteur est nécessaire pour poursuivre la lecture : le dispositif général de navigation impose d'attendre la fin des animations se déroulant dans une case ou d'y accomplir une série d'actions pour libérer la case suivante, qui reste floue en attendant. Que demande-t-on au lecteur ? De prendre lui-même les objets dans la case 1 et, par un glisser-déposer*, les remettre à Joachim en case 2. La manipulation est bien endogène au récit car le lecteur y intervient en déplaçant les objets. Par contre on peut se demander si elle est ajoutée ou intégrée. Elle s'apparente énormément à l'épisode de la bouteille cité ci-dessus : l'apport de sens est relatif. Toutefois, on peut aussi envisager que le lecteur se fait alors complice de Paul, et devient un acteur à proprement parler de l'histoire (acteur à qui appartient la « main-curseur » qui transporte les objets). Il se met autant en danger que Paul avec qui le lecteur s'identifie alors plus fortement. On pourrait dire qu'il s'agit d'un dispositif relevant d'une interactivité endogène à forte valeur ajoutée. À noter que ce dispositif endogène a aussi une fonction de navigation, car il est le seul moyen de libérer la case suivante pour poursuivre la lecture.

Enfin, le module de survol de *Romuald et le tortionnaire* est, comme nous l'avons dit, endogène, car outre qu'il est le moyen d'explorer l'image, il permet d'agir dans la vie de Romuald. Il relève également d'une interactivité intégrée : mes intentions étaient non seulement d'impliquer émotionnellement le lecteur, mais surtout de faire de lui une sorte de dieu tout-puissant manipulant à sa guise une de ses créatures. C'est un rôle que j'attribue au lecteur dans le récit. D'ailleurs, le texte off est adressé directement au lecteur, non comme simple destinataire du récit, mais bien en tant qu'il y détient un pouvoir et y joue donc un rôle.

2.2.2. Du lecteur au « lectacteur »

Cette classification suppose que les modules interactifs les plus producteurs de sens sont les endogènes intégrés. Quels moyens mettent en œuvre les œuvres relevant en tout ou partie de ce type d'interactivité pour traduire l'action du spectateur en signifiant ?

L'Épinard de Yukiko[48], « manga digitale » de Fred Boot d'après Frédéric Boilet, comporte un module endogène-intégré. Le narrateur, dont on comprend qu'il est artiste, nous présente son modèle mademoiselle Hashimoto. Puis le curseur de la souris se transforme en crayon, et il nous appartient de « caresser » l'écran pour dessiner une partie du corps de la jeune femme. Interactivité endogène. L'effet de ce dispositif joue sur un fort sentiment d'identification au narrateur. Nous nous plaçons dans sa peau, face au modèle, en train de le croquer. Un corps que nous caressons sensuellement à

48. Fred Boot, *L'Épinard de Yukiko*, 2002, http://www.boilet.net/yukiko1_0/yukiko01bis.html, consulté le 30/07/2014, d'après Frédéric Boilet, *L'Épinard de Yukiko*, Angoulême, Ego comme X, 2001.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

mesure que nous le dessinons. Il s'en faudrait de peu pour que nous tombions amoureux de la belle demoiselle, c'est exactement ce qui arrive au narrateur. Le dispositif interactif est intégré : il offre un apport poétique et sensible qui prend place au cœur même du récit, où tout est dit à demi-mot, et signifié par la douceur des effets animés et celle des caresses que nous prodiguons au modèle.

Dernier exemple qui, coïncidence, est proche thématiquement du précédent, le chapitre « Bricolage » de *Prise de tête*[49]. Il faut ici cliquer sur la dernière case affichée pour afficher la suivante. *A priori* exogène, car navigationnel, ce dispositif est en réalité endogène. En effet, la navigation n'est en fait qu'une de ses fonctions, et pas la principale. Case après case, j'ai confié au lecteur la construction de l'image comme on assemble un meuble en kit. Après moult péripéties pour retrouver une tête, et autant de cheminement intérieur, car la perte de sa tête est métaphorique, le héros a un déclic en voyant des enfants fabriquer un ballon à partir de rien. Ce n'est pas d'une quelconque aide extérieure que pourra se produire un changement en lui, comme il l'a cru jusqu'à présent, mais bien du plus profond de lui-même. Inspiré par les enfants, il se met à créer, au sens le plus artistique du terme, une œuvre, une création faisant émaner à la surface tout ce qu'il a en lui. Une personnalité toute neuve, une nouvelle tête. Le lecteur est l'alter-ego du héros : c'est lui qui construit la tête à la manière d'un puzzle, c'est lui qui fait acte de création artistique (deviendrait-il même un co-auteur ?). Lui aussi, comme le héros, est changé, transformé, en arrivant au bout de l'histoire… ou pas. Car s'il ferme la première case de la planche, il ne peut plus rien faire du tout : il reste face à une page blanche, dans laquelle le seul élément subsistant est le bouton qui le ramène à la page d'accueil du site. Il a tout détruit : les espoirs du héros, et sa propre transformation. La manipulation effectuée par le lecteur détermine tout le sens porté par ce chapitre ; elle relève d'une interactivité intégrée.

Ces deux exemples attribuent un rôle au lecteur, que ce rôle soit celui d'un personnage du récit, ou d'une ombre qui se place dans les pas d'un des personnages, qui devient, en quelque sorte, un avatar du lecteur, ou encore d'une entité écrivant en partie le récit. Nous avons depuis longtemps proposé d'emprunter le terme de « lectacteur »[50] pour qualifier l'un comme l'autre. En effet, dans un cas comme dans l'autre, le lecteur se voit confier un rôle, une mission, qui est prédéterminée. Ainsi, si le récit lui offre une place comme personnage à part entière de l'histoire, et que cela soit momentané comme dans *The Killer* ou non, et que le destin de ce personnage soit dicté par l'auteur ou

49. Adresse exacte de cette page : http://www.prisedetete.net/pdt/m05p01.html.
50. Il nous faut rendre à César ce qui lui appartient : dans notre mémoire de Master, nous avons forgé le terme « lectacteur » par analogie avec le « spectacteur » de Jean-Louis Weissberg. Nous ignorions alors que lui-même avait déjà employé le terme « lect-acteur », dont une occurrence (est-ce la première?) peut être trouvé dans Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999, p.181.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

par le lecteur, le lecteur devient un acteur. Il endosse le rôle que lui attribue l'auteur en le plaçant en situation d'interactivité. Il en est de même si la relation interactive l'autorise à écrire tout ou partie du récit, y compris donc dans des dispositifs qui ne relèvent pas d'une interactivité endogène-intégrée. On pourrait considérer là que nous avons affaire à une sorte de « co-auteur ». Nous préférons parler comme Edmont Couchot d'un « auteur-amont » et d'un « auteur-aval »[51]. L' « auteur-amont » a en charge la conception de l'ensemble du dispositif ou « œuvre-amont ». L' « auteur-aval » quant à lui, actualise une version potentielle du dispositif de l' « œuvre-amont » : c'est l' « œuvre-aval ». En ce sens, on peut dire qu'il écrit l' « oeuvre-aval ». Dans ce cadre, l'intervention du lecteur, de même que, dans une plus ou moins grande mesure, l'effet qu'elle peut avoir, sont prévus, écrits par l'auteur. Le lecteur n'est alors qu'un acteur, que l'on place à l'intérieur d'un dispositif dans lequel il a plus ou moins de latitude pour accomplir des tâches, des actions, dont il n'a pas lui-même l'initiative. L'épisode cinq de la série *Mr. Nile Experiment* de Goodbrey[52], que nous avons déjà évoqué, illustre ce phénomène. Le lecteur peut modifier à son gré le texte des bulles. Certes, ce qu'il y écrira n'est pas prévu ni prévisible, et le choix d'écrire ou de ne pas écrire est laissé à son initiative. Mais justement : ce choix n'en est pas un. Quoiqu'il fasse, le lecteur fait ce que l'auteur a prévu : il peut écrire ou ne pas écrire, car c'est cela le rôle qui lui a été attribué. Le personnage de Mr. Nile, alter-ego de Goodbrey, le rappelle ironiquement en s'adressant au lecteur : « Mais rappelle-toi – tu n'as pas vraiment le contrôle ici. / Les choix que tu fais sont ceux que je t'ai donnés. »[53] Dans tous les cas de figure, le lecteur ne devient pas un auteur, mais bien un acteur : nous parlons alors de lectacteur.

L'interactivité endogène-intégrée, plus haut degré d'implication du lecteur, fait sens en le transformant en lectacteur.

3. Écrire l'image

3.1. Redéfinition de l'image

3.1.1. L'image comme interface

À force de tâtonnements, la grille de lecture de l'interactivité dans le récit dessiné interactif que nous proposons s'est solidifiée et, ce faisant, a fini par ressembler beaucoup à la typologie de l'interactivité dans les récits interactifs, de Marie-Laure Ryan[54]. Toutefois, notre grille ayant été forgée

51. Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines, dans les arts et la communication*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2007, pp. 232- 239.
52. Daniel Merlin Goodbrey, *Mr. Nile Experiment*, *op. cit.*
53. Notre traduction.
54. Marie-Laure Ryan, *Avatars of story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006. En particulier le chapitre 5. Les termes et citations qui suivent sont tirés de ce chapitre et sont notre traduction.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

à partir d'un corpus de bande dessinée numérique, elle est – nous l'espérons – plus efficace dans ce champ d'application, et donc moins généraliste. C'est un principe tout à fait similaire qui préside à la constitution des deux grilles. En effet, si nous nous intéressons à l'implication du lecteur, Ryan s'intéresse à son « immersion ». Nous n'employons pas ce terme que nous jugeons trop galvaudé et imprécis : il est utilisé dans un sens très large au titre duquel l'identification au héros d'un roman procède déjà d'une « immersion ». Nous lui avons préféré le terme « implication » en ce qu'il place le spectateur autant en agent qu'en sujet : l'œuvre implique le spectateur, le spectateur s'implique dans l'œuvre. À partir des paires contradictoires « interne/externe » et « ontologique/exploratoire », Ryan construit une grille croisée fondée sur quatre combinaisons : « interactivité externe exploratoire », « interactivité externe ontologique », « interactivité interne exploratoire » et « interactivité interne ontologique ». La paire « interne/externe » renvoie peu ou prou à notre paire « ajouté/intégré ». Elle qualifie par là la place de l'utilisateur dans l'histoire. Si l'utilisateur est un acteur dans l'histoire, qu'il soit placé en vue subjective ou qu'il soit présent dans l'œuvre à travers un avatar, il s'agit d'une interactivité interne. S'il agit de l'extérieur, d'en haut par exemple, comme un dieu sur le monde virtuel, et ce faisant, sur la base de données qui contient les briques élémentaires composant et peuplant ce monde, il s'agit d'une interactivité extérieure. Ryan cite la célèbre série de jeux vidéo *Les Sims* comme exemple. Une interactivité exploratoire ne laisse au lecteur que le loisir d'explorer ou naviguer. Une interactivité ontologique permet à ses interventions de modifier l'histoire, en choisissant tel ou tel chemin.

Cette grille, si elle ressemble beaucoup à la nôtre, est trop généraliste pour être appliquée à la bande dessinée numérique. En effet, d'un côté elle exclue certains dispositifs de notre corpus, quand de l'autre côté elle ménage une catégorie que notre corpus laisse vide. Il faut rappeler que les récits interactifs, auxquels s'appliquent sa grille, sont à entendre en un sens large : elle cite comme exemple aussi bien des hypertextes que des œuvres multimédias et des jeux vidéo ; bref, toutes formes de récits ou d'objets numériques comportant une part narrative. Ainsi, la paire « ontologique/exploratoire » ne permet pas de tenir compte des actions les plus insignifiantes du spectateur. Ryan ne considère l'intervention du lecteur que dans les choix déterminants le cours de l'intrigue, et non pas dans les micro-interventions qui n'affectent pas nécessairement l'intrigue, mais qui ne relèvent pas pour autant de la seule exploration. Par exemple, le module de la bouteille dans *The Killer*, ne relève pas d'une interactivité externe, mais ne peut être tenu pour de l'interactivité interne. La grille d'analyse s'applique à des actions relevant de choix de parcours ; du choix de chemin dans l'hypertexte, aux modifications apportées dans la suite de l'histoire par les actions plus libres effectuées dans les jeux

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

vidéo. Elle oublie cette « autre » interactivité qui peut faire sens non par la modification de l'intrigue, mais de manière métaphorique, en véhiculant un *ethos*, à travers la manipulation de l'interface elle-même ; tel le sentiment de légèreté donnée dans *Romuald*, ou d'amour et de sensualité dans *L'Épinard de Yukiko*. Enfin, le niveau le plus élevé d'immersion, celui de l'interactivité « interne ontologique » n'existe pas dans notre corpus, du moins au degré où elle l'entend : elle classe, par exemple, dans cette catégorie, les récits dans lesquels le lecteur interagit avec un programme d'Intelligence Artificielle. À l'aulne de cette grille, *Romuald*, de par sa forme analogue aux *god games*[*], relèverait plutôt d'une interactivité « externe ontologique ». Enfin, d'un point de vue esthétique, la gradation des quatre types d'interactivité de Ryan implique que tous les moyens soient mis en œuvre vers une plus grande immersion. C'est pourquoi les hypertextes sont cantonnés au premier type, tandis que les programmes de réalité virtuelle relèvent du quatrième type. Ces derniers visent notamment l'immersion, non seulement par l'identification du lecteur à un personnage, ou encore à son incarnation dans l'œuvre sous la forme d'un avatar, mais aussi par la possibilité technique – notamment à travers des interfaces matérielles type visiocasque, retour d'efforts, ou CAVE[*] – de pénétrer dans un univers virtuel. Or, notre corpus montre que la bande dessinée numérique reste essentiellement une affaire d'images en deux dimensions qui ne permettent pas un tel niveau d'immersion. *Cosmic Georges*, seul exemple de bande dessinée se présentant comme un monde virtuel en trois dimensions que nous connaissions, est un projet d'étudiants avorté.

Si cette grille ne peut être appliquée à notre objet, c'est parce que celui-ci reste fondé sur une spécificité centrale de la bande dessinée. Nous l'avons dit : il est avant tout affaire d'images en deux dimensions, fixes – mais nous allons voir que cette caractéristique est remise en cause – et dessinées – si on n'inclut pas à la bande dessinée le roman-photo. Et c'est ce type d'images qui est au cœur de l'interface de la bande dessinée numérique. L'interactivité n'est pas bâtie prioritairement sur un système d'hyperliens[*], ou sur la possibilité de pénétrer dans un univers en trois dimensions, ni encore sur une rencontre avec une intelligence artificielle, mais sur des actions effectuées à même des images du type que nous venons de décrire. Si celles-ci peuvent avoir fonction d'hyperlien, elles sont avant tout des images. Si l'interface était déjà une « image », car relevant du *design* graphique et parce qu'affichée à l'écran, on peut dire maintenant qu'elle appartient au « dessin » de la bande dessinée numérique. En sens inverse, l'interface, ou des parties de l'interface, se nichent à l'intérieur même des vignettes, et plus seulement à l'extérieur de celles-ci. Dans le chapitre « Bricolage » de *Prise de tête*, ou, dans une moindre mesure, dans l'interface de l'outil « Fenêtres aléatoires », les fenêtres se confondent avec les cases, ou les cases avec des fenêtres. C'est aussi lié, dans ma pratique, au trait que

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

j'utilise : les bordures des cases sont tracées par le programme de dessin vectoriel, et sont des lignes rigoureusement droites, sans les variations d'épaisseur qui trahissent la façon de tenir le crayon et la présence du grain du papier. Toutes les cases de mes bandes dessinées ont une bordure d'épaisseur constante de un pixel, les bulles un demi pixel. Ces cases sont alors déjà des fenêtres : elles délimitent des zones d'inscription d'une image, d'un dessin, aussi droitement que le passage d'une autoroute découpe une forêt. Fenêtre et case, interface et image ne font qu'une : l'interface est image, l'image est interface.

3.1.2. L'image « jouable »

Il ne va pas de soi d'assimiler l'image à l'interface, et réciproquement. Il ne va pas de soi que le lectacteur agisse à même l'image : c'est que l'outil numérique donne à l'image des propriétés bien particulières qui en changent la nature même. Qu'elle soit numérisée à partir d'une image analogique, qu'elle soit une image de synthèse, ou qu'elle convoque en même temps ces deux procédés de fabrication[55], l'image devient interactive. Elle est interactive pour son créateur : il dialogue avec elle au moment de sa fabrication. S'il lui donne l'ordre, par exemple, de passer de la couleur au noir et blanc, en exécutant la fonctionnalité appropriée du logiciel de traitement d'image, elle lui répondra. L'image réagit littéralement aux injonctions de son auteur. Elle est interactive également en ce que les procédures techniques qui lui permettent d'apparaître à nos yeux, sur l'écran, font dialoguer entre eux différents objets numériques. On pourrait illustrer cela par le dialogue qui se joue entre les machines lors de l'affichage d'une image dans une page web : la machine client envoie une requête au serveur, lui demandant d'aller chercher dans sa mémoire et de lui faire parvenir ladite image. Le serveur répond à cette requête, et la machine client affiche l'image qu'il lui envoie. Enfin, l'image est interactive pour l'utilisateur, le spectateur : dans la configuration la plus simple, elle s'affiche quand l'utilisateur le lui demande.

Cette interactivité intrinsèque à tout objet numérique n'apparaît pourtant pas comme une évidence. D'une part, il y a méconnaissance de ces différents niveaux d'interactivité : habitués que nous sommes à nos « gadgets » informatiques, nous ne percevons plus ce que l'interactivité a de spécifique. Il nous apparaîtrait presque normal que l'image possède cette propriété, qu'on puisse

55. C'est le cas le plus fréquent dans notre corpus, même si cela ne semble pas évident au premier abord. Les contenus des vignettes sont en majorité des dessins scannés. Les boutons, menus et autres éléments d'interface, quant à eux, sont le plus souvent des images dessinées directement à l'ordinateur, donc produites par des programmes – application de traitement d'images (*Photoshop*), de dessin vectoriel (*Illustrator*) – ou même, s'agissant d'interfaces web, programmées directement dans un langage informatique. Ainsi, *div {width : 100px ; height : 100px ; background-color : red;}* rédigé dans la feuille de style (*CSS*) dessinera un carré rouge de cent par cent pixels dans la page web. Ces images n'ont de réalité hors de l'ordinateur ; il s'agit bien là d'images « synthétiques », des images « de synthèse », même si ce terme est habituellement employé pour désigner les images en 3D.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

l'afficher et puis la faire disparaître d'un simple clic. D'autre part, cette propriété se trouve bien souvent sous-exploitée du côté de la réception. J'ai volontairement choisi comme exemple la demande d'affichage d'une image. En effet, outre le fait que ce « simple » échange entre l'utilisateur et la machine est si habituel qu'on ne perçoit plus sa spécificité – « *ha, c'est donc ça l'interactivité ! »* pourrait-on entendre –, l'interactivité est souvent réduite à ce type d'usage fonctionnel. On imite la bande dessinée en affichant des images, des planches, qui ne dépassent pas ce niveau d'interactivité. Les manipulations possibles sont limitées à celles, utilitaires, de navigation de page en page, par exemple. Autrement dit, si l'image numérique est nécessairement interactive par nature, cette propriété peut rester inexploitée. Tout comme l'interdépendance interface-contenu, la nature interactive d'une image reste latente si l'auteur ne se l'approprie pas. Cela n'est évidemment pas une coïncidence : la corrélation est directe entre l'interface et l'interactivité, la première étant l'outil de mise en œuvre de la seconde. Cela sous-entend aussi qu'il y a différentes manières de se l'approprier, supposant une échelle des degrés d'interactivité dans l'œuvre : c'est là la raison d'être de notre grille de lecture. Si l'image est interactive par nature, elle est plus ou moins interactive par intentions – celles de l'artiste. Pour résoudre cette apparente contradiction – l'image est nécessairement interactive mais peut ne pas l'être –, on peut distinguer une première interactivité, propriété ontologique de l'image numérique, et une autre interactivité, figure de création tributaire des intentions de l'artiste, et autorisée par la première. À ce niveau, c'est bien l'étude de la seconde qui nous intéresse : l'interactivité ontologique est un fait incontestable, l'interactivité d'intentions est une modalité de l'œuvre mesurable. Les objets de notre corpus mettent en œuvre cette modalité à différents degrés.

Écrire l'interface, c'est écrire l'interactivité, et réciproquement. C'est aussi écrire cette image particulière, l'image numérique interactive. Bande dessinée, interface, tout cela est affaire d'image, et d'un type bien particulier : l'image fixe dessinée narrative. Devenue interactive, elle est à repenser dans ses fondements – nous aurions tout aussi bien pu appeler ce chapitre « Réécrire l'image ». Interactif, l'outil numérique change la nature même de l'image. Interactive, la bande dessinée numérique remet en question son matériau essentiel – l'est-il d'ailleurs toujours ? Le dessin lui-même, la vignette, et tout autre élément graphique, ne sont plus tout à fait eux-mêmes : tous deviennent *opérables*. Ils autorisent non seulement auteur et machine, mais surtout spectateur – c'est ce côté qui nous intéresse maintenant – à opérer, agir, à même ces images. Elles deviennent des images « actables », terme que nous préférons au « actée » proposé par Jean-Louis Weissberg[56]. Si « l'image actée relève à la

56. Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée : scénarisations numériques : parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris, l'Harmattan, 2006.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

fois d'une saisie interprétative et d'une activité physique, interventionniste »[57], le participe passé réfère toutefois à une forme de passivité de l'image et à une réification de l'acte lui-même. L'effet de sens est moins dans l'action du spectateur que dans ses conséquences sur l'image, qui elle-même « se laisserait faire ». Nous pensons pour notre part que l'image peut se montrer vraiment réactive, résistante, instaurant un réel échange avec le spectateur ; et que l'effet de sens se situe autant dans l'action elle-même que dans son résultat. C'est du sens en acte. C'est pourquoi nous convoquons la notion de « jouable » proposée par Jean-Louis Boissier. Il situe bien cette notion dans le contexte que nous venons de décrire : celui d'une image interactive et opérable. La notion de « jouable » vient s'intercaler entre le vocable de l'art et celui du « ludique », qui tous deux ne parviennent pas à traiter la question de cette image. Le « jouable », dérivé de la « jouabilité », englobe à la fois ce qui se passe entre le spectateur et l'œuvre, mais aussi ce qui est au cœur de l'image :

> « L'interactivité n'est pas simplement ce qui se situe entre le spectateur et l'œuvre. Si elle est entre le spectateur et l'œuvre c'est qu'elle est aussi à l'intérieur de l'œuvre. Il n'y a d'interactivité externe que s'il y a une interactivité interne. C'est le degré de perfectionnement interactif d'un objet sur le plan interne qui permet de l'ouvrir ; c'est là que se situe la jouabilité. La notion de jouabilité est là pour désigner la qualité des œuvres qui se réfèrent à un jeu, bien au-delà du jeu informatique proprement dit. [...] l'art se découvre la nécessaire dimension de la jouabilité, celle de l'expérience relationnelle toujours présente en art mais résolument confirmée par ses techniques de mémorisation, de dialogue et de variabilité comme par le goût du moment. Cette jouabilité est alors celle de toute une famille de pratiques, de situations, d'événements ou d'objets qui s'appellent jeu.
>
> Redisons-le, ce terme de jouabilité, emprunté aux jeux informatiques, voit donc sa signification élargie à toutes les acceptions du mot jeu. Le jeu, comme l'art, est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de jouable, on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes, des événements, sont rendus jouables, par le numérique et l'interactivité. Une esthétique de la jouabilité s'intéressera à une qualité singulière qui est une potentialité et une virtualité. »[58]

L'image interactive confine à une forme particulière d'opérabilité proche de celle du jeu. Mais elle n'est pas jeu uniquement au sens où on peut l'entendre dans « jeu vidéo », par exemple. Elle déborde de ce cadre, tout en l'absorbant, à travers un système de règles, ou à tout le moins un mode d'emploi. L'image interactive *met en jeu*, dans tous les sens de l'expression, la relation du spectateur à l'œuvre. Cette relation est autant un jeu au sens courant, qu'un pari sur l'activation d'un potentiel, d'une latence, par le spectateur – il ne s'agit plus ici de l'interactivité latente appropriée par l'artiste.

57. Jean-Louis Weissberg, « Introduction générale », *in* Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée*, *op. cit.*, p. 15.

58. Jean-Louis Boissier, « Jouable », *op. cit.*, p. 18.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Boissier parle bien d'une « expérience relationnelle » qui, parce qu'elle est jeu – et non « ludique », qui tend trop à imposer l'argument de l'amusement – se fait tout à la fois « protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail ». L'œuvre est tout cela, l'œuvre est jouable, mais à titre de potentialité, de virtualité. Il faut alors convoquer le qualificatif « jouable » et son suffixe *-able* : nous sommes en présence d'œuvres *qui peuvent être jouées*, plus précisément de situations qui peuvent être jouées, ou plus précisément encore de *situations qui se jouent* :

> « L'action de jeu s'identifie à une situation et à l'ensemble des règles qui l'inscrivent. L'énergie particulière que l'on rencontre dans jouable et jouabilité tient probablement à la singularité du mot jeu : n'est-il pas à la fois une activité et un objet, l'instrument de l'action, le jouir mais aussi le sujet et l'objet de la jouissance ? *Jouable* : parce que "ça joue". C'est possible et d'ailleurs c'est déjà en train de se faire. »[59]

Le jouable est expérience même de la relation à l'image, dans l'instant de la réaction interactive en temps réel. En même temps, le jouable se réfère au jeu, dans tous les sens du terme. Boissier cite plus tôt dans le texte le jeu musical, le jeu de construction, le jeu corporel, les jeux amoureux. Il mentionne également le jeu d'une pièce dans un mécanisme : interstice capital ouvert par l'image jouable. L'image jouable de la bande dessinée numérique, avec ses spécificités, ouvre cet interstice : dessin ouvert, en même temps que brèche dans la séquence et dans la fixité. Quelles sont les conséquences pour cette image-là, et pour le récit dont elle constitue la plus petite unité discrète ?

3.2. Le récit dessiné et l'image « jouable »

3.2.1. Une image comportant différents états

3.2.1.1. L'affleurement dans Romuald et le tortionnaire

Pour répondre à ces questions, nous pouvons nous pencher à nouveau sur certaines figures de la bande dessinée numérique que nous avons établies à partir du corpus. L'image y connaît une interactivité d'intentions, même quand celle-ci se déploie dans des modules faiblement interactifs (exogènes-ajoutées par exemple). L'image y est donc « jouable ».

Pour ma part, j'envisage l'image dans la bande dessinée numérique avant tout comme une image *activable*, soulignant par-là qu'elle ne montre son entièreté qu'à qui va la chercher. Le spectateur réveille son état latent. Le spectateur met littéralement « en marche » l'image, il fait basculer son état de *off* à *on*. Si elle n'est pas très poétique, je pense que cette métaphore a au moins le mérite de

59. *Ibid*., p. 20.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la clarté. La page 40 de *Argon Zark !*[60] l'illustre très bien : c'est en cliquant sur un interrupteur que le lecteur peut allumer toutes les lumières de la ville. Dans *Romuald et le tortionnaire*, j'ai choisi de rendre l'image activable non au clic, modalité conventionnelle, mais au survol. Le survol n'est bien sûr pas une modalité interactive inédite. Il est largement utilisé dans les interfaces des sites *web*. Il y sert bien à activer l'image, au sens où il permet de la faire passer d'un état à un autre – en terme technique, de l'état initial à l'état survolé – mais son second état n'est pas le but, n'est pas l'état à atteindre. Il a seulement vocation à indiquer à l'utilisateur que cette image, cet élément graphique, quel qu'il soit – bouton d'interface ou image au sens propre – peut être cliqué et révéler alors un troisième état. L'état survolé a simplement valeur d'indice, indiquant que ce bouton ou cette image déclenche telle ou telle fonctionnalité, ou camoufle un hyperlien*. Le survol offre ici la possibilité d'intervenir dans l'image sans s'en sentir responsable. Cette déresponsabilisation est la conséquence d'une action qui ne donne pas la même impression de pouvoir que le clic : « Le clic […] se fonde sur une action rapide et intense, qui, potentiellement, se donne à percevoir comme l'expression d'un pouvoir d'action plus important que le simple passage de la souris à l'écran appelé *roll-over*, moins rapide et moins intense. »[61] Le but que je visais alors était de maintenir le lectacteur dans une position médiane, le laissant passif face aux changements de l'image, tout en en faisant l'acteur de leur activation. En jouant ainsi avec les conventions d'interface, en transgressant leur emploi, je voulais interroger le rapport du lecteur à cette image particulière, cette image activable. Le survol tend à placer le spectateur en position d'accueil des transformations de l'image, lui signifiant l'absence de poids de ses actions. « […] un principe ergodique fondé majoritairement sur le *roll-over* fait appel à une orchestration entre agir et non-agir. L'usager n'est pas passif physiquement, mais, simultanément, il doit agir manuellement tout en se laissant ouvert aux transformations à l'écran. Il doit agir tout en accueillant le texte dans ses variations, dans un ajustement permanent entre l'usager et le texte. »[62] Il me fallait placer le spectateur dans cette position vouée à l'incertitude sur la portée de ses gestes (physiques) pour mieux lui ôter tout doute et toute illusion quant à la portée de ses actes (diégétiques). Le mode d'interactivité lui donne un sentiment de détachement, agissant d'une main « légère », par la caresse et l'effleurement[63] de l'image, dans la vie de Romuald. À la fin, le lectacteur découvre que sa désinvolture a mené Romuald à la mort par suicide.

De l'effleurement à l'affleurement, il n'y a qu'une lettre. Dans *Romuald*, activer l'image, c'est révéler quelque chose qui affleure : non pas une autre image, mais un autre état de l'image. La douceur

60. Charley Parker, *Argon Zark, op. cit.* Lien direct de la page 42 : http://www.zark.com/pages/az40.html.
61. Nicole Pignier et Benoît Drouillat, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, *op. cit*., p. 188.
62. *Ibid.*, p. 190.
63. On retrouve ces deux termes dans *Ibid.*, p. 189.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

caressante du geste demandé tend à faire percevoir le passage d'un état à l'autre de l'image comme un dévoilement. L'activation de l'image se vit comme on soulève délicatement le voile de la mariée pour l'embrasser, ou comme on déshabille doucement sa partenaire dans un jeu érotique – dans ce registre, *L'Épinard de Yukiko* donne du survol l'impression d'une caresse sensuelle. Pas d'érotisme dans *Romuald* : ses fantasmes sont d'une autre nature. Ce sont ses non-dits, ses frustrations, ses envies inexprimées et réprimées que le spectateur met à jour. Elle sont là, en Romuald, il suffit de passer le pointeur de la souris pour les révéler. À nouveau : elles affleurent. Les souvenirs du chapitre un ont la même caractéristique : ils ne sont pas si loin enfouis dans sa mémoire. Ses cachettes, dans le chapitre quatre, ne sont pas difficiles à trouver. Sa folie, dans le chapitre cinq, ne demandait qu'une minuscule étincelle pour être allumée : un simple et fluide déplacement de la souris. Toutes ces choses affleuraient derrière la silhouette de Romuald, mais c'est bien le spectateur qui les a activées, provoquant sa mort.

Toutes ces choses affleuraient derrière la silhouette de Romuald et aussi derrière les images, sous chacune des cases. Juste sous la surface : nous avons identifié cette modalité de composition de l'image comme une figure de la bande dessinée numérique. Composition ? Oui, car c'est là que cela se joue : l'écriture de l'image de *Romuald et le tortionnaire* relève d'une composition inédite de l'image. Les deux états sont à écrire *en même temp*s – ce qui ramène bien au fait qu'il s'agit de deux états d'une seule image. D'ailleurs, chaque chapitre tient en un seul fichier de travail au format *.ai*. Les deux stases de l'image sont dessinées sur des calques différents. Dans *Illustrator*, j'ai usé abondamment de l'option de masquage/démasquage des calques ou des objets, de même que des fonctionnalités d'alignement, pour que les transformations d'un état à l'autre soient calées au pixel près. Bien sûr, la géométrie de mon dessin facilite grandement ces opérations sur l'image. Un état ne domine pas l'autre, ni lors de la fabrication de l'image, ni dans son être. Que l'un soit immédiatement visible et l'autre latent ne détermine pas de hiérarchie : ils sont deux faces d'une même pièce, que l'on peut voir alternativement selon certaines règles fixées à l'avance. Cette alternance n'est pas un mode temporel connu de la bande dessinée papier : l'image activable inaugure une temporalité inédite.

3.2.1.2. La narration vectorisée dans les trois dimensions

Laissant affleurer un second état, l'image ne se laisse pas appréhender d'un simple regard au fil de la lecture. Au premier regard – ou au seul regard, si on ne l'active jamais –, elle apparaît incomplète. Quelle est la place de cette image singulière dans la séquence ?

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Thierry Groensteen explique que le lecteur appréhende la séquence selon trois « plans de signifiance »[64]. La séquence se dessine sous ses yeux de l'intérieur vers les bords, si l'on peut dire. Il identifie d'abord le contenu de la case, celui-ci étant déjà narratif ou représentant des objets dont on ne peut tirer de narration. Sur un deuxième plan – et non « dans un deuxième temps », comme nous avons failli l'écrire – la case fera sens dans le syntagme constitué par la case elle-même, la case précédente et la case suivante. Troisième plan, celui de la séquence, dans laquelle les syntagmes s'articulent ente eux. L'appréhension des deuxième et troisième plans est vectorisée : elle se fait une case après l'autre. Toutefois, elle ne saurait être unidirectionnelle. S'il y a bien un sens de lecture – de gauche à droite et de haut en bas pour le lecteur occidental – le sens porté par chaque case ne s'éclaire pas dans cet ordre. Chaque case est éclairée par celles qui la précèdent, mais aussi celles qui la suivent, et, finalement, par l'ensemble de la séquence. La partie n'a de sens que dans le tout. La narration, et la séquence, sont donc « plurivectorielles » : en avant, en arrière, et même par bond de loin en loin dans la séquence ou l'album. Toutefois, quelle qu'en soit la direction, la vectorisation se dessine dans le plan, celui de la page, sur les axes *x* et *y*. Notre image activable, quant à elle, inaugure, sinon une forme de profondeur, en tout cas une épaisseur : il convient d'ajouter un axe *z*. La narration n'est plus uniquement vectorisée dans le plan mais également dans la troisième dimension – épaisseur ou profondeur. Quand la narration dans le plan assure un chaînage temporel de type avant-après, ou causal de type cause-conséquence, la narration dans la troisième dimension vient nécessairement distordre, ou au moins entrer en concurrence avec ce chaînage.

Dans les chapitres deux et trois de *Romuald*, activer les états latents des images, c'est activer, au propre et au figuré, ses fantasmes. Survoler l'usine dans laquelle il travaille sous le joug d'un chef irrespectueux nous le montre en train de se rebeller, et être en conséquence renvoyé. Cette rébellion se produit-elle avant ou après la séquence originelle (état initial de l'image) ? Ni l'un, ni l'autre. Ce qui affleure ici est une alternative : cette difficulté dans sa vie *aurait pu* ou *pourrait* se passer tout autrement. Il aurait pu ou pourrait se rebeller. Il aurait été ou serait en conséquence renvoyé. L'état latent de l'image renvoie directement au « ça-peut-être » de Couchot, même s'il réserve ce concept à l'image de synthèse. Il le définit comme une temporalité propre à une image qui ne se réfère à aucun passé ni ne renvoie à un présent perpétuel, mais n'existe – ne se génère – que dans le temps du dialogue avec le spectateur. Elle est alors une potentialité, une virtualité, activée ou non. Dans la séquence, les deux états de l'image sont à entendre comme des variations. Dans la lecture, l'activation de cette image variable suppose un décrochage, le temps de creuser sous la surface. C'est un crochet, une diversion, qui peut d'ailleurs conférer à la digression – une telle figure serait intéressante à mettre en

64. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.* Voir le chapitre II : « Arthrologie restreinte : la séquence ».

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

place. Le temps de rentrer dans l'image, puis, le cas échéant, de revenir à la surface, et recommencer avec la prochaine image activable.

Pour en terminer sur la question des états de l'image, il nous faut faire deux précisions. Si nous avons identifié, dans *Romuald*, l'état latent de l'image comme une option alternative, il nous faut préciser que cela ne signifie pas que toute image activable relève d'une variation dans le récit. Le troisième module du chapitre « Dieux » de *Prise de tête*[65], offre au lecteur de déplacer et redimensionner les cases à loisir, cachant ou dévoilant du contenu de la planche ce qu'il souhaite. S'il fait se superposer deux cases, un fragment d'une autre séquence apparaît à leur intersection. À la surface, la rencontre du héros avec le Diable ; sous la surface, sa rencontre avec Dieu. Au sens technique, on ne peut plus vraiment parler d'états de l'image : la transformation n'est plus liée au clic ou au survol mais à une manipulation complexe effectuée par le lecteur. Le lecteur contrôle la transformation même de l'image, et ne se contente plus de l'activer. Toutefois, en un certain sens, parce que les possibilités de transformations de l'image sont limitées à un cadre que j'ai défini, la manipulation revient à activer d'autres états potentiels de l'image. Bref, l'état latent de l'image relève toujours bien d'un « ça-peut-être ». Toutefois, son sens dans le récit n'est pas celui d'une « version alternative » mais d'une comparaison, une superposition. Les deux rencontres sont aussi décevantes pour le héros, qui ne trouvera ni tête, ni réponse. Le Diable prévient que s'adresser à lui ou à Dieu, c'est finalement un peu la même chose, et jette un mauvais sort au héros ; Dieu apparaît comme un gourou autiste qui n'écoute pas les questions et ne répond que par l'amour, ce qui n'est pas d'une grande aide pour le héros. Les deux rencontres résonnent entre elles comme les deux panneaux d'un diptyque, tout en atténuant leur antagonisme par un enchevêtrement qui les ramène à leurs points communs : leur inutilité et leur vacuité. Point de Salut, le héros ne pourra compter, quand il le comprendra, que sur sa propre force créatrice. Dieu ou le Diable, c'est la même chose. Le héros pourra toujours tenter sa chance chez l'un et l'autre, il n'obtiendra pas satisfaction : la visite chez l'un est superposable à la visite chez l'autre.

La seconde précision que nous souhaitons apporter est que l'image à deux – ou plusieurs – états n'est pas l'apanage de la seule figure de l'affleurement sous la surface. Quelque soit la figure de la bande dessinée numérique dont elle relève, toute image, dès lors qu'elle est activable, comporte nécessairement un ou d'autres états que son état initial. Elle est nécessairement variable, quelle qu'en soit par ailleurs la modalité, le degré d'interactivité et le sens dans le récit : version alternative,

65. Accès direct : http://www.prisedetete.net/pdt/m04p0304.html.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

transformation, succession, intervention du lecteur comme protagoniste, etc. Pour l'illustrer, nous pouvons citer à nouveau quelques exemples déjà vus. Le dispositif du viseur dans *The killer* est une image comportant un état initial et une multitude d'autres états possibles, au gré du balayage que le lectacteur effectue ; la figure de la toile infinie implique une image connaissant elle aussi une multitude d'états, sans cesse décadrée et recadrée dans la fenêtre ; les *Turbomédias* jouent sur les transformations partielles d'une même image, soit le passage d'un état à un autre ; etc.

3.2.2. Activation et mouvement

Dans les *Turbomédias*, les différents états d'une image sont souvent des états successifs. L'état latent, tout en relevant du « ça-peut-être », du point de vue de l'ontologie de l'image, peut très bien être un « après », du point de vue du récit. Ces états successifs de l'image sont souvent utilisés dans le *Turbomédia* pour suggérer un mouvement, soit en représentant les états initial et final de ce mouvement, soit en le décomposant en une succession d'images-clés, à la manière de la chronophotographie. Dès son premier *Turbomédia* didactique, Balak fait la démonstration de ces deux procédés[66]. Il y résume en deux états les mouvements des bouches des personnages en train de parler – ouverture et fermeture des bouches, le reste du visage ne variant pas. Il décompose également le mouvement de son personnage, donnant un coup de maillet à un autre, en une série d'états successifs. Il appartient au lecteur de déployer le mouvement clic par clic, état par état, diapo après diapo. Le mouvement donné par états successifs de l'image se fait sur le mode de la saccade. L'image activable du *Turbomédia* ne fait qu'amorcer un mouvement et s'interrompt dans son élan ; la lecture du *Turbomédia* est une succession d'arrêts sur (état de l') image. De manière générale, l'image activable se tient dans un état incertain entre fixité et animation, fixité et mouvement. La bande dessinée numérique opère un basculement significatif que ne peuvent servir à appréhender les théories traditionnelles de la bande dessinée : l'image n'est plus toujours fixe. Nous avons déjà abordé certaines problématiques liées à ce basculement, notamment la concurrence entre temporalité lectorielle et temporalité audiovisuelle. Ce que nous n'avons pas abordé en revanche, c'est la dialectique particulière qui s'établit entre fixité et mouvement à l'intérieur d'une image, ou dans deux images juxtaposées, ou encore entre images successives. Cette dialectique est fondée sur l'incertitude quant au statut de l'image : à la fois image fixe et image animée.

Cette incertitude quant au statut de l'image n'est pas l'apanage de l'image activable. L'image activable est par nature une image présentant une telle incertitude, mais cette incertitude, cet « entre-

66. Balak, *« BD numérique, épisode 01», op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

deux » de l'image, recouvre aussi d'autres phénomènes dans différentes figures de la bande dessinée numérique. Lors de l'activation d'une image, passant d'un état fixe à un autre état fixe, il y a mouvement dans le passage, dans la transformation de l'un à l'autre. Lors de l'activation d'une image déclenchant une séquence animée, il y a basculement de la fixité à l'animation. Les « images mouvementées » de Vincent Giard ou de Iris et Zviane présentent un autre cas de figure : il n'y a pas, cette fois, activation par le lecteur[67]. Les vignettes animées le sont « par défaut » et leur déroulement ne peut être contrôlé. Toutefois, elles présentent la même incertitude, se positionnant en équilibre entre fixité et mouvement, de par leur juxtaposition à d'autres vignettes, animées et non animées, et de par leur animation restreinte, voire *low-tech*[*]. Enfin, l'animation limitée des *motion comics*[*], créée à partir d'images fixes découpées et grossièrement articulées, procédé qui donne son style naïf à *Turnaround* par exemple, se présente également comme un équilibre fragile entre fixité et mouvement, même si leurs images ne sont pas activables. On le voit, la bande dessinée numérique apparaît comme un médium propice aux images incertaines, oscillant entre fixité et mouvement.

3.2.3. Fixité et mouvement

3.2.3.1. Fragilité de l'image

Nous avons employé le qualificatif « fragile » pour qualifier l'entre-deux des images, entre fixité et mouvement. C'est là, nous semble-t-il, toute la puissance de ces images : elles s'épanouissent dans leur fragilité. Dans *La justice est bovine*, j'ai fait, sans le préméditer, ressortir cette fragilité dans certains passages, notamment quand les amis du condamné à mort viennent couper la corde avec laquelle on l'a pendu : d'un clic, ou d'un appui sur la touche « flèche » du clavier, la corde est coupée, et le personnage libéré tombe au sol. Le passage d'un état à l'autre, ce mouvement, voit littéralement le dessin « prendre vie ». On sait combien l'emploi de cette expression est délicat, tant elle est galvaudée, et surtout en ce qu'elle a souvent servi à décrédibiliser la bande dessinée vis-à-vis du cinéma, du film d'animation ou du jeu vidéo. Pourtant, elle fait sens dans ce contexte : l'image réagit immédiatement au geste, sans détours. Tout se passe comme si, de son geste, le spectateur insufflait à l'image un léger souffle de vie, juste ce qu'il faut pour la faire basculer dans un autre état, et rien de plus. La décomposition du mouvement que l'on voit parfois, et que j'ai, là encore, pu expérimenter dans *La justice est bovine*, incarne également une forme de fragilité. Il se déploie par saccade, au fil des clics : il contient en lui sa propre interruption. Les fourches de Dieu viennent punir les deux brigands en tombant si progressivement du ciel qu'ils ont le temps de les voir, mais pas de les éviter. C'est aussi progressivement que leurs âmes regagnent chacune leur corps, cette fois de

67. Il y a toutefois activation par le programme : le navigateur active l'affichage et la lecture du gif animé.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

manière très décontractée : même le jugement dernier ne leur a pas fait peur. Fragilité encore dans la fugacité de certaines séquences animées. Malec se fait une spécialité des *Turbomédias* intégrant des séquences animées ultra-brèves. À chaque affichage d'une nouvelle diapo, celle-ci est animée mais, pour éviter les problèmes de concurrence entre temporalité lectorielle et temporalité audiovisuelle, dont nous avons déjà largement discuté, elle l'est de manière très furtive et jouée une unique fois[68]. On peut le voir dans la série de *Turbomédias* postés sur son blog et consacrés à des anecdotes de couple, plus ou moins véridiques. Exemple dans l'histoire intitulée *tchou tchouu !*[69], où chaque mouvement brutal et soudain de sa part ou de la part de sa femme (assommer à coup de balai, parer le coup de balai, s'énerver) est transcrit dans une animation aussi brève et soudaine[70] que les emportements des personnages. Si ces animations traduisent un état passablement énervé des personnages, l'équilibre entre fixité et mouvement n'en demeure pas moins fragile. Lors de l'activation par le lecteur, le changement d'état se fait explosion. Chaque « diapo » semble naître de ce mouvement initial explosif qui lui est imprimé, puis se figer pour être lue. Le mouvement s'évanouit aussi vite qu'il a été déclenché[71]. Il ne reparaîtra que quand le lecteur activera la « diapo » suivante.

La fragilité de l'image se ressent aussi à deux autres niveaux, toujours lié à l'équilibre entre fixité et mouvement, et cela que l'image soit activée par le spectateur ou automatiquement, c'est-à-dire par le programme.

Premier niveau, celui de la structure qui sous-tend la composition de la planche – si ce terme est encore adéquat. Nous avons déjà montré comment le *Turbomédia* permettait de jouer avec la composition tabulaire de la planche, en la rendant évolutive. Plus que les cases ou les dessins eux-mêmes, c'est toute l'architecture de la planche qui devient alors instable, fragile, offerte à tous les soubresauts. La figure de la « bande dessinée à images manipulables », pour revenir à un niveau d'interactivité plus élevé que celui du *Turbomédia*, présente la même fragilité. Dans le chapitre « Dieux » de *Prise de tête*, je ne connais pas, en tant qu'auteur, la composition de la page que mettra en place le lecteur. La forme des cases, leurs dimensions, leur juxtaposition, tout cela est à sa discrétion. L'activation de l'image, de ce récit-interface, agit comme une bourrasque qui sans cesse remodèle la mise en page, le découpage et la narration. Ces trois-là possèdent une instabilité intrinsèque due à leur nature d'image activable, jouable.

68. Il faut préciser que Malec utilise également des boucles, selon les besoins narratifs. Il jongle avec les deux avec une certaine maîtrise.
69. Note du 24 mars 2014 sur son blog http://leblogamalec.blogspot.fr/.
70. On parle là d'animation de moins d'une seconde.
71. Une séquence animée trop longue nuit à l'ergonomie et, en conséquence, à la lecture des *Turbomédias*, en faisant resurgir la concurrence entre temporalités lectorielle et audiovisuelle. On peut ressentir ce défaut dans les *Turbomédias* de Lewis Trondheim, notamment la série *Antibuzz* pour France Inter.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Deuxième niveau, celui du dessin lui-même. Les « images mouvementées » de Vincent Giard, dont il a déjà été question, donnent une vibration inédite au trait lui-même[72]. Certaines cases de *Argon Zark !* ou du remarquable *When I am a King* de Demian5 voient la couleur vibrer de manière similaire. Tout vibre encore, et de manière très pertinente, dans l'histoire en une page *Notre Toyota était fantastique de Boulet*[73]. Se remémorant les trajets d'enfance dans le véhicule Toyota de ses parents, ce sont essentiellement des sensations qui lui reviennent à l'esprit. Chacune des cases est animée mais, à quelques détails près, aucun objet ni personnage ne bouge : ce ne sont que jeux de lumière et vibration du trait. Tout y frémit, y vibre, y clignote : lumière des lampadaires, d'un tunnel, crépitement d'une cigarette allumée dans le noir, clignotants de la voiture, feux du péage. La vibration n'épargne pas le texte, qui entre lui aussi dans cette transe frénétique des souvenirs. À nouveau, images instables et fragiles, celles des souvenirs de l'enfance de l'auteur. Ces œuvres ne sont pas sans rappeler l'instabilité émanant des mobiles de Calder ou encore des œuvres, notamment lumineuses, du GRAV. Même si, à notre connaissance, Boulet n'y fait pas référence, nous pourrions voir dans *Notre Toyota était fantastique* une manière de raconter en employant et transcendant le vocabulaire de la vibration lumineuse, mis en place dans les expérimentations de Julio Le Parc. Enfin, que ce soit dans les exemples de Boulet, Giard ou Iris et Zviane, la fragilité fondamentale de cette image « entre-deux » est mise en évidence dans la juxtaposition d'éléments fixes et d'éléments animés, soit dans différentes vignettes, soit à l'intérieur d'un même dessin. Toutefois, l'effet de ce dernier type d'emploi de l'image « entre-deux » est beaucoup moins troublant dans le cadre du dessin que dans celui du photogramme. L'impression produite par les « cinémagraphs » de Jamie Beck et Kevin Burg est saisissant[74]. Ces « cinémagraphs », réalisés pour illustrer des reportages ou pour des commandes dans le milieu de la mode, se présentent comme des photographies, dont les auteurs isolent un élément qui, seul, est en mouvement. Un décalage important est produit entre l'instant figé de la photographie – dans leur série sur New York, on voit par exemple des passants immobilisés en pleine action – et le mouvement de l'élément isolé. L'attention est portée sur des mouvements perpétuels, qui se répètent cycliquement – passage de taxis sur la route, vent dans les cheveux, fumée tournoyante – indépendamment des actions et mouvements des autres objets ou personnages, qui eux connaissent un début et une fin – si son mouvement n'était figé, tel passant entrerait d'un côté de la scène photographiée et sortirait de l'autre. Mis en boucle, ces mouvements isolés se font le

72. Voir son site : http://aencre.org/blog/. À notre connaissance, Giard « mouvemente » désormais plus souvent des illustrations que des planches de bande dessinée.
73. Boulet, « Notre Toyota était fantastique », *Bouletcorp.com*, note du 08/10/2013, http://www.bouletcorp.com/blog/2013/10/08/notre-toyota-etait-fantastique/, consulté le 01/04/2014.
74. Voir leur site : http://cinemagraphs.com/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

métronome d'un temps à jamais arrêté, d'un instant à jamais figé, et produisent une forte impression d'étrangeté.

3.2.3.2. Une image d'une nouvelle nature : l'image « fixe-animée »

Caroline Chik consacre l'ouvrage *L'image paradoxale, Fixité et mouvement*[75] à ces images que nous disons « entre-deux », qu'elle qualifie quant à elle de « paradoxales », et pour lesquelles elle croit nécessaire de parler d'un nouveau statut : celui d' « images fixes-animées » – statut qui s'avérera, vers la fin de l'étude de Chik, être une nouvelle nature de l'image. Face aux images numériques, et dans sa propre pratique, Chik fait le constat qu'il y a aujourd'hui des images dont on n'est plus très sûr qu'elles soient fixes ou animées. Elle parle d'images dont « l'état ambigu »[76], « souvent tributaire d'interactions, est désormais variable. »[77] Dans une perspective assez inédite et très stimulante intellectuellement, elle entend démontrer que, peut-être, il n'y a jamais eu de vraie frontière entre image fixe et animée, que l'image optique a toujours été une image paradoxale ; que l'image fixe de la photographie et l'image animée du cinéma ne sont que des états, pour ainsi dire, accidentels de l'image optique. Cela qui expliquerait, par ailleurs, la résurgence dans les pratiques numériques d'objets rappelant les phénakistiscopes et autres dispositifs optico-cinétiques du XIX^{è}. Son hypothèse de travail est que fixité et mouvement de et dans l'image optique ne s'opposent pas nécessairement. Ce serait l'image optique qui serait paradoxale, avant même de connaître toute forme d'interactivité. L'autre objet de cet ouvrage est l'étude des questions complexes de temporalité qui traversent ces images singulières. Certains éléments de cette étude nous intéressent, en particulier la partie consacrée aux « images optiques interactives », c'est-à-dire activables, même s'ils ne peuvent être appliqués tels quels à la bande dessinée numérique.

Convoquant Jean-Marie Schaeffer, Jean-Louis Boissier et Edmond Couchot, les prémisses qu'elle pose sont semblables à ceux que nous avons nous-mêmes posés, et qui nous ont conduit à voir dans l'image de bande dessinée numérique une image paradoxale. Brièvement, ces prémisses tiennent en trois points. Premièrement, le numérique fait perdre leurs spécificités aux images optiques : sur support numérique, il n'y a plus de photographie ni de vidéo, mais des images au sens large. Par extension, nous avons établi la même indistinction entre le dessin et l'interface. Deuxièmement, l'image numérique est interactive par nature. Troisièmement, l'image interactive joue sur la variation de ses états. Elle en comporte plusieurs, et le passage de l'un à l'autre relève d'un phénomène de

75. Caroline Chik, *L'image paradoxale : fixité et mouvement*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2011.
76. *Ibid*., p. 13.
77. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« diamorphose », concept qu'elle emprunte à Couchot. Elle le suit encore pour parler d'images porteuses d'un temps « uchronique » conjuguant, en ce qui concerne les images *optiques* interactives, un « ça-a-été » et un « ça-peut-être ». Ses développements diffèrent néanmoins de nos préoccupations sur trois points. Elle cantonne son étude aux images optiques, c'est-à-dire résultant d'une empreinte lumineuse de la réalité sur une surface sensible (sels d'argent aussi bien que capteur numérique) ; quand nous nous intéressons à des images dessinées, dont les propriétés sont différentes. Son étude s'enracine dans un intérêt pour le cinéma, aussi c'est l'image animée qui apparaît comme l'état « normal », l'état par défaut de l'image : l'état fixe est une possibilité de l'image animée ; quand notre objet s'enracine quant à lui dans une tradition de l'image fixe[78]. Enfin, elle s'intéresse exclusivement à l'image interactive, activable par le spectateur, même si elle précise que certains des concepts qu'elle développe peut s'appliquer à certaines images qui, bien que n'appelant pas d'activation, se présentent comme paradoxales. Nous avons, quant à nous, affirmé plus fermement cette dernière option. Sous précaution de conserver à l'esprit ces trois divergences avec son travail, certains des exemples que nous avons présentés ne dépareraient pas dans sa typologie des figures de l'image fixe-animée. De même, certaines de ses conclusions semblent être directement issues d'une étude de la bande dessinée numérique.

L'image optique interactive rend le spectateur à la fois spectateur et monteur/projectionniste. Si cette figure du spectateur-monteur est déjà un lieu commun du cinéma interactif, le montage s'opère à un niveau beaucoup plus intime pour le spectateur avec la « chronophotographie interactive »[79], puisqu'il ne s'effectue plus au niveau de la séquence mais entre deux photogrammes. En écho aux concepts d' « auteur-amont » et d' « auteur-aval » de Couchot, le spectateur est en aval, mais aussi en amont de l'image – Chik précise : pas en amont de l'œuvre. Le lectacteur de la bande dessinée numérique se situe bien là lui aussi. Reconfigurant l'image et la narration, même sans interactivité forte, même par simple activation, il est à la fois lecteur et, tour à tour ou en même temps : dessinateur, scénariste, « découpeur », « tabulateur ». Ces deux derniers termes, pour les éclairer, s'appliquent, par exemple, au lecteur du *Turbomédia* et sa page-écran évolutive, ou encore au lecteur d'une « bande dessinée manipulable ».

Dans nombre des figures que relève Chik, on peut voir que l'état fixe-animé de l'image tend à contenir ou réprimer un mouvement. L'image vibre, bouillonne littéralement de l'intérieur, mais une

78. Même si cette image fixe-là n'est peut-être qu'un état possible de l'image animée telle qu'on la concevait au XIXè. C'est en tous cas une hypothèse sous-jacente dans les travaux de l'historien Thierry Smolderen sur les naissances, au pluriel, de la bande dessinée.

79. Elle emprunte ce terme à Boissier et l'applique à ses propres créations. Boissier l'utilise pour désigner ses propres œuvres, bien plus que dans une visée technique mais bel et bien pour nommer une nouvelle forme d'art.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

boucle ou une animation rudimentaire, parviennent à contenir ce mouvement viscéral. Il s'agit d'un état intermédiaire, soit de l'animé au fixe, soit du fixe à l'animé. Chik analyse d'ailleurs des exemples appartenant aux deux catégories – soit l'image cinématographique ou vidéographique est peu ou prou figée, soit l'image photographique est peu ou prou animée. La case de bande dessinée numérique appartient nécessairement à la seconde catégorie : du dessin, immobile, certaines figures tendent vers le mouvement. Parallèlement, ce mouvement est inhérent à la bande dessinée. Scott McCloud le montre très bien : la bande dessinée est en grande partie affaire de représentation d'actions, et donc du mouvement[80]. Toutefois, parce que le dessin imprimé est fixe, c'est plus l'idée du mouvement, que le mouvement lui-même, qui est exprimée : au-delà de la décomposition du mouvement, la bande dessinée suggère ce dernier par des jeux de recadrages, d'angles et points de vue et par tout un ensemble de symboles graphiques que McCloud appelle « ligne de mouvement »[81]. C'est parce que le mouvement est déjà présent dans l'image fixe de bande dessinée, où il s'exprime avec ses propres moyens, que nous pouvons rapprocher l'image optique et l'image dessinée. Comme Chik en fait l'hypothèse à propos de l'image optique, nous pouvons alors faire l'hypothèse que l'image de bande dessinée est déjà, foncièrement, une image paradoxale, qui réunit fixité et mouvement, quand bien même ce mouvement est représenté par des moyens graphiques et non capturé dans une chambre noire. L'outil numérique offrirait alors la possibilité de mettre en tension ces deux états de l'image. L'idée de mouvement qui traverse la représentation devient un état virtuel de l'image qui s'actualise dans l'activation. L'image dans la bande dessinée numérique est une image « fixe-animée », au sens où l'entend Chik : ce n'est plus seulement son état – intermédiaire – mais sa nature. L'image telle qu'elle est écrite dans la bande dessinée numérique prend résolument place dans la nouvelle catégorie des « images fixes-animées ».

Nous pouvons alors continuer de suivre Chik lorsqu'elle définit l'image fixe-animé comme une « image-moment », poursuivant la série de concepts initiée par Deleuze dans ses travaux consacrés au cinéma. « Si la temporalité de l'image est variable, tributaire notamment des actions du spectateur, on peut considérer alors qu'elle s'identifie à une forme temporaire et variable du temps : le *moment.*»[82] Boissier empruntait déjà le concept d' « image-relation » à Deleuze pour qualifier les images jouables, caractérisées comme « clé du passage de l'image-mouvement à l'image-temps »[83], produit par activation. Chik prolonge ici cette idée en ne désignant plus le passage, mais bien l'image elle-même, en ce que la discontinuité et la variabilité en sont constitutives. Cette image est toujours temporaire

80. Scott McCloud, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2007. Voir chapitre 4 « Le temps en cases ».
81. *Ibid.*, p. 118.
82. Caroline Chik, *L'image paradoxale : fixité et mouvement*, *op. cit.*, p. 257.
83. Jean-Louis Boissier cité par Caroline Chik, *Ibid.*, p. 260.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

puisque toujours ouverte à sa propre transformation, sa propre variation : elle est « fluide »[84], pour reprendre un adjectif employé par Chik. « […] le moment est indifféremment durée ("cela dure depuis un moment") et instant ("en un moment"). »[85] Mais le choix de la notion de moment se fait ici par opposition avec les notions d'instant photographique et de durée cinématographique : la temporalité de l'image fixe-animée ne relève ni de l'instant, ni de la durée, mais réconcilie les deux. Or, la case de bande dessinée, comme le rappelle McCloud, peut contenir un ou plusieurs instants, non nécessairement simultanés, et représenter une durée plus ou moins longue. En ce sens, elle représente déjà un moment. Le passage de l'image fixe à l'image animée est donc également un passage d'une représentation du temps – d'un moment plus ou moins long – dans l'espace de la case, au temps vécu du mouvement. Si on considère la case de bande dessinée comme étant déjà une sorte d'image-moment – à sa façon d'image fixe – alors son activation la multiplie par elle-même : nous émettons l'idée que l'image activable de la bande dessinée numérique serait une image-moment au carré, une « super image-moment », se déployant non seulement dans le temps de son activation mais aussi dans l'espace.

84. *Ibid*, p.256.
85. *Ibid.*, p. 257.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Le jeu, un moyen de contrôle du lecteur

Nous avons vu que l'interface, qu'elle soit choisie parmi des interfaces existantes ou créée spécialement pour l'œuvre et, dans un cas comme dans l'autre, qu'elle relève de conventions ou apparaisse sous des modalités inédites, est, plus que le centre de l'œuvre numérique, sa forme. Ainsi, le récit de bande dessinée numérique est un récit-interface, ou une interface-récit. À l'intérieur du dispositif, au sens qu'en donne Fourmentraux, l'interface occupe la place principale : élément fondateur et médiateur de la relation tripartite entre l'actant, l'auteur et elle-même. Place principale également en ce qu'elle est la forme sous laquelle l'ensemble de l'œuvre s'offre à la perception ; et en ce sens elle est nécessairement synthétique de tous les éléments composant l'œuvre, de l'image au programme, sans oublier elle-même. Cette interface, en tant que forme même par lequel le récit se donne à appréhender, est à écrire – et cela aussi bien dans le cas d'une création d'interface inédite que dans la mise en œuvre d'une interface non propre à l'œuvre. Plus exactement, on peut écrire dans l'interface, avec l'interface, ou écrire l'interface elle-même. Écrire l'interface, c'est écrire en même temps l'interactivité : c'est l'interface qui est le moyen de l'interactivité. Sa forme répond aux besoins d'interactivité prévus par le scénario, et, en conséquence, côté réception, dirige la relation du spectateur à l'œuvre. Plus exactement, elle ménage un milieu – à relier directement à la notion de dispositif – dans lequel s'organise et se joue la relation du spectateur à l'œuvre, du lecteur au récit. Nous avons proposé une grille permettant de qualifier et mesurer différents types et degrés de cette relation, en fonction de ses conséquences sur ou dans le récit ou les modalités de réception, et de l'implication du lecteur, devenu, dans les formes les plus fortes de cette relation interactive, un lectacteur. Dans un troisième temps enfin, nous avons montré que, puisque l'interface et l'image ne font qu'une, au sens où l'interface est un graphique sur un écran, de même qu'au sens où la vignette de bande dessinée elle-même pouvait se faire point d'activation, alors l'image détenait des propriétés spécifiques. En effet, l'image, dès lors qu'elle est numérique, devient interactive, et s'offre, autant qu'elle ouvre l'œuvre, à la « jouabilité », telle que définie par Boissier. Présentant différents états, activable, l'image numérique impose au récit de bande dessinée numérique une temporalité inédite, fondée essentiellement sur la virtualité, la potentialité, et sur une dialectique étonnante entre fixité et mouvement. Convoquant Chik, nous l'appelons « image fixe-animée » qui se manifeste sur le mode d'une « image-moment ».

Si nous remontons au niveau supérieur, nous nous souvenons que cette image se fait « image-moment » parce qu'elle est « image-relation », qu'elle « s'[offre] à la jouabilité interactive »[86]. C'est

86. Jean-Louis Boissier, « L'image-relation », *in La relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève, Mamco, 2008, p. 263.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

sur cette « jouabilité », ou ce « jouable », si on s'autorise la substantivation, que nous souhaitons revenir maintenant. Ce terme apparaît chez Boissier pour résoudre la difficulté qu'il y a à déterminer si certaines œuvres numériques relèvent du jeu ou de l'art[87]. Si certaines ont pu voir leur statut d'art remis en cause, elles n'appartiennent pas pour autant au jeu. Elles ne se réclament pas du jeu, ne prenant d'ailleurs jamais véritablement l'aspect du jeu vidéo, mais se réfèrent au jeu : à cet égard, le terme ludique, s'il n'est pas faux, apparaît réducteur et, Boissier le dit, il les situe hors du champ de l'art.

> « [...]ce terme de jouabilité, emprunté aux jeux informatiques, voit donc sa signification élargie à toutes les acceptions du mot jeu. Le jeu, comme l'art, est protocole et dispositif, exercice et interprétation, distraction et travail. En parlant de jouable, on désigne une qualité, pas un type d'objets. On regarde comment des objets, des genres, des situations, des attitudes, des événements, sont rendus jouables, par le numérique et l'interactivité. Une esthétique de la jouabilité s'intéressera à une qualité singulière qui est une potentialité et une virtualité. »[88]

La jouabilité apparaît donc dans des objets où le jeu ne se trouve pas nécessairement, mais qui, en revanche, reposent sur la potentialité de l'image interactive. En même temps, la jouabilité renvoie inexorablement au jeu. Les œuvres jouables sont d'abord caractérisées par leur « dimension performative, d'expérience »[89]. On attend du spectateur « qu'il joue, mais d'un jeu qui soit dégagé du simple amusement et de la distraction, qui ait la valeur d'un exercice ou d'une interprétation [...] »[90]. Plus largement, le renvoi au jeu apparaît aussi à travers l'évocation de différents jeux que Boissier liste : jeu musical, jeu de construction, jeu corporel, jeux amoureux, etc. Mais surtout, « l'action de jeu s'identifie à une situation et à l'ensemble des règles qui l'inscrivent »[91]. Les règles apparaissaient déjà comme le point commun du jeu et de l'art, au sens où l'artiste suit un certain nombre de conventions, ou bien fixe lui-même les règles de création qu'il suivra, cela étant encore plus vrai dans les pratiques relevant de la contrainte ou pratiques critiques quant aux conventions. Les règles apparaissent maintenant avoir autant d'importance du côté de la réception, fixant les modalités de l'intervention du spectateur dans le dispositif jouable de l'œuvre, qui se fait alors véritable terrain de jeu.

La bande dessinée numérique n'échappe pas à la question du jeu. Cette question apparaît régulièrement sous des formes plus ou moins polémiques. Il faudrait qu'une œuvre relève de l'un ou de l'autre, mais ne puisse se situer entre les deux, ou faire référence à l'autre. *Prise de tête* pose

87. Jean-Louis Boissier, « Jouable », *op. cit.*, pp. 15- 20.
88. *Ibid.*, p. 18.
89. *Ibid.*, p. 17.
90. Jean-Louis Boissier, « Figurabilité des relations dans le récit vidéo-interactif », *op. cit.*, p. 161.
91. Jean-Louis Boissier, « Jouable », *op. cit*., p. 20.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ce genre de question au public et aux chercheurs. Cela ne fait que souligner cette part de jeu qui apparaît dans la bande dessinée numérique à partir d'un certain niveau d'interactivité – disons dans les « récits dessinés interactifs ». Nous verrons que c'est bien à travers des règles que le jeu se manifeste : le récit de bande dessinée numérique interactive, le récit interactif tout court, sont des objets réglés. L'expérience du lectacteur se vit alors en partie au moins à travers l'acceptation et le suivi d'un règlement allant au-delà du protocole de lecture, déjà codé en soi. Entre système de règles et mode d'emploi, le récit interactif inaugure un gameplay : qu'implique-t-il dans la bande dessinée numérique ? Nous faisons l'hypothèse d'une double dialectique entre le cadre défini par les règles et les espaces de liberté ménagés dans ce cadre. Cette dialectique est doublée d'un autre couple de deux termes, plus complémentaires qu'opposés cette fois, et déterminant l'objet du jeu : soit le jeu porte sur la réception, soit sur le récit.

Ce chapitre se propose donc de répondre à la question suivante : en quoi consiste et qu'implique le jeu auquel se réfère le récit dessiné interactif ?

1. Le récit dessiné comme dispositif réglé

1.1. Le jeu dans *Prise de tête*

1.1.1. Lecture critique de *Prise de tête* par Thierry Groensteen

Pour nous aider à répondre à cette question, nous pouvons nous tourner vers certaines critiques qui ont pu être formulées à l'égard de *Prise de tête*. Elles lui reprochent de s'être tant éloigné du récit de bande dessinée, et de la narration linéaire, qu'il a fini par sortir de ses frontières, tombant dans le champ du jeu vidéo. J'en veux pour preuve la question rhétorique qui revient fréquemment lors de mes différentes interventions ou communications publiques autour de cette création. Elle aurait pour prototype la formulation suivante : « Est-ce que *Prise de tête* est encore bien de la bande dessinée, ou est-on finalement face à un jeu vidéo? » (le dernier à me l'avoir posée à ce jour est le jeune chercheur Philippe Paolucci, lors d'une table ronde au festival d'Angoulême en janvier 2013[92]). À ce sujet, Thierry Groensteen est probablement le plus catégorique :

> « Le problème que pose cette œuvre est que l'interaction et la lecture sont deux modalités différentes de l'attention, qui entrent très rapidement en concurrence. […] le plaisir de la manipulation relègue la fiction au second plan. Le lecteur ne se demande plus « que va-t-il se

92. Anthony Rageul, Loïc Néhou, Johanna Schipper, Thomas Cadène, « La bande dessinée, de la page à l'écran », table ronde organisée par l'École Européenne Supérieure de l'Image, modération par Magali Boudissa, CIBDI, Angoulême, janvier 2013, à laquelle assistait Philippe Paolucci.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

> passer ensuite » ou « comment cette histoire va-t-elle finir », mais bien plutôt « à quelle nouvelle manipulation vais-je devoir me livrer? » Il n'est plus très sûr, si l'ambition de l'auteur était de lui raconter quelque chose, ou de faire la démonstration d'un catalogue de « trucs et astuces ». Rageul déclare que ce qu'il « cherche précisément à faire, c'est [à] créer du sens non seulement par le récit proposé, mais aussi par les dispositifs interactifs » qui apportent chacun « une couche supplémentaire de sens » et « participent pleinement à sa construction ». Ce qu'il ne voit pas est qu'il arrive un moment où ce sens n'a plus guère d'importance, parce que l'expérience vécue par son « lectacteur » s'apparente finalement moins à celle de la lecture qu'à celle du jeu. »[93]

Cette critique comporte plusieurs strates différentes, aussi il convient de faire la part des choses. Pour commencer, je ne souhaite pas y répondre en me justifiant d'une quelconque façon. Un tel « droit de réponse » n'aurait pas sa place ici. Que je sois d'accord ou non avec cette critique, je ne souhaite aucunement dire à mes lecteurs comment ils doivent comprendre, interpréter, analyser mes réalisations. Par contre, il me semble pertinent de relire cette critique en ce qu'elle soulève des problématiques et des enjeux intéressants, portant sur la notion de jeu. De plus, ce type de critique – le texte de Groensteen ou d'autres critiques plus ou moins informelles – m'a permis de prendre du recul sur ma pratique : j'expliquerai plus bas en quoi cette critique a pu me permettre d'en remettre en question certains acquis, aboutissant à *Romuald et le tortionnaire*. Ensuite, je ne souhaite pas répondre directement à la question rhétorique posée plus haut, à savoir est-ce que ces formes de bandes dessinées fortement interactives relèvent encore de la bande dessinée ou plutôt du jeu vidéo. En effet, y répondre impliquerait décider où commence et finit la bande dessinée numérique, où commence et finit le jeu vidéo, alors que nous savons les frontières de ces objets mouvantes. Avec pragmatisme, nous déterminons « leurs étiquettes » en fonction des intentions de leurs auteurs, ou, si elles ne sont pas exprimées explicitement, nous nous fions à leurs démarches ou au contexte, par exemple les sites choisis pour la diffusion (sont-ils des sites publiant de la bande dessinée numérique ou non?), etc. Nous admettons implicitement la relativité et la « marge d'erreur », eu égard aux intentions réelles des artistes, d'une telle option.

Sans dire explicitement que *Prise de tête* relève du jeu, Groensteen se montre incertain quant à l'expérience vécue par le lectacteur de *Prise de tête*, se demandant si, finalement, cette expérience ne relèverait pas plus du jeu que de la lecture. Quatre points le mène à cette conclusion interrogative. D'abord, il mentionne la concurrence ressentie entre la modalité de la lecture et celle de l'interactivité : à nouveau reparaît le problème de la temporalité lectorielle qui souffrirait d'être associée à une temporalité interactive. Il pointe également la diversité et multiplicité des modules employés tout

93. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 81.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

au long du récit, gratifiant *Prise de tête* de « catalogue de trucs et astuces ». Un certain biais entre dans sa démonstration : il assimile interactivité à jeu. Et finalement, tout cela aboutit selon lui à une dilution du récit, qui disparaît derrière les manipulations demandées et le plaisir ludique. Plutôt que formuler des réponses directes à ces quatre points, nous essaierons de voir quelles problématiques peuvent cacher ces remarques de Groensteen – et qui relèvent, il l'admet lui-même plus loin dans le texte, autant du constat que d'un ressenti éminemment subjectif lié à son rapport au livre et à l'ordinateur. Nous répondrons ainsi aux questions suivantes : quels éléments et caractéristiques du récit interactif interpellent directement la notion de jeu ? En quoi consiste la part de jeu dans le récit dessiné interactif, qu'implique-t-elle dans le récit ?

1.1.2. Discussion

1.1.2.1. Aspect méthodologique

Julien Falgas voit dans cette analyse de *Prise de tête* par Groensteen le résultat d'une méthodologie qui pose partiellement problème, et ce d'autant plus qu'il semble généraliser les conclusions qu'il en tire à toute la bande dessinée numérique :

> « S'appuyant sur le travail d'Anthony Rageul, il énonce différentes formes d'interaction offertes par le numérique : défilement, zoom, apparition au clic, récit bifurquant. Mais sa référence le conduit à opposer jeu et récit : à la lecture de *Prise de tête*, il observe qu'on se laisse happer par l'expérience ludique au détriment de la narration. Or, en dehors de travaux expérimentaux et d'exercices de style, la bande dessinée s'appuie principalement sur une interactivité qui se fait oublier. On peut parler de magie au sens propre : il y a un truc, mais tout l'art de l'auteur/magicien consiste à faire oublier au lecteur qu'il y en a un. Pourtant, Thierry Groensteen n'interroge pas l'existence d'autres bandes dessinées numériques qui offriraient une expérience interactive plus compatible avec la narration. Cela le conduit à conclure que la bande dessinée numérique, à défaut d'être un nouveau média, est une nouvelle culture qui donne la primauté au jeu face à la narration. »[94]

Nous sommes d'accord avec Falgas en ce qui concerne l'aspect limité du corpus de Groensteen. Cela pose un problème, méthodologique, de variété occultant nombre de figures de la bande dessinée numérique. Il en résulte une assimilation de l'interactivité au jeu vidéo. Falgas pose le problème autrement : qu'en aurait-il été de l'analyse de Groensteen s'il avait considéré d'autres bandes dessinées numériques, à savoir la grande majorité, qui usent d' « une interactivité qui se fait oublier » et « [offrent] une expérience interactive plus compatible avec la narration »[95]? Derrière ces

94. Julien Falgas, « Thierry Groensteen, Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2 (notes de lecture) », in *Questions de communication, n°22, 31 décembre 2012, http://questionsdecommunication.revues.org/6975, consulté le 04/03/2013*.

95. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

formes discrètes se cachent en fait des formes relevant exclusivement de la navigation ou des degrés d'interactivité les moins impactants pour le récit, de type exogène-ajouté. En réalité, Groensteen les aborde largement, plus tôt dans son ouvrage, à travers l'exemple des diaporamas ; mais ne met pas en perspective ces formes avec d'autres, plus diverses. Notons qu'aujourd'hui en France, les défenseurs d'une interactivité discrète sont majoritaires parmi les acteurs de la bande dessinée numérique, ce que traduisent bien les propos tenus lors de la rencontre *Narrations numériques* qui a eu lieu lors de l'édition 2013 du festival d'Angoulême[96]. Le motif de la querelle est clair : s'opposent ceux pour qui la bande dessinée numérique doit respecter la temporalité lectorielle de la bande dessinée, et ne pas être « un spectacle dont on attend la fin » ni un « jeu », et ceux pour qui il apparaît évident que la temporalité de la bande dessinée numérique est différente de celle de la bande dessinée[97]. Pour ma part, à la question « la bande dessinée numérique peut-elle être interactive? » qui nourrit cette querelle, j'ai déjà répondu « oui » à travers mes créations. D'un point de vue théorique, cette querelle n'est pas fertile, et nous nous en tiendrons strictement à notre corpus : nous analysons sans établir de hiérarchie la part de jeu et la part de récit de la bande dessinée numérique.

1.1.2.2. Autocritique de Prise de tête*, vers des restrictions mais une radicalité accrue pour* Romuald et le tortionnaire

Les problèmes méthodologiques de Groensteen ayant été mis à jour et le piège des querelles infertiles signalé, comment peut-on finalement expliquer le sentiment d'une partie des utilisateurs de *Prise de tête* d'avoir joué à un jeu plutôt que d'avoir lu un récit? S'il y en a une, quelle erreur ai-je commise dans la conception de cette œuvre? Je parle d'erreur, car si je me réjouis en général des manières souvent surprenantes dont mes réalisations sont reçues, en adéquation totale ou partielle avec mes intentions, il y a là plus qu'un décalage, une vraie contradiction.

Nous l'avons dit : la forme d'interactivité non discrète ne peut pas l'expliquer. Pour preuve, les dizaines de lecteurs « lambda » (visiteurs de festivals de bande dessinée, la plupart du temps ingénus en ce qui concerne le numérique) que j'ai pu interroger ont tous pu résumer l'histoire, me dire ce que racontait *Prise de tête*, y compris ceux d'entre eux qui y ont vu plus un jeu vidéo qu'une bande dessinée. La forte teneur en « ludique » n'empêche donc pas de « suivre » le fil de la narration. Si ce n'est pas un problème de « type » d'interactivité, j'y vois plus un problème de quantité et de variété.

96. « Narrations numériques », rencontre organisée par EspritBD lors du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême 2013, avec Hervé Tanquerelle, Olivier Jouvray, James, Simon Kansara, Pierre-Yves Gabrion. Enregistrement audio sur http://blog.espritbd.fr/bd-numerique-angouleme-creation-narration, consulté le 04/03/2013.
97. Dit autrement, la querelle se traduit dans la question de savoir si la « bande dessinée numérique » ressort plus de la « bande dessinée » ou du « numérique ». La grande majorité des acteurs penche pour la première proposition : tout en étant « numérique », la bande dessinée numérique ne doit pas sortir de la temporalité de la « bande dessinée ».

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

En effet, le sentiment qui semble dominer chez Groensteen suite à l'exploration de *Prise de tête* est bien celui d'un « trop ». L'expression « catalogue de "trucs et astuces" » dont il gratifie *Prise de tête* le confirme bien. Que l'interactivité ne se fasse pas oublier n'est pas en soi le problème. Le souci est son omniprésence et surtout la grande variété des dispositifs au « mode d'emploi » tous différents. Cela est bien sûr à mettre au compte de l'aspect expérimental de *Prise de tête*, dont la création a été guidée en partie par l'idée d'expérimenter une large gamme de dispositifs interactifs.

Tirant des enseignements de cette critique, j'ai remis en cause mon approche de l'interactivité dans *Romuald et le tortionnaire*. Tout en faisant de la relation du lectacteur au récit un élément producteur de sens, j'ai souhaité solidifier le fil narratif. Cela ne signifie donc absolument pas que j'ai évacué l'interactivité ni, en conséquence, la référence directe au jeu et à sa temporalité. Il s'agit bien d'un problème quantitatif, et non qualitatif : il n'y a pas un nouvel apprentissage à chaque chapitre, comme dans *Prise de tête*. De plus, le mode d'activation des images est conventionnel : il s'agit d'un survol. Cette apparente restriction, qui a pu paraître surprenante après mes travaux antérieurs, a paradoxalement permis une plus grande radicalité dans le propos et dans l'affirmation de la présence du lecteur dans l'œuvre, ainsi qu'une plus forte cohérence entre la narration et les interventions, évitant, me semble-t-il – cela sera à la critique d'en juger – la dilution du récit. En me limitant au choix d'une seule manipulation appliquée à toute l'histoire, j'ai pu faire évoluer son effet de sens. Par métaphore, l'activation d'images au survol évoque, nous l'avons dit, le fait de dévoiler, de gratter sous la surface, de trouver, au sens où l'on peut trouver un trésor enfoui sous terre. La métaphore est aussi celle de la transformation. Ainsi, de chapitre en chapitre, l'effet de sens produit par la manipulation infléchit le sens général et la portée du geste du spectateur dans l'histoire. Tantôt il remet de l'ordre dans les souvenirs de Romuald et révèle la structure sous-jacente des strips, tantôt il révèle ses fantasmes, tantôt il cherche Romuald lui-même, inquiet de le voir se cacher, tantôt enfin, il constate – ou déclenche ? – sa folie. Peu à peu, au fil du temps, les actions du spectateur, malgré leur légèreté apparente due à la gestuelle souple impliquée par le survol, ont des conséquences de plus en plus sérieuses sur la vie de Romuald. Enfin, n'utiliser qu'un mode d'activation des images m'a permis le retournement de situation finale, basé précisément sur un changement soudain du mode d'activation. Ou plutôt : sur la disparition de la possibilité d'intervenir sur l'image, dans le récit. À ce stade, le lectacteur a suffisamment intégré le geste du survol et le fait qu'il intervient à travers lui sur les images. Son premier réflexe sera donc d'essayer de sauver Romuald, en activant une variante de l'histoire, une variante où il ne se suiciderait pas. L'effet de rupture est donc fort, ramenant le lectacteur à ses responsabilités ; mais il n'aurait pu se faire sans la restriction que je

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

me suis imposé dans l'établissement du module interactif, dans l'écriture des trois niveaux que sont l'interface, l'interactivité et l'image jouable, mis en tension avec l'absence d'interactivité dans une image redevenue non jouable.

Avec *Romuald*, je joue, et me joue, justement, de la tension qui se manifeste entre les deux temporalités de l'attention que sont la lecture et l'interactivité. Plutôt que choisir l'une ou l'autre, ou mêler les deux au risque de rendre gênante cette tension[98], j'ai préféré en prendre acte et me l'approprier. La tension entre les deux temporalités ne devrait plus être une gêne – si j'ai atteint mon objectif – mais faire sens. Le point de basculement final du récit repose intégralement sur cette tension. Elle devient centrale plastiquement et sémantiquement, et à nouveau grâce à un processus de création relevant d'une pratique critique.

1.1.3. L'expérience de la lectacture

Si la querelle « bande dessinée vs. jeu », ou « lecture vs. interactivité » ne nous semble pas pertinente au niveau pratique, elle ne l'est pas plus au niveau théorique. Dans son commentaire sur le texte de Groensteen, Falgas précise que récit et jeu ne sont pas antinomiques. Il rappelle qu'en 2004, son mémoire de maîtrise « démontrait [...] que le ludique est miscible dans le récit. Plutôt que de se focaliser sur la bande dessinée, ce dernier avait exploré différentes nuances de récits mettant en jeu les arguments ludiques et ceux de la bande dessinée. »[99] Élargir la portée de la question au-delà du seul objet bande dessinée lui a permis de ne pas alimenter la querelle dont nous parlions plus haut, et d'en sortir lui-même (ou d'éviter d'y entrer). Au lieu d'une réponse binaire de type « pour » ou « contre » l'interactivité dans le récit, il a pu montrer que les récits pouvaient intégrer l'interactivité d'une multitude de façons et à différents degrés. C'est justement de ces nuances dont nous avons besoin. Nous pensons qu'il n'y a pas d'un côté un certain type de dispositifs interactifs relevant du jeu et de l'autre un autre type qui maintiendrait la bande dessinée dans le giron de la narration. En effet, quoique l'on en pense, qu'on les juge réussies ou non, pertinentes ou non, il existe des œuvres numériques, et des bandes dessinées numériques, dont les dispositifs mettent en place une activité spectatorielle relevant conjointement des modalités de lecture et de l'interactivité. Ces œuvres impliquent alors une nouvelle modalité, celle de la « lectacture », dont il faut rendre compte comme telle, avec des outils intellectuels appropriés.

98. C'est une gêne similaire à celle que produisent certains dispositifs demandant une activité de spectateur passif et de lecteur, soit en même temps, soit alternativement. À ce sujet, nous avons déjà mentionné certains motion comics ou encore les *Turbomédias réalisés par Lewis Trondheim.*
99. Julien Falgas, « Thierry Groensteen, Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2 (notes de lecture) », *op. cit*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Notre lecteur aura peut-être remarqué qu'une certaine indistinction commence à poindre dans les lignes précédentes. Suivant les usages des acteurs que j'ai cité, Groensteen en premier lieu, j'ai commencé à assimiler jeu et interactivité, employant l'un et l'autre, l'un pour l'autre, indifféremment. Falgas pense que cette confusion apparaît chez Groensteen précisément parce que, pour lui, la bande dessinée numérique « donne la primauté au jeu face à la narration », où il aurait tout aussi bien pu dire « la primauté à l'interactivité face à la narration ». Falgas donne une acception du jeu, ou du ludique, qui évite cette confusion : « Je considère le *ludique* comme une acception particulière de l'*interactivité* et non comme un équivalent, car il suppose que l'œuvre existe par l'établissement de règles et non d'une simple interface entre l'auteur et le spectateur. »[100] À nouveau, cela ramène à l'idée que l'image, et par extension l'œuvre, interactive par nature, n'est pas jouable par essence, mais ouverte à la jouabilité. L'artiste peut ou non s'emparer de cette disposition inhérente à l'image ou la laisser de côté. Interactivité et jouabilité sont affaires d'intentionnalité. Cela ramène également au fait qu'il existe différentes formes et plusieurs degrés d'interactivité, qu'elle peut être strictement fonctionnelle ou être le centre de l'œuvre. Bref, toute œuvre interactive ne se réfère pas nécessairement au jeu, et toute œuvre jouable ne se réfère pas au jeu de la même façon ni selon les mêmes critères. Aussi, nous suivons Falgas et opérons la même distinction que lui : nous parlerons de « jeu » ou de « ludique » à propos des dispositifs qui établissent les conditions du jeu, notamment par l'instauration de règles.

La règle est centrale pour la plupart des théoriciens du jeu, par exemple Jacques Henriot : « Non seulement les règles permettent de définir et d'identifier le jeu, mais ce sont elles qui le constituent : le jeu n'est rien en dehors d'elles. Si elles étaient modifiées, il serait différent ; ce serait un autre jeu. »[101] La notion même de jouabilité de l'œuvre implique l'existence de règles : « L'action de jeu s'identifie à une situation et à l'ensemble des règles qui l'inscrivent. » rappelle Boissier[102]. Toutefois, le jeu ne s'arrête pas aux règles : la notion de jeu est plus complexe. C'est de cette complexité que nous allons partir pour entrer dans le détail d'une analyse de la part du « ludique » dans le récit dessiné interactif. Cette part du jeu est à entendre selon deux acceptions de la notion de « jeu » : celle qui couramment désigne l'activité de celui qui joue et celle qui désigne le jeu du comédien, de l'acteur qui joue le rôle d'un personnage. Ces deux acceptions correspondent aux deux extrémités entre lesquelles le jeu est en tension : la fiction et la régulation. « Ainsi, les jeux ne sont pas réglés et fictifs. Ils sont plutôt ou réglés

100. Julien Falgas, *Toile ludique, vers un conte multimédia, v 1.0*, mémoire de Maîtrise d'Arts Plastiques, Université de Metz, 2003, p. 5.
101. Jacques Henriot, *Le jeu,* Paris, Synonyme-S.O.R., 1983, p. 27.
102. Jean-Louis Boissier, « Jouable », *op. cit*., p. 20.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ou fictifs »[103], dit Roger Caillois. Selon sa typologie, ils relèvent plutôt du *ludus* ou plutôt de la *païdia.* Dans les jeux de fiction, ou de simulacre, qui consistent à jouer un rôle de manière relativement libre et improvisée (aussi bien en s'attribuant un rôle – jouer à la maîtresse par exemple – qu'en mettant en scène des personnages – des soldats de plomb, une poupée, des figurines, etc.), « le sentiment du *comme si* remplace la règle et remplit exactement la même fonction »[104]. À l'opposé, « la règle crée la fiction » : « on joue *pour de bon* aux échecs, aux barres, au polo, au baccara. On ne fait pas *comme si. »*[105] Autrement dit, avec un terme plus contemporain, on est totalement « immergé » dans le jeu parce qu'il nous enferme dans sa fiction ; nous pourrions dire dans son récit. Dans son *Manuel d'écriture de jeux vidéo*, Jean-Yves Kerbrat insiste sur la double nature du jeu vidéo : « L'écriture interactive, c'est le résultat, l'assemblage d'un récit dramatique (l'histoire) à un programme informatique (règles du jeu) grâce à l'interactivité [...] »[106] Si cette remarque s'applique au jeu vidéo, elle est également tout à fait représentative de l'écriture d'un récit de bande dessinée numérique. Écrire l'interface, écrire l'interactivité, c'est énoncer un certain nombre de règles régissant les faits et gestes du lectacteur. Le dispositif du récit interactif pose un milieu, un cadre, au sein duquel le spectateur peut agir, dans le respect de certaines indications et limites. Aussi, les tensions entre les règles et le récit seront au cœur de nos réflexions. Nous faisons l'hypothèse que l'expérience de la lectacture, que l'œuvre prenne ou non l'aspect du jeu ou du jeu vidéo, serait fondée sur une lecture dépendante de certaines règles de jeu.

1.2. Manifestation des règles dans le récit dessiné interactif

1.2.1. Nature de la règle

1.2.1.1. Le non-respect de la règle

Que serait la nature de ces règles et comment entreraient-elles en résonance dans le récit ? Pour le savoir, nous posons la question du respect de la règle. Peut-on ne pas respecter la règle dans un récit interactif, dans une bande dessinée numérique ? Et surtout, quelles en sont les conséquences ? Cette question est un prétexte pour déterminer ce que peut vouloir dire perdre, gagner ou tricher dans un récit. Perdre ou gagner quoi ? En creux, il s'agit de valider ou invalider la présence de règles, au sens courant de « règles du jeu » : si on peut tricher, perdre et gagner, c'est en fonction de telles règles. Si le récit ne semble pas inclure des règles de type « règles du jeu », il s'agira alors de déterminer la nature des règles. Autrement dit, et c'est le sens de notre question, savoir ce que signifie ne pas respecter la règle peut nous aider à savoir en quoi consiste cette règle.

103. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967, p. 41.
104. *Ibid.*, p. 40.
105. *Ibid.*
106. Jean-Yves Kerbrat et Emmanuel Forsans, *Manuel d'écriture de jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 14.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Faisons d'abord l'hypothèse que le récit interactif comporte des règles du jeu. Ne pas respecter la règle, c'est se placer hors du jeu momentanément ou le quitter pour de bon. Il y a au moins trois façons de ne pas respecter la règle :

La première façon de ne pas respecter la règle est de la refuser. Caillois parle du « négateur qui dénonce l'absurdité des règles, leur nature purement conventionnelle, et qui refuse de jouer parce que le jeu n'a aucun sens. »[107] Celui-là se place de fait et volontairement hors du jeu.

On peut ne pas respecter la règle délibérément dans le but avoué de gagner, de surpasser ses adversaires. Généralement, ces cas de tricheries sont prévus par la règle et sanctionnés à l'intérieur du jeu, même si la sanction peut consister en une exclusion. Ainsi, la tricherie, comme le rappelle Caillois, « ne détruit pas le jeu ». « Le tricheur, s'il […] viole [les règles], feint du moins de les respecter. Il ne les discute pas : il abuse de la loyauté des autres joueurs. »[108] Tant que personne ne le remarque, il n'y a pas tricherie. Pas de constat de flagrant délit. Si elle fait donc partie du jeu, la tricherie en a néanmoins perturbé le déroulement ; tel pion ne devrait par exemple pas être arrivé à telle case à ce stade de la partie. En cela, la tricherie perturbe la forme de récit constituée par le déroulement du jeu. Aussi, la question qui se pose est de savoir si, par extension, il est possible de tricher quand on « joue » à un récit interactif, et si oui, que produit la tricherie ? Quelles conséquences peut-elle avoir sur la narration, sur le joueur, sur le dispositif de l'œuvre ?

On peut ne pas respecter la règle tout simplement parce que l'on n'y arrive pas. Ceci exclut du jeu, soit que l'on donnera à penser à autrui que l'on ne sait pas jouer, ou que l'on refuse de jouer, ou nous mènera à perdre si le respect de la règle est le seul critère de victoire. Le refus de jouer ne nous intéresse pas ici : notre objet d'analyse n'existe que s'il y a un joueur. Nous supposons donc évidemment que ce dernier accepte les règles sans lesquelles il ne joue pas. Nous ne parlons pas non plus d'une quelconque phase d'apprentissage d'un joueur débutant en train de découvrir un jeu : s'il fait des erreurs, c'est par ignorance et mauvaise maîtrise de la règle. Nous nous intéressons au cas où le respect de la règle est l'unique condition de poursuite du jeu ; c'est-à-dire qu'il n'y a pas un autre « but du jeu » (battre un adversaire par exemple) que le respect de la règle (le but du jeu peut toutefois être de battre un adversaire si le critère pour marquer des points est de mieux respecter la règle que lui). Pour que tels cas se présentent, il faut nécessairement que la règle puisse ne pas être respectée, qu'elle pose en elle-même des conditions selon lesquelles on peut ne pas la respecter. Les règles du jeu sont ainsi faites qu'elles tendent elles-mêmes les pièges dans lesquels tombent ceux qui deviennent alors les perdants. Caillois nous dit que les règles sont des « conventions arbitraires, impératives

107. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit*., p.38.
108. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

et *à dessein gênantes* »[109] (c'est nous qui soulignons). Autrement dit, elles se montrent difficiles à respecter, parce que l'épreuve même consiste à se surpasser pour les respecter. Deux jeux en sont de très bonnes illustrations. Le premier, commercialisé notamment sous le nom de *Taboo*[110] (il existe des variantes ou d'autres jeux approchant), consiste à faire deviner un mot à son ou ses coéquipiers en ayant l'interdiction de prononcer certains mots répertoriés. Bien sûr, ces termes appartiennent tous au champ lexical du mot que l'on doit faire deviner, et sont même *a priori* indispensables pour le définir. Bref, il est difficile de s'en passer ! Prononcer un mot interdit, c'est tomber dans le piège et perdre la manche par irrespect de la règle. C'est la même chose avec le jeu enfantin du « ni oui, ni non ». Le respect de la règle est en lui-même le but du jeu, il est l'épreuve que doit réussir le joueur pour être conduit à la victoire.

1.2.1.2. Peut-on tricher dans un récit interactif ?

Ces trois moyens de ne pas respecter la règle peuvent-ils être mis en pratique par le lectacteur d'un récit interactif ? Nous excluons le premier moyen : il place hors du jeu quoiqu'il arrive. Alors peut-on tricher dans le récit dessiné interactif, si oui dans quel but ?

Dans *Aldwin et Cacboche,* j'ai mis en place un dispositif qui, selon que l'on gagne ou perd une petite épreuve, mène à une fin différente. Il s'agit d'empêcher l'autodestruction de la page en trouvant la manipulation adéquate. Dans le cas où on perd cette épreuve, le dispositif considère qu'on n'est pas assez malin et on accède à la page-écran finale, dans laquelle les personnages nous disent comment quitter l'application. Dans le cas où on gagne, le dispositif considère qu'on est assez malin et débrouillard pour trouver comment sortir. On accède à la même page-écran, à la différence subtile que les personnages ne nous diront pas comment quitter l'application, mais glisseront seulement un indice discret. Dans ce cas, il y a bien obtention de quelque chose qui s'apparente à un gain : une fin ou une autre fin. Par contre, le fait qu'il y ait deux fins alternatives reste ignoré de ceux qui ne lisent qu'une seule fois *Aldwin et Caboche* – ou qui perdent ou gagnent l'épreuve à chaque lecture. De plus, la différence entre les deux fins est si ténue que même un lecteur ayant accédé aux deux, peut ne pas s'en rendre compte. Aussi, ces deux fins ne peuvent constituer un enjeu ou un but à atteindre. Pour le lecteur, l'épreuve se termine soit à l'autodestruction de l'antépénultième page-écran, soit au clic sur le bouton. Dans tous les cas, il accède à la dernière page-écran. Toutefois, cette épreuve en elle-même constitue un module qui relève d'un « mini » jeu vidéo ponctuel à l'intérieur du récit. En l'absence d'enjeux, il est impossible de tricher – et, de toutes façons, il est techniquement impossible de tricher

109. *Ibid.*, p. 48.
110. Jeu de société créé par Brian Hersch et Bernard Bougrèle en 1990, édité par MB.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ici – mais ce module permet d'introduire les notions de gain et de perte dans le récit. L'action du spectateur y est déterminée par une règle visant un but : empêcher l'autodestruction totale de la page dans le temps imparti. Beaucoup de jeux fonctionnent par ailleurs selon cette modalité : effectuer telle action avant la fin d'un décompte.

Ce cas reste une exception : notre corpus ne comporte que de rares incursions semblables du jeu dans le récit comme activité ponctuelle. Qu'en est-il dans des récits qui n'intègrent pas *un ou plusieurs modules de jeu vidéo stricto sensu* mais sont pénétrés par la jouabilité telle que nous l'avons définie ? S'il n'y a pas de but à atteindre, il n'y a pas réellement de raison de tricher. La seule, peut-être, que l'on puisse identifier serait de pouvoir accéder plus vite à la suite du récit, en découvrir tous les parcours ou toutes les variantes. Cette forme de triche n'aurait d'intérêt et d'existence que dans certaines figures. Ainsi, il est possible d'envisager qu'un lecteur d'un récit à parcours à choix multiples souhaite accéder rapidement à l'ensemble des branches sans avoir à rejouer le récit depuis le début. Il pourra pour cela, par exemple, modifier directement l'url* dans la barre d'adresse du navigateur. De la même manière, plutôt que suivre un fil conducteur, le lecteur d'une toile infinie pourra la parcourir de manière systématique pour en découvrir des éléments potentiellement cachés. La toile infinie réalisée par Benoît Preteseille et Oriane Lassus lors de *Pierre Feuille Ciseaux #3* suppose cette forme de tricherie, sans laquelle certaines scènes restent ignorées du lecteur. Dans aucun de ces cas, il n'y a de règles à proprement parler. La recherche directe d'une page dans le navigateur, par exemple, ne porte pas sur le contenu même : il ne s'agit pas d'un jeu interne au récit, mais d'une astuce de la part de l'utilisateur pour accéder plus rapidement à telle ou telle page. Dans cet exemple fictif, il s'agit même de compenser un manque fonctionnel de l'interface, qui ne présente pas d'index ou de sommaire des pages. Anecdote similaire : pour faciliter l'analyse de *Soir de chien* de Thomas Mathieu, j'ai pu profiter d'un bug d'affichage autorisant le plein écran mais dévoilant l'ensemble de la page au lieu d'une seule zone. « Tricherie fonctionnelle » ou « ergonomique » là encore. Dans le cas de Preteseille et Lassus, il n'y a pas non plus réellement de tricherie, et donc de règles à contourner. Leurs images cachées relèvent plutôt d'un moyen de connivence avec le lecteur qui se montrera curieux.

La troisième modalité de non-respect de la règle n'apparaît pas dans notre corpus. On pourrait voir un exemple de cette modalité dans les « poèmes à lecture inconfortable » de Philippe Bootz. Ces poèmes ne se donnent pas à lire facilement. Le lecteur est contraint tantôt à essuyer la poussière qui se dépose sur le texte, mais qui toujours revient sans qu'il ait eu le temps de lire beaucoup de

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

mots (*Petite brosse à dépoussiérer la fiction*[111]), tantôt à ajuster en vain la vitesse des textes défilants afin de recoller les fragments de vers (*Les amis sur le seuil*[112]), ou encore à « raboter » l'écran pour effacer l'aplat qui remplit régulièrement la zone de visualisation (*Le rabot poète*[113]). En quelque sorte, le lectacteur se bat pour respecter une règle expressément difficile à respecter : faire que le texte soit apparent donc lisible. Ce type de dispositif n'est pas sans rappeler le jeu d'arcade*, où le seul vrai but du jeu est de tenir le plus longtemps possible, de battre son propre record – avant de battre celui du meilleur joueur. Il est impossible de gagner, ou en tout cas, il ne s'agit pas de vaincre la machine : le programme ne fait qu'accélérer, plus le joueur tient longtemps, plus il lui est difficile de tenir, et passé un certain cap, qu'il s'agit de repousser le plus possible, le joueur ne peut plus suivre le rythme. C'est en quelque sorte sur ce modèle que se fondent les *poèmes inconfortables* : la poussière ou la couleur revient sans cesse, la vitesse des textes évolue aléatoirement et empêche d'avoir un contrôle autre qu'accidentel dessus. La machine gagne, et le texte ne peut être déchiffré que plus ou moins difficilement. Il y a une règle, ou une consigne qui en tient lieu, mais toute l'action porte sur la lecture, le protocole de réception lui-même. Ce faisant, l'interface et la manipulation font partie de l'œuvre et inaugurent un rapport physique et – c'est le cas de le dire – performatif, au texte ; elles font partie du texte.

1.2.1.3. Mode d'emploi ou règles du jeu ?

Il est difficile de parler de règles – au sens de règles du jeu – à propos de ces exemples. Aucun objet de notre corpus, à l'exception de ceux comportant, ponctuellement, un module relevant pleinement du jeu en tant que tel – figure de la « bande dessinée comme partie » par exemple – ne comporte réellement de règles. On peut tenter d'élargir la notion de règle. D'une certaine manière, toute œuvre a ses règles, qui résident en un accord tacite entre l'auteur ou l'artiste et le lecteur ou spectateur, sur des conventions de réception. C'est de pacte qu'il s'agit là : le pacte romanesque, le pacte autobiographique, ou encore le pacte qui fait du lecteur le « Lecteur Modèle », actif et coopérant, de Umberto Eco[114].

La bande dessinée est un médium particulièrement exemplaire d'une grande codification. Sa lecture n'est pas une évidence, comme le rappellent régulièrement ses théoriciens. Cela est illustrée par la question du néophyte : « que dois-je faire en premier ? Lire le texte ou regarder les images ? ».

111. Philippe Bootz, *Petite brosse à dépoussiérer la fiction*, 2005, http://www.bootz.fr/brosse/, consulté le 01/04/2014.
112. Philippe Bootz et Marcel Frémiot, « Les amis sur le seuil », *in bleuOrange, revue de littérature hypermédiatique*, n°4, 2011, http://revuebleuorange.org/oeuvre/les-amis-sur-le-seuil, consulté le 01/04/2014.
113. Monique Maza, *Dé-dalle*, http://m.maza.pagesperso-orange.fr/, consulté le 01/04/2014.
114. Umberto Eco, *Lector in fabula, ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

L'association de l'image et du texte est une problématique que Groensteen intègre aux cinq handicaps symboliques de la bande dessinée, qui en font un objet dénigré par certains publics (institutions) parce qu'incompris[115]. Au-delà de ce handicap, c'est toute la lecture de la bande dessinée qui repose sur des conventions relativement complexes. Cette complexité est à mettre au compte du fait qu'en plus de devoir être acceptées par le lecteur, ces conventions nécessitent de lui des efforts – au moins pour le débutant. Que l'on fasse reposer sa grammaire sur le blanc inter-iconique à la manière de Scott McCloud, Will Eisner ou Benoît Peeters, ou que l'on insiste plus sur les articulations entre les cases et séquences comme Groensteen, c'est toujours le lecteur qui effectue le travail de complétion. Il se représente mentalement ce qui advient dans les blancs entre les cases, que ces ellipses correspondent à un temps diégétique extrêmement bref (fraction de seconde entre deux états d'un mouvement décomposé) comme à un temps plus long (ceux auxquels les récitatifs donnent parfois une durée : « Plus tard... », « Le lendemain... », etc.) Il établit des liens de causalité et de chronologie entre les cases. Falgas constate qu'en rappelant ces quelques préceptes théoriques, il emploie des termes appartenant au champ lexical du ludique. C'est ce qui lui permet d'établir un pont entre le ludique et la bande dessinée, et ainsi de justifier son hypothèse d'un récit ludique, qui s'incarne chez lui dans ce qu'il appelle le « conte multimédia »[116]. En plus de cela, la définition de « règle du jeu » semble *a priori* applicable à ces règles de lecture, puisqu'elles ne sont rien d'autre qu' « un ensemble de conventions propres à un jeu ou à un sport et admises par ceux qui le pratiquent »[117], des conventions « qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte. »[118] Si la lecture était un jeu, ce serait bien à une règle du jeu que se conformeraient ceux qui la pratiquent.

Mais la lecture n'est pas un jeu. Si Falgas reconnaît que c'est « la participation active du lecteur qui préside à la constitution du récit », il tient bien à faire la différence entre le récit, ici en bande dessinée, et le jeu. « La bande dessinée repose […] sur un moyen ludique, mais le lecteur est un joueur qui s'ignore. »[119] Les conventions de la bande dessinée lui sont parfaitement intrinsèques : si la lecture de bande dessinée repose sur ce « moyen ludique », elle n'est pas un jeu pour autant, car le lecteur n'a pas conscience de jouer. Il se contente d'accepter lesdites conventions, de souscrire au pacte de lecture. Les conventions qui règlent la lecture de bande dessinée, qui ressortent d'un pacte tacite entre l'auteur et le lecteur, ne sont pas des règles du jeu.

115. Thierry Groensteen, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006.
116. Julien Falgas, *Toile ludique, vers un conte multimédia, v 1.0*, *op. cit.*
117. D'après le dictionnaire Larousse en ligne : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/r%C3%A8gle, consulté le 20/03/2013.
118. Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, *op. cit.*, p. 43.
119. Julien Falgas, *Toile ludique, vers un conte multimédia, v 1.0, op. cit.*, p. 17.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

À propos de *Prise de tête*, Groensteen ne parle pas de règle mais de « mode d'emploi »[120], accusant une difficile immersion dans le récit face à un mode d'emploi qui change constamment. Défini comme « forme particulière […] sous laquelle s'accomplit une action »[121] ou encore « notice accompagnant un produit […] et qui indique la manière de l'utiliser », le mode d'emploi n'attend pas l'adhésion de l'utilisateur à des conventions arbitraires. Le mode d'emploi n'a d'autre visée et de sens que pratique. Il donne le moyen de se servir de quelque chose.

Le mode de navigation du chapitre « Bricolage » de *Prise de tête* inaugure un basculement du mode d'emploi à la règle. Une case est affichée à l'écran : cliquer dessus permet d'afficher la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à former une planche de trois par trois cases. Mais arrivé à la neuvième case, l'ordre d'apparition des cases changent, troublant le lecteur. J'ai pu remarquer, lors de démonstrations dans des festivals de bande dessinée, que beaucoup de lecteurs ne parvenaient plus à avancer à ce stade, recliquant frénétiquement sur la case n°9 ou revenant au hasard, ou selon une logique qu'ils avaient cru déceler, sur l'une ou l'autre des cases déjà affichées. Certains finissent par cliquer sur les croix en haut à droite des cases, et les fermer comme des fenêtres. L'énoncé que je leur rappelle oralement à ce moment-là, et qui était jusqu'alors un mode d'emploi, ressemble plus à une règle : « Il faut systématiquement cliquer sur la dernière case affichée pour afficher celle qui suit. » Car ce chapitre est un jeu de construction qui suit une logique particulière, et qui permet au lecteur de construire, avec et en même temps que le héros, son chef-d'œuvre, ce disque parfait dont il pourra extraire une nouvelle tête, symbole de la construction de sa personnalité nouvelle. L'énoncé ressemble à une règle car le récit est affecté par son non-respect, comme ne pas suivre la règle d'un jeu affecte la partie ou le *match*, étant entendu que ce non-respect de la règle est prévu par la règle. Au football, par convention, le *hors-jeu* est sanctionné par un *coup franc*. On peut aussi dire qu'il y a règle parce que le mode d'emploi ne connaît pas le principe qui est à l'œuvre ici : dès lors qu'il y a règle, il y a en négatif le piège, la chausse-trappe faite pour éloigner des actions et du déroulé que prévoit la règle. Ici, soit le jeu de construction n'aboutit pas et se perd dans une organisation aléatoire des cases, soit il n'a plus lieu, si le lecteur ferme toutes les cases. Respectivement, soit le travail sur soi et le travail créatif du héros sont contrariés parce que le lecteur brise littéralement son élan, soit le héros délaissé par le lecteur, abandonné à ses tourments, le sera aussi dans la solitude de la page entièrement blanche qui clôturera alors l'histoire.

Dans *Prise de tête*, mais c'est aussi le cas dans les « poèmes à lecture inconfortables » de Bootz, le mode d'emploi et la règle du jeu tendent à se confondre. Nos récits dessinés interactifs partagent là

120. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 81.
121. D'après le Nouveau Petit Robert 2009.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

une caractéristique avec le jeu vidéo. Selon Sébastien Genvo, dans le jeu vidéo, les règles du jeu se confondent avec le programme informatique et avec l'ensemble des règles formelles édictées par le programme et qui régissent le moindre aspect du jeu comme des actions du joueur[122]. Il y a donc des règles dans le récit dessiné interactif, mais il faut les entendre au sens large de ces règles formelles auxquelles est soumis le lecteur, et qui s'apparentent tantôt à des règles du jeu, tantôt à un mode d'emploi, sans que l'on puisse faire de véritable distinction.

1.2.2. *Gameplay*

Les règles formelles du jeu vidéo ont une particularité : elles ne sont pas données à l'avance, à la différence de celles des jeux traditionnels, que l'on apprend avant de jouer. En effet, la « complexité des mécanismes qui vont régir chacune de ses actions ne peut pas permettre au joueur de prendre en compte la totalité des paramètres qui limiteront ses actions, d'autant plus que, dans un jeu vidéo, la simulation, calculée par la machine, permet de mettre en place de nombreuses variables pour régir une seule action. »[123] Dans ce cadre, le joueur doit découvrir les règles de façon « inductive »[124]. Genvo reprend les mots de Patricia Greenfield : les règles « doivent être découvertes par l'observation, par des tâtonnements, "essais et erreurs" et par une méthode de mise à l'épreuve des hypothèses »[125]. Dans le chapitre « Bricolage » de *Prise de tête,* si cliquer sur une case ne produit rien ou recharge une ancienne case, il faut cliquer ailleurs, et tester ainsi toutes les possibilités pour continuer à avancer. En quelque sorte, la règle consiste à trouver quelle est la règle. Ce mode de fonctionnement, qui voit le joueur ou lecteur « aller à la découverte dynamique des règles par les modalités d'action laissées au joueur dans l'univers fictionnel »[126] est couramment qualifié de *gameplay*. Cette notion est-elle la clé du dispositif réglé du récit dessiné interactif ? Nous allons voir que c'est bien le cas.

Dans le jeu en général, mais de manière encore plus flagrante dans le jeu vidéo, l'expérience du jeu se vit sur le mode d'une oscillation entre les restrictions imposées par les règles et la liberté offerte au joueur à l'intérieur de ce cadre. La mesure de cette tension définit un critère de jugement de la qualité d'un jeu vidéo, partagé par les joueurs, concepteurs de jeux et critiques : le *gameplay.* Ce dernier se rapporte à l'expérience vécue par le joueur. Juger de la qualité de cette expérience, c'est non seulement juger du bon équilibre entre liberté et règles, mais également de l'ergonomie, de la maniabilité du jeu, de même que de sa difficulté, critères qui tous ensembles constituent les règles

122. Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique: comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009. Voir le chapitre « Le game design de jeux vidéo ».
123. *Ibid.*, p. 136.
124. *Ibid*
125. Patricia Greenfield, citée par Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique*, *op. cit.*, p. 139.
126. Sébastien Genvo, *Le jeu à son ère numérique*, *op. cit.*, p. 136.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

formelles programmées, et qui, par ailleurs, ramènent largement à la conception et à l'écriture de l'interface. Il peut paraître surprenant de convoquer le *gameplay*. En effet, il renvoie à l'expérience de jeu, pour laquelle nous avons déjà convoqué, et préféré, la notion de « jouabilité » de Boissier. En sus, en renvoyant à l'expérience de jeu, il sort de nos préoccupations présentes, à savoir non l'expérience de jeu elle-même, mais le dispositif réglé dans lequel elle a lieu et qui la définit, au moins en partie. En fait, nous convoquons la notion de *gameplay* moins pour sa définition admise dans le milieu du jeu vidéo que pour son étymologie. Nous allons voir que celle-ci permet d'établir des hypothèses très fructueuses quant à la bande dessinée numérique : à partir de ce point, et jusqu'à la fin de ce volume, une grande partie de nos développements découlent ou reviennent à cette étymologie. Selon Ryan, les ludologues définissent le *gameplay* comme « la place du joueur, qu'ils voient comme un ensemble d'options stratégiques au sein d'une gamme définie par les règles du jeu »[127]. Genvo rappelle que la définition de *gameplay* ne fait l'objet d'aucun consensus. Lui-même en appelle à l'étymologie pour clarifier cette notion, analysant distinctement *game* et *play*, en recourant aux théories du jeu :

> « Pour D.W. Winnicott, le mot *game* renvoie à un jeu organisé qui serait une tentative de tenir à distance l'aspect effrayant du *play*. [...] Jacques Henriot [...] considère que le mot game renvoie à la structure d'une situation ludique, "au système de règle que le joueur s'impose de respecter pour mener à bien son action" [...], tandis que le mot *play* correspondrait à "l'action menée par celui qui joue", à l'attitude ludique du joueur vis-à-vis de cette structure. Comme on peut le constater, la tension entre liberté d'action (*play*) et règles strictes (*game*) est primordiale dans l'intérêt que suscite un jeu. Selon nous, un équilibre entre ces deux notions induit alors un bon "*gameplay*". Un joueur ayant une totale liberté d'action, qui n'a aucune règle à éprouver, se sentira perdu, ne sachant quels sont les buts à atteindre ni les moyens qui lui sont donnés pour y parvenir. À l'inverse, une trop grande profusion de règles frustrera le joueur. Il sera débordé par le grand nombre de paramètres à prendre en compte pour jouer, la structure ne laissant que peu de place à l'expression de son propre jeu. »[128]

En renvoyant à la structure du jeu, ou à la structure à l'intérieur de laquelle le jeu se fait, le mot *game* intègre à l'idée de *gameplay* le dispositif réglé lui-même, l'objet jeu compris en tant que système de règles formelles existant pour lui-même, avant qu'un joueur n'y fasse son entrée. De l'autre côté, *play* renvoie non seulement à « l'attitude ludique du joueur vis-à-vis de cette structure » mais, *in fine*, à son activité dans les limites de celle-ci. Accolés ensemble, ces deux mots ne manifestent pas leur

127. Marie-Laure Ryan, *Avatars of story*, *op. cit.*, p. 184. Notre traduction.
128. Sébastien Genvo, « Introduction. L'expression vidéoludique. », *in* Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo: approches de l'expression vidéoludique*, Paris, l'Harmattan, 2006, p. 10- 11.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

proximité mais au contraire leurs antagonismes : *gameplay* qualifie l'état de tension entre « liberté d'action (*play*) et règles strictes (*game*) ». Le *gameplay* est le phénomène de tension ou friction qui se produit entre la somme des propriétés et règles du jeu, et les actions effectuées par le joueur dans l'espace de liberté que délimitent ces règles et propriétés. Concrètement, c'est le joueur lui-même qui est tiré d'un côté puis de l'autre, ou plus exactement du centre du cadre vers le bord, et réciproquement – ses actions sont libres à l'intérieur du cadre, mais s'il s'approche du bord, il se heurte aux limites imposées. Nous allons voir que c'est sur cette tension que le récit dessiné interactif prend forme et se joue – c'est pourquoi cette notion de *gameplay* s'avère être centrale pour notre méthodologie. Le récit dessiné interactif est une structure formelle qui régule l'activité du lecteur entre les deux pôles, ou entre les bordures du cadre, du *game* et du *play*. Genvo poursuit en expliquant qu'un bon jeu vidéo, puisque le *gameplay* est le critère central qui distingue le jeu vidéo de tout autre médium et qui en définit la qualité, repose sur un équilibre entre *game* et *play*. Nous verrons aussi quel intérêt il peut y avoir à rompre cet équilibre, pour jouer des tensions entre ces deux pôles.

2. Le *gameplay* du récit interactif : une double dialectique

Faire l'hypothèse que le récit interactif est traversé par le *gameplay,* c'est supposer que le mode de présence du lecteur dans l'œuvre se fait sous le coup d'une mise en tension de son intervention entre comportements réglés – ou régulés – et liberté. En nous référant au travail de Roger Caillois, nous avons postulé plus haut un fonctionnement du récit interactif basé sur la tension entre récit et règles ; faisant par-là même de la locution « récit interactif » un oxymore. Ce n'est donc plus tant cette tension-là qui semble régir le récit interactif, mais plutôt la tension interne au *gameplay*. Le récit serait le résultat de cette dernière. Entre liberté et régulation, le *gameplay* suggère une double dialectique du récit interactif : interprétation/ouverture et liberté/contrôle. Il ne s'agit pas de dire que ces deux paires sont ou seraient synonymes ou assimilables à la binarité liberté/régulation. Ce sont plutôt deux moments différents, vécus par le lectacteur, d'une dialectique entre liberté et régulation et qui organisent le récit, chacun à leur niveau.

2.1. Interprétation/ouverture

2.1.1. Retour sur « l'œuvre ouverte »[129]

Dans un premier moment, le récit se manifeste sous la forme d'une dialectique entre interprétation et ouverture. Cette dialectique trouve ses racines dans l'attitude ludique de l'artiste, qui se reporte

129. Nous empruntons bien sûr la notion à Umberto Eco.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

sur le lecteur – ou plus largement, le destinataire. L'artiste joue, qu'il soit conscient ou non de cette attitude, qu'il l'assume ou non, qu'il la revendique ou non. Cette attitude ludique est d'autant plus forte en ce qui concerne notre objet que la création relève d'une approche critique de l'outil et se fait parfois expérimentale. Mais avant cela, on peut voir dans le contrat passé entre l'auteur ou l'artiste et le lecteur ou spectateur une forme d'engagement ludique de l'un et de l'autre. Julien Falgas donne son ressenti personnel en tant que créateur, et assimile cet engagement à un pari :

> « Lorsque je m'engage dans un acte de création, je procède tel l'enfant qui joue et cherche par son jeu à se confronter au réel pour mieux le faire sien. La création comme le jeu est empreinte de gratuité, et si elle constitue à mes yeux l'acte de liberté par excellence c'est qu'elle suppose, tout comme le jeu, l'existence de règles propres ; à la différence près que ces règles sur lesquelles tout repose sont de mon seul et unique fait (en concordance ou non avec les convenances, là n'est pas mon propos). Il m'est donc naturel de concevoir le ludique comme un ressort créatif : je ne crée pas pour moi seul, aussi je trouve grand intérêt à faire partager par autrui mon jeu et mes règles. Le jeu qui me conduit à créer, fait donc de moi un auteur. »[130]

Le jeu apparaît dans l'acte de création sous la forme d'un comportement qui s'établit en un espace et un temps donnés, et qui est régi par « des principes régulateurs »[131] : ce sont les règles que s'impose l'artiste – « de son seul et unique fait » dit Falgas –, ou en tout cas la discipline mise en place plus ou moins consciemment et à laquelle il obéit, qui module les phases de son activité en vue de la production d'une œuvre. Comme le jeu, bien que cela soit sujet à controverse[132], l'activité de création est « empreinte de gratuité ». C'est l'antienne kantienne du désintéressement de l'activité artistique. Ces deux points soulignent donc la façon dont l'activité de création peut être assimilée à une activité ludique. Falgas étant un « créateur de récits », le récit, comme toute autre forme d'art, naît du jeu auquel joue son auteur. Mais c'est le troisième point qui nous intéresse le plus : parce qu'il crée à destination de spectateurs, l'artiste est amené à partager son jeu. Si écrire un récit est une activité ludique, en est-il de même pour sa lecture ? Pour Falgas, le partage du jeu du conteur – il se définit à l'époque de son mémoire comme un « conteur multimédia » – avec le spectateur réside dans la mise en jeu du statut de l'auteur.

> « L'exercice ludique qui préside à la création et à l'énonciation du récit (qui peuvent être ou non simultanées) relève de la mise en jeu : le conteur mise le statut d'auteur. Mais pour que le récit existe, il doit remporter sa mise, et ainsi gagner celle des autres participants (collaborateurs, techniciens, public) qui ont pris part à l'entreprise d'auctorialité. »

130. Julien Falgas, *Toile ludique, vers un conte multimédia, v 1.0*, *op. cit.*, p. 6.
131. Jacques Henriot, *Le jeu*, *op. cit.*, p. 22.
132. Jacques Henriot débat de cette soi-disant gratuité du jeu en montrant que sport ou travail peuvent aussi s'apparenter au jeu, voire se faire en jouant.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Miser le statut d'auteur, ce n'est rien d'autre qu'ouvrir des brèches dans le récit, par lesquelles s'engouffrera l'auditeur, le lecteur ou le spectateur, en un mot le destinataire. C'est lui autoriser de participer à l'élaboration ou au déroulement du récit ; l'auteur offre une place au spectateur dans son jeu de créateur, il partage son jouet. Mais cette ouverture ne peut qu'être momentanée : si le spectateur devient pleinement auteur, prenant le relais de ce dernier, il s'approprie totalement le récit – le jouet – et vole sa place à l'auteur. C'est cela « remporter la mise » : devenir l'auteur. Or, le récit ne reste récit que si l'auteur le reste, refermant lui-même les ouvertures, replaçant le spectateur à une distance respectueuse. Laisser les ouvertures béantes revient à faire du récit le jouet du spectateur, et la maîtrise de son déroulement son jeu. Si elle n'est pas nécessairement feinte, la co-auctorialité n'est pas totale ni définitive. Et cette co-auctorialité, vrai fantasme de l'ère numérique, n'est pas l'apanage de l'œuvre interactive comme on pourrait le penser : le récit est déjà, depuis le début de la modernité, un système d'ouvertures et de fermetures. En cela, on peut y voir du jeu, et une filiation du récit interactif ou récit jouable numérique. Umberto Eco ne dit rien d'autre : ce qu'il décrit dans *L'œuvre ouverte* et plus encore dans *Lector in fabula*, ce sont les procédures d'ouvertures, qui laissent le lecteur jouer avec l'œuvre, et de fermetures, qui le retiennent et finalement le dirigent dans l'œuvre : entre liberté et régulation, de toute évidence.

Eco circonscrit précisément ce qu'il entend par « œuvre ouverte ». D'une certaine manière, toute œuvre est ouverte en ce qu'elle peut être sujette à de multiples interprétations. Eco parle d'une autre sorte d'ouverture, qui a pour caractéristique principale d'être réellement voulue, et donc prévue, par l'artiste. Cette notion d'ouverture n'est pas applicable à toute œuvre de toute époque. Il y a un « avant » de la notion d'ouverture. Ainsi, la possibilité d'interprétation multiple que nous venons d'évoquer n'était en soi pas possible avant la modernité. Les œuvres étaient suffisamment codées pour que l'on ne puisse prétendre à des interprétations s'écartant du sens qu'elles portaient. La peinture d'allégorie en est certainement l'exemple le plus significatif, autant pour l'apparente polysémie qu'elle suggère à un regard contemporain, que pour sa mise en exergue du codage. La construction du récit classique, héritée d'Aristote, constitue quant à elle un en-deçà de l'ouverture. Elle fonctionne sur ce qu'Eco nomme « prévision de l'attente »[133]. Au sein d'un ordre strict le spectateur perçoit une crise, un désordre. Il est dans l'attente de la résolution de cette crise et, selon sa culture personnelle comme selon les conventions littéraires et culturelles de l'époque, il anticipe cette résolution. Le plaisir esthétique naîtra, en partie, de ce que l'artiste, l'auteur, produira une résolution inattendue. Il y a donc déjà en germe l'idée d'ouverture puisque le spectateur est amené à pronostiquer à chaque

133. Umberto Eco, L*'œuvre ouverte*, Paris, Éditions du Seuil, 1979, p. 105.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

crise ce que sera la suite des événements. À cet égard, toute œuvre est « participative » : la lecture, le visionnage ou la contemplation demandent un spectateur actif ; en-deçà de l'ouverture proprement dite, le spectateur coopère à la réception de l'œuvre. L'art contemporain fait émerger en lieu et place de la « prévision de l'attente » une « attente de l'imprévu »[134]. La résolution de la crise sera au libre choix du spectateur. D'ailleurs, le désordre ne relève plus de la crise ponctuelle dans l'ordre de l'œuvre mais est, ou peut aller jusqu'à être, la composante essentielle de l'œuvre. Les œuvres existent dans la tension, dans « la lutte continuelle *de l'ordre et de l'aventure* pour reprendre l'expression d'Apollinaire. C'est à cette seule condition que les poétiques de l' "ouverture" sont bien des poétiques de l'œuvre d'art. »[135] Néanmoins, ce désordre est un « désordre dominé »[136] qui n'a pas vocation à noyer le spectateur ; seulement il le met face à un « champ de possibilités »[137] dans son interprétation et sa compréhension de l'œuvre, sans boussole pour l'orienter. L'artiste laisse le spectateur choisir parmi ces possibilités, il ne donne pas de réponses aux crises ni au désordre. Eco précise le phénomène, appliqué au texte narratif, dans *Lector in fabula* : le vrai texte ouvert, est celui dont l'auteur « décide […] jusqu'à quel point il doit contrôler la coopération du lecteur, où il doit la susciter, la diriger, la laisser se transformer en libre interprétation. »[138] Ainsi, ces crises, ces « disjonctions de probabilité »[139], produisent des « états d'attente » qui peuvent potentiellement déboucher sur différentes résolutions. La *fabula* est fermée quand l'auteur résout la tension par la réponse qu'attendait le lecteur, tandis que plus il répond de manière inattendue, plus il tend à ouvrir la *fabula*, et la *fabula* est ouverte quand la résolution n'est pas donnée au lecteur. L'intensité de la coopération requise peut être maximale si la *fabula* prévoit un « Lecteur Modèle si coopératif qu'il est à même de se fabriquer ses fabulae tout seul. »[140] L'œuvre peut alors être définie comme une structure dans laquelle le lecteur peut envisager, bien plus que différents états d'un même monde précédent ou succédant à une crise, différents mondes : des « mondes possibles ». On notera, au passage, que Eco emploie le mot « jeu »[141] pour qualifier le principe par lequel la fabula se met en crise et résout ces crises.

2.1.2. Retour à Mulholland Drive[142]

2.1.2.1. Dispositif spectatoriel traditionnel : l'œuvre soumise à la pluralité

134. *Ibid.*
135. *Ibid.*, p. 93.
136. *Ibid.*, p. 92.
137. *Ibid.,* p. 133.
138. Umberto Eco, *Lector in fabula*, *op. cit*., p. 75.
139. *Ibid.* Le développement qui suit fait référence aux chapitres 7.1 et 7.2.
140. *Ibid.*, p. 158.
141. *Ibid.*, p. 153.
142. Jean-Pierre Devillers, *Retour à Mulholland Drive*, 23'52", Studio Canal, 2003.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'interprétations

David Lynch fait partie de ces artistes qui misent leur statut d'auteur à travers une ouverture extrême de leurs œuvres. Le cinéaste est d'ailleurs cité par Falgas, et on fait régulièrement allusion ou référence plus prononcée à lui quand il s'agit de discuter de l'ouverture de l'œuvre et des modalités d'une narration invitant au jeu. Aborder son travail ici pourrait donc passer pour redondant par rapport aux nombreuses exégèses existantes. Nous le faisons parce qu'il est effectivement très pertinent de convoquer Lynch pour traiter de ces questions[143]. Mais s'il m'apparaît très important de l'aborder, c'est surtout parce que *Mulholland Drive* a réellement été mon premier choc esthétique cinématographique, et que je commence seulement maintenant, soit environ onze ans après l'avoir découvert[144], à prendre conscience des conséquences que cela a eu sur mon travail plastique. Au-delà de l'émotion même que m'a procuré le film par son ambiance si particulière, j'ai donc découvert qu'on pouvait ne pas tout nous dire, qu'on pouvait littéralement forcer le spectateur à participer, qu'on pouvait le laisser dans le doute, dans le flou. C'est un délicieux vertige que j'ai ressenti, absolument incertain de la nature de ce que je venais de voir, mais occupé à construire des « mondes possibles ». Vu et revu depuis, je n'ai pourtant commencé à prendre conscience que très récemment de la manière dont il avait pu influencer ma pratique artistique. Je sentais cette influence, mais j'avais du mal à voir en quoi elle se manifestait, d'autant plus que mon travail reste esthétiquement très éloigné – et c'est un euphémisme – des films de Lynch. C'est cette analyse de Carl Therrien qui m'a révélé en quoi consistait cette influence :

> « L'antagonisation de l'instance racontante suppose une spectature rusée et attentive aux indices, affairée à déjouer le mystère. Bien entendu, cette compétition est chapeautée par une promesse de signification qui incite plusieurs spectateurs à se laisser mener en bateau jusqu'à la révélation finale. Or, que se passe-t-il si l'instance racontante ne consent jamais à donner les clefs de sa machination ? Dans *Lost Higway* et *Mulholland Drive* (David Lynch, 1997 et 2001 respectivement), le compositeur d'intrigue opère un coup de dé qui redistribue les liens parmi un ensemble d'éléments fictifs. Ce coup de dés n'est pas une finalité en soi, mais devient le pivot du mystère élaboré par chaque film. De part et d'autre de la césure, les scènes entrent en résonance : les aspirations, les peurs, les désirs d'un personnage se répercutent dans l'existence de quelqu'un d'autre. Confronté à

143. Le choix de traiter du cinéma de David Lynch trouvait également une cohérence et une portée supplémentaire dans le projet que nous avions initialement d'analyser une œuvre hypermédia en ligne « remixant » ses films. Malheureusement, au moment de nous y employer, nous avons découvert que l'hypermédia en question, très riche et rhizomatique dans sa forme originelle, avait été réduit par son auteur, Emmanuel Papillon, à une portion très réduite, tirée de la web série *Rabbits*. Nous avons alors pris contact avec l'auteur, pour tenter d'en savoir plus et, peut-être, d'avoir accès de nouveau au site dans sa forme première. Emmanuel Papillon a répondu négativement à cette requête. Toutefois, nous avons pu échanger quelques temps autour de son travail et du cinéma de Lynch, donnant de la matière à cette partie de la thèse. Qu'il en soit ici remercié. L'œuvre tirée de *Rabbits* est disponible à cette adresse : http://lynch.batbad.com/ (consulté le 09/04/2014).

144. Le terme de « choc » n'est pas démérité. Les conditions dans lesquelles j'ai découvert ce film comptent aussi beaucoup. Voici cette anecdote : j'étais alors lycéen, en internat. Ce soir-là, le surveillant d'internat nous a imposé le programme télévisé pour nous montrer ce film qui l'avait fortement marqué lors de sa sortie en salle – je l'en remercie. Il faut se figurer qu'à cette époque, *Matrix* représentait le film le moins « grand public » que je connaissais...

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

> de nombreux symboles, éléments incongrus et combien d'autres embûches, il est peu probable que le spectateur réussisse à départager les scènes en fonction d'un point de vue unique et d'un niveau de réalité précis. [...] Malgré un coefficient de discordance rarement vu depuis les expérimentations modernes, Lynch fait le pari d'impliquer le spectateur de manière ludique. »[145]

Prise de tête et *Romuald* reposent sur le même « coup de dés » qui redistribue les éléments fictifs qui les composent. Ainsi, si dans ces deux œuvres, le parcours reste linéaire (et même unidirectionnel en ce qui concerne *Prise de tête*, puisque j'ai fait le choix d'une interface qui ne propose pas de bouton pour revenir en arrière), les événements ne sont pas nécessairement liés par une chaîne causale, ni d'ailleurs par une chronologie. C'est notamment le cas dans *Romuald*, où les différents moments de sa vie sont dès le départ embrouillés dans la mémoire du protagoniste, et qu'ils resteront impossible à ordonner pour le spectateur, en tout cas dans le détail car il reste évident que l'enfance a lieu avant l'âge adulte et que la rencontre avec sa femme a lieu avant qu'il n'ait des enfants, etc. Dans *Prise de tête*, chaque dispositif interactif est une occasion de jeter à nouveau les dés. Le désordre ne s'organise pas autour d'une césure comme dans *Mulholland Drive*, mais dans le renouvellement perpétuel des agencements de l'image – activée et réactivée, fixe-animée – au sein de ces dispositifs. Dans la multiplicité de ces agencements, « les scènes entrent en résonance ». Le chapitre « Dieux » est emblématique de ce phénomène. L'utilisateur est amené à créer son propre découpage de la planche en déplaçant et redimensionnant les cases. L'utilisateur réorganise là la rencontre du héros avec le Diable. S'il superpose des cases, une nouvelle image apparaîtra à leur intersection, dévoilant des fragments de la rencontre du héros avec Dieu. C'est dans le réagencement permanent de l'image, de ces deux planches superposées, que la rencontre avec Dieu et la rencontre avec le Diable se font mutuellement écho. Romuald prolonge en quelque sorte ces questionnements mais d'une manière différente. L'influence de Lynch s'y fait sentir cette fois non seulement dans la forme, mais aussi dans le contenu. Je mise le récit en prêtant au spectateur le rôle d'un dieu qui torture sa créature. Romuald fantasme d'autres versions de sa vie, de ses souvenirs, un autre idéal. Le dieu-spectateur les concrétise. Il s'avérera en fait qu'il prend un malin plaisir à rendre fou Romuald. Ici donc, les réagencements provoquent bien de multiples petites césures de part et d'autre desquelles chaque souvenir est confronté à chaque fantasme, et réciproquement. Les fantasmes sont à Romuald ce que le rêve est à Diane dans *Mulholland Drive* : une réécriture de sa vie, les échecs ou la monotonie en moins, la réussite ou l'aventure en plus. Après un tel rêve, le retour à la réalité, à ses échecs, à sa culpabilité d'avoir commandité le meurtre de son amante, sera très rude : elle se suicidera. Le sort de Romuald est légèrement différent mais connaît le même dénouement. Il sera puni par le dieu-

145. Carl Therrien, « Le cinéma sous l'empire du jeu », *in* Danièle Rivière (dir.), *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, Paris, Éd. Dis voir, 2006, p. 102- 103.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

spectateur d'avoir trop fantasmé, trop réclamé, et la concrétisation de sa nouvelle vie tournera au fiasco : il se suicidera.

En ouvrant au maximum sa *fabula*, Lynch met le spectateur à même de créer ses propres récits, des mondes possibles et, plus prosaïquement, ses propres scénarii. Les discordances vont l'interpeller : ainsi, quand Rita est soudainement prénommée Camilla et Betty, Diane, la perturbation relève d'un vertige (nous retrouvons, dans un sens figuré, la notion d'*ilinx* proposée par Roger Caillois dans sa typologie du jeu). Le spectateur peut bien émettre toute sorte de raisonnements, rien ne répond à la question : que se passe-t-il ? Rien ne peut justifier ce changement d'identités : le spectateur ressent un grand vide, celui qu'il sera à même de combler, refusant que l'inexplicable le reste. Mais avant même cette césure, *Mulholland Drive* est tout entier ouvert en ce qu'il rend quasiment impossible l'établissement de « macropropositions » stables. Chez Eco, la « macroproposition » est la synthèse de la *fabula*, effectuée à intervalle plus ou moins régulier, par le lecteur. En simplifiant quelque peu les propos de Eco, le lecteur, en découvrant l'histoire pas à pas, actualise régulièrement le « résumé » de ce qu'il a lu – ou vu, cela fonctionne pour tout médium narratif – jusque-là. Or, dans *Mulholland Drive*, en tout cas après la rupture qui se produit lorsque les héroïnes assistent au spectacle du *Silencio*, chaque résolution de crise, plutôt qu'actualiser la macroproposition forgée par le spectateur, vient en réalité la faire voler en éclat, en ce qu'elle contredira toujours la première partie du film. Ce n'est plus « l'histoire d'une aspirante actrice blonde et naïve mais adorablement sympathique et à qui tout réussit » mais « l'histoire d'une aspirante actrice blonde dont la naïveté est pervertie par tous ses échecs dans un milieu hostile ». Mais comme il découvre le film pas à pas, le spectateur continue, à chaque étape, d'essayer de raccrocher les choses entre elles en se référant à chaque fois à une nouvelle hypothèse. Le film joue ainsi sur un enchaînement d'incohérences ou en tout cas d'éléments dont la relation de cause à effet ne peut relever que de la pure supposition. Le spectateur est de plus interpellé par l'insistance de certains plans, en particulier sur des objets, ou la répétition de plans semblables. On pense aux différents téléphones qui sonnent, au travelling sur la table basse de Diane, montrant avec insistance ce qui s'y trouve. On sent bien que le narrateur/monteur veut nous montrer, nous dire quelque chose et, qui sait, nous mettre sur une piste. Mais plutôt que nous délivrer de nos questions, ce que l'on croit savoir de l'histoire prend un tour encore plus obscur. Tout contribue à ce que le spectateur ne puisse plus décider à quel monde possible il doit se référer ; et tous forment alors une constellation dans laquelle le spectateur ne cesse de voyager.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Pour toutes ces raisons, Therrien estime que « Lynch fait le pari d'impliquer le spectateur de manière ludique ». D'ailleurs, où nous avons mentionné le vertige (*ilinx)*, Therrien parle de compétition (*agôn*). Pourtant, nous ne pensons pas que miser le statut d'auteur suffise à parler de jeu. Nous avons déjà évoqué le fait que ce partage du jouet de l'auteur avec le spectateur ne saurait être que momentané, et que l'auteur doit récupérer sa mise. En nous appuyant sur l'exemple de *Mulholland Drive*, nous verrons que même un récit très ouvert n'a pas tous les attributs d'un jeu, même si l'on peut affirmer que la coopération interprétative s'apparente à un jeu qui se joue dans l'espace du récit. Malgré son « coefficient de discordance rarement vu depuis les expérimentations modernes », *Mulholland Drive* n'offre rien d'autre qu'une « collaboration *théorétique, mentale*, du [spectateur] qui doit interpréter librement un fait esthétique *déjà organisé* et doué d'une structure donnée (même si cette structure doit permettre une infinité d'interprétations). »[146] Nous irons même plus loin en souscrivant à l'idée que *Mulholland Drive* n'est qu'un piège qui nous laisse accroire que nous pourrions bien nous-mêmes construire le récit, quand en réalité il y a bien une interprétation unique et largement validée parmi les spécialistes du cinéma de David Lynch comme parmi les cinéphiles. Cette interprétation, popularisée par un documentaire du critique Philippe Rouyer[147], voit en *Mulholland Drive* une mise en abyme du rêve (pour d'autres il s'agit d'une mise en abyme de l'illusion cinématographique, mais cela revient au même en ce qui nous concerne) de manière à ce que nous prenions pour une représentation de la réalité (et pour cause, car c'est la plus longue partie du film, et celle par laquelle il commence, si on met à part les quelques plans rapides qui la précèdent) ce qui n'est en fait que le rêve que fait Diane endormie et minée par la culpabilité d'avoir tué son amante. Les passages du rêve à la réalité ou du présent au passé et réciproquement sont marqués par des objets-clés, dont la présence ou l'absence, la forme normale ou altérée par le rêve, doivent nous permettre de nous situer. Si l'on admet que *Mulholland Drive* connaît une « explication », devenue « officielle » parce qu'elle est convaincante, c'est qu'au final, malgré son degré d'ouverture, c'est bien l'auteur qui reprend la main, qui récupère sa mise. Cette interprétation unique ne referme en rien l'œuvre bien sûr, tant que celle-ci demande au spectateur une forte coopération interprétative. Quand Eco érige *Finnegans Wake* de James Joyce comme archétype de l'œuvre ouverte, ce qu'il en dit s'applique aussi à *Mulholland Drive*. Nous pouvons d'ailleurs nous amuser à reprendre ses propos, en remplaçant simplement ce qui a trait au texte de Joyce par l'équivalent cinématographique lynchien (nos modifications sont apportées entre crochets) :

146. Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, op. cit., p. 25.
147. Jean-Pierre Devillers, *Retour à Mulholland Drive*, op. cit.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« Dans [*Mulholland Drive*], il faut, pour éclairer la signification [d'une séquence] et sa relation avec [toutes] les autres, avoir présente à l'esprit l'explication possible de l'ensemble de l'œuvre ; cependant, chaque [séquence] éclaire le sens du [film], ouvre sur lui une perspective, donne un sens et une direction à l'une de ses interprétations possibles. […] dans chaque chose s'actualise le tout et le tout est en chaque chose, chaque chose étant, en définitive, une perspective sur l'univers et sa *contraction*. »[148]

Néanmoins, toute ouverte qu'elle soit, l'œuvre de Lynch laisse le spectateur à l'extérieur dans le sens où la « collaboration *théorétique, mentale »* l'exclut *de facto* d'un type particulier d'œuvres ouvertes que Eco nomme « *œuvres en mouvement* »[149]. C'est *Le Livre,* projet de Mallarmée resté à l'état d'ébauche, qui sert à Eco d'illustration pour cette notion. Il devait s'agir d'un livre dont les feuillets, non reliés, pouvaient être manipulés et placés dans n'importe quel ordre. Ici, plutôt qu'une œuvre à interpréter, l'auteur confie à son lecteur une « œuvre à *achever* »[150]. Dans la possibilité de manipulation laissée au lecteur, *Le Livre* se fait jeu. *Mulholland Drive* ne permet pas à son spectateur d'agir sur un quelconque élément plastique, encore moins sur le montage. Il ne permet pas la manipulation directe. S'il nécessite une forte collaboration du lecteur, elle en reste au niveau de l'interprétation, à distance, et dans une attitude qui, toute active qu'elle puisse être, ne prête pas à conséquence dans la forme de l'œuvre et le déroulement du récit. D'ailleurs, contrairement à *Prise de tête ou Romuald*, ce n'est pas le spectateur qui jette les dés : c'est Lynch lui-même, dans son montage que rien ne pourra venir changer. Le spectateur n'intervient pas sur le matériau de l'œuvre. Le récit est prédéterminé par le réalisateur, contrairement au jeu et au récit interactif, où le récit s'élabore au fil des actions des joueurs ou lectacteurs.

2.1.2.2. Dispositif spectatoriel « ludique » : l'œuvre soumise à l'ouverture

Il reste donc une différence fondamentale entre le récit « traditionnel » et le « récit à *gameplay »* que *Mulholland Drive* ne vient pas atténuer : sa modalité de réception est davantage de l'ordre de l'interprétation, même multiple, que de l'ouverture. Mais il se trouve précisément que, quelques jours après sa sortie, David Lynch a fait paraître dans la presse une série de dix questions autour des objets ou de moments clés du film[151], qui devaient permettre au spectateur de s'extirper avec succès du labyrinthe des interprétations multiples. A la première lecture, ces dix indices ne semblent là que pour

148. Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, *op. cit.*, p. 271.
149. *Ibid.*, p. 25, en italique dans le texte.
150. *Ibid.*, p. 34, nous reproduisons les italiques.
151. Je ne sais ni dans quels journaux ou magazines, ni si la parution a eu lieu aussi bien aux États-Unis que dans le reste du monde. Ces dix indices auraient été repris sur la jaquette du DVD français, au moins pour la première édition, ce que nous n'avons pu vérifier. On peut penser aussi que cette publication relève avant tout d'un « coup marketing » orchestré par le producteur ou distributeur et non pas Lynch. Le documentaire *Retour à Mulholland Drive* s'appuie sur ces indices.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

produire encore un peu plus de désordre et égarer le spectateur tant ils paraissent mystérieux. En voici quelques exemples : « Observez bien lorsqu'un abat-jour rouge apparaît à l'écran » (indice n°2), « un accident est une chose terrible... notez là où il a lieu... » (indice n°4), « remarquez la robe, le cendrier, la tasse de café » (indice n°6), « Camilla ne doit-elle sa réussite qu'à son talent ? » (indice n°8).

Si visionner le film en possession de ces indices ne nous fait pas plus intervenir sur le matériau filmique qu'un visionnage classique, les modalités de réception s'en trouvent elles complètement reconsidérées. Les indices offrent une nouvelle dimension, proprement ludique, au visionnage, qui n'en est plus tout à fait un. Le dispositif de l'œuvre – le film lui-même et l'activité et les conditions de visionnage – prend la forme d'un jeu de piste et de déchiffrage, et se dilate jusqu'à impliquer le spectateur. Ce dernier oriente sa lecture du film en s'attachant au moindre détail, pour ne pas risquer de rater les apparitions de l'abat-jour rouge ou encore de la fameuse clé bleue. À l'affût, il traque les indices dans le film et, quand il les trouve, fait son possible pour comprendre leur signification, ce qu'ils ont à dire ou à montrer, en rapport les uns avec les autres, et comment ils tissent alors dans le film un maillage permettant de le comprendre. Nous sommes presque dans un jeu de *point'n'click*[*] *:* nous recherchons des indices dans l'image, et nous les conservons dans notre besace (en mémoire) pour nous en resservir plus tard (établir des liens avec les autres indices). Il ne manque pour ainsi dire que la souris pour cliquer sur les objets. Le visionnage devient une enquête policière, un jeu de piste parce qu'on nous a fourni une procédure à suivre, qui tient en une consigne implicite : « récolter les dix indices et établir des liens entre eux ». Incontestablement, cela est une règle du jeu, dont le but n'est autre que comprendre, ou construire, car ici c'est la même chose, le récit. Le récit s'offre au spectateur par le jeu au fil de ses actions[152].

Paradoxalement, le film est moins ouvert parce qu'il est plus ouvert. Il faut ici entendre ouvert en deux sens différents. Le film apparaît plus ouvert en ce qu'il invite le spectateur à l'action, même si celle-ci ne relève pas d'une intervention directe sur le matériau filmique. Mais en même temps, les indices fournis, et le « *gameplay* » qui en résulte, si l'on peut se risquer à envisager une telle option heuristique, l'oriente dans ses interprétations et dans sa coopération. Ils viennent refermer les ouvertures ménagées par le film en conduisant à l'interprétation généralement répandue, ou à une interprétation proche. En creux, la dialectique ouverture/interprétation se dessine un peu plus nettement, et peut être extrapolée à l'œuvre numérique. Cette dernière, de par son *gameplay*, pose à la fois les conditions de son ouverture et de sa « fermeture » interprétatives. Ouverture en ce qu'elle

152. Certes, ces actions restent toujours mentales, mais pour autant, elles sont bien différentes dans leur aspect concret de la simple coopération interprétative. On peut considérer que ce que fait mentalement le spectateur muni des indices, c'est prendre des notes, comme un enquêteur. D'ailleurs, il n'est pas à exclure que certains spectateurs aient pu visionner le film à partir de ces indices carnet et crayon à la main.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

est polysémique, invite à de multiples interprétations et ne connaît d'achèvement que par l'action du spectateur. « Fermeture » en ce que les consignes régissant l'action du spectateur l'orientent dans une direction et vers une ou des interprétations qui, sans être écrites dans le détail, le sont dans leurs « grande lignes ».

2.2. Liberté/contrôle

2.2.1. L'illusion interactive

Certaines œuvres peuvent remettre en cause les présupposés sous-tendus par le concept d'œuvre ouverte. C'est le cas de *Mulholland Drive* quand on le visionne en « jouant », muni des différents indices. L'œuvre, tout en laissant le spectateur l'achever, réduit fortement le champ des interprétations possibles, par l'instauration d'une structure « dirigiste », et d'un *gameplay* en conséquence orienté. Si l'ouverture nécessite un certain nombre de règles assurant sa régulation et son fonctionnement même, mais guidant inéluctablement le spectateur, alors toute « ouverture de l'œuvre » serait vouée à sa propre ruine. À l'échelle de nos travaux de recherche, il est impossible de généraliser cette hypothèse à l'art contemporain et aux arts numériques dans leur ensemble. Par contre, le corpus de bande dessinée numérique, pourtant très varié, ne dément pas cette remise en question de l'ouverture de l'œuvre. On y constate une « fermeture » subséquente à l'ouverture. Ce qui se produit au niveau de l'interprétation de l'œuvre trouve son expression concrète, si l'on peut dire, dans la dialectique entre liberté et contrôle sur le récit ; où l'œuvre donne une liberté d'action au spectateur en s'offrant à son contrôle pour, finalement, mieux l'enserrer et le contrôler.

Ainsi, certaines œuvres ou certains objets culturels donnent à croire au spectateur qu'il a le contrôle – un contrôle qui serait garant de sa liberté d'agir – avant de mieux l'en priver, avant de mieux le suspendre. C'est le modèle de *Romuald et le tortionnaire*. Mathieu Triclot cite un exemple tiré du jeu *Final Fantasy VII*. Le personnage d'Aeris est, depuis le début du jeu, celle qui soigne les membres du groupe du joueur. Sa mort brutale est racontée au moyen d'une cinématique : le joueur ne peut rien faire pour la sauver, il assiste impuissant. Cette suspension momentanée du contrôle du joueur sur le jeu renforce la brutalité de cette mort : le joueur perd « un personnage qui permettait de garder le contrôle sur l'action et [subit] en même temps de plein fouet la perte du contrôle »[153] Le *webtoon* d'horreur *Bongcheon-Dong Ghost*[154] est un cas d'école du procédé de suspension du contrôle. La lecture se fait sur le mode du défilement vertical, mais, à deux reprises, et alors que le

153. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Decouverte, 2011, p. 79.
154. Studio Horang, *Bongcheon-Dong Ghost*, 2011, http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31, consulté le 18/04/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

lecteur n'interrompt pas son geste, le défilement est bloqué et une animation est jouée. Ces animations sont destinées à faire peur au lecteur en faisant surgir par surprise le visage défiguré d'un fantôme. L'effet est d'autant plus saisissant que l'on croit justement contrôler le défilement vertical, contrôle que le programme nous soustrait soudainement à deux reprises. D'une manière générale, le passage brutal d'une activité réelle, interactive, à une activité de pur spectateur – dans les *Turbomédias* de Malec par exemple – exploite à fond la dialectique entre liberté d'action du spectateur dans l'œuvre, qui se traduit par son contrôle sur certains éléments de l'œuvre, et privation de cette liberté, qui se traduit par une prise de contrôle par le programme, contrôle dont la portée s'étend au spectateur. C'est lui qui devient finalement l'objet du contrôle.

L'œuvre *Dé-dalle,* de Monique Maza[155], illustre encore mieux ce phénomène. Animation interactive en Flash, *Dé-dalle* relate l'assassinat du président Sadi Carnot par Caserio en 1894. Elle met en scène différents procédés, allant de l'allusion plus ou moins allégorique (dalle rouge symbolisant le sang de Sadi Carnot versé sur le sol), au retour sur les lieux de nos jours (passants filmés à hauteur de dalle à l'endroit même où le meurtre a eu lieu), ou encore citations (coupures de presse). Le spectateur navigue dans cet ensemble relativement hétérogène au moyen du survol, du clic ou du glisser-déposer d'objets (Maza emprunte au jeu de « pousse-pousse »). Ces manipulations ouvrent l'œuvre aux interventions du spectateur, mais elles lui sont en même temps imposées car indispensables pour produire le récit, et, de plus, le conduisent à perpétrer à nouveau l'assassinat de Sadi Carnot :

> « L'espace ludique permet [...] d'adopter un régime fictionnel propice au développement de propositions audacieuses et d'hypothèses fantaisistes, car il confère au propos, pourtant dramatique, une certaine légèreté de ton, de désengagement. Mais, l'air de rien, de clic en clic, le geste désinvolte de l'internaute aura tout de même conduit petit à petit à l'assassinat de Marie François Sadi Carnot, en lieu et place, et à l'exécution de Jeronimo Caserio, son assassin. L'*époché* ludique, l'espace protégé et fictif du jeu où rien n'est vrai et n'a de conséquence, est, néanmoins ici, travaillé par la réalité à laquelle il réfère. *Dé_dalle* est donc un jeu fictif, une fiction de jeu, une "*feintise ludique*", pour reprendre l'expression de Jean-Marie Schaeffer, mais à double ressort, puisque, ici, on joue pour de faux à jouer, sans du reste adhérer vraiment aux artifices des épreuves, gains ou compétitions (de l'agôn, pour reprendre l'un des termes de la typologie de Roger Caillois), auxquels l'animation semble soumettre l'internaute. »[156]

155. Monique Maza, Dé-dalle, *op. cit.*
156. Monique Maza, « Web art fiction, communication. Dé_dalle, web-frictions entres réels et fictions », *in* Bernard Guelton (dir.), *Les arts visuels, le web et la fiction*, *op. cit.*, p. 108.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Nous retrouvons dans ces propos, dans cette œuvre, toute l'ambiguïté qui sied à l'œuvre dite ludique : tendant vers l'amusement et le plaisir de la manipulation, elle désengage le spectateur plus qu'elle ne l'implique, en tout cas dans un premier temps. L'implication, et le sens de celle-ci, ne viennent que dans un deuxième temps, dans une sorte de révélation, de levée d'une illusion : toute action a des répercussions, fussent-elles fictionnelles. Nous pouvons faire le même constat dans les objets de notre corpus qui intègrent des modules interactifs à forte implication, que nous avons qualifiés d' « intégrés ». Dans un premier temps, le lectacteur de *The Killer* « s'amuse » avec le viseur, avant de comprendre qu'il pourrait tuer. Dans *Romuald et le tortionnaire*, c'est la légèreté du geste de survol, que nous avons déjà commenté, qui désengage le lectacteur, jusqu'à la fin fatidique. Dans la note n°45 du « blog girly » de Moon Armstrong, le personnage se cache du regard d'un monstre menaçant et intime l'ordre au lectateur de ne pas cliquer pour ne pas être repéré. Le lectacteur comprend cet avertissement comme une provocation et cliquera par goût du défi, du jeu et par curiosité. Mal lui en prend, car le monstre menaçant s'invite maintenant chez lui[157] !

Maza met l'accent sur le rapport particulier que le jeu instaure entre la fiction et la réalité insistant dans un autre passage sur la nature documentaire, plus que fictionnelle, de cette œuvre. Ce rapport à la réalité n'existe pas ou peu dans notre corpus[158]. Aussi le jeu ne peut être traité en tant que passerelle entre réalité et représentation fictionnelle de celle-ci. Néanmoins, les propos de Maza nous semblent tout à fait applicables à notre objet : « l'espace protégé et fictif du jeu où rien n'est vrai et n'a de conséquence » n'est certes pas travaillé par la réalité, mais l'est par les faits et événements de l'histoire racontée. Le jeu ramène inéluctablement à ces faits auxquels il implique le lectacteur. Que le récit produit par l'œuvre soit fictionnel ou tiré du réel ne change rien aux implications du jeu en son sein. Finalement, si le jeu ramène nécessairement au récit, c'est qu'il est un faux jeu. Il ne mène pas à un gain ni ne relève d'une compétition, ou seulement en surface. Le jeu est illusoire, illusion, car il n'est pas un jeu : « on joue pour de faux à jouer » dit Maza, « *Dé_dalle* est donc un jeu fictif, une fiction de jeu, une *"feintise ludique"* ». Le jeu est fictif en tant qu'il relève d'une illusion, il l'est aussi au sens où il est lui-même la fiction – perdant donc par-là son statut de jeu. Le dispositif interactif *feint le jeu* pour produire la fiction, ou, par analogie, le récit.

Là encore, c'est le cas des exemples de notre corpus. Dans *Romuald*, dans la note du blog de Moon Armstrong, dans *The Killer*, le jeu ne produit rien d'autre que du récit. Même un module

157. Dans la note n°46, le lectacteur et son environnement sont véritablement intégrés dans une vignette, filmés par la webcam. Dans les notes qui suivent, le personnage de Moon et son compagnon le personnage-bouton (qui indique les zones cliquables tout en étant un protagoniste de l'histoire) vont tenter de reprendre le contact avec le lectacteur, perdu depuis l'irruption supposée du monstre dans sa réalité, hors de l'écran.

158. Deux œuvres relèvent de la bande dessinée numérique documentaire : *Opération Teddy Bear* de Édouard Lussan et *Anne Frank au pays du manga* de Alain Lewkowicz, Vincent Bourgeau et Marc Sainsauve, produit par Arte.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ayant tous les atours du jeu vidéo, comme celui qui précède la fin de *Aldwin et Caboche*, n'a d'autre ambition que raconter ; de faire de l'expérience de la jouabilité un récit. Je n'y ai placé ce jeu que dans le souci pédagogique[159] de faire comprendre le piège tendu par l'interactivité – à nouveau, le lectacteur découvre qu'il n'a d'autre pouvoir que ceux que je lui ai conféré – autrement que par des mots. Le piège se raconte lui-même, se met en scène lui-même.

2.2.2. Concevoir un dispositif interactif : une écriture par soustraction

La dialectique du *gameplay*, entre liberté et contrôle, suppose un lectateur impuissant dans sa puissance. La liberté qui lui est accordée est un espace illusoire : si on lui donne l'opportunité d'agir dans l'œuvre, c'est dans le seul but d'obtenir de lui une activité et une réaction précise. Là encore, il ne s'agit pas de généraliser à toute œuvre interactive : ce sont des phénomènes que nous observons dans notre corpus de bande dessinée numérique. Ce sont aussi des phénomènes que je mets en place dans ma pratique, plus ou moins consciemment – disons : de plus en plus consciemment à mesure que je l'analyse et en perçois la portée. François Schuiten et Benoît Peeters mettent bien en avant ce phénomène d' « illusion interactive », expliquant qu' « elle vise à faire croire à l'utilisateur qu'il se comporte comme un créateur de récits ou un réalisateur de films, alors qu'il ne fait que manipuler une série d'éléments disposés à son intention. »[160] Si cette remarque intervient au sujet des récits « dont vous êtes le héros » ou hypertextuels, elle s'applique aussi bien à toutes les formes d'interactivité que nous avons pu relever dans la bande dessinée numérique.

Parenthèse importante au sujet de l'hypertexte : notre lecteur aura peut-être été étonné que nous ne convoquions jamais la notion d'hypertexte ni celle d'hypermédia pour qualifier la bande dessinée numérique. Ces notions nous paraissent en effet bien trop restrictives, en ce qu'elles ont été précisément définies, notamment par Jean-Pierre Balpe : « Un *hypermédia* est […] un ensemble d'informations appartenant à plusieurs types de médias (texte, son, image, logiciels) pouvant être lu (écouté, vu) suivant de multiples parcours de lectures, en utilisant également la possibilité du multi-fenêtrage. […] Un *hypermédia* n'est rien d'autre qu'un *hypertexte* gérant des "textes" supportés par des médias divers. »[161] En ce sens, ces notions ne peuvent être appliquées qu'à la figure du choix de

159. Je me rends compte, tout en écrivant, que j'avais déjà ce souci pédagogique à l'époque, en 2006, alors étudiant en troisième année.
160. Benoît Peeters et François Schuiten, *L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, Paris, Autrement, 1996, p. 162.
161. Jean-Pierre Balpe, *Hyperdocuments hypertextes hypermedias*, Paris, Eyrolles, 1990, p. 18.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

parcours et se montrent incapables de recouvrir la diversité du médium, qui ne se réduit pas à la figure du choix de parcours.

La remarque de Schuiten et Peeters nous intéresse en ce qu'elle montre que le dispositif interactif est avant tout affaire de choix : l'artiste choisit et dispose pour le spectateur des éléments avec lesquels il pourra interagir. Cela signifie aussi, par effet miroir, qu'il choisit sur quels éléments de l'œuvre il ne pourra agir. Le dispositif interactif est, à nouveau, un espace intentionnel. Ces remarques ramènent inévitablement au processus de création et à l'outil. J'ai tendance à dire que créer un dispositif interactif, c'est opérer par soustraction. Ces soustractions se retrouvent à deux niveaux.

À un premier niveau, il s'agit de déterminer quels éléments « disposer » à l'intention du spectateur. De la même façon que l'on choisit parmi les fonctionnalités prédéfinies d'une application de création, telle *ComicComposer,* il s'agit là de choisir pour le spectateur à quelles fonctionnalités il aura accès à travers l'interface que je lui destine. Cela signifie autant déterminer les éléments sur lesquels il peut agir (tel bouton, telle image, la structure de la planche, etc.) que les moyens qu'il a pour agir. Ces choix sont plus ou moins iconoclastes : dans *Romuald et le tortionnaire*, en limitant le moyen d'agir de mon spectateur au survol, j'ai rompu avec les conventions et habitudes.

À un second niveau, peut-être plus signifiant encore, la mise en place d'un dispositif interactif consiste bien souvent à empêcher le spectateur de sortir des limites que l'on souhaite lui imposer. Une fois choisi ce à quoi on l'autorise – éléments manipulables et type de manipulation – tout le travail technique, qui se situe, dans mon cas, au niveau du langage, au niveau de la rédaction des scripts, consiste à s'assurer que l'on a bien verrouillé tout le reste : tout ce que l'on ne veut pas qu'il fasse. Imposer un mode d'intervention dans l'œuvre, c'est, en réalité, empêcher tous les autres.

Si elles dépendent d'une logique et d'une rationalité évidentes, ces « recettes » de fabrication sont malaisées à décrire tant je les ai intériorisées. N'étant absolument pas spécialiste en terme de programmation, je n'ai qu'une compréhension et une vision très partielles de ses principes – je n'en apprends que ce dont j'ai besoin, et me qualifie volontiers de « bricoleur ». Afin d'expliciter les deux niveaux décrits ci-dessus, je rapporterai trois expériences que j'ai rencontrées dans ma propre pratique ainsi qu'avec une étudiante.

La conception de *Prise de tête* m'a mis face à un choix, relevant du premier niveau, crucial pour la narration. Les mésaventures du héros, à la recherche de sa tête, relèvent d'une fuite en avant : jamais il ne peut revenir en arrière, jamais il ne peut se retourner. S'il veut reconquérir sa compagne, il lui faut inexorablement avancer et changer, si possible dans le bon sens. Le dispositif inclut cette

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

donnée à un niveau non métaphorique dans le système de navigation. La lecture ne peut se faire que sur le mode d'une fuite en avant, sans possibilité de revenir en arrière. Rompant avec les conventions, j'ai donc choisi de ne pas offrir au lectacteur de possibilité de revenir à la page précédente : il n'y a pas de bouton « page précédente », seulement un bouton « page suivante ». Le récit est donc bien unidirectionnel, non seulement à un niveau narratif interne, mais également au niveau de la navigation. Le protocole de navigation imposé au lectacteur l'empêche donc d'accéder à une fonctionnalité vue comme traditionnelle et évidente, fonctionnalité que j'ai choisie de lui soustraire. Néanmoins, puisque je n'ai de pas de prise sur le navigateur lui-même, le lectacteur a toujours la possibilité de « tricher », en exploitant ce « *bug* », cette erreur de conception – nous avons déjà vu que tricher dans un dispositif interactif revenait souvent à exploiter une faille du dispositif –, en utilisant les boutons « page précédente » et « suivante » du navigateur.

À un niveau plus technique, écrire l'interactivité, c'est non seulement mettre au point la fonctionnalité que l'on veut voir utilisée par le spectateur, mais c'est surtout envisager tout ce qu'il pourrait faire qui l'écarterait de cette fonctionnalité, afin, si besoin, de l'en empêcher. Il s'agit de repérer toutes les portes laissées ouvertes, toutes les failles potentielles, pour qu'il ne puisse en profiter. Rédigé sous ces conditions, le programme informatique dicte toutes les actions du spectateur. ActionScript 2*, langage de script* propre au logiciel Flash, largement utilisé dans *Prise de tête*, prévoyait une faille de ce type en ce qui concerne la gestion des clics de souris. Il la prévoyait en deux sens : il ouvrait littéralement à cette faille parce que, paradoxalement, il avait fait le choix, contrairement à d'autres langages, d'offrir un moyen de la contrôler. Lors d'un clic de l'utilisateur, par exemple sur une zone cliquable, le programme répond par une quelconque action en retour, par exemple émettre un signal sonore. Le clic se décompose en deux étapes, traduites, en termes informatiques, en deux événements* distincts : l'instant où l'utilisateur enfonce le bouton de la souris et l'instant où il le relâche. Le déclenchement de l'un de ces événements* lors de l'utilisation de l'animation peut faire réagir le programme et entraîner une réponse de sa part. Tout cela est bien dans le cas où l'utilisateur enfonce et relâche le bouton de la souris sans la déplacer hors de la zone cliquable. Or, qu'en est-il si l'utilisateur sort la souris de la zone cliquable entre le moment où il enfonce et celui où il relâche le bouton de la souris ? Bien qu'elle ne soit pas conventionnelle, rien n'empêche l'utilisateur d'effectuer une telle action : il faut donc la prévoir, soit pour la « déprogrammer », c'est-à-dire la rendre nulle, en faisant qu'elle lance le signal sonore exactement comme si le clic avait eu lieu sur la zone cliquable, soit pour la « programmer », c'est-à-dire faire en sorte qu'elle entraîne une réaction spécifique du programme, par exemple l'affichage d'un message d'erreur, ou bien encore que

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

rien ne se passe du tout. ActionScript 2 implémentait un écouteur d'événement* supplémentaire : aux événements bouton enfoncé (*onPress*) et bouton relâché (*onRelease*), il ajoutait l'événement bouton relâché à l'extérieur *(onReleaseOutside*). Dans ce cadre, l'écriture du clic, si on peut s'exprimer ainsi, implique de considérer l'éventualité d'un relâchement du bouton par le spectateur hors de la zone cliquable. Programmer une réaction à cet événement, c'est soustraire au spectateur un espace de liberté, quand bien même le relâchement hors de la zone n'aurait strictement aucune conséquence sur ou dans l'œuvre. Plus exactement, c'est s'approprier le geste libre du spectateur curieux et testeur, en reprendre le contrôle. Le spectateur est sous surveillance et le vagabondage plus ou moins erratique dans l'œuvre est proscrit. Dès lors que ce vagabondage survient, il est immédiatement ramené à une activité non libre et prêtant à conséquence.

Troisième exemple, celui du travail d'une étudiante de troisième année[162], qui n'avait pas pris soin d'envisager toutes les actions potentielles de son spectateur dans un passage de son projet d'animation interactive. Dans ce passage, le spectateur parcourt la page en déplaçant par glisser-déposer un cache noir, qui ne dévoile de la page qu'une petite zone à la fois, à travers un trou dans le cache. En déplaçant le cache, on déplace la zone ajourée et on balaie la page petit à petit. Afin de toujours couvrir l'ensemble de la page quelque soit l'actualisation de son positionnement par le spectateur, le cache noir possède des dimensions bien plus grandes que la page – au moins trois fois plus haut et large, de manière à pouvoir y centrer la zone ajourée. Problème : ce module interactif ne dispose d'aucun verrouillage du déplacement du cache noir quand un bord de celui-ci, haut, droit, bas ou gauche, se superpose avec le bord correspondant de la page. L'étudiante n'a pas jugé utile ou inutile de mettre en place un tel verrouillage : elle n'a simplement pas pensé que ce module pouvait le réclamer. En effet, elle s'est focalisée sur l'action qu'elle voulait obtenir du spectateur : celui-ci doit parcourir toute la page en la visionnant de manière fragmentée à travers la zone ajourée. Son « spectateur-modèle », par analogie avec le « lecteur modèle » de Eco, n'a d'autre but que celui-là et ne déplace jamais le cache de manière à ce que la zone ajourée sorte de l'espace de la page. Or, cette manipulation est possible, puisque non interdite, non verrouillée : le spectateur curieux, et tricheur, si l'on veut, pourra donc déplacer le cache noir jusqu'à dévoiler entièrement la page, et pouvoir ainsi l'appréhender dans sa globalité, sans avoir à la balayer sans cesse de la main et du regard. Peu importe si en se débarrassant de cette manipulation contraignante il perd aussi l'*ethos* qu'elle porte : son but est d'aller plus vite et d'éviter cette manipulation. L'étudiante n'a pas imaginé qu'un spectateur

162. J'assurais des heures de monitorat auprès des étudiants en deuxième et troisième année en Arts Plastiques à l'université Rennes 2, durant les années 2012-2013 et 2013-2014. Le travail cité est celui d'une étudiante de troisième année, dans le cadre du monitorat attaché à l'atelier « Dispositifs multimédia : l'hybridation en question », où j'assurais l'enseignement du logiciel *Director* et le suivi des travaux des étudiants, en binôme avec l'enseignant titulaire.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

pouvait s'aventurer dans cette faille, qu'elle n'a d'ailleurs pas considérée comme telle. Elle ne lui a donc pas soustrait cet espace de liberté : ici le spectateur est hors du contrôle du programme, et donc hors du contrôle de l'auteure à l'origine du programme.

2.2.3. L'interactivité ou l'assujettissement du spectateur

2.2.3.1. Le spectateur soumis

Ces exemples techniques nous confirment ou nous enseignent que les outils sont producteurs de sens. C'est au niveau du langage lui-même que ces effets de sens s'initient. Le programme régente les actions du spectateur, et va jusqu'à se les accaparer quand elles se montrent trop libres. Le programme est un outil de surveillance et de contrôle du spectateur. Il ne l'est pas parce que l'artiste ou le programmeur met en place grâce au langage un dispositif de contrôle. Il l'est par défaut, parce qu'il sert à cela : détecter ce que fait le spectateur. Le jargon informatique a un sens : les « écouteurs d'événements* » indiquent bien que le spectateur est en permanence « sur écoute », dans toutes ses actions[163]. Le seul moyen de mettre en place un dispositif interactif est d'associer une ou des réponses à une ou des actions du spectateur, en refermant toutes les autres possibilités. Telle est en tout cas ma manière de procéder car, tout en laissant une certaine liberté d'interprétation de l'œuvre à mon lectacteur, je ne souhaite pas qu'il puisse la modifier, la contrôler, hors de certaines limites. Le spectateur ne peut faire que ce que le programme veut qu'il fasse – ce que je l'autorise à faire –, car s'il fait autre chose, au mieux, rien ne se passera. Face à la non réaction du programme, la seule chose à faire est de faire ce qu'il attend. La construction du dispositif interactif repose sur une soustraction de toutes les possibilités que tel ou tel outil, telle ou telle interface, pourrait offrir au spectateur, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une poignée. Et cette poignée sera encore traitée de manière à ne pas laisser des actions imprévisibles du spectateur avoir de conséquences : il est spolié de son libre-arbitre.

Ce qui relève du jeu dans le récit interactif conduit à l'assimilation de la liberté du spectateur au contrôle qu'il a sur l'œuvre. Moins de contrôle : moins de liberté, en tant qu'il s'agit d'une liberté d'agir, par opposition à une liberté d'interpréter. La dialectique liberté/contrôle est donc à entendre comme une mise en tension de deux instances qui réclament, et obtiennent ou non, le contrôle dans l'œuvre : le spectateur d'un côté, le programme de l'autre. En réalité, nous voyons bien que, sous couvert de ressorts ludiques, sous couvert d'un jeu qui se révèle n'être que feintise, le spectateur n'a

163. On peut voir dans cette mise « sur écoute » une certaine conception orwellienne de l'informatique et des réseaux, dont l'usager serait la victime : les interrogations persistent quant à l'implication ou la complicité de sociétés telles que Google ou Facebook dans l'espionnage généralisé de la National Security Agency américaine. Ici, ce sont les observations faites sur notre corpus et dans ma propre pratique qui nous inclinent à parler de mise « sur écoute ». Nous ne les généralisons pas : dans d'autres champs des arts numériques, on dirait peut-être que le programme est « à l'écoute » du spectateur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

jamais réellement le contrôle. Quand il l'a, c'est le programme qui le lui donne, et c'est pour obtenir de lui des actions bien précises, dont il ne peut déroger, car les règles régissant le fonctionnement du dispositif ne peuvent le mener qu'à cette action. Quand il ne l'a pas, c'est que le programme rompt l'illusion en réaffirmant son pouvoir absolu. À cet égard, Mathieu Triclot en appelle à Leibniz et voit dans le jeu vidéo une parfaite illustration de sa métaphysique. Le jeu vidéo serait leibnizien : l'ordinateur, ou le programme, serait le dieu engendrant « le meilleur des mondes possibles à la suite d'un calcul optimum. »[164] Chaque entité de ce monde possède alors son propre programme, agit selon son propre algorithme. Et dans le jeu, le seul élément non-programmé, c'est le joueur. Comment ce dernier résout-il alors la perturbation engendrée par sa présence, se demande Triclot ? Il le fait en s'intégrant à la logique du programme. En ce sens, le joueur est un « sujet libre, mais dont la liberté consiste à accomplir les desseins de Dieu. »[165] La liberté du joueur relève alors d'un libre-arbitre, au sens théologique : la liberté que lui accorde Dieu de choisir entre le bien et le mal n'est là que pour le confronter à ce choix et prouver devant Dieu sa volonté de choisir le bien, ou lui révéler au contraire sa volonté de choisir le mal. Ramené au jeu vidéo et au récit interactif, nous serons bien moins mystiques : le libre-arbitre du joueur ou du lectacteur lui permettrait de se confronter au choix, de manière à choisir la meilleure – parce que la seule – stratégie possible, accomplissant alors le dessein formulé par le programme.

Nous ne pensons pas que le joueur jouisse d'un libre-arbitre, aussi nous irons plus loin que Triclot. Si le joueur pouvait réellement faire appel à son libre-arbitre, il pourrait toujours choisir le mal ; entendre : il pourrait toujours ne pas respecter la volonté du programme, et faire tout autre chose. Or, nous avons vu, au moins en ce qui concerne notre corpus, mais cela est extrapolable à une bonne partie des jeux vidéo, qu'il est impossible que l'utilisateur, qu'il soit joueur ou lectacteur, ne respecte pas cette volonté. Le jeu consiste le plus souvent à respecter la règle explicite ou implicite, et ne pas la respecter, c'est précisément sortir du jeu. Nous pensons que le joueur est totalement soumis au programme, mieux, là où Triclot prétend que le joueur est le seul élément non programmé du jeu, nous prétendons le contraire. Les actions du joueur sont programmées, le joueur lui-même est programmé, au même titre que les autres objets, humains ou numériques, appartenant au dispositif. Le récit interactif, même sous des aspects de plus totale liberté, soumet le spectateur. Nous parlions plus haut de surveillance et de contrôle : le *dispositif* du récit interactif croise ici la notion élaborée par Michel Foucault et étendue par Giorgio Agamben. Ce dernier « appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler,

164. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 58.
165. *Ibid.*, p. 60.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. »[166] Il cite les dispositifs disciplinaires étudiés par Foucault, mais n'oublie pas tous les dispositifs de l'époque capitaliste, à commencer par les outils technologiques. À cet égard, la bande dessinée numérique, qu'elle soit peu ou fortement interactive, soumet son lectacteur à son récit en lui dictant ses actions, actions qu'il ne peut que faire dès lors qu'il choisit de se soumettre au jeu et d'être, qu'il le croie ou non, qu'il en ait conscience ou non, docile. Cela revient à dire que l'interactivité, dont on fait un épigone de l'ère numérique, faisant miroiter à chaque individu sa mise à contribution, son implication, comme gage de la considération qu'on lui porte, est un leurre. L'interactivité n'est pas la promesse d'une liberté d'agir, d'intervenir, de participer. L'interactivité est un moyen de contrôle. Le récit interactif en est une illustration, faisant miroiter la liberté de choix où le choix est déjà fait ; et laissant le spectateur croire qu'il a le choix quand il fait le choix vers lequel on le pousse[167]. Qu'est-ce qui pourrait autrement expliquer la docilité avec laquelle les joueurs se soumettent aux tortures de la *Painstation*, borne de jeu vidéo mise au point par les artistes Volker Morawe et Tilman Reiff ? Malgré les souffrances physiques infligées par la machine sur leurs mains à chaque fois qu'ils perdent une manche – brûlures, chocs électriques, coups de fouet métallique – les joueurs acceptent ces tortures et, la plupart du temps[168], cherchent vraiment à aller le plus loin possible dans la partie, par défi. Or, c'est ce défi lui-même qui constitue le piège et oriente leur choix de commencer une partie, et de la continuer le cas échéant, malgré la douleur. Les tortures ne les dissuadent pas d'accomplir les desseins de la machine, elles mettent en place un défi annexe – en plus de la partie proprement dite, où il s'agit de battre son adversaire, la partie se jouant à deux joueurs – qui retient le spectateur en touchant à sa fierté et à sa volonté. C'est ainsi que la machine contrôle le spectateur.

2.2.3.2. Le tricheur émancipé

Derrière le contrôle du spectateur par la machine, c'est une relation de pouvoir entre l'artiste et le spectateur qui se dessine : l'interactivité se présente comme un instrument de pouvoir pour l'artiste. Caroline Angé rappelle que la relation intersubjective de l'utilisateur et de l'auteur est un espace d'échange et d'altérité[169]. L'utilisateur peut lui aussi faire jouer sa volonté, qui peut venir se

166. Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Payot & Rivages, 2007, p. 31.
167. Le récit à parcours multiples pourrait, a priori, sortir de ce modèle. Triclot les écarte du champ du modèle leibnizien précisément parce que chacun des parcours forme un *continuum* à part égale avec les autres. Il n'y a donc pas d'univers optimum. Toutefois, cela ne permet pas de dire que le spectateur a réellement le choix : chaque nœud, chaque embranchement, est déterminé par le précédent, et ce depuis le tout premier nœud, le tout premier choix. Rien de ce que fait le spectateur n'échappe au contrôle du programme.
168. Je peux moi-même en témoigner pour avoir vu nombre de joueurs tenaces expérimenter la machine, exposée lors de la 3è édition du festival Les Bouillants, à Vern sur Seiche, en 2011. Et à entendre les cris de douleur, je n'ai pas osé la tester moi-même...
169. Caroline Angé, « La quête du sens dans les œuvres interactives. Éléments de réflexion sur la place de l'utilisateur. », *in* Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *Hypertextes, hypermédias: créer du sens à l'ère numérique*, *op. cit.*, pp. 47- 56.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

frotter à celle de l'auteur. Caroline Angé envisage cet échange intersubjectif comme une modalité de production de sens. Ce sens peut être désiré de part et d'autre comme il peut être imposé à l'un par l'autre[170]. Le *dialogue* qui s'instaure entre l'utilisateur et l'artiste peut se faire sur le mode de l'empathie, mais également de la confrontation ou de la concurrence. En observant le comportement d'utilisateurs de dispositifs interactifs, Angé remarque que certains revendiquent une part de création, et s'attendent à expérimenter une relation fondée sur le *partage* : même si le dispositif ne le permet pas, verrouillant toute autre possibilité d'interventions que celles qu'il autorise. Ces utilisateurs chercheront à « manipuler les œuvres à leur convenance »[171]. « Lorsqu'ils prennent conscience de leurs limites face à l'œuvre, ils se sentent mal à l'aise et contrariés. Ainsi la prise de pouvoir passe par le désir de maîtriser l'image. »[172]. Ce désir, ou cette volonté, n'est pas assouvie. On peut donc dire que le contrôle de la machine est toujours aussi puissant, et ce d'autant plus que l'utilisateur l'apprend à ses dépens, contre sa volonté et ses tentatives d'interventions personnelles. Cette volonté peut toutefois amener à s'émanciper et à *contourner* les règles prévues par l'artiste. Angé cite le cas suivant, où une utilisatrice contourne le mode de navigation prévu dans un site en utilisant les fonctionnalités du navigateur :

> « Une utilisatrice (étudiante) s'ennuie sur le site, les photographies lui paraissent monotones et elle souhaite accélérer le défilement des pages d'écrans. Celle-ci intervient donc sur les images en changeant les numéros de pages dans l'URL du site. Ainsi, elle contrôle à sa guise ce récit de voyage et déconstruit l'ordre initial prévu par l'artiste. Cette intervention crée un décalage : l'accompagnement sonore ne correspond plus au contenu visuel. Les signes sont détournés de leurs fonctions (la voix). En contournant le chemin prévu, cette utilisatrice transgresse les normes. Dans ce contournement réside le sens, issu de l'interaction entre l'œuvre et celle-ci. »[173]

Nous déjà avons repéré une telle possibilité de « tricher » avec l'œuvre en en contournant les règles et avons cité à cette occasion la possibilité d'utiliser les boutons du navigateur pour reculer dans *Prise de tête*, au lieu de respecter son unidirectionnalité. Nous avions alors bien identifié la volonté première de l'utilisateur-tricheur d'améliorer une ergonomie intentionnellement limitée. Ce que nous n'avions pas mentionné en revanche, c'est que cette prise de pouvoir inopinée du spectateur produit

170. Il n'est pas désiré de ma part dans ma pratique. Si je laisse une large possibilité d'interprétations à mon lectacteur, je ne souhaite toutefois pas qu'il puisse intervenir au-delà des limites du cadre dans lequel je veux le maintenir. C'est pourquoi, opérant par soustraction, j'essaie d'éliminer toutes les failles techniques. La raison en est que je ne souhaite pas qu'il ajoute ou remplace des effets de sens mis en place dans le dispositif par ses propres effets de sens. Assurer le contrôle du spectateur est important pour moi car il est toujours, au moins en partie, voire totalement – c'est flagrant dans *Romuald et le tortionnaire* – le sujet ou l'un des sujets de mes créations.
171. Caroline Angé, « La quête du sens dans les œuvres interactives. Éléments de réflexion sur la place de l'utilisateur. », *op. cit.*, p. 54. Les modalités de dialogue, partage et contournement apparaissent dans ce texte, sous leurs formes verbales (dialoguer, partager, échanger), p.54-55.
172. *Ibid.*, p. 55.
173. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

des effets de sens impensés. Ici, l'ordre du récit est bouleversé ; dans *Prise de tête*, la sensation de fuite en avant est abolie. Cette perspective de produire du sens qui émane de lui-même, de sa propre volonté, peut devenir, au-delà d'une envie, un but pour le spectateur. Devenir un co-créateur à part entière, se faire artiste, personnaliser l'œuvre : nous n'avions pas encore trouvé de but qui justifie pleinement le fait de tricher dans un récit interactif. En voilà un : tricher avec le *gameplay*, pour le dépasser, refuser la soumission, quitter la place de spectateur et se hisser au niveau de l'artiste, dans une relation d'égal à égal. Seule l'œuvre participative ou collaborative peut garantir au spectateur une telle place, et elle n'a nul besoin de l'interactivité ni même de l'informatique : l'interactivité n'est qu'une assistance pour elle.

Toutefois, il faut le redire, le tricheur ne peut exister que si le dispositif présente une faille, qui, de technique, se fait conceptuelle. Aussi, dire que la tricherie est le pendant et le moyen d'émancipation face au contrôle de la machine ne signifie pas que la machine, le programme, ne soient pas des moyens de contrôle. Ils peuvent présenter des imperfections, des dysfonctionnements, ils peuvent être inefficaces, et tout cela peut même être intentionnellement provoqué par l'artiste ; mais ils restent des moyens de contrôle car c'est leur nature.

3. À quoi joue le lecteur ?

Le *gameplay* du récit interactif est particulièrement régulé : la position et les actions du spectateur sont programmées. Il repose sur l'illusion interactive, qui consiste à ouvrir un espace de liberté et de contrôle sur l'œuvre au spectateur tout en l'enserrant et le guidant dans cet espace. Au moment de l'ouverture succède alors celui de la « fermeture » : quand le spectateur prend conscience – ou quand on lui signifie – qu'il n'a pas la main. Toute illusoire et réversible que soit la liberté donnée au spectateur, c'est à elle maintenant que nous allons nous intéresser. Du point de vue du programme ou de l'artiste, cette liberté n'existe pas, mais du point de vue du spectateur, il en est tout autrement. Elle existe nécessairement à ses yeux tant que cet espace ne lui a pas été refermé. C'est ici que se niche le temps de l'opérabilité, le temps de la jouabilité, le temps du jeu, qui n'est pas (encore) perçu comme faux ou comme feintise. C'est cet espace de liberté, même provisoire, que nous souhaitons décrire maintenant, dans le cas particulier de la bande dessinée numérique. Quel est le terrain de jeu, quel est son objet ? Quelle est la marge de manœuvre du spectateur ? Comment est organisé le *gameplay* ? En somme : à quoi joue le spectateur ?

Le jeu, plus ou moins libre ou réglé, auquel est amené à jouer le spectateur, peut porter sur différents constituants ou niveaux de l'œuvre. Beaucoup de théoriciens du jeu vidéo ou du récit interactif dressent des typologies de l'interactivité en fonction de l'objet sur lequel elle porte. Nous

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

avons croisé cette démarche chez Jérôme Pelletier, qui distingue l'action sur l'image de l'action dans l'image. Ailleurs, Étienne Armand Amato distingue deux manières de prendre la main sur le jeu : soit il est un « démiurge » qui en contrôle l'univers, soit il est un « opérateur » qui contrôle les conditions de réception de cet univers[174]. Serge Bouchardon distingue, quant à lui, une « interactivité de navigation », une « interactivité de manipulation » et une « interactivité d'introduction de données », en déterminant quelle est l'action du spectateur et sur quel matériau il agit[175]. Nous retenons aussi une remarque qu'il énonce plus tôt dans l'ouvrage : « Un récit interactif peut proposer des actions sur l'histoire, sur la structure du récit et sur la narration »[176]. Pour notre part, nous avons qualifié d'interactivité endogène la possibilité d'agir sur ou dans le récit lui-même, et d'interactivité exogène la possibilité d'agir limitée au protocole de lecture et de réception. Nous en tirons trois niveaux « ouverts » au spectateur. Ce dernier peut être amené à agir comme protagoniste de l'histoire, soit *jouer dans la diégèse* ; il peut être amené à agir comme une sorte de « co-auteur », *soit jouer sur l'histoire ou la structure narrative ;* enfin, il peut être amené à agir au niveau du protocole de lecture, *soit jouer avec le dispositif de réception*. Le premier niveau fait du récit un terrain de jeu, les deuxième et troisième niveaux en font l'objet de médiation du jeu : littéralement un jouet.

3.1. Le récit comme terrain de jeu

3.1.1. Jouer dans la diégèse

Nous avons déterminé que, dans certaines bandes dessinées numériques, en particulier celles qui relèvent d'une interactivité de type endogène-intégrée, le lecteur devenait un lectacteur, endossant un rôle que lui attribue l'auteur. Jean-Louis Boissier traduit bien cette idée :

> « La célèbre proposition d'Hitchcock de travailler à une "direction du spectateur", comme on parle de "direction de l'acteur", peut servir paradoxalement dans le dispositif interactif, où, contrairement à une idée reçue, il s'agit moins de ménager la liberté du spectateur que de le placer dans un jeu de sollicitations, voire de contraintes, nécessaire au fonctionnement de l'œuvre, c'est-à-dire au succès de la réception. »[177]

La condition par laquelle le spectateur ou lecteur se fait acteur est bien une forme de privation de liberté. Sans être aussi catégorique que nous, Boissier remet bien en cause l'idée reçue qui voudrait

174. Étienne Armand Amato, « Interactivité d'accomplissement et de réception dans un jeu tridimensionnel: de l'image actée à l'image interragie », in Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée, op. cit.*, p. 142.
175. Serge Bouchardon, *Littérature numérique: le récit interactif*, Paris, Hermès Science : Lavoisier, 2009. Chapitre 3 : « Interactivité et multimédia ».
176. *Ibid*., p. 45.
177. Jean-Louis Boissier, « Figurabilité des relations dans le récit vidéo-interactif », *op. cit.*, p. 159.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

que l'interactivité soit une forme de liberté d'intervention pour le spectateur. Selon cette idée reçue, l'interactivité serait une modalité émancipatrice permettant au spectateur de jouir d'un pouvoir créateur, plus ou moins fort, dans l'œuvre. Envisager l'écriture interactive comme une « direction du spectateur » renvoie, symétriquement, à l'idée que le spectateur serait un acteur qu'il faudrait diriger. Cela renvoie à une autre définition du jeu : celle du jeu de l'acteur, de celui qui tient un rôle. Ne dit-on pas « jouer un rôle » ? C'est bien là une des quatre catégories de jeux que distingue Caillois dans sa classification. Rappelons que Caillois établit sa classification en fonction de la propension du joueur à adopter telle ou telle attitude lorsqu'il joue à un jeu déterminé. De la même manière, nous nous intéresserons à l'attitude et à l'activité du spectateur pour savoir à quoi il joue. Caillois distingue donc les jeux dans lesquels prédomine la compétition (*Agôn*), ceux dans lesquels prédomine le hasard (*Alea*), ceux dans lesquels prédomine le vertige (*Ilinx*) et ceux dans lesquels prédomine l'imitation ou simulation (*Mimicry)*. C'est à cette dernière catégorie que nous ferons ici explicitement référence. En effet, elle concerne les jeux dans lesquels le joueur se donne un rôle, tel l'enfant qui joue « à être » le docteur ou la maîtresse. Elle concerne aussi les jeux dans lesquels on manipule des figurines, poupées ou soldats de plomb, pourvu qu'il s'agisse d'imiter à travers eux le vrai soldat ou le vrai bébé. Enfin, cette catégorie concerne évidemment la comédie, le jeu de l'acteur. La lectacture relève de la *Mimicry.*

Non seulement elle en relève, mais elle la reconfigure. C'est du moins le cas dans le jeu vidéo, nous dit Mathieu Triclot, qui voit naître une alliance improbable entre la *mimicry* et le *ludus*. Il nous semble pertinent de transposer cette alliance inédite au récit interactif. En effet, la typologie de Caillois est doublée d'un curseur qui, pour chaque type de jeux, se positionne sur un axe allant du jeu le plus réglé (*ludus*) au jeu le plus libre (*paidia)*. *Or, pour Caillois, la mimicry* s'accommode mal de règles. Aussi, hormis, précisément, le jeu du comédien, qui constitue un cas limite, il ne semble pas exister de jeux de simulation qui soit sous le coup d'une véritable règle. La seule règle qui gouverne les jeux de simulation, tels ceux que nous avons cités plus haut, est celle de la vraisemblance et de la ressemblance avec l'activité réelle imitée : l'enfant qui joue à la maîtresse n'utilisera pas un stéthoscope, accessoire du docteur. Mais, comme Triclot le rappelle, Caillois n'a pas connu ces autres jeux que sont le jeu de rôle et le jeu vidéo : tous deux ont la particularité d'établir une nouvelle zone, celle de la *mimicry-ludus*. Ils relèvent bien des deux : ils sont gouvernés par des règles relativement strictes au sein desquelles le joueur incarne un personnage dans un univers fictionnel. En cela, le cas limite du jeu du comédien se trouve mis au centre du jeu vidéo. En cela, nous pouvons dire que le récit interactif, dès lors qu'il fait du lecteur un lectacteur, relève de la *mimicry-ludus*. Mais le jeu vidéo renouvelle la modalité de la *mimicry* en profondeur, toujours dans une alliance avec la modalité

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

du *ludus*, en ce qu'ils présentent des univers simulés. Il s'agit cette fois de la simulation au sens informatique du terme : les univers produits par les programmes des jeux vidéo n'ont pas de référents dans la réalité, ce sont des objets mathématiques, ils sont issus de calculs. L'activité du joueur y est donc définie par des règles, programmée. Le retour de la liberté, associée traditionnellement à la *mimicry*, dans ces jeux structurés par leur *ludus*, se fait dans une « [lutte] contre la pente naturelle du jeu lui-même »[178], en y maintenant une atmosphère de fiction et en y donnant un rôle au joueur. C'est recréer ainsi un espace de liberté, de *paidia*, dans une *mimicry* particulière tenant du *ludus*. N'est-ce pas, justement, par « immersion » du lectacteur, en lui faisant incarner un personnage, que le récit interactif crée un espace de liberté qui lui fait oublier, ou lui occulte, au moins provisoirement, le fait qu'il est un objet programmé ?

C'est dire, là encore, que le lectacteur est assujetti au programme, et, à un niveau plus signifiant, au rôle qu'on lui fait jouer, qu'on lui attribue. Le récit interactif pousse le vice, en quelque sorte, et comparativement à beaucoup de jeux vidéo, à ne pas laisser le spectateur décider du personnage qu'il incarnera. Il n'a ni le choix d'incarner ou ne pas incarner un personnage, ni le choix du personnage, ni, enfin, le choix des actions qu'il effectuera « dans la peau » de ce personnage. C'est, encore une fois, tous ensembles, le programme, les règles, les besoins pour la conduite du récit, les intentions de l'auteur qui, traduites dans l'interface, établissent un *gameplay* qui voit le spectateur contrôlé. Comment s'articule le rôle attribué au lecteur dans le récit ? Quelle sorte de « jeu de rôle » le *gameplay* produit-il?

3.1.2. Articulation du rôle du lectacteur dans le récit interactif

3.1.2.1. Exemple de Façade : cas limite d'une grande illusion de liberté

Pour répondre, et avant d'en revenir à des exemples issus de la bande dessinée numérique, nous nous appuierons sur une analyse de *Façade*[179], récit interactif qui immerge littéralement le spectateur dans un dialogue avec une Intelligence Artificielle. Il accorde une très grande liberté au spectateur, réduisant la prédominance du *ludus* au profit d'une *mimicry-paidia*. Si, comme nous l'avons vu, aucune figure de la bande dessinée numérique ne convoque, pour l'instant et à notre connaissance, une Intelligence Artificielle, il semble intéressant de voir comment ce cas limite, relativement à notre objet, organise le jeu du spectateur. *Façade* est une application qui se présente en tous points comme un jeu vidéo : on s'y déplace en vue subjective dans un univers en trois dimensions. L'utilisateur est

178. Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, *op. cit.*, p. 57.
179. Michael Mateas et Andrew Stern, *Façade*, 2005-2012, l'application est téléchargeable à cette adresse: http://www.interactivestory.net/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

invité à passer la soirée avec Grace et Trip, dans l'appartement de ce couple. Très vite, il perçoit la tension qui règne entre ces deux-là. La discussion vire à la dispute conjugale en bonne et due forme, et l'infortuné utilisateur se retrouve à devoir entretenir la conversation, où il est souvent mis dans l'embarras, servant de témoin, pris à partie alternativement par Grace ou Trip. Il s'agit bien d'une conversation : l'utilisateur peut parler à tout moment au moyen de vraies phrases tapées au clavier. Grace et Trip, quant à eux, s'expriment oralement. Les propos de l'utilisateur sont pris en compte et font évoluer le déroulement comme le contenu de la conversation. La « partie » se termine par le départ de l'un des protagonistes, ou, le plus souvent dans nos propres parties, en étant repoussé hors de l'appartement. Nous n'entrerons pas dans une analyse profonde de cet objet. Marie-Laure Ryan en propose une particulièrement riche dans l'ouvrage *Avatars of story*[180]. Elle y rend compte notamment des failles du programme, qui ruine l'impression d'une vraie conversation. Malgré un *parser*[*] assez puissant, quand l'utilisateur s'égare dans des propos non prévus ou que le programme ne comprend pas – interdiction, d'ailleurs, de faire des fautes de frappe ! – ce dernier reprend la main : soit les personnages changent de sujet, soit ils interpellent l'utilisateur. De plus, la partie suppose le passage par un certain nombre de séquences, semble-t-il obligatoires, qui structurent son déroulement et, finalement, sa narration. Les moments structurants – exposition, élément déclencheur de la dispute, développement de la dispute – sont choisis parmi un nombre limité d'alternatives (combinatoire). Ainsi, l'utilisateur se voit systématiquement proposer de boire un verre, ce qui permet d'assister à un premier échange verbal entre Grace et Trip, au sujet de la manie de Trip de vouloir toujours faire goûter ses cocktails aux invités. Nous ne savons pas dans quelle mesure le programme prend en compte ou ignore les propos de l'utilisateur et « force » la transition vers une séquence obligatoire, nous ne savons pas non plus à quel point ces séquences peuvent faire l'objet de variantes. Nous avons pu faire une quinzaine de parties, avec des conversations aux contenus différents et menant à des fins différentes, et avec des réactions émotionnelles plus ou moins fortes des personnages – un travail important a été fait sur les expressions faciales – toutefois la structure globale de la narration nous a paru à chaque fois assez proche. Pour Ryan, qui débat de la frontière entre récit interactif et jeu vidéo, ces caractéristiques font pencher *Façade* du côté du récit interactif, malgré de très fortes apparences de jeu vidéo. Il faudrait ajouter qu'il n'y a pas de réel enjeu autre que celui que l'utilisateur se fixe, et qui peut évoluer en cours de conversation avec les personnages : soutenir plutôt l'un que l'autre, essayer de les réconcilier ou au contraire les conforter dans leurs griefs l'un à l'égard de l'autre.

Ce qui nous intéresse est la place et la liberté que le *gameplay* laisse à l'utilisateur. Le jeu, pour ce dernier, consiste à essayer de reprendre la main sur la conversation, de la mener. En réalité, il est

180. Marie-Laure Ryan, A*vatars of story*, *op. cit.* Chapitre 7 : « Web-Based Narrative, Multimedia, and Interactive Drama »

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

impossible d'y parvenir. Nous l'avons dit ci-dessus : quand l'utilisateur s'écarte de la discussion, le programme ne peut interpréter ses propos. Il va alors rappeler l'utilisateur à lui en le forçant à réorienter la conversation : par exemple Trip ou Grace vont l'interpeller, le prendre à partie, en faire un arbitre. Dans d'autres cas, ils ne sauront que répondre et soupireront ou auront un rire gêné. Nous avons même essayé une partie dans le mutisme total : le couple nous a alors régulièrement interpellé, et, en l'absence de réaction de notre part, a interprété d'une manière ou d'une autre ce mutisme volontaire – considérant qu'il nous servait à approuver ou réprouver telle ou telle de leurs assertions. Néanmoins, ce mutisme a fini par agacer et nous avons été chassé de l'appartement beaucoup plus tôt que dans d'autres parties. D'autres fois, nous avons tenté d'embrasser l'un ou l'autre, ou de déclarer notre flamme à l'un ou à l'autre, aboutissant à la même fin. Il faut donc voir deux choses. D'une part, le programme, sans dicter nos propos, les oriente, et dicte quoi qu'il arrive le déroulement du récit, en revenant à sa base de données de bribes de conversation, au détriment des apports verbaux du lectacteur, qu'il ne sait ni comprendre ni intégrer à sa base de données. D'autre part, il ne permet pas de se glisser dans une faille : ne rien faire ou tenter de séduire un des personnages est prévu... et puni ! On voit bien que la place de protagoniste de l'histoire donnée à l'utilisateur, à travers la projection de lui-même dans l'œuvre, est régulée fortement par relâchement et durcissement du contrôle. Les moments de liberté sont suffisants pour avoir l'impression d'agir selon sa volonté, mais sont récupérés par le programme dès que le déroulement de la narration le réclame. En ce sens, l'utilisateur ne fait que ce qu'on lui demande : la notion d'acteur, présente dans le néologisme lectacteur, est à ce titre pertinente. Comme l'acteur, le lectacteur suit le script, suit le scénario prévu pour lui et interprète un rôle qu'on lui a attribué. Dans *Façade,* le *gameplay* organise ce rôle dans la double dialectique que nous avons identifiée plus haut, entre interprétation et ouverture et, surtout, liberté et contrôle. Les inflexions données à la conversation assurent la « prise en charge »[181] du spectateur dans l'œuvre.

3.1.2.2. Prise en charge du lectacteur dans la bande dessinée numérique

Le corpus montre que la bande dessinée numérique, à l'exception notable du marginal et inachevé *Cosmic Georges*, n'assure jamais (pas encore?) la prise en charge du lecteur comme protagoniste de l'histoire à travers une forme qui réfère directement au jeu vidéo : le déplacement libre dans un univers en trois dimensions en vue subjective, auquel *Façade* ajoute en sus la parole ! Si l'on revient à la bande dessinée numérique proprement dite, deux questions se posent alors. D'abord, par quels moyens le *gameplay* prend la forme du jeu d'un rôle par le lectacteur dans la diégèse ? Ensuite, par quels moyens ce *gameplay* est-il dicté au lectacteur ? Comment sont dictés au lectacteur les faits et

181. Serge Bouchardon, *Littérature numérique: le récit interactif*, *op. cit*., p. 149.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

gestes que l'on attend du personnage qu'il incarne, lors même qu'il n'a pas lu de scénario, ce qui différencie fondamentalement son activité de celle du métier de comédien ?

Procédé bien connu du cinéma et de la bande dessinée traditionnelle, utilisé dans des séquences ponctuelles ou pour toute une œuvre, la vue subjective est également utilisée dans la bande dessinée numérique. Ce procédé est alors démultiplié dans ses effets grâce à l'interface de navigation employée. On le voit par exemple dans *3 secondes* de Marc-Antoine Mathieu[182], où nous sommes mis dans la peau de la balle de fusil dans un vertigineux travelling avant. Saturnome détourne l'interface de sa page sur le réseau social *Tumblr*[183] pour mieux nous mettre dans la peau d'un patient d'un cabinet de « corrections psychologiques »[184]. La navigation se fait au moyen, là aussi, d'un vertigineux travelling avant, qui va nous mener à plonger à l'intérieur de notre subconscient. Le travelling est mené très efficacement car il décrit tout le trajet du patient que nous incarnons dans le cabinet. Ainsi donc, le *gameplay* peut être établi sur une combinaison ingénieuse de la vue subjective et d'une interface de navigation non conventionnelle pour faire de nous un protagoniste de l'histoire. Sommes-nous déjà, dans ce cas, lectacteur ? Si nous nous en tenons au fait que la lectacture implique non seulement une « immersion », mais aussi des actions dans la diégèse, nous ne sommes pas encore lectacteur ici, quoique nous pourrions considérer, dans l'exemple de Saturnome, que nous agissons vraiment, puisque nous avançons et que la disposition des dessins suppose que nous avançons en marchant. À cet égard, l'interactivité peut être qualifiée d'endogène-ajoutée.

Si nous reprenons les exemples de *L'Épinard de Yukiko*, du module du fusil à lunette dans *The Killer*, ou du chapitre « Bricolage » de *Prise de tête*, nous voyons que la vue subjective n'est pas la seule option : d'autres moyens sont mis en œuvre. En tout cas, si voir dans la lunette du fusil ou admirer le modèle nous place en vue subjective, c'est dans un second temps. En effet, c'est prioritairement l'action demandée qui permet de faire de nous le lectacteur. Cette action ne consiste pas seulement à activer, arbitrairement ou abstraitement, une image ou un bouton. Quand nous caressons le modèle avec la souris, le pointeur est devenu un crayon. Quand nous visons des passants, le pointeur est devenu un viseur. L'attribution d'un rôle dans la diégèse pour le lecteur nécessite des passerelles, des médiations, plus ou moins métaphoriques, qui, dans le cadre d'un récit dessiné, se font graphiquement. Ainsi, en agissant avec le crayon, et en dessinant, c'est notre bras lui-même qui est projeté dans le récit, et finalement nous-même. Nous devenons bien un protagoniste. Le chapitre

182. Marc-Antoine Mathieu, *3 secondes*, *op. cit*.
183. Plate-forme de micro-blogging, permettant de poster rapidement images, brefs textes, liens, etc.
184. Saturnome, *Zoomcomic*, 2013, http://zoomcomic.tumblr.com/, consulté le 15/04/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« Bricolage » fonctionne différemment encore. La médiation mise en place n'est pas dans les indices graphiques qui signalent l'activabilité de l'image : ces indices ressortissent en effet de conventions abstraites des interfaces, et prennent la forme de fenêtre *pop-up*[*]. On sait que ce type de fenêtre est déplaçable, redimensionnable, etc. La médiation n'intervient qu'au fil du temps, quand, du respect d'un mode d'emploi, l'avancée dans le chapitre nécessite de respecter des règles de construction de l'image. Toutefois, il serait trop rapide de prétendre que les règles elles-mêmes sont responsables de la captation du lecteur pour en faire un protagoniste de l'histoire. En effet, c'est tout simplement le résultat de l'action qui produit ce résultat : le lecteur voit que c'est bien lui qui construit – ou aide à construire – la nouvelle personnalité/tête/œuvre du héros. Là encore, le *gameplay* est guidé et voit la liberté du lectacteur confinée dans les actions qu'il a à accomplir pour jouer le rôle qu'on lui a attribué : entre règles et mode d'emploi, la dialectique qui s'opère entre liberté et contrôle oriente le geste et les actions. Que peut faire le lecteur quand il voit le viseur dans *The Killer* ? Il peut le manipuler, ou ne pas le manipuler. Dans le deuxième cas, il n'entre pas dans le jeu d'acteur, ni dans le jeu tout court. Dans le premier cas, sa manipulation est strictement délimitée : il ne peut pas tirer, il ne peut pas sortir de la zone de l'écran dans laquelle on voit la rue. C'est donc toujours la dialectique entre liberté et contrôle inhérente au gameplay qui assure la cohérence de la diégèse, en prenant le contrôle du lectacteur. Le *gameplay* serait déterminé, dans un sens large, par des didascalies, indiquant, à la fois graphiquement (interface et contenu), par le mode d'emploi et l'ergonomie, et par la découverte progressive par le spectateur, au fil de la manipulation, des restrictions régulant ses actions (essai-erreur-ajustement de sa part), ce qu'on attend de lui. Mais en fait, notre acteur ressemble ici bien plutôt à une marionnette, et l'espace du *gameplay* semble traversé par une série de fils qui, sortant de l'écran, viennent se nouer aux articulations de notre lectacteur. À propos de *Façade*, et en filant la métaphore, on pourrait même parler de ventriloquie, puisqu'il est fait en sorte que le lectacteur dise certains propos plutôt que d'autres.

3.2. Le récit comme jouet

3.2.1. Jouer sur l'histoire et la structure narrative

Si la diégèse se présente comme un terrain de jeu au sein duquel le lectacteur interprète un rôle, au sens que nous y avons donné, certains dispositifs peuvent l'amener à manipuler, de l'extérieur cette fois, la structure narrative. Cela ramène à la notion de « l'auteur-aval » de Couchot : l'œuvre que voit et assume le lectacteur est celle qu'il a produit à partir des éléments disposés à son intention par « l'auteur-amont », ce qui suppose une coauctorialité. Toutefois, considérant que l'auteur-amont dispose tout autant les objets à manipuler que le lecteur lui-même, nous avons réfuté l'idée d'une

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

auctorialité partagée pour dire, là encore, que le lecteur jouait un rôle. En mettant son spectateur dans une position où il peut, peu ou prou, faire l'expérience d'un acte de création, l'artiste ne fait que lui attribuer un rôle. Il n'est pas créateur ou co-créateur : il joue à l'être, ce qui relève pleinement, nous semble-t-il, de la *mimicry*. Mais cette fois, au lieu de jouer le rôle d'un protagoniste *de* l'histoire, il joue le rôle d'une entité ayant un pouvoir *sur* l'histoire ou *sur* la narration, tout en leur restant extérieure. Le jeu sur la structure narrative ou sur l'histoire ramène assez clairement aux deux niveaux d'interactivité intermédiaires : endogène-ajoutée et exogène-intégrée, sans toutefois s'y réduire. Repensons au contenu de l'enveloppe dans *L'Oreille coupée*, ou au module qui permet de servir à boire au héros de *The Killer*. Ces interventions relèvent plus du jeu dans la diégèse que sur l'histoire ou la narration : on déplace directement certains objets au même titre que le ferait un personnage, sans toutefois que l'action nous implique suffisamment pour en être vraiment un nous-même. En même temps, on ne modifie pas l'histoire, ou alors à la marge : le fait de servir à boire au héros n'a pas de conséquence sur les événements. *A contrario,* quand il modifie les textes dans les bulles de Mr Nile, le lectacteur ne se taille nullement une place dans la diégèse, n'agit pas comme un personnage. Il agit bien comme un créateur qui modifie l'histoire – ou une partie de l'histoire, en l'occurrence les propos du personnage. Si la distinction est parfois floue entre intervention dans la diégèse ou sur l'histoire, elle se situe là : dans la première, le lectacteur agit comme un personnage, tandis que dans la seconde il agit comme un créateur.

Quelles modalités, quelles interfaces, quels modes d'emploi, en somme, quels *gameplays* mobilisent le fait de « jouer sur l'histoire ou la narration » ? Ce sont les *gameplays* mobilisés dans certaines figures de la bande dessinée numérique : figure des choix de parcours ou du mode exploratoire, ainsi que les dispositifs manipulatoires. Bien sûr, il n'y a pas superposition : toutes les œuvres relevant de ces figures ne mènent pas le lectacteur à jouer le rôle d'un créateur – preuves en sont justement les exemples tirés de *L'Oreille coupée* et de *The Killer*, appartenant de plein droit à ces figures. Par contre, la réciproque est vraie : le jeu sur l'histoire ou la structure narrative nécessite des interfaces garantissant les possibilités de manipuler le matériau dessiné directement, ou bien l'agencement des séquences, ou de la page, etc. Le jeu sur le récit est traduit, concrètement, en terme de forme, par des manipulations qui portent directement sur les éléments précités.

3.2.2. Jouer avec le dispositif de réception

Enfin, à un troisième niveau, le lecteur joue avec le dispositif de réception. Sa marge de manœuvre est réduite : son intervention n'entraîne pas de conséquences pour le récit. Ou plus exactement : elle

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

n'altère pas les éléments mis à sa disposition. Cela ne signifie pas que cette intervention ne détermine pas le récit, en tant que construction élaborée par le lecteur, essentiellement mentalement, lors de la réception. Nous disons « essentiellement mentalement » car, c'est le point central, la réception de la bande dessinée numérique engage une technologie interactive : le lecteur, s'il n'intervient plus sur le récit lui-même, intervient toujours sur les conditions de sa réception, conditions qui déterminent la construction du récit. Cela signifie que même des dispositifs faiblement interactifs, tels que ceux relevant d'une interactivité exogène-ajoutée, peuvent induire – là encore, ce n'est pas systématique – un niveau de manipulation suffisant pour altérer la perception de l' « objet récit », de l'œuvre-amont originelle. À ce titre, même un module interactif à vocation purement fonctionnaliste ou navigationnelle peut produire des effets de sens significatifs au moment de la réception.

Le *Turbomédia* peut nous en offrir un exemple, du moins théoriquement. Ce type de dispositif relève d'une interactivité exogène-ajoutée, a priori sans conséquences dans ou sur le récit. Par contre, elle peut ménager des effets de sens au moment de la réception, et cela par une gestion accrue du rythme. Le rythme. Voilà bien un concept difficilement saisissable. On sait pourquoi : parce qu'il relève avant tout d'un ressenti – c'est Thierry Groensteen qui le qualifie ainsi. Néanmoins, les éléments qui sont à l'origine de ce ressenti, qui le provoquent, dans la bande dessinée traditionnelle, sont objectivables. Groensteen les présente : « [Le] ressenti est étagé ; il passe d'abord par une saisie visuelle instantanée de la configuration du multicadre, qui s'impose comme régulier ou non, composé d'un petit ou grand nombre de vignettes, et travaillé ou non par des effets sériels (tous facteurs qui s'apprécient immédiatement, au premier regard) ; il se déploie ensuite dans le protocole de lecture, dont la vitesse connaît des variations – accélération ou ralentissement. »[185] Et surtout, le rythme ressenti ne dépend pas exclusivement du temps de l'action ni de la vitesse de lecture, mais se construit dans la mise en tension de ces deux temporalités différentes.

Le Turbomédia ne conserve pas de la bande dessinée papier la coprésence des cases sur la pages. La composition même de la page, devenue page-écran, la « configuration du multicadre » ne peut pas servir à appréhender le rythme parce que le multicadre est en métamorphose permanente – nous avons parlé plus tôt de « planche évolutive ». Le « ressenti » du rythme n'est plus uniquement dû aux informations visuelles, mais passe par le corps, par la médiation de la main reliée au contenu via l'interface physique et logicielle. Le rythme n'est plus seulement un ressenti, il est une construction, une création. Le lecteur le créé dans sa recherche d'une adéquation entre ses gestes et ce qui lui est donné à voir. Le réflexe de lecture, qui fait passer le regard d'une case à la suivante, puis tourner la

185. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration., op. cit., p. 167- 168.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

page, est remplacé par un geste d'activation. Or, le contenu va solliciter des variations de rythme du clic de la part du lecteur. Plus le réflexe du clic est acquis, plus le lecteur est « immergé », et plus l'auteur peut l'amener à des variations dans la pulsation. Si la notion de vitesse de lecture, dépendante des capacités propres au lecteur à assimiler telle ou telle quantité d'information visuelle et textuelle en un temps donné, est toujours déterminante, on peut néanmoins dire que l'auteur prend le contrôle du geste du lecteur. Cette assertion mérite quelques explications.

Un but avoué du *Turbomédia* est de redonner le contrôle de sa lecture au lecteur. En effet, le *Turbomédia* a été en partie pensé en réponse aux diaporamas à défilement automatique sur lequel le lecteur n'a pas de prise. Le défilement automatique fait de la bande dessinée numérique un spectacle auquel le spectateur assiste impuissant – et qui peut devenir particulièrement pénible quand le lecteur assimile les informations visuelles et textuelles dans un laps de temps bien plus court que celui durant lequel l'image est affichée. Le *Turbomédia* permet de rester dans la lecture. Cette revendication passe aussi par une interface totalement transparente, ou plutôt intuitive : le lecteur ne se demande jamais ce qu'il doit faire, où il doit cliquer. Débarrassé d'une interactivité complexe, le lecteur n'a qu'à appuyer sur la flèche dès qu'il a assimilé le contenu de l'image. Par exemple, si le lecteur comprend après deux ou trois clics qu'il anime par saccade le mouvement d'un personnage, il va accélérer la cadence pour recomposer et déployer ce mouvement sous ses yeux. C'est donc bien l'auteur qui mène la danse – celle du doigt du lecteur sur la touche. Il peut ménager des effets de surprises, des ralentissements ou des accélérations soudaines du rythme (notamment en jouant sur certains paramètres tels que la quantité d'informations visuelles et textuelles dans l'image ou la vivacité du trait). Sans même en être conscient, le lecteur répondra à ces sollicitations en adaptant son rythme de lecture au rythme des actions, en adaptant la fréquence de ses clics à la narration. C'est encore une question de contrôle : même à ce niveau, *a priori* purement fonctionnaliste, de la navigation, l'interactivité est un moyen redoutable de s'emparer du geste du lecteur et, ici, l'inciter à ralentir ou accélérer l'activation des images, soulignant alors les événements narrés ou produisant des couches supplémentaires de sens.

Finalement, même dans un dispositif de faible interactivité, et sous réserve qu'il entre dans la partie du spectre de la bande dessinée numérique qui est notre objet, on peut se demander si le lecteur ne pourrait pas être, déjà, un lectacteur. Il serait un acteur, non pas au sens où il jouerait un rôle qu'on lui aurait attribué, de protagoniste de l'histoire ou de créateur, mais au sens où il serait acteur de son activité de lecture et de réception. Un lecteur non passif, à qui le dispositif interactif ouvre, le temps de la jouabilité, et sous le contrôle de l'artiste, à travers le programme, la possibilité d'intervenir sur le dispositif et les conditions de réception du récit, impliquant par-là même qu'il en

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

actualise sa perception. Cela ramène indéniablement au fondement de la notion de « spectacteur » chez Weissberg : le « spectacteur » est un spectateur qui est à la fois « acteur de son spectacle » et « spectateur des effets de ses actes »[186].

186. Jean-Louis Weissberg, « Introduction générale », *op. cit*., p. 17.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Conclusion de la deuxième partie

L'artiste numérique se trouve en position d'élaborer un dispositif qui se présente comme une machine complexe, assurant la mise en relation et en jeu de plusieurs « actants », selon le terme employé par Jean-Paul Fourmentraux : artiste, machine, spectateur. Assurant la synthèse de ces éléments, l'interface se trouve au premier plan du dispositif. L'écriture de tels dispositifs implique donc une écriture de l'interface, qui elle-même implique une écriture de l'interactivité et de l'image interactive.

Ce sont à ces trois niveaux ou moments de l'écriture que nous nous sommes intéressé dans le chapitre 1. Entre utilisation brute d'une interface déjà existante ou création d'une interface dédiée, l'écriture de l'interface confronte l'artiste à des choix. Il doit arbitrer entre soumission de l'œuvre à des conventions culturelles et approche critique de ces mêmes conventions. Aussi, l'interface n'est pas une : il existe différents types d'interfaces. Posant la question de sa place et de son rôle dans le dispositif de l'œuvre interactive, nous avons pu identifier, au-delà de son aspect utilitaire, qu'elle produit du sens à travers une métaphorisation des actions du spectateur. Bien sûr, c'est parce qu'elle est le milieu qui définit le type de relation du spectateur à l'œuvre, et donc organise l'interactivité. De plus, elle est composée, techniquement, visuellement, de différentes strates qui rendent difficile de distinguer ce qui relève de la fonctionnalité et ce qui relève du contenu à proprement parler. À ce titre, on a pu postuler l'interface comme forme du récit de bande dessinée numérique, soit un récit-interface, au sein duquel se nouent et se jouent les relations entre les trois actants. Ces relations sont écrites : le dispositif de la bande dessinée numérique repose donc aussi sur l'écriture de l'interactivité. Précisant et affinant notre grille d'analyse de l'interactivité, qui permet de la qualifier et de la mesurer dans les modules interactifs, nous avons établi une typologie fondée sur quatre niveaux d'interactivité. La détermination de ces niveaux est corrélées à l'implication du spectateur. À un niveau élevé, il est si fortement impliqué qu'il peut devenir un protagoniste du récit : un lectacteur. L'un des enjeux essentiels qui se cache derrière l'écriture de l'interactivité est une redéfinition de la nature de l'image. Le matériau de l'interface est l'image, aussi l'image est elle-même interface. Cela ne va pas sans conséquences dans un récit « en images ». L'image est ouverte au spectateur : elle est activable, mieux, elle est « jouable », notion empruntée à Jean-Louis Boissier. Cela suppose une écriture inédite de l'image : l'image devient un « feuilleté » de différents états, qui se jouent sur le mode de la potentialité et par activation. Ce « feuilleté » ouvre la narration à une vectorisation de la séquence de bande dessinée non plus seulement dans le plan, mais aussi dans l'épaisseur ; et la bande dessinée

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

numérique voit l'image, traditionnellement fixe, prendre un statut incertain, à la fois fixe et animée, selon les travaux de Caroline Chik.

La notion de « jouabilité », sans être synonyme de jeu, y renvoie indéniablement. Aussi, c'est au jeu qu'il est apparu nécessaire de consacrer le chapitre 2. Certains chercheurs ont d'ailleurs pu voir dans mes propres réalisations, des objets relevant du jeu. Refusant d'entrer dans une polémique stérile, telle que celle qui a irriguée les *game studies* à leurs débuts, demandant de « choisir son camp » entre récit interactif ou jeu vidéo, nous nous sommes demandé comment s'articulaient récit et jeu dans la bande dessinée numérique. L'hypothèse d'un récit structuré par des règles du jeu, sans manquer de pertinence, s'est avérée manquer de subtilité. Aussi, nous avons choisi de convoquer la notion de *gameplay*, empruntée au champ du jeu vidéo, faisant l'hypothèse d'un récit interactif se déployant – dans un sens large – dans un *gameplay*. Cette notion a l'avantage de couvrir l'étendue qui sépare la règle du mode d'emploi ; de même qu'elle couvre les questions de plasticité et d'esthétique autant que celles de fonctionnalité et d'ergonomie, qu'on ne peut distinguer dans le récit-interface. Le *gameplay* travaille le récit interactif selon une double dialectique, entre interprétation et ouverture, et entre liberté et contrôle. Le détour par une étude de différentes modalités de réception du film *Mulholland Drive*, suivi par l'analyse d'exemples de ma propre pratique et une mise en lumière de mon processus de création de dispositifs interactifs – nous avons parlé d'une « écriture par soustraction » – ont mis en exergue le fait que l'interactivité est un moyen de contrôle. Contrairement aux idées reçues, l'interactivité n'accorde aucune liberté à l'utilisateur ; ou plutôt, la liberté accordée ne dure que le temps d'un jeu et est profondément illusoire. Elle se retourne dès que l'artiste le décide, et, en ce qui concerne notre objet d'étude et notre corpus, il semble qu'elle se retourne à tous coups. Néanmoins, le temps que dure l'illusion, le spectateur est amené à intervenir à différents niveaux dans l'œuvre : dans la diégèse, en tant que protagoniste de l'histoire, sur l'histoire ou la narration, comme un créateur, et enfin avec le dispositif de réception, organisant les conditions de perception du récit. Le concept de lectacture peut s'étendre à l'ensemble de ces niveaux, sous des conditions spécifiques à chacun. Le récit est alors soit terrain de jeu du lectacteur, soit son jouet.

Il nous a semblé nécessaire pour tous ces développements de parler de récit dessiné interactif. Cette forme ne se réduit pas à la frange de la bande dessinée numérique à laquelle nous nous intéressons. De même, cette bande dessinée numérique-là n'appartient pas toute au récit interactif à proprement parler – nous pensons là aux niveaux les plus faibles d'interactivité. Mais, bien que les deux ensembles ne se recouvrent pas, en appeler à cette forme est intéressant. En effet, qu'est-ce que la bande dessinée

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

numérique, sinon une forme de récit interactif dessiné dont la particularité est d'emprunter à la bande dessinée son vocabulaire, son langage, ses codes ? De manière plus audacieuse et aventureuse, on pourrait même avancer que la bande dessinée a depuis longtemps trouvé ses prolongements numériques dans toutes les formes de narrations multimédiatiques, hypermédiatiques et interactives qui convoquent le dessin. Quoiqu'il en soit de ces hypothèses, la bande dessinée numérique se place naturellement dans la filiation d'une longue tradition de narrations numériques[187]. À cette enseigne, il nous a semblé pertinent de placer nos réflexions au niveau du récit interactif, dont la théorisation connaît aussi une longue tradition. Et c'est aussi au niveau du récit que la bande dessinée numérique travaille : dire que le récit devient le terrain de jeu, voire le jouet, du spectateur/lectacteur, déplace la notion de récit. Le récit ne se donne plus comme objet ou comme message que son destinataire va prendre tel quel et interpréter. Le destinataire modifie ce message.

La projection du destinataire à l'intérieur du message ne peut plus seulement être celle de l'instance du narrataire, telle qu'identifiée par la narratologie classique. Le glissement qui s'opère pour l'instance du narrataire, quel qu'il soit, est, symétriquement, subi par l'instance du narrateur. L'ensemble des instances définies par la narratologie classique risque bien d'être bousculé, remis en question. Il faudra se demander dans quelle mesure la narratologie est apte à embrasser la bande dessinée numérique, en tout cas la partie de la bande dessinée numérique qui nous intéresse. Si elle s'avère insuffisante, comme plus tôt les théories traditionnelles de la bande dessinée, il faudra envisager, là encore, de nouveaux outils. Cela n'éliminerait toutefois pas une autre interrogation sous-jacente : si la narratologie n'était pas apte à rendre compte de la bande dessinée numérique, peut-être serait-ce un défaut de la narratologie vis-à-vis de cet objet, mais on peut aussi penser que cela serait dû à un défaut dans la bande dessinée numérique de l'objet auquel se consacre la narratologie : la narration en serait peut-être absente. Sans trop nous avancer sur nos prochains développements, nous pouvons déjà évoquer l'hypothèse d'une « narration qui ne serait pas seule ».

187. Bien sûr, en disant cela, nous assumons de placer la bande dessinée dans le giron du récit : sans ignorer les aspects et les formes plus poétiques de bande dessinée, sur lesquels nous reviendrons d'ailleurs, ceux-ci restent marginaux.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Partie III

Le récit dessiné interactif entre narration et poésie

Propositions pour une approche narratologique de la bande dessinée numérique

On observe une certaine corrélation entre les différentes catégories d'interactivité de notre grille, qui est aussi une échelle du degré d'implication du lecteur, et les niveaux sur lesquels le lecteur peut jouer dans le récit. Ainsi, même si la corrélation ne suppose pas une superposition parfaite des catégories d'interactivité et des niveaux ciblés par le jeu, on pourra estimer, grossièrement, qu'à une interactivité exogène-ajoutée correspond un jeu sur le dispositif de réception, à des interactivités exogène-intégrée et endogène-ajoutée correspond plutôt un jeu sur l'histoire et la structure narrative, enfin à une interactivité endogène-intégrée correspond plutôt un jeu dans la diégèse. Quelque soit son niveau d'implication et le type d'interactivité, et nonobstant des exceptions parmi les dispositifs exogènes-ajoutés[1], le lecteur est devenu lectacteur. Il est *a minima acteur de sa consultation*, de sa lecture, nécessairement non passive en ce qu'il peut en modifier les conditions de réception. Plus précisément : les conditions *structurelles* de réception. En intervenant sur le support, sur l'affichage (zoom, déplacement de fenêtre, etc.), c'est-à-dire à un niveau pourtant strictement fonctionnel, il modifie le dispositif par lequel l'œuvre se donne à percevoir et, *in fine*, le dispositif de l'œuvre tout entière – en comparaison, le livre n'ouvre pas à une intervention portant sur les conditions de réception, qui renverrait à quelque action absurde nécessitant l'arrachage de pages pour les permuter, par exemple. À un autre degré d'implication, le lecteur est *acteur de l'actualisation de l'œuvre*, agissant sur elle *comme* un créateur, jouant « à être » un auteur. Il participe alors à la production d'une occurrence, d'une instanciation de l' « œuvre-amont », sorte de version personnalisée et unique de cette dernière, que Couchot nomme « œuvre-aval ». À un niveau supérieur encore, le lecteur est acteur *à l'intérieur de la fiction*, endossant un rôle prévu pour lui, participant et vivant les événements comme un protagoniste à part entière de l'histoire racontée. Il joue ce rôle suivant un scénario dont il n'a pas connaissance, mais qui est bien là, littéralement programmé, avec les règles du jeu pour didascalies.

D'ailleurs, c'est le *gameplay* qui prend en charge le lectacteur, quelque soit l'élément sur lequel il agit, quelque soit le niveau dans lequel il intervient. Dire cela, c'est répondre à la question de la prise en charge du spectateur, et ce d'un point de vue technique. Qu'en est-il maintenant en terme de narration ? En étudiant la manière dont récit et jeu s'articulaient dans le récit dessiné interactif, c'est sur la mise en tension du récit par le *gameplay* que nous nous sommes penché. La question qui vient

1. Reprenons l'exemple du *Turbomédi*a. On ne peut parler de lectacture si le dispositif implique de passer machinalement à la diapo suivante. Par contre, si le dispositif implique une certaine rythmique, et implique que le lecteur suive une certaine partition, il devient alors acteur de sa lecture : lectacteur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

immédiatement après est la suivante : « quelle forme de narration particulière inaugure la mise en tension du récit par le *gameplay* ? »

Nous avons vu que le récit se jouait alors dans la tension entre les règles et la structure formelle du dispositif, et la liberté d'action du lectacteur dans ce cadre. Le récit interactif a pour modalité de réception la lectacture qui produit une situation de *gameplay.* L'introduction de cette notion ne va pas de soi dans le champ du récit : quelle forme de narration particulière découle du *gameplay* ? Parler de narration apparaît comme une suite logique à nos développements. D'un côté, nous avons évité de prendre part au débat stérile quant à la nature de la bande dessinée la plus interactive. Nous ne l'avons pas cantonnée au jeu ou au récit mais avons affirmé que les deux pouvaient s'articuler dans une même œuvre. D'un autre côté, implicitement, nous avons toujours assimilé la bande dessinée numérique au récit, et avons extrapolé nos études au récit interactif, dessiné ou non. Cela doit être justifié avant d'aller plus loin. Serge Bouchardon n'esquive pas non plus cette question dans son ouvrage *Littérature numérique, le récit interactif* – dont la lecture a été déterminante pour toute la troisième partie de cette thèse. Le récit interactif, littéraire en l'occurrence, revêt beaucoup d'atours du jeu vidéo. Si on peut encore parler de récit, au nom du fait que récit et jeu peuvent s'articuler, pourquoi néanmoins parler *prioritairement* de récit, pourquoi mettre le récit au premier plan ? Bouchardon choisit de s'en tenir provisoirement au « […] critère discriminant de la narration : s'il y a présence de jeu dramatique dans l'œuvre, pour que l'on puisse parler de récit interactif, ce jeu dramatique doit être *au service* d'une narration (et non l'inverse) : un narrateur, avoué ou dissimulé, prend en charge le récit. »[3] En l'étendant aux trois niveaux de la lectacture identifiés plus haut, et pas seulement au jeu dramatique, nous aurions pu employer cet argument nous aussi. Toutefois, il a été mis au second plan face à un argument plus fort, tenant en un fait absolument prosaïque : l'ensemble du corpus traduit une volonté des auteurs de *raconter* avant tout autre chose, avant de *faire jouer* – et le jeu est alors au service de la narration, ce qui ramène à l'argument de Bouchardon, mais uniquement dans un second temps. Je partage d'ailleurs cette volonté dans ma pratique, bien que cela ne se perçoive pas toujours dans les solutions radicales que je mets en place.

S'il y a récit, il y a narration ; s'il y a narration, il y a narrateur ; s'il y a narrateur, il y a narrataire. Or, en intervenant à différents niveaux du récit, le lectacteur prend une place particulière : il participe à la construction, au niveau de la structure comme du contenu, du récit dont il est le destinataire. Il est à la fois énonciateur et destinataire. Comment se répercute cette étrange position à l'intérieur

2. Serge Bouchardon, *Littérature numérique: le récit interactif*, Paris, Hermès Science : Lavoisier, 2009.
3. *Ibid.*, p. 28.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

du récit, au niveau de la narration ? Quelle instance prend en charge cette intervention ? Est-elle seulement prise en charge ? C'est là une première série de questions que cette situation inédite pose et que nous allons aborder. Nous dessinerons les premiers contours d'une narratologie propre à la bande dessinée numérique, permettant réellement de l'embrasser, en redéfinissant si nécessaire les instances traditionnelles. Dans un deuxième temps, nous compléterons cette première approche en nous intéressant à la structure narrative. Il ne suffirait pas d'aborder les instances de la narration pour prétendre produire une narratologie suffisante du récit dessiné interactif. Ce récit présente en effet des particularités au niveau de sa structure : il est discontinu. Que l'on pense seulement à la figure du « choix de parcours », et nous serons amené à repenser les notions de chaînage et de séquence.

1. Narratologie de la bande dessinée

Il faudra, pour répondre aux questions soulevées ci-dessus et en déterminer tous les enjeux, échafauder une théorie de la narration et du récit propre à la bande dessinée numérique, comme d'autres ont pu conceptualiser une narratologie littéraire ou filmique. Si la bande dessinée est première, irradiant la bande dessiné numérique, comme nous le montre le corpus, il sera une fois de plus aussi pratique qu'indispensable (inéluctable?) de partir de celle-ci et, une fois de plus, des propositions de Thierry Groensteen.

Les travaux scientifiques en ce qui concerne l'analyse des mécanismes narratifs à l'œuvre dans la bande dessinée sont encore rares[4]. Ou plus exactement, si on s'est déjà très largement penché sur les mécanismes conduisant à produire une narration par un enchaînement de séquences d'images fixes juxtaposées sur des planches, de même que sur les « codes » visuels et verbaux de la bande dessinée, et de la façon dont tous, articulés les uns avec les autres, font *système*, peu de choses ont été dites d'une approche narratologique plus générale et interrogeant le récit de bande dessinée plutôt que la « technique » narrative de la bande dessinée. À ce jour, l'étude la plus riche en la matière est celle menée par Thierry Groensteen dans *Bande dessinée et narration*[5], faisant suite à *Système de la bande dessinée*[6]. Une fois encore, nous lui serons redevable des appuis théoriques qu'il nous offre, lesquels constituant pour nous le fondement d'une étude de la narration dans la bande dessinée numérique, au sens restreint que nous avons choisi de donner à cette expression dans la présente

4. Derik Badman en fait la récapitulation et donne de solides pistes de réflexion sur la focalisation dans la bande dessinée : Derik Badman, « Points de Vue. Narration, focalisation et ocularisation dans les récits en bande dessinée. », *Du9*, 2010, http://www.du9.org/dossier/points-de-vue/, consulté le 10 octobre 2013. La version originale est parue dans l'*International Journal of Comic Art*, vol. 12, n°2/3, 2010, traduction pour Du9 par Xavier Guilbert.
5. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*
6. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

thèse. Comme nous l'avons fait avec *Système de la bande dessinée*, nous effectuerons là encore une relecture de ses propositions théoriques concernant la bande dessinée, à la lumière de la bande dessinée numérique. Cependant, cette fois, cette seule relecture ne suffira pas : il faudra déployer de nouveaux concepts – en emprunter à d'autres disciplines – pour conceptualiser les déplacements opérés par les technologies. Ce regard narratologique que nous souhaitons porter sur la bande dessinée numérique implique que nous considérions qu'elle produit des récits et qu'elle relève de la narration. Nous prenons les mêmes précautions que Groensteen en précisant que nous n'ignorons pas qu'il existe une bande dessinée abstraite ou poétique, à tout le moins certaines œuvres qui ne convoquent pas (uniquement) la narration (n'en font-elles pas moins récit ? C'est une autre question...). Néanmoins, nous prenons acte que la très grande majorité de la bande dessinée prétend raconter, « faire le récit de quelque chose ». Sous cet aspect quantitatif, il en est de même avec la bande dessinée numérique, mais on pourrait tout de même nous faire une objection. En effet, nous verrons que les concepts que nous déploierons pour qualifier la narration dans la bande dessinée numérique n'apparaissent, pour l'essentiel, que dans les œuvres « les plus interactives », donc qui tendent déjà vers la marge et à être « autre chose » que de la bande dessinée numérique : du jeu vidéo, par exemple. Il faut toutefois éviter des confusions ou assimilations trop rapides. Si la bande dessinée interactive tend vers cette marge « expérimentale », toute bande dessinée numérique « expérimentale » ne sortira pas pour autant du giron du récit : en réalité, c'est le récit lui-même qui sera soumis à l'expérimentation. De même, la bande dessinée numérique peut tendre vers des formes plus poétiques ou abstraites que narratives, à l'instar, peut-être, du *click and drag* de Randall Munroe[7], que nous avons présenté sans dire que l'exploration d'une « case infinie » qu'il propose confine à la rêverie. D'ailleurs, nous verrons que la bande dessinée numérique est largement travaillée par des formes de poésie qui, sans se substituer à la narration, sont vouées à prendre une place importante. Toutefois, de manière générale, la production elle-même, le corpus, nous autorisent à penser que la bande dessinée numérique cherche avant tout à raconter ; et, faut-il le redire, je cherche également à raconter, aussi radicales que puissent être les formes que j'emploie dans ce but. Autre objection : ces bandes dessinées numériques les plus radicales sont aussi minoritaires. Nous avons conscience que nous ne pourrons en tirer des généralités applicables à l'ensemble de la bande dessinée numérique, y compris dans son sens restreint. Mais ce sont aussi ces œuvres-là qui questionnent les procédures de la narration et nous n'oublions pas qu'elles intègrent un autre ensemble qu'elles peuvent aider à éclairer : celui des récits interactifs.

7. Randall Munroe, « Click and Drag », *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Perspective narratologique donc. Et comme Groensteen, nous nous inscrivons dans la lignée de Gérard Genette, Paul Ricoeur ou encore André Gaudreault, dans une « narratologie de l'expression » par opposition, bien sûr, avec cette autre branche de la narratologie qu'est la « narratologie du contenu ». On comprendra aisément ce positionnement puisque la narratologie de l'expression « s'occupe d'abord et avant tout des formes d'expression par le biais desquelles on raconte : formes de la manifestation du narrateur, matières de l'expression mises en jeu par tel ou tel médium narratif (images, mots, sons, etc.), niveaux de narration, temporalité du récit, point de vue, entre autres. »[8] Or, notre problématique, comme le *leitmotiv* artistique dans lequel elle s'enracine, présuppose que les modalités de la narration sont directement dépendantes du support, du médium, de la forme, de la technique, des outils, etc. Aussi, comme André Gaudreault et François Jost, il apparaît comme une évidence de nous intéresser à la narratologie de l'expression « en raison même de la priorité que nous accordons au médium […] par le truchement duquel le récit est d'abord mis en forme, puis livré »[9] . Et nous entérinons ainsi, à nouveau, le fait de dire que l'organisation et l'émergence du récit sont dépendantes du médium et de son support. Cherchant à prouver, en montrant comment, que la technologie participe de la narration, il nous faudra démontrer réciproquement que la narration, ou la narrativité – terme que nous employons peu mais qui reste intéressant en raison de la nuance qu'il suppose, celle d'une narration en train de se faire autant que d'une narration potentielle, qui peut éventuellement se faire – de la bande dessinée numérique est bien affaire d'expression, de forme, de support, de technique.

Avant tout, prenons le temps de retracer à grands traits les propositions narratologiques formulées par Groensteen à l'égard de la bande dessinée.

Groensteen trouve chez Gaudreault ce que la narratologie littéraire ne lui offre pas : une étude de la narration dans un médium « polyphonique » qui repose sur plusieurs régimes d'énonciation. La bande dessinée donne à voir et, disons-le, à entendre, tant le textuel y est avant tout verbal : si elle reste monosensorielle, passant par le seul canal de la vue, elle croise deux modalités d'énonciation différentes à travers le texte et l'image. Après avoir exposé un condensé des infinies nuances théoriques que connaît la narratologie de l'expression, Groensteen reste attaché à la *doxa* la plus répandue, qui postule l'existence d'un narrateur qu'elle considère comme une instance abstraite, qui se distingue de l'auteur, et qui émet – car il s'agit bien ici d'une perspective communicationnelle – le message. Ce dernier est destiné à une instance tout autant virtuelle, celle du narrataire, qui fait tampon entre le récit

8. André Gaudreault et François Jost, *Le récit cinématographique, Paris, Nathan, 1990, p.12.*
9. *Ibid., p. 12.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

et le lecteur ou spectateur auquel le récit ne s'adresse pas nécessairement[10]. Suivant Gaudreault et Jost, Groensteen reconnaît l'existence d'un niveau intermédiaire entre l'auteur et les différentes instances responsables de la narration, un « narrateur fondamental », qu'il appelle simplement « narrateur ». Nous suivrons la même ligne, essentiellement par souci de clarté et pour parler une langue commune. Postuler un narrateur c'est, comme le rappelle Groensteen, postuler un point de vue, une perspective sur les éléments racontés, ainsi que des traces (les « déictiques » de Genette) laissées dans le récit par ce narrateur : les traces d'une certaine subjectivité – feinte : il ne s'agit pas de personnifier ou d' « humanoïser » le narrateur.

Remarquant que la bande dessinée n'autorise pas l'effet d'effacement du narrateur, contrairement au récit cinématographique, Groensteen pose la question initiale de savoir si le « dispositif énonciatif de la bande dessinée appelle la notion de narrateur, et de quelle façon »[11]. Il vise l'élaboration d'une narratologie propre à la bande dessinée, qui ne soit pas une transposition de concepts issus de la narratologie littéraire ou filmique. Il va ainsi traiter des questions de focalisation et déterminer quelles sont les instances narratives de la bande dessinée, leurs fonctions et leurs fonctionnements. Deux instances narratives sont identifiées : le « monstrateur » et le « récitant ». Le monstrateur, qui se fait « monstrateur iconique », est responsable de la « mise en dessin ». Le récitant prend en charge le texte narratif quand il existe. Ces deux instances constituent à un niveau supérieur le « narrateur fondamental », appelé simplement « narrateur », qui est chargé non seulement de la « mise en chaîne » décrite par Gaudreault, mais de toutes les opérations « arthrologiques », pour reprendre la notion groensteenienne, assurant l'articulation des images et des séquences, de l'iconique et du textuel, la mise en page et le tressage. On notera que, dans sa volonté de ne pas multiplier inutilement les instances, il n'attribue pas la délivrance des propos et pensées des personnages à une instance spécifique, mais en fait une opération partagée entre le récitant (pour le discours indirect) et le monstrateur (pour le discours direct et donc littéralement *dessiné* dans les bulles).

En ce qui concerne les questions de focalisation, il accepte en bloc et emprunte à Jost et Gaudreault leurs théories. Si l'image filmique admet une focalisation et une ocularisation – Groensteen préfère parler de « foyer perceptif » – la bande dessinée les admet également et à l'évidence toutes deux. Elles concernent respectivement ce qui est su du narrateur et ce qui est vu par lui. La principale nouveauté qu'il propose est une étude des « postures »[12] adoptées par le monstrateur et le récitant à l'égard du récit. En effet, si tous deux répondent de la même perspective focale et oculaire sur le récit, perspective

10. Comme le rappelle avec humour : Christine Montalbetti, « Narrataire et lecteur : deux instances autonomes », *in Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, vol.11, janvier 2004, en ligne : http://narratologie.revues.org/13, consulté le 04/08/2014.
11. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.,* p. 89.
12. *Ibid.,* pp. 98-104.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui est celle adoptée par le narrateur fondamental, le discours textuel et le discours iconique peuvent diverger par moment ou de manière plus systématique. Malgré leur nature, ces divergences ne sauraient relever de perspectives différentes sur le récit sans provoquer un conflit insoluble : comment le même récit pourrait-il être raconté depuis deux perspectives différentes en même temps (ou non alternativement) ; ou de manière plus concrète, comment une même vignette pourrait supposer deux points de vue différents ? La notion de posture permet de résoudre ce problème : plutôt que de mettre au compte du point de vue ou de la perspective ces divergences, il s'agit d'identifier l'attitude des deux instances narratives envers le récit, et cela en terme d'implication ou de neutralité, d'intervention ou de retrait, de tromperie ou de loyauté. Ainsi, en quelques propositions, Groensteen esquisse une narratologie de la bande dessinée synthétique, volontairement moins verbeuse que ses grandes sœurs filmique et littéraire, évitant l'expansion terminologique. Il en est de même lorsqu'il travaille à lister les différentes stratégies de modalisation du discours. Nous n'irons pas plus loin dans cet aperçu de cette nouvelle narratologie, nous n'en ferons pas non plus une critique détaillée ni ne lui apporterons de modifications. D'une part parce que ce n'est pas ici le lieu d'une telle démarche, d'autre part parce que nous ne la prenons pas comme objet mais bien comme appui conceptuel et méthodologique pour, à notre tour, élaborer l'embryon d'une narratologie de la bande dessinée numérique. Bref, quelles que puissent être les qualités ou faiblesses des propositions de la narratologie de la bande dessinée de Groensteen, nous lui accordons le mérite, dont nous sommes un heureux bénéficiaire, d'exister.

Contrairement à Groensteen, qui, tout en s'inspirant entre autres des théories de Gaudreault, n'a pas souhaité seulement déplacer des concepts de la narratologie filmique vers la bande dessinée mais a préféré élaborer de toutes pièces des notions adéquates, nous ne nous priverons pas, quant à nous, d'aller emprunter notre matériel théorique ailleurs. Ce n'est pas là manque d'ambition. Faut-il le répéter, la bande dessinée est première dans la bande dessinée numérique. Ou : la bande dessinée numérique prend forme *sur* et *autour* de la bande dessinée. De plus, elle se trouve à la croisée de différents média, qu'elle hybride ou vers lesquels elle tend. Ainsi, le premier contributeur à nos travaux sera évidemment Groensteen : ses propositions s'appliquent à tout ce qui relève de la bande dessinée dans la bande dessinée numérique. Et ce qui n'en relève pas, alors ? Ce qui n'en relève pas a pu être traité ailleurs : nous ferons des incursions chez les ludo-narratologues et les théoriciens du récit interactif. Qu'irons-nous leur emprunter ? Des réponses aux questions qui suivent au sujet du narrateur et du narrataire.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

2. Remise en cause des instances narratives traditionnelles

Il faut en effet voir que certaines bandes dessines numériques posent des problèmes inédits quand on les considère sous l'angle narratologique. La composante jeu repose sur des fondements bien différents de ceux sur lesquels repose le récit. Autrement dit, puisqu'il repose sur du jeu et est catalysé par les tensions internes au *gameplay*, le récit interactif, s'il est encore le produit d'une narration, voit cette narration prendre de nouvelles formes et modalités. La narration intègre le *gameplay*, le prend en charge. Elle prend donc en charge un espace ouvert et jouable, assurant la liberté contrôlée des interventions du spectateur dans l'œuvre. C'est bien au niveau de cette prise en charge que se jouent les modalités inédites d'une narration propre au récit interactif, puis à la bande dessinée numérique plus ou moins fortement interactive.

2.1. Le problème du narrateur

2.1.1. *Facebook Strip* n°2 : un exemple de double perspective narrative

Le cas du *Facebook strip* n°2 de Moon Armstrong[13] pose par exemple une question très pertinente. Initialement publiée sur la page Facebook de l'auteur, cette histoire exploitait ingénieusement la fonctionnalité « album photo » dans sa présentation de l'époque[14]. Son mode de navigation par défaut était celui du diaporama, case à case. Les quinze cases constituant ce court récit présentent un fond parfois blanc, parfois bleu, ou comportant des aplats géométriques. Dans certaines cases est dessinée en sus une passerelle métallique. Le personnage à tête de Lune – véritable avatar de l'auteur Moon Armstrong – n'apparaît que dans sept des quinze cases. Plus surprenant, il y apparaît sans continuité. Dans le mode de lecture case par case, il semble apparaître puis disparaître[15]. La succession des cases semble alors incohérente. Selon la grammaire des enchaînements de Scott McCloud, l'enchaînement des cases relève ici de la « solution de continuité » : « deux cases sont juxtaposées sans aucun rapport logique entre elles »[16]. Le héros est à la recherche d'un *Easter Egg*[17], qu'il ne parvient pas à trouver. S'adressant à lui-même, il invite le lecteur à « adopter un point de vue différent »[18] pour l'aider. Ou plus exactement, en faisant réfléchir « à haute voix » le personnage, c'est le narrateur, et non le personnage, qui tente de fournir un indice au lecteur. Immédiatement, la recherche de l'*Easter Egg*[*] n'est plus seulement l'activité du héros mais est également le nouveau jeu du lecteur. En réalité, c'est bien à ce dernier qu'il appartient de trouver l'*Easter Egg*[*]. Et il lui faudra bien adopter un autre

13. Moon Armstrong, *Facebook Strips,* n°2, originellement sur la page Facebook de l'auteur, aujourd'hui indisponible.
14. L'auteur a retiré cette histoire lorsque Facebook a modifié unilatéralement la mise en page des albums-photos, détruisant par-là même la mise en page de ce *Facebook strip* et le rendant caduc.
15. Après les quatrième et neuvième case, il faut en attendre quatre pour le voir à nouveau.
16. Scott McCloud, *L'art invisible, op. cit., p. 80.*
17. L'auteur a pris l'habitude de dissimuler des *Easter Eggs*[*] sur son blog et dans ses strips.
18. Extrait des propos du personnage dans la dernière case.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

point de vue, littéralement : la solution consiste à basculer du mode de navigation « diaporama » au mode d'affichage « aperçus ». Ce mode d'affichage des albums photos de Facebook dispose des miniatures des photos de l'album sous forme d'une mosaïque. La lecture case à case laisse donc place à une véritable planche de bande dessinée : les quinze cases retrouvent leur coprésence sur une même page. Cette deuxième lecture permet de trouver le fameux *Easter Egg*[*]. *Il s'agit d'un œuf de Pâque – traduction littérale de Easter Egg*[*] – géant qui chevauche les cases. La nouvelle disposition permet d'appréhender les quinze cases d'un seul coup d'œil. Les formes géométriques s'avèrent être les différentes pièces d'un puzzle, les fragments de l'objet recherché ainsi reconstitué.

Nous pouvons nous servir des propositions de Groensteen, en convoquant au besoin Gaudreault ou Genette, pour analyser ce strip. Il n'y a ici pas de récitant : les événements sont communiqués par la seule instance du monstrateur, et articulés par le narrateur fondamental, ou simple « narrateur » pour suivre la terminologie de Groensteen. Ce qui pose problème dans cet exemple, c'est un changement de perspective du narrateur, imputable à l'intervention du lecteur. La narration connaît donc deux formes et deux moments, précédant et succédant à l'intervention du lecteur.

Commençons par analyser les modalités de la narration lors de la première lecture, case à case. En ce qui concerne le point de vue, conformément aux propositions de Groensteen, nous distinguons entre focalisation et foyer perceptif. Concernant le foyer perceptif, deux hypothèses sont envisageables. Le monstrateur voit l'une après l'autre différentes parties d'un décor, dans lequel vient à sept reprises s'inscrire le protagoniste, sans qu'il soit possible de dire ni où, ni pourquoi, ni comment il a disparu entre les cases n°4 et 9 puis 9 et 14. Il apparaît soudain dans telle ou telle case et disparaît dans la suivante. On peut considérer ce point de vue comme relevant d'une *ocularisation zéro* au sens où la présentent Gaudreault et Jost[19] : le narrateur balaie ce décor du regard et parfois le protagoniste y est présent. C'est une succession d'instantanés de ce balayage qui nous est donnée à voir. Une seconde hypothèse, que nous estimons plus juste, consiste à identifier ici une *ocularisation interne secondaire*, toujours au sens où Gaudreault présente ces différentes modalités de point de vue. En effet, les « raccords », si tant est qu'on l'on puisse employer ce terme, en tout cas les articulations entre les cases présentant un décor vide et celles montrant le protagoniste, laissent à penser que ce que le narrateur voit n'est autre que ce que le protagoniste voit de ce décor, dans lequel il est présent en un certain endroit – et donc dans certaines cases seulement. On pourrait d'ailleurs essayer d'identifier

19. André Gaudreault et François Jost, *Le récit cinématographique*, op. cit., p. 129.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

également quels types d'articulations entre les cases – que nous pourrions aller chercher chez Scott McCloud – permettent les passages entre les choses vues et la source du regard.

En ce qui concerne la focalisation, les choses s'avèrent un peu plus difficiles à cerner. Si l'on s'en tient à dire que nous avons affaire à une ocularisation de type *interne secondaire*, on ne peut pour autant postuler une focalisation interne. Si ce que voit le narrateur est ce que voit le personnage, cela ne signifie pas pour autant que ce que dit le narrateur se limite à ce que sait le personnage. *A priori*, le personnage est, comme le lecteur, confronté à un mystère. Pourtant, il va donner cet indice, à destination du lecteur, mais dans une formulation bien particulière qui suggère bel et bien qu'il ne sait rien : « adopter un point de vue différent pour découvrir l'easter egg qu'il disait ! » Le personnage ne sait rien, mais le monstrateur inscrit l'indice dans la bulle, dans les propos, ou pensées, du personnage. Nous aurions donc affaire à un narrateur qui en dit plus que ce que sait le personnage. En conséquence, sa perspective sur le récit relèverait de la *focalisation zéro.* Cependant, il nous semble plus juste de postuler ici une *focalisation interne*. Le narrateur ne montre et ne dit que ce que voit et sait le personnage. Il voit depuis son point de vue sur la passerelle ; il délivre l'énigme telle que la connaît le personnage. Mais ce qui est une énigme pour le personnage est un indice adressé au lecteur et s'apparente alors à ce que Genette a nommé la *paralepse*. Le narrateur apparaît derrière le personnage pour nous en dire momentanément un peu plus que ce qu'il devrait savoir depuis son point de vue « principal ». Cela altère un instant la *focalisation interne* qui régit l'ensemble de ce court récit sans pour autant changer de focalisation sur la durée. En résumé, on peut faire l'hypothèse que le narrateur en voit et en sait autant que le personnage mais en énonce momentanément plus (si on estime que l'indice qu'il donne excède ce que sait le personnage encore perdu).

À la seconde lecture, sous forme de mosaïque, l'intervention du lecteur réorganise complètement la narration. Ce que voit le narrateur, et dont il délègue la monstration au monstrateur, c'est un personnage circulant sur une passerelle : en employant toujours les termes de Gaudreault, on parlera d'*ocularisation zéro*, ou *foyer perceptif zéro* selon le terme privilégié par Groensteen. En terme de focalisation, la chose est claire : le narrateur en dit directement bien plus que n'en saura jamais le personnage, toujours occupé à sa recherche. Il nous présente directement l'œuf de Pâques géant. Le narrateur sait où il se trouve, il le dit, ou plutôt le montre au spectateur, mais le personnage reste dans l'ignorance. *Focalisation zéro*.

Ce *Facebook Strip* n'est pas un dispositif qui présente deux récits différents. On pourrait dire qu'il présente deux versions différentes d'un même récit, dont les événements sont narrés différemment,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

selon des perspectives différentes. Cela reste inexact, car, en quelque sorte, « accidentel ». S'il y a bien un « avant » et un « après » à l'intervention du lecteur, et que cette intervention, dans cet exemple, revient à produire une autre version du récit, il faut voir que l'intervention ne fait que découper un même récit en deux moments. L'intervention du lecteur fait partie du récit. En effet, le récit ne s'arrête pas à la quinzième « diapo » du diaporama, dans ce qui serait une « première version » de l'histoire ; ni en bas à droite de la planche, dans ce qui serait une « deuxième version » de l'histoire. Le récit commence à la première case du diaporama, demande une intervention du spectateur à mi-parcours, et se termine à la fin de la planche qui apparaît suite à l'intervention. Il n'est conclu qu'avec la découverte de l'*Easter Egg*[*] par le spectateur. Aussi, il se passe quelque chose d'inédit dans le rapport entre l'instance « virtuelle » du narrateur et la présence bien réelle du spectateur. D'un point de vue théorique, jamais le lecteur ne peut en savoir moins que le narrateur – ou alors il n'a pas « suivi » l'histoire – et jamais il ne peut en savoir plus – qui le lui aurait dit ? On objectera que le lecteur peut émettre des hypothèses, faire des déductions à partir de certains éléments donnés par le narrateur, car, après tout, *Lector in fabula est*. Nous répondrons comme Genette qu' « il ne faut pas confondre l'*information* donnée par un récit focalisé et l'*interprétation* que le lecteur est appelé à lui donner (ou qu'il lui donne sans y être invité). »[20] Nous ajouterons, en ce qui nous concerne pour la suite, que ces savoirs sont produits en son for intérieur et ne rejaillissent pas de manière tangible sur le récit. Face à cette équation que nous venons de poser, qui voit une égalité stricte entre ce que voit/montre et ce que sait/dit le narrateur d'une part, et ce que voit et sait le lecteur d'autre part, l'intervention du lecteur dans ce strip déroute. En basculant d'un mode de narration à l'autre et en réorganisant la page, le lecteur produit un savoir. Étrange basculement que celui-ci : ce n'est plus le narrateur qui donne à voir et qui dit les choses au lecteur, c'est le contraire qui se produit.

La situation inédite à laquelle convie ce *Facebook strip* permet d'élaborer une hypothèse pour répondre au problème ainsi posé. L'intervention du spectateur dans l'œuvre lui confère un certain pouvoir. C'est à lui que revient le privilège d'actualiser l'œuvre, ce qui revient tout simplement à lui donner vie. C'est ce qui se passe avec le *Facebook Strip* : le lecteur modifie l'œuvre en intervenant sur son mode d'affichage[21] ; ce qu'il obtient et voit est une actualisation unique de l'œuvre, et chaque lecteur aura accès à une actualisation de l'œuvre qu'il aura générée. Il joue le rôle de co-auteur, assurant la complétude de l'œuvre. Edmond Couchot voit dans ce phénomène une réelle coopération

20. Gérard Genette, *Discours du récit*, Paris, Seuil, 2007, p. 203.
21. Où une intervention portant uniquement sur le dispositif de réception a des répercussions énormes dans l'appréhension du récit. En passant d'un mode « case à case » à un mode « planche », c'est toute l'arthrologie de ce court récit qui est réorganisée. Finalement, cette intervention ne porte pas uniquement sur le dispositif de réception : en second plan, elle porte aussi sur la structure narrative. C'est pourquoi le rôle joué par le lectacteur y est bien celui d'un co-auteur, chargé du découpage et de la composition de la planche.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

entre l'auteur de l'ensemble du dispositif, qualifié d' « œuvre-amont », et le spectateur, auteur d'une actualisation de ce qui devient l' « œuvre-aval ». L'auteur et le spectateur deviennent respectivement « auteur-amont » et « auteur-aval ». Nous avons déjà discuté cette proposition et réfuté l'idée d'une réelle co-auctorialité, et même celle plus nuancée et que développe Couchot lui-même, d'une délégation d'une partie de la création par l'auteur au spectateur. Nous estimons en effet, comme Anne Cauquelin, que « le fait que l'internaute entre dans le monde que son intervention peut – ou non – transformer n'en fait pas un coauteur car l'œuvre est construite de telle façon qu'elle comprend cette entrée (et l'effet qu'elle peut avoir) comme un élément de son dispositif. »[22] Nous avons cité également François Schuiten et Benoît Peeters dont les propos sont, en substance, les mêmes que ceux de Jean-Pierre Balpe : « [l'interactivité] laisse croire à son spectateur qu'il possède une maîtrise sur l'œuvre alors qu'il ne possède que la maîtrise que le concepteur du modèle veut bien lui accorder »[23]. Tous pointent l'aspect illusionniste du pouvoir auctorial que délivrerait l'interactivité. Nous avons préféré suivre Jean-Louis Weissberg et parler comme lui de « spectacteur » ou de « lectacteur », soulignant le degré intermédiaire de l'intervention du lecteur, ni auteur, ni simple lecteur, et *dont la participation est mise en scène* par l'auteur.

Toutefois, le *rôle* de co-auteur, que peut être amené à jouer le lectacteur, en fonction du niveau du récit sur lequel il intervient, augure d'un schéma inédit que nous ne pouvons ignorer dans le cadre de cette étude. En effet, s'il y a une délégation première de l'énonciation de l'auteur au narrateur[24], on peut légitimement envisager qu'il y ait une même délégation du côté du co-auteur, et supposer une forme de co-narrateur. En d'autres termes, plutôt qu'un pouvoir partagé ou alterné de l'auteur et du lectacteur sur le même narrateur, l'intervention du lectacteur se traduirait dans l'apparition d'une nouvelle instance narrative : celle d'un second narrateur. Deux narrateurs entreraient donc en concurrence à l'intérieur du récit interactif, adoptant chacun une perspective différentes sur les faits. Un même récit vivrait donc une concurrence interne entre deux narrations et serait le résultat de cette concurrence. La narratologie classique, fondée sur les travaux de Genette, établit que le récit peut être porté par plusieurs voix. Ainsi, le narrateur premier (*extradiégétique*) peut se voir éclipsé, pour un temps donné, par le narrateur d'un « récit dans le récit », soit un narrateur *intradiégétique*. Ce n'est pas de ce genre de second narrateur dont il est question ici : l'hypothèse est celle d'un second narrateur qui assure l'énonciation au même niveau que le narrateur fondamental, en le remplaçant

22. Anne Cauquelin citée par Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines, dans les arts et la communication, op. cit.*, p. 237.
23. Jean-Pierre Balpe cité par Edmond Couchot, *Ibid.*, p. 235.
24. Cela ne signifie pas que l'on identifie le narrateur à l'auteur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

plus ou moins momentanément. L'hypothèse est donc celle de *deux narrateurs extradiégétiques* et suppose une forme de mise en concurrence entre eux.

2.1.2. L'hypothèse du co-narrateur

2.1.2.1. Une narration du conflit

Nous l'avons dit, les interventions du lecteur dans le *Facebook strip* ont pour conséquences et pour buts tout à la fois de réagencer les cases (il y aurait un co-narrateur qui « remettrait en chaîne »), de relire l'histoire depuis un nouveau point de vue (il y aurait un co-monstrateur qui redélimiterait ce qui est montré, que ce soit en restreignant le champ ou, comme ici, en l'élargissant) et d'en apprendre plus (grâce au réagencement des cases et à l'élargissement au sens propre du champ de vision, nous découvrons l'*Easter Egg*[*]). Autant de différences entre un avant et un après qui nous autorisent à postuler l'existence d'un second narrateur. Dans cette perspective, ce sont les « re- » qui sont intéressants : re-mettre en chaîne, re-délimiter, ré-agencer. Il s'y dessine un conflit entre deux perspectives sur le même récit et donc entre deux positions du narrateur, précisément comme s'il y avait deux narrateurs différents. Le co-narrateur vient littéralement défaire ce que le narrateur avait mis en place pour mieux re-faire autre chose après. Image grossière mais parlante : c'est exactement comme si le narrateur, conteur délégué envoyé devant son auditoire par l'auteur, se voyait administrer une correction par un rival, un conteur concurrent envoyé devant le même auditoire par le lecteur. Ou, si l'on veut éviter d'employer des termes trop proches de nos problématiques et pouvant donc prêter à confusion, on peut voir dans le narrateur un brave petit soldat chargé par son général d'auteur d'agir sur le terrain, et qui est mis en déroute par un adversaire envoyé par le lecteur. Il se joue une bataille entre deux rivaux pour coloniser et surtout administrer un même territoire : celui du récit.

De prime abord, la bataille qui se joue est essentiellement extérieure au récit : ce sont les auteurs amont et aval qui veulent prendre le contrôle. Ce sont les tensions entre la liberté provisoire accordée par l'auteur-amont, son désir de contrôle final, l'expérience de la participation vécue par l'auteur-aval et son désir de la développer qui tiraillent le récit – nous avons à ce sujet rapporté les observations de Caroline Angé. Dire cela, c'est supposer deux choses. D'abord, c'est supposer que le récit interactif, dessiné ou non, est nécessairement déterminé par un conflit entre l'auteur et le lecteur ; que ce qui se joue entre ces deux-là relève systématiquement de la discorde ou de la contradiction. Donner, même provisoirement, le contrôle au lecteur, c'est courir le risque de le voir garder ce contrôle. L'image utilisée par Julien Falgas, assimilant le récit à l'objet d'un pari de la part du « conteur », est d'autant plus pertinente que le récit interactif laisse croire au lecteur qu'il pourrait remporter la mise. Ensuite, c'est supposer que ce conflit se voit incarné dans le récit à travers des instances elles-mêmes en

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

conflit ; c'est donc supposer que le récit est défini par un jeu de tensions ou d'équilibres avant de l'être par une quelconque structure – le conflit pouvant néanmoins être structurant, découpant par exemple le *Facebook strip* de Moon Armstrong en deux parties.

D'une autre manière encore, cela pourrait signifier que le conflit pour la prise de pouvoir entre l'auteur et le lectacteur se trouverait fictionnalisé à travers des situations conflictuelles internes à la diégèse. N'y a-t-il pas conflit dans le *Facebook Strip* de Moon Armstrong, entre une situation de recherche de réponse, et une situation dans laquelle la réponse est connue (trouvée) ? Dans le chapitre « Dieux » de *Prise de tête*, le conflit apparaît dans la comparaison de deux situations – la rencontre avec Dieu et celle avec le Diable – quand bien même cette comparaison permet de conclure sur une ressemblance certaine des deux situations. *Romuald et le tortionnaire* est tout entier fondé sur l'idée du conflit : entre la vraie vie de Romuald et sa vie fantasmée – à l'instar du conflit qui règne dans *Mulholland Drive* –, entre désordre (des souvenirs, sa folie) et remise en ordre (rétablissement des souvenirs, suicide). Le tueur à gage de *The Killer* ne vit-il pas une situation de désordre mental qui, le temps d'une dérive de son esprit, le fait viser n'importe quel quidam dans la rue (intervention du spectateur) ? Seul une reprise de contrôle, une remise en ordre, quand le *gameplay* interdit au spectateur de tirer, le ramène à sa mission et à sa vraie cible. De même, la co-construction du rythme lors de la lecture d'un *Turbomédia* – que nous avons donné plus tôt en exemple – ne relève-t-elle pas déjà d'une lutte entre l'auteur et le lectacteur, pour un contrôle du rythme du récit ? Cette activité normalement dévolue au narrateur fondamental se retrouve comme éclatée, le narrateur fondamental imprimant un certain rythme quand un second narrateur en imprime un autre.

Nous avions déjà fait le constat que l'irruption d'une forme de *gameplay* dans le récit faisait émerger celui-ci dans la tension entre liberté et contrôle ; contrôle prêté au lecteur et reprise de contrôle par le programme (et, *in fine*, par l'auteur du programme). Nous pouvons désormais attribuer deux fonctions – ou conséquences ? – au *gameplay.* D'une part, il définit une *narration du conflit*, opposant deux narrateurs : le récit interactif semble nécessairement produit par ce conflit. Le co-narrateur incarne une instance qui « met en désordre », face à un narrateur fondamental qui met en ordre, générant alors le conflit. La réciproque est possible : le narrateur fondamental de *Romuald et le tortionnaire* montre les souvenirs de Romuald (chapitre 1) dans leur plus grande confusion visuelle et mentale. C'est le co-narrateur qui assure la remise en ordre par un redécoupage de la page originelle. D'autre part et ce faisant, il opère une fictionnalisation de l'opposition auteur-lectacteur. Le conflit entre l'auteur et le lectateur, *a priori* externe au récit – mais c'est un raccourci de dire cela, dans le sens où auteur et lectacteur sont tous deux éléments du dispositif – est traduit en termes non

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

seulement narratifs, mais potentiellement diégétiques, dans une situation de conflit. Les irruptions du lectateur dans le récit le mettent en crise. Elles y agissent soit comme des éléments déclencheurs ou perturbateurs (mise en crise, en désordre), soit comme des éléments assurant la résolution d'un conflit ou d'une perturbation (remise en ordre, résolution de la crise). Elles sont en cela des noyaux effectifs de la narration.

2.1.2.2. Fictionnalisation du conflit entre l'auteur et le lectacteur

La fictionnalisation du conflit pose un problème déterministe. Le conflit fictionnel est-il une conséquence nécessaire au conflit que le dispositif met en place entre le lectacteur et l'auteur, ou est-ce le conflit entre le lectacteur et l'auteur qui comble un besoin organique de la fiction ? À noter que nous employons ici fiction par métonymie, comme substitut de « récit de fiction ». Nous pourrions aussi parler de « diégétisation du conflit ». Seule la genèse des œuvres peut nous permettre de trouver une réponse. L'ensemble des conflits et tensions qui se joue dans l'œuvre numérique est en effet imputable à la mise en exergue ou la pleine prise en considération par l'artiste des relations, parfois contradictoires, d'interdépendance entre contenu et interface, entre conventions et inventions, entre nature « orwellienne » du langage informatique et liberté ménageable par le biais de ce même langage. Une approche critique, telle celle que je revendique, des outils, et, qui plus est, exploratoire de ces contradictions, place au premier chef le spectateur dans un espace de confrontation, par le jeu, avec ces contradictions. Aussi, c'est en second lieu que l'exploration de ces contradictions semble devoir me mener à les déporter à l'intérieur même de la fiction. C'est là le fonctionnement le plus courant de la création sous contrainte : la contrainte rejaillit, lors de son application, à l'intérieur du récit ou de la fiction, dévoilant par réflexivité la nature conflictuelle de ce mode de création. C'est aussi ce qui rend difficile l' « élévation » du récit conçu sous contrainte formelle au-delà de la seule anecdote ; et qui rend difficile également son extension dans la durée, sa tenue sur la longueur. C'est en tout cas un défi que je me plais à essayer de relever.

2.1.3. L'hypothèse de l'arbitre

2.1.3.1. Question de la prise en charge du lectacteur dans la narration

Revenons-en à la narration. Il y aurait donc, en ce qui concerne le récit et la bande dessinée interactifs, deux niveaux que nous pourrions appeler, en faisant référence à la terminologie proposée par Couchot, « narrateur-amont » et « narrateur-aval », chacun se présentant respectivement comme « instance déléguée » de l'auteur-amont et de l'auteur-aval. À vrai dire, pour séduisante que soit cette hypothèse, elle a rarement été posée, et quand elle l'a été, s'est trouvée très vite écartée. La majorité

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

des théoriciens qui se sont posé de près ou de loin la question du récit et de la narration à l'ère des et dans les média numériques, ont accordé à l'utilisateur une place intermédiaire, ni simple lecteur ou spectateur, ni auteur. Quelque soit le nom qu'ils lui ont donné ou les modulations qu'ils ont cru bon de préciser, cette place intermédiaire est bien celle du « spect-acteur » de Weissberg. Or, écarter le statut de co-auteur empêche tout simplement de poser la question du co-narrateur. Même les termes « co-narrateur » ou « co-narration » et leurs variantes n'apparaissent pas ou de manière très ponctuelle dans la littérature. Une (triple) occurrence chez Isabelle Lavoie, par exemple :

> « Dans le contexte du multimédia l'auteur et l'usager s'échangent donc la position de narrateur même si l'usager n'a aucun pouvoir réel sur la destinée de ces personnages. Ce rôle demeure entre les mains du concepteur. Mais peut-on alors parler de co-narration? Ou est-ce que le fait que l'usager n'ait qu'une influence restreinte sur le récit limite ou anéantit cette dialogie entre narrateurs? En fait, j'aimerais croire à une co-narration potentielle, mais je pense que dans l'état actuel de la technologie, la co-narration n'est que virtuelle, une simple illusion [...] »[25]

Ce qu'il faut retenir ici, c'est la première phrase : elle justifie de ne pas avoir recours à l'instance de co-narrateur et à la notion de co-narration. « [...] l'auteur et l'usager s'échangent donc la position de narrateur [...] ». Autrement dit, et même en accordant à l'usager le statut de co-auteur, l'intervention de ce dernier dans le récit n'aurait pas pour conséquence la constitution d'un narrateur supplémentaire ; tout simplement parce que le récit ne comporte qu'un narrateur – nous parlons toujours du seul narrateur fondamental sans nous soucier des différentes instances d'énonciation qu'il englobe – et, selon Lavoie, l'auteur et l'utilisateur agissent alternativement sur le même narrateur, le narrateur fondamental unique du récit. Quoiqu'il en soit, s'il n'y pas de co-narrateur, le narrateur fondamental se trouve pris dans une position schizophrénique[26], alternant entre différentes perspectives sur les mêmes événements. Il est quoiqu'il arrive dédoublé.

Dans une optique proche de Lavoie, Serge Bouchardon constate que le lecteur se voit « confier des tâches qui sont normalement l'apanage du narrateur : choix du point de vue, du lieu, du temps de l'histoire. »[27] Il se demande alors si le lecteur, investi de la tâche du narrateur, peut à la fois « faire croire » et « croire » au récit qu'il est en train de « co-construire »[28]. C'est une question analogue qui

25. Isabelle Lavoie, « Oralité et nouveaux médias », *in Parler: parole, culture orale et cinéma québécois*, 2004, n° 1, http://cinema-quebecois.net/01_hiver_2004/accueil.html, consulté le 28/04/2014.
26. Peut-être allons-nous un peu loin dans la personnification des instances narratives en leur diagnostiquant une pathologie bien humaine. Mais, face à leur abstraction, la personnification de ces instances est un moyen de bien les saisir.
27. Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *in Communication et langages*, 2008, vol. 155, n° 1, http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376, consulté le 04/08/2014.
28. « Croire », « faire croire » et « co-construire » sont trois termes employés par Bouchardon. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

se pose à propos du lecteur devenu protagoniste de l'histoire : peut-il « croire » au récit qu'il est en train de « vivre » ? Autrement dit, peut-il en être spectateur en même temps que partie prenante ? L'hypothèse d'un co-narrateur ne tient que dans la mesure où elle répond au cas particulier d'un lectateur jouant le rôle d'un co-auteur. Mais qu'en est-il de l'instance du narrateur quand le lectacteur joue le rôle d'un personnage ? Dès lors que le lecteur entre dans le récit, il devient une « présence dans l'œuvre »[29], il fait partie de ses personnages et les actions qu'il effectue appartiennent à l'histoire, en sont des événements. Qui raconte cette histoire, qui raconte ces événements ? À quelle instance, déjà existante ou restant à identifier, incombe la prise en charge du lecteur comme personnage dans le récit ? Si ni le récitant ni le monstrateur ne prennent eux-mêmes en charge cette incursion du lecteur, « qui » le fait ? Il ne s'agit plus cette fois de postuler une instance énonciatrice qui se trouverait du côté du lectacteur, mais une instance supplémentaire aux côtés du narrateur fondamental – ou sous sa « juridiction », aux côtés du monstrateur et du récitant. Quelle instance assure à la fois *la mise en scène du lectacteur* et *la mise en récit de ses interventions* ?

2.1.3.2. Le gameplay producteur de récit : l'exemple du jeu vidéo

La présence dans l'œuvre du lecteur pose deux problèmes relatifs à la narration, en conséquence desquels l'intervention du lecteur s'opposerait aux principes gouvernant la narration. Or, dans la perspective qui est la nôtre, un objet n'est récit que parce qu'il mobilise une narration. Ainsi, l'intervention du lecteur dans l'œuvre ne saurait faire récit ; de là, il n'y a qu'un pas pour dire que les bandes dessinées numériques qui intègrent des interventions du lecteur ne font pas récit. Au commencement des recherches sur cet objet, au tournant des années deux mille, le jeu vidéo a été vivement opposé au récit par certains de ses théoriciens. Nous avons déjà fait allusion à cette querelle et avons écarté le refus de qualifier la bande dessinée numérique de récit. En l'absence d'exemple contradictoire la bande dessinée numérique, même la « plus interactive », porte la volonté de raconter, de produire des récits, de la part des auteurs. D'autre part, on peut, comme Bouchardon le fait concernant le récit interactif, considérer que le récit y est premier et que le jeu est à son service. Dès lors, la bande dessinée numérique relève bien du récit. Enfin, suivant Falgas, il a pu être établi que le récit en général n'était nullement incompatible avec le jeu ; les modalités de réception pouvant être assimilées en certains points à l'application de règles ou, plus exactement, au déploiement d'un *gameplay*.

Pour autant, l'intervention du lectacteur dans l'œuvre poserait au moins deux problèmes quant à sa compatibilité avec la narration. Premièrement, elle ne relèverait pas de la représentation mais de

29. Jean-Pierre Balpe, « Les concepts du numérique », *in Jean-Pierre Balpe (dir.), L'art et le numérique*, Paris, Hermès Science, 2000, p. 29.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

la simulation. Deuxièmement sa temporalité entrerait en contradiction avec la double temporalité de la narration. Ces problèmes, que soulève le caractère jouable du récit interactif, et donc l'intervention du lecteur, nous interpellent : comment s'articulent jeu et récit si les deux s'opposent, si les propriétés fondamentales du premier ne peuvent s'accommoder de la notion de narration, fondatrice du second ? Les théories du jeu vidéo, en dépassant leur querelle initiale, ont montré que jeu et narration n'était pas incompatibles et, plus que cela, que le jeu, c'est-à-dire l'intervention du joueur, pouvait produire, sous certaines conditions, du récit. Dans un premier point, nous récapitulerons ces préceptes théoriques. Dès lors que l'on postule, sur cette base théorique, que le jeu produit du récit, il ne reste plus qu'à comprendre de quelle manière le jeu prend en charge l'action du joueur dans la production du récit. Dans un second point, nous nous attellerons à cette tâche.

Le premier problème mis en avant dans la querelle initiale de la recherche théorique sur le jeu vidéo est celui de l'incompatibilité entre jeu et narration. Cette incompatibilité est à remettre au compte d'une lecture stricte de Genette. Aussi, en recourant à des thèses qui ont remis en cause cette incompatibilité, nous nous éloignerons de la pensée de Genette. André Gaudreault reproduit un extrait d'une correspondance de Genette qui synthétise bien cette pensée :

> « Si l'on envisage (définition large) toute espèce de "représentation" d'une histoire, il y a évidemment récit théâtral, récit filmique, récit par bande dessinées, etc. Personnellement, je suis plutôt, et de plus en plus, pour une définition étroite de récit : *haplè diègèsis*, exposé de faits par un narrateur qui signifie les faits par voie verbale (orale ou écrite), et en ce sens il n'y a pas pour moi de récit théâtral ou filmique. Le théâtre *ne raconte pas*, il "*reconstitue*" une histoire sur scène, et le cinéma montre sur l'écran une histoire également "r*econstituée*" (en fait, bien sûr, constituée) sur le plateau. »[30]

Cette opposition a donc touché en premier lieu le théâtre et le cinéma, auxquels Genette refuse le statut de récit car ils ne sont pas, précisément, narratifs : ils sont des représentations en acte, « directes » si l'on veut, au sens où elles ne passent pas par le truchement d'un narrateur mais se donnent à voir directement. À travers une relecture de Platon et Aristote, visant à établir une équivalence entre les notions de *mimèsis* et de *diègèsis* chez l'un et chez l'autre, Gaudreault entérine la notion de « récit filmique ». Sa narratologie filmique va s'employer à montrer comment un narrateur siège bien dans le film et en assure l'énonciation. Il occupe deux fonctions essentielles, ce qui permet de subdiviser cette instance en deux « sous-instances ». Le « narrateur filmique » est identifiable dans sa fonction de monteur : le montage est une opération de construction de récit par sélection, collage et jeux de toutes

30. André Gaudreault, *Du littéraire au filmique: système du récit*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988, p. 29, en note de bas de page, souligné dans le texte.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

sortes sur la temporalité. Le « monstrateur filmique » est quant à lui identifiable dans la construction de l'image, c'est-à-dire de la représentation elle-même. Si l'image elle-même est représentation, il ne fait nul doute que les choix qui ont déterminé cette image (son cadrage, sa composition, mais aussi son éclairage, etc.) relèvent bien de marques référant à la subjectivité d'une instance énonciatrice : celle du « monstrateur filmique » donc. Bien entendu, nous résumons là à gros traits la narratologie filmique de Gaudreault. Il nous faut simplement voir comment, dans d'autres domaines d'études que le nôtre, l'incompatibilité de la représentation narrative et de la représentation mimétique a pu trouver des solutions. La même incompatibilité aurait pu disqualifier la bande dessinée comme récit. Groensteen s'appuie sur Gaudreault pour montrer que l'image de bande dessinée, si elle est essentiellement, elle aussi, représentation d'actes – plus que « en acte » – relève bien d'un récit et comporte bien une instance qui assure la mise en récit, la narration. Nous avons déjà évoqué cette instance : il s'agit du narrateur, à qui Groensteen attribue deux fonctions quant au verbal et à l'iconique – la récitation et la monstration – en plus d'assurer toute « l'arthrologie » du récit. Au-delà de la question de savoir si l'image est elle-même narrative ou essentiellement représentative, en tous cas quand elle ne se borne pas à être descriptive, la « présence » d'un narrateur est vérifiable tant au niveau des choix de composition et de construction de l'image qu'à travers le style, en tant que « résultat d'une lecture du monde »[31].

La bande dessinée comme le cinéma ont résolu le paradoxe de l'incompatibilité entre narration et représentation. Cette résolution passe par une relecture de Platon et Aristote et une réévaluation du concept de récit : le récit mimétique et le « simple récit » sont deux catégories du récit, et non deux types de récits incompatibles. La représentation directe – en acte, en image-mouvement – fait donc partie des moyens de la narration. En passant par l'image, une image construite, le récit implique une narration et une prise en charge de l'image par le narrateur monstrateur. Mais cette question est reparue en ce qui concerne le jeu vidéo, cette fois pas tant au niveau des images qu'au niveau des actions du joueur. Le jeu vidéo apparaissait, toujours dans une lecture stricte de Genette, incompatible avec la narration parce qu'il reposait pour une grande partie, voire, pour certains titres, intégralement, sur les actions du joueur – même la représentation immédiate de ces actions ou du résultat de ces actions à l'image ne suffisant pas à justifier d'une narrativité. Pour Jesper Juul, par exemple, les « narratologues » voient des similarités entre jeu et récit dans le déroulement du jeu, dont beaucoup sont des quêtes, dans les personnages, et dans le fait qu'une partie peut être vue comme un récit[32].

31. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 92.
32. Jesper Juul, « Games telling stories? », *in* Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of computer game studies*, Cambridge / Londres, MIT Press, 2005, pp. 219- 226.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Juul oppose à ces arguments la différence flagrante de position entre quelqu'un qui lit ou visionne un récit et quelqu'un qui joue. De plus, le joueur reste conscient que sa partie n'est qu'une session possible parmi d'autres. L'incompatibilité se déplace donc de l'opposition représentation/narration vers une opposition simulation/narration. La simulation est-elle compatible avec la narration ? La vision des « narratologues », telle Marie-Laure Ryan[33], repose alors sur un déplacement analogue à celui que Gaudreault ou Groensteen ont pu faire : les actions du joueur forment un enchaînement dramatique d'événements et relèvent alors d'une représentation en acte, laquelle représentation en acte ne s'oppose pas à la narration – elle suppose un narrateur, nous allons y venir – des événements mais en est un moyen. D'ailleurs, pour Ryan, la simulation interactive du jeu vidéo n'est qu'un mode d'imitation de la vie parmi d'autres[34], comme la narration diégétique du roman ou l'imitation en acte du théâtre. Le jeu, parce qu'il simule, est une machine à produire des récits. Le récit interactif met en marche cette machine : *Façade*, dont Ryan fait l'objet de son analyse, tisse un drame.

Au niveau de la temporalité maintenant, le jeu vidéo a subi les mêmes arguments que le cinéma, conduisant à écarter l'idée qu'il produise du récit. En effet, le récit suppose une remédiation de la temporalité effective des événements par la narration. La narration travaille le temps des événements à trois niveaux : l'ordre, la vitesse ou durée, la fréquence. Ainsi, le récit peut réagencer l'ordre des événements, jouer du rapport entre la longueur du passage qui sera consacré à tel ou tel événement et sa durée effective, ou encore jouer de répétitions du récit d'un événement. La narration opère donc une dichotomie entre le temps des événements et le temps de leur récit. Or, la narratologie a, dans un premier temps, refusé au cinéma le statut de récit parce qu'il semblait dérouler les événements au présent. Les actions qu'il présente se déroulant dans le présent de l'image en mouvement, présent de la projection, de la réalité, le cinéma ne pouvait pas jouer des variations temporelles propres à la narration. Et dans une conception tout aussi classique de la narratologie, comme nous l'avons vu plus haut, pas de narration signifie pas de récit. Les opérations de montage, entre autres, ont permis

33. Marie-Laure Ryan, *Avatars of story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, en particulier le chapitre 8 : « Computer games as narrative ».

34. Cette position semble entrer en contradiction avec la définition de la simulation qu'a pu donner Edmond Couchot. Pour lui, la simulation rompt radicalement avec la représentation, en ce qu'elle abolit toute référence à un objet représenté, à un référent extérieur. La simulation modélise des objets, et même des mondes, et les dote de comportements : il ne s'agit pas d'imitation. Lorsque le joueur effectue une action, celle-ci est modélisée, et le programme retourne à l'écran des images qui résultent des comportements prévus par le modèle lorsque les objets du monde simulé subissent l'action du joueur. En fait, Ryan ne contredit pas cet aspect : la nature ontologique de la simulation. Elle se place du côté du joueur et assimile les images résultant de la simulation à une représentation des actes, ou des conséquences des actes, du joueur. En somme, le joueur ne se préoccupe pas de simulation : ce qu'il perçoit, c'est une représentation d'un monde dans lequel il agit. La simulation produit une représentation en acte et en temps réel, et par-là même un récit. Nous y voyons un raccourci, une facilité théorique peut-être, qui peut prêter à débat. Cette approche est d'ailleurs condamnée par Gonzalo Frasca : Ryan n'étudie que le produit de la simulation qui, pour l'observateur extérieur se présente comme un récit (le récit de la partie jouée), mais ne se préoccupe pas de la simulation elle-même. Gonzalo Frasca, « SIMULATION 101: Simulation versus Representation », *Ludology.org* (site de l'auteur), http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html, consulté le 17 octobre 2013.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

aux théoriciens, Christian Metz notamment, de contrecarrer ces thèses et d'affirmer la notion de récit filmique. Le jeu vidéo a connu les mêmes reproches de la part de certains de ses premiers théoriciens. Jesper Juul a pu dire à ce sujet[35] qu'il n'était pas possible de distinguer plusieurs niveaux de temporalité dans le jeu vidéo – non seulement ni temps de l'histoire ni temps du discours, mais pas non plus de temps de la réception. Les événements se passent au présent puisque le joueur les fait advenir ; et ce qui vient après n'est pas encore déterminé. Le jeu se joue dans le présent de la simulation, de l'actualisation. Aussi, du côté du joueur, le jeu vidéo est foncièrement chronologique. Il ne permet pas de manipulation temporelle telle que des interventions sur l'ordre : impossible, par exemple, de produire un *flash-back* autrement que par le biais d'une cinématique[*], soit un passage non jouable. Ce problème d'absence de double temporalité aurait pourtant été, selon certains, un argument assez peu pertinent. Pour Dominic Arsenault[36], le jeu vidéo ouvre bien à la possibilité d'une double temporalité. Il illustre ce propos par l'exemple d'un passage du jeu *Final Fantasy*, dans lequel le joueur demande une chambre pour la nuit dans une auberge. Or, cette nuit ne se déroule pas de manière synchrone avec le temps réel, le temps de la réception : elle se déroule en quelques secondes, rechargeant les points de vie du joueur le temps d'une ellipse – dont le joueur peut par ailleurs profiter pour effectuer une sauvegarde de sa partie. Arsenault propose l'idée que si le jeu vidéo ne propose pas une double temporalité comme le cinéma ou la littérature, il ne faut pas en conclure qu'il n'y a pas récit. Il faut plutôt en conclure que cette double-temporalité, que l'on pensait jusque-là condition nécessaire pour faire récit, n'en était qu'un moyen contingent. D'ailleurs, à l'inverse, la série télévisée *24h chrono* a prouvé aussi que l'on pouvait produire un récit rabattant le temps de l'énonciation sur le temps de l'histoire. Bref, pour parler de récit, Arsenault estime que les opérations sur la temporalité ne sont pas indispensables ; il suffit que du « temps s'écoule pour lier les actions représentées afin d'obtenir une histoire »[37].

2.1.3.3. Le « narrateur-arbitre »

Là encore, la solution n'a pu provenir que d'une réévaluation des concepts et de l'observation que le jeu vidéo établit bien les conditions d'une mise en récit des actions du joueur. Mais si le jeu vidéo semble bien *pouvoir produire du récit* – et nous insistons sur le fait que nous n'affirmons ni n'infirmons qu'il *relève du récit*, ce n'est pas notre propos – nous ne savons pas encore comment l'intervention du joueur est prise en charge. Quelle serait cette instance narrative, quel serait

35. Jesper Juul, « Games telling stories? », *op. cit.* Nous parlons au passé : les théoriciens initiateurs des (video) game studies, quel qu'ait été leur « camp » – « narratologues » ou « ludologues » – dans la querelle au début des années 2000, ont pris depuis des positions plus nuancées, conciliant bien souvent les approches narratologique et ludologique de leur objet.
36. Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo.*, Mémoire de Maîtrise en Études Cinématographiques, Université de Montréal, Montréal, 2006.
37. *Ibid.*, p. 49.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

l'équivalent du narrateur dans le jeu vidéo et, par extension, dans le *gameplay*, qui travaille le récit interactif ? Dominic Arsenault, après avoir démontré la validité d'un « récit vidéoludique », entreprend de trouver l'instance narrative qui prend en charge le joueur. Son hypothèse est celle d'un « narrateur-arbitre »[38]. La distinction narrateur/monstrateur de Gaudreault, couplée au duo base de données/algorithme, qui définit et structure les nouveaux média selon Lev Manovich, va permettre à Arsenault d'élaborer cette théorie. Le « monstrateur vidéoludique »[39] est alors l'instance qui organise les matériaux mis à sa disposition dans la base de données (personnages, décors, etc.) en niveaux de jeu, organisant une première couche signifiante. L'algorithme organise une deuxième couche, celle par laquelle s'organise la fiction en enchaînant les niveaux en « une suite cohérente »[40] et l'entrée dedans par le joueur : il est le « narrateur vidéoludique »[41]. Arsenault prouve son hypothèse en faisant un détour par le jeu de rôle dans lequel, précisément, le maître du jeu d'une partie a deux fonctions : celle de faire avancer l'histoire et y mettre en scène les joueurs, et celle de vérifier la validité de leurs actions conformément aux règles du jeu. Il a donc pour fonction de *narrer* (fiction) tout en *arbitrant* (monde réel), et assure ainsi le lien entre les règles et la fiction. Arsenault voit dans ces instances les deux voix dont serait constitué le « chœur de voix », qui parlent au joueur mais dont les catégories classiques de narrateur ne peuvent rendre compte, dont parle Espen Aarseth. Pour étayer son propos, Arsenault transcrit une situation de dialogue réel ou supposé entre les joueurs et le maître du jeu lors d'une partie de jeu de rôle, en distinguant ce qui, dans les interventions du maître du jeu, relève de la narration et ce qui relève de l'arbitrage. Il transcrit ensuite le dialogue correspondant à la même séquence de jeu, mais dans la version jeu vidéo de ce jeu de rôle, montrant alors comment l'algorithme prend le relais du maître du jeu. Il en livre enfin une dernière version, insistant sur le fait que ce qui marque la présence d'un narrateur n'est pas l'expression dans un langage verbal ou scriptural – par opposition à la représentation en image – mais l'opération de transcodage du résultat des actions du joueur, en lui disant ainsi ce qu'il advient, peu importe que cela se fasse par écrit ou par des images. Nous reproduisons intégralement ce dernier dialogue (au style indirect) qui est très convaincant. Arsenault y souligne ce qui relève d'une prise en charge par l'arbitre, et met en gras ce qui relève d'une prise en charge par le narrateur :

> « Le joueur veut avancer dans le tunnel. Il pousse donc le joystick analogique sur sa manette de jeu vers l'avant. L'algorithme-arbitre interprète la pression du bouton comme un signal

38. *Ibid*., p. 61. Une nouvelle fois, après le mémoire de Julien Falgas, nous nous appuyons sur un travail de niveau Maîtrise. Nous le justifions par la pertinence de son contenu, et, en ce qui concerne le mémoire de Dominic Arsenault, l'originalité et l'acuité dont fait preuve sa proposition – qu'il n'élabore bien sûr pas *ex nihilo* mais à la suite de chercheurs tels que Jesper Juul et Espen Aarseth.
39. *Ibid.*, p. 56.
40. *Ibid.*
41. *Ibid.*, p. 57.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'avancement, et déplace conséquemment la position du joueur sur les axes x et y de façon correspondante, et va puiser dans la base de données l'animation de marche du personnage. **L'algorithme-narrateur montre le personnage en train de marcher dans le tunnel, le décor changeant, etc. Éventuellement, apparaît un bloc de pierre sur le sol** Le joueur se dit: Un bloc? Je devrais l'inspecter de plus près. Il utilise le deuxième joystick analogique de sa manette pour déplacer la caméra de façon à voir l'objet de plus près. L'algorithme-arbitre interprète et déplace la caméra, **ce qui est relayé au joueur visuellement par l'algorithme-narrateur qui représente le monde en transformation.** Le joueur estime la taille de la pierre à 30 par 40cms et 45cms de haut, et s'aperçoit qu'il semble d'une roche différente de celle du tunnel. Il voit aussi qu'elle est située complètement à droite contre le mur. Pour savoir si c'est un objet déplaçable, il appuie sur le bouton d'action attitré à cette fonction. L'arbitre reçoit le signal, regarde la description de l'objet dans la base de données pour trouver la variable "Déplaçable", et voit que la valeur est "Vraie". Il fixe donc la position du joueur par rapport au bloc, et va puiser dans la base de données l'animation du personnage qui tient un objet, prêt à le déplacer. **Le narrateur montre le personnage du joueur saisissant le bloc de pierre pour le déplacer.** »[42]

Dominic Arsenault associe directement les instances « virtuelles » de narrateur et d'arbitre à l'objet technique « réel » qu'est l'algorithme*. Cela nous semble particulièrement pertinent en ce que cela vient accréditer, une nouvelle fois, le fait que la technique est « parlante ». Le *gameplay*, que le jeu vidéo et le récit dessiné interactif ont en commun, régule l'activité de l'utilisateur entre liberté et contrôle. À un niveau technique, nous avons vu que c'était les gestionnaires d'événements*, et leurs écouteurs d'événements*, qui assuraient la surveillance des actions de l'utilisateur et déclenchaient les réactions adéquates en retour ; à savoir intégrer ou « refuser » l'action de l'utilisateur et entraîner la poursuite du récit dans une direction ou dans une autre. À cet égard, nous pouvons dire que le narrateur-arbitre est à la narration ce que le gestionnaire d'événements* est au programme : l'élément qui assure la prise en charge, et plus encore la surveillance et le contrôle, de l'utilisateur. La prégnance de l'outil, du langage informatique*, bref, de la technique est telle, que les instances narratives peuvent être, au moins en partie, rabattues sur les objets langagiers – algorithme*, programme* – qui produisent la narration. Par ailleurs, la narration est produite par un acte conversationnel. Il s'agit bien d'un dialogue, d'une conversation, entre le lecteur, l'algorithme-arbitre et l'algorithme-narrateur. Les transcriptions proposées par Arsenault illustrent bien le fait que l'interactivité est affaire de dialogue, de conversation ; on parle d'ailleurs de mode dialogique ou conversationnel[43] de relation avec l'œuvre, le programme*, l'image.

42. *Ibid*., p. 64.

43. Couchot donne « mode conversationnel » ou « mode dialogique » pour synonyme d' « interactivité », Edmond Couchot, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*, *op. cit.*, pp. 137-142.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Il reste à ramener l'hypothèse de l'arbitre au récit dessiné interactif, pour vérifier qu'elle y est opérante. D'abord, peut-être que le terme d'arbitre serait à revoir, en ce qu'il renvoie fortement au jeu et au sport, et suppose donc que l'interactivité implique un enjeu : un gain pour l'utilisateur. Or, nous avons vu que si le récit interactif emprunte au jeu le *gameplay*, il n'y emprunte pas pour autant ses buts. Il n'y a pas nécessairement d'enjeu, si ce n'est l'accès à la suite du récit – ou la production de cette suite. Toutefois, parce que l'algorithme* gérant le *gameplay* vérifie en permanence la validité des actions de l'utilisateur par rapport aux limites et aux autorisations consenties par l'auteur du dispositif, on peut voir un arbitre dans la projection de l'algorithme* comme instance narrative. À ce propos, il faut noter aussi que si l'instance de l'arbitre est une projection ou une délégation de l'algorithme* dans le récit, comme le narrateur est une délégation de l'auteur, alors cela justifie de parler d'une auctorialité partagée entre l'auteur et le programme* – ou plutôt d'une auctorialité intentionnellement et partiellement déléguée par l'auteur au programme*. Enfin, en terme de bande dessinée numérique, il reste à repositionner les instances de l'arbitre et du narrateur telles que définies par Arsenault, aux côtés de celles de récitant et de monstrateur définies par Groensteen. En effet, les récits dessinés interactifs que nous étudions supposent un ancrage fort dans la bande dessinée : ils croisent nécessairement narration en bande dessinée et narration produite par le *gameplay*. De manière pragmatique, nous proposons de placer l'arbitre aux côtés du monstrateur et du récitant, comme délégué du narrateur fondamental. Si Arsenault a fait du monstrateur un « narrateur », nous conservons le terme de monstrateur. Cette instance est toujours chargée d'organiser la représentation des événements à travers l'image, mais elle ne se contente plus d'organiser et disposer les images en amont, elle les transforme en aval des interventions du lectacteur, au fil du temps, au fil des interactions. Le monstrateur assure l'organisation première de l'image et aussi sa réorganisation lors de son activation. Enfin, comme c'est au narrateur fondamental que revient le chaînage et l'articulation des différentes unités signifiantes – vignettes, syntagmes, séquences – et le tressage, c'est à lui que reviendra également l'articulation des actions du lectacteur – ou plutôt du résultat de ses actions, une fois qu'elles sont validées par l'arbitre – dans le récit. Sur un modèle proche des conversations transcrites par Arsenault, voici ce que peut donner notre outil narratologique appliqué à deux bandes dessinées numériques :

Dans *L'Épinard de Yukiko*, le lectacteur s'empare du crayon disposé à son intention par le monstrateur. À chaque déplacement du crayon, effectué au moyen de la souris, dans l'espace vierge réservé au dessin, l'arbitre vérifie dans sa base de données si la zone survolée correspond à une zone remplie du dessin à faire advenir. Si non, les pixels restent blancs. Si oui, le monstrateur actualise le

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

dessin en remplissant de noir la zone en question. Le lectacteur fait advenir l'image du modèle. Le narrateur fondamental articule le résultat de cette action dans le récit : ce qu' « il » raconte ici, c'est ce moment lors duquel le personnage, incarné par le lectacteur, dessine le modèle.

Dans *Les vestiaires*[44], qui relève de la figure du parcours à choix multiples, à chaque fois que le lectacteur choisit une direction (un à trois choix à chaque embranchement), l'arbitre détermine quelle sera la prochaine séquence à envoyer, en fonction du choix fait par le lectacteur et des étapes par lesquelles il est déjà passé. Le monstrateur actualise le parcours en donnant accès à cette séquence. Le narrateur assure l'articulation de cette séquence avec les précédentes, intégrant par-là même le choix du lectacteur dans la logique du récit – et à chaque fois l'arbitre remontera dans l'arbre des choix antérieurs pour déterminer ce qui adviendra ensuite.

Ces deux exemples mettent littéralement en scène le lectacteur, puisqu'il joue un personnage (superposition provisoire au narrateur dans *L'Épinard de Yukiko* ; *dans la peau de Yadalie dans Le vestiaire,* récit autodiégétique puisque Yadalie en est le narrateur et le héros). Nous aurions pu y identifier un « metteur en scène » plutôt qu'un arbitre : instance qui aurait vérifié la validité de l'action en fonction des didascalies sous-entendues par le programme. Toutefois, la notion d'arbitre a l'avantage de pouvoir être appliquée au lectacteur quelque soit son mode d'intervention dans l'œuvre, aussi bien en tant que personnage agissant dans le récit, que dans le rôle d'un « co-créateur » agissant sur le récit, et enfin comme « simple » acteur de sa lecture et de sa réception – car là aussi, les manipulations qu'il peut effectuer sont régulées dans le *gameplay* et donc nécessairement arbitrées. C'est aussi pour cette raison que nous privilégions la thèse de l'arbitre, instance supplémentaire du côté de l'énonciation, à celle énoncée plus haut d'un co-narrateur, instance apparaissant du côté du destinataire. Toutefois, cette préférence pour la thèse de l'arbitre ne retire en rien l'idée d'une narration qui fictionnalise le conflit entre l'auteur et le lecteur ; seulement il n'y a pas de conflit entre deux narrateurs, mais une gestion du conflit par un arbitre.

2.2. Le problème du narrataire

2.2.1. La présence théorique du narrataire

Le modèle narratologique traditionnel suppose un narrataire, destinataire du récit énoncé par le narrateur. À un narrateur *extradiégétique* correspond un narrataire *extradiégétique*, à un narrateur

44. Timothé Le Boucher, *Les vestiaires,* http://www.la-boite-a-bulles.com/info/vestiaires-interactif/index.html, 2014, consulté le 12/06/2014, d'après l'univers de l'album : Timothé Le Boucher, *Les Vestiaires*, Antony, La Boîte à Bulles, 2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

intradiégétique correspond un narrataire *intradiégétique*. Comme le narrateur, le narrataire est une instance « virtuelle », une catégorie théorique servant à l'analyse des discours. Il ne se confond donc pas avec le lecteur, tout comme le narrateur ne se confond pas avec l'auteur. On le conçoit aisément en songeant, par exemple, à un récit dont le narrateur est une femme alors que l'auteur est un homme ; et même chose, quand le narrataire est désigné explicitement ou implicitement dans le récit comme homme ou femme alors que le lecteur peut être du sexe opposé. Le récit dessiné interactif fait survenir une difficulté quant à la figure du narrataire. Elle consiste dans le fait de savoir à qui s'adresse le narrateur, quand le lecteur intervient dans le récit. Cette intervention a lieu à la demande du narrateur, qui s'adresse de manière implicite ou explicite, mais directe, au lecteur. Est-ce alors le narrateur qui s'adresse directement au lecteur, expulsant l'instance du narrataire, ou est-ce le lecteur qui est identifié, momentanément ou non, à une instance du narrataire bien présente ? Dans le premier cas, le récit interactif se passe de narrataire ; dans le second cas, l'instance du narrataire devient difficilement discernable, puisqu'elle se confond avec le lecteur.

Théoriquement, rien ne permet de dire que le rôle joué par le lectacteur se superpose systématiquement à la figure du narrataire. Il est toutefois difficile de le démontrer, car le narrataire est la plupart du temps, dans le corpus, extra-et hétérodiégétique. L'instance à laquelle s'adresse le narrateur est alors, en quelque sorte, une projection du lecteur dans l'œuvre. Lecteur et narrataire se trouvent identifiés l'un à l'autre : « Le narrateur extradiégétique […] ne peut viser qu'un narrataire extradiégétique, qui se confond ici avec le lecteur virtuel, et auquel chaque lecteur réel peut s'identifier. »[45] Il doit être possible d'imaginer un narrataire intradiégétique qui soit un autre personnage que celui joué par le lectacteur[46] : le lectacteur interviendrait dans la peau d'un personnage d'un récit destiné à un autre personnage du récit. Alors que nous rédigeons ces lignes, nous n'en voyons pas d'exemple. Ce cas n'étant pas à exclure pour autant, il justifie de maintenir une instance destinataire décollée du lecteur et « fictive ». Elle est également justifiée, à un autre niveau, par l'idée que l'intervention du lectacteur fait partie de la fiction, du récit, ce qui s'oppose à une idée rapide – si elle n'est pas une « idée reçue » – que les frontières entre monde réel et monde de la diégèse sont brouillées. Le récit interactif ouvre en effet ces frontières : « L'interactivité permet de déplacer les fonctions dans le dispositif narratif en jouant sur les frontières entre d'une part le lecteur et d'autre part, le narrateur, le personnage et le narrataire. »[47] L'étanchéité même du récit par rapport à la réalité

45. Gérard Genette, *Discours du récit*, *op. cit.*, p. 272- 273.
46. On peut aussi voir dans le blog-bd une pratique de l'adresse indifférenciée aux lecteurs : le lecteur ne peut s'identifier directement à ce pluriel. La transposition de cette pratique à un récit interactif, impliquant un lectacteur, est là aussi envisageable.
47. Serge Bouchardon, *Littérature numérique: le récit interactif*, *op. cit.*, p. 132.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

du monde extérieur est remise en cause. La narration intègre une réalité extérieure, en l'occurrence le lectacteur, autant qu'elle est produite, au moins en partie, par cette réalité extérieure. Il est alors bien compliqué de faire la distinction entre les instances narratives (et l'auteur) d'une part, et le lectacteur d'autre part. Il est donc tentant de rabattre sur le lectateur, en fonction du niveau auquel il intervient, tel personnage, qu'il incarne, ou le narrateur, au nom du fait qu'en intervenant, le lectacteur fait advenir le récit et semble donc l'énoncer. De la même manière, à l'autre bout de la chaîne, il est alors tentant de rabattre le lectacteur sur le narrataire, parce que le narrateur s'adresse au lectacteur. Et très vite, comme cela, l'une ou l'autre instance narrative disparaît parce que le lectacteur s'y *substitue*.

Mais la démonstration et les analyses d'exemples de Bouchardon mènent à la conclusion suivante : « *Tenir ensemble* narrativité et interactivité, c'est donc fictionnaliser auteur, lecteur et réel extradiégétique. »[48] Toute intervention du lectacteur est fictionnalisée. Toute intervention a lieu en réalité dans la diégèse, dans l'univers fictionnel de l'œuvre : c'est cet univers qui s'étend, qui absorbe le lectacteur, franchissant, comme nous l'avons dit plus haut, la barrière de l'écran. En somme, faut-il le répéter, toute intervention du lectacteur dans l'œuvre, que ce soit en incarnant un personnage ou en intervenant à un niveau narratif, fait partie de la fiction, du récit. Toute intervention *est prise en charge et arbitrée par le narrateur*. Même en action, jamais le lectacteur ne se substitue à un personnage, ni à l'auteur, ni au narrateur : ce sont des rôles qui lui sont attribués dans l'univers diégétique, mais lui-même, en tant que lecteur, en tant que personne pouvons-nous dire, n'entre pas dans cet univers. Il n'y entre que dans la mesure où il incarne un de ses rôles, il n'y entre que dans leur peau. L'intervention du lectacteur n'a donc pas pour corollaire une substitution du lectacteur à l'une de ces instances ou l'un de ces niveaux, mais une *identification*, certes forte, car plus seulement intériorisée mais *expérimentée* et *agie*, à l'un de ces rôles. De la même manière, on ne peut arguer une disparition du narrataire, même quand le narrateur s'adresse ou semble s'adresser directement au lectacteur. En somme, l'intervention du lectacteur fait partie de l'énoncé et est destinée à une instance qui n'est pas nécessairement une représentation du lectacteur, mais un narrataire avec ses caractères propres.

2.2.2. À la charnière de la diégèse et du monde réel : le lectacteur idéal

Le rôle alloué au lectacteur lui impose une identification à l'un ou à l'autre : narrateur, personnage, narrrataire. En cela, le récit interactif offre une autre nouveauté par rapport au récit non interactif. Dans le récit non interactif, aucune règle n'implique que le lectacteur s'identifie plutôt

48. *Ibid.*, p. 126.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

avec le narrateur, plutôt avec un personnage, ou plutôt avec le narrataire, comme le rappelle Christine Montalbetti :

> « Je peux m'identifier (à peu près) à n'importe quoi dans un texte : au personnage principal, dans une propension un peu mégalomaniaque, mais aussi à n'importe quel personnage secondaire, dont une pensée, une attitude, un geste, me paraît entretenir une proximité avec mes pensées, mes attitudes, mes gestes ; mais aussi au narrateur, parce qu'il énonce telle ou telle maxime sur le monde qui me paraît coïncider avec un état synthétique de mes expériences, parce qu'au détour d'un paragraphe il déploie une confidence qui n'est pas éloignée du petit lot des événements de ma vie ; mais encore au narrataire, qui peut partager avec moi par exemple une ignorance (au sujet de l'univers fictionnel ; au sujet du monde réel), ou encore un avis esthétique, une manière de lire, une attente.
>
> Il n'y a rien de nécessaire dans ces identifications, qui s'élaborent dans l'alchimie propre de chaque lecture, de chaque rencontre entre un sujet et un texte. »[49]

En soumettant le lectacteur à une identification plutôt qu'à une autre, le récit interactif réhabilite la notion de « lecteur virtuel », que Genette a vigoureusement écartée dans le texte « Discours du récit »[50]. Cette instance n'est ni le lecteur, ni le narrataire, auquel nous n'aurons pas l'imprudence de l'assimiler trop rapidement, tant son rapprochement ou non avec l'instance du narrataire fait l'objet de nombreux débats dans la littérature. Il n'est donc ni lecteur, ni narrataire, mais représente la figure d'un lecteur désiré, d'un lecteur idéal, qui accepterait sans broncher tout ce vers quoi l'auteur veut mener le lecteur réel, qui accepterait toutes les conventions, l'ensemble du contrat romanesque ou ludique, et de s'identifier à qui on lui suggère de s'identifier. Dans le cadre du récit interactif, ce lecteur « idéal », ou plus exactement « lectacteur idéal » semble prendre une grande place, notamment parce qu'il est le double de l'arbitre. Il est l'interacteur exemplaire pour qui la structure du jeu semble « taillée sur-mesure », et pour qui le *gameplay* paraît en conséquence équilibré. Le narrateur s'adresse avant tout à lui, par incitation comme par prise en charge plus ferme. Le récit interactif suppose en effet un lectacteur sinon docile, en tout cas coopératif dans son activité de lectacture. Il est, en quelque sorte, à l'interactivité, ce que le « lecteur modèle » de Umberto Eco[51] est à l'interprétation. Et il est aussi distant du lectacteur réel que l'est ce lecteur modèle du lecteur réel. Le lectacteur réel peut en effet, par maladresse comme, plus souvent peut-être, par ambition créative ou auctoriale – comme on l'a vu plus tôt dans les exemples données par Caroline Angé – ne pas faire ce qu'on attend de lui, ou le faire différemment, ou faire son contraire ou même tout autre chose, s'introduisant dans les failles du dispositif interactif.

49. Christine Montalbetti, « Narrataire et lecteur », *op. cit.*
50. Gérard Genette, *Discours du récit, op. cit.*
51. Umberto Eco, Lector in fabula, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Le lectacteur idéal supposé du récit n'est autre que le lectacteur rêvé par l'auteur dudit récit : il y a ici un pont jeté entre l'entreprise diégétique et la réalité de l'écriture et de la réception de l'œuvre. L'auteur d'un récit n'a qu'un moyen de s'assurer que son lectacteur s'approche le plus possible de l'image qu'il se fait de son lectacteur idéal, c'est de le canaliser par le truchement de la narration arbitrée – ou arbitrante. L'auteur ne doit donc pas le mésestimer. Nous avons donné plus haut le cas de notre étudiante surestimant son spectateur ou spectacteur (il ne s'agissait pas réellement de « lecture » dans son travail ou, en tout cas, si la lecture en était l'objet, elle n'était pas son mode de réception). Elle l'a surestimé dans le sens où elle l'a, justement, trop idéalisé, en ne pensant pas à le canaliser suffisamment – ou, à l'envers, elle a sous-estimé sa capacité à profiter de failles.

3. La discontinuité et ses conséquences

À la remise en cause des instances narratives, il faut ajouter un phénomène de discontinuité du récit, soit que la forme du récit implique déjà une telle discontinuité, soit que les modalités de lecture ne permettent qu'une perception discontinue du récit. Le phénomène de discontinuité dessine les contours de nouvelles modalités de relations internes au dispositif qui produit le récit, entre les différents éléments et niveaux qui le composent – l'image, le lectacteur, l'enchaînement séquentiel, etc. Ces modalités viendront compléter nos propositions narratologiques, qui, seules, ne peuvent pas permettre d'appréhender des phénomènes tirant le récit de la narration vers la poésie et vers diverses manifestations d'ordre plastique.

3.1. Récit délinéarisé

3.1.1. Parcours multiples

Une première forme de discontinuité peut être identifiée dans une délinéarisation du récit – de sa structure et donc de sa lecture. On entrevoit très vite quelle figure de la bande dessinée numérique serait l'épicentre de ce genre de phénomène : la figure des « choix du parcours ». À première vue, l'hyperfiction* est l'archétype du récit délinéarisé. Une acception stricte de l'hyperfiction – hypertexte* de fiction ou hyperfiction dessinée – la voit comme le produit d'un croisement entre une technique, celle de l'hyperlien, et une narration découlant de cette technique. Aussi, l'hyperfiction* se présente comme un récit ponctué de bifurcations. À chacune des bifurcations, il appartient au lecteur de choisir sur quel lien cliquer parmi plusieurs liens proposés, pour accéder à une des séquences suivantes possibles. En réalité, il ne faut pas trop vite faire d'une hyperfiction* un récit délinéarisé. « [Le dispositif hypertextuel] se caractérise, en effet, par une délinéarisation du discours narratif auctorial

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

et par sa relinéarisation par un lecteur singulier. »[52] Appuyant Jean Clément, Serge Bouchardon relate une expérience menée avec des lecteurs de deux adaptations interactives et multimédias du *Conte à votre façon* de Raymond Queneau. Cette expérience révèle, de façon surprenante, que l'hypertexte* relinéarise fortement le récit dans l'esprit du lecteur, donnant une impression de continuité entre les tableaux ; et cela alors que la version originale (papier), avec les manipulations et sauts de pages ou de chapitres demandés, donne une impression forte de discontinuité. Ce qu'il faut en retenir, c'est que, du point de vue du lectacteur, on ne peut parler de récit délinéarisé quand le lectacteur n'a pas connaissance de la possibilité d'autres parcours ou, quand il n'ignore pas que d'autres parcours sont possibles, il ne peut de toute façon pas y accéder pour le vérifier et que sa progression dans son propre parcours est suffisamment fluide pour occulter l'idée des autres parcours.

En ce qui concerne la figure du « choix du parcours », paraîtront non linéaires des récits qui mettent en avant, en les matérialisant, par exemple au moyen d'une carte ou d'un plan, les parcours alternatifs, ainsi que les récits utilisant d'autres modes exploratoires, comme la « toile infinie » par exemple. Parcourir une bande dessinée qui relève du croisement des figures de « choix du parcours » et de la « toile infinie », c'est être mis face aux différents parcours simultanément. Il s'agit de suivre du regard un des parcours, pendant que les autres sont visibles dans le champ de vision. Suivre une séquence plutôt qu'une autre, c'est s'efforcer de ne prêter attention qu'à la série de cases concernées en feignant de ne pas voir les cases qui forment le péri-champ. On peut comparer avec la lecture d'une carte routière : il s'agirait de suivre du regard le tracé d'une route, en ayant constamment sous les yeux toutes les routes possibles. Dans ce cas, et même quand chaque chemin possible est suffisamment bien matérialisé – on pensera au « fil d'Ariane » utilisé par McCloud ou Goodbrey – le récit apparaît dans toute sa non linéarité. Il forme une arborescence dont je ne connais que la branche que je parcours, mais je vois bien qu'il y a d'autres branches. Je pourrais sauter de l'une à l'autre mais, à ce moment-là, je provoque la discontinuité. Oriane Lassus et Benoît Preteseille ont joué de ce phénomène – cette tentation – dans leur « toile infinie » réalisée à Pierre Feuille Ciseaux #3, sous la forme d'un clin d'œil pour le lecteur curieux et tenté d'accéder à un autre chemin « à vol d'oiseau ». Celui-ci peut tomber sur un poisson caché, isolé des différents parcours.

52. Jean Clément, « Hypertexte et fiction: la question du lien », *in Hypertextes -espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Nota Bene, 2003. Nous nous référons à une version en ligne, non paginée, à cette adresse : http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/clement9.html, consulté le 04/08/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.1.2. Une cohérence non exclusivement temporelle

Une impression de non linéarité peut aussi se faire jour par un « manque » de cohérence. Nous mettons manque entre guillemets car ce manque peut être intentionnel, et, surtout, dans l'optique qui est la nôtre, nous faisons l'hypothèse qu'il serait sinon inhérent au récit interactif, en tous cas que les outils numériques favoriseraient ce manque. Et ils le favoriseraient encore une fois à travers le lien hypertexte. Jean Clément explique que la page d'une œuvre hypertextuelle est perçue comme totalement isolée physiquement des autres pages, ce qui découle du caractère « amnésique » de l'écran, dont nous avons déjà parlé :

> « [La page] doit trouver en elle-même sa justification, elle est isolée de l'ensemble des autres pages-écrans qui attendent leur tour d'apparition. Cet isolement est encore renforcé par l'absence de la troisième dimension qu'offre le livre et qui le constitue en volume. Elle ne peut être située sur l'axe syntagmatique de l'énoncé, tel que le matérialise la continuité des pages. Son mode d'existence est essentiellement paradigmatique. »[53]

Cette caractéristique tend à mener l'écriture vers « une nouvelle rhétorique dont les tropes les plus caractéristiques sont des figures de la non-explicitation du lien et de l'ellipse »[54], dans laquelle le lien a une portée sémantique trop faible pour justifier ou éclairer l'articulation entre deux pages-écrans (nous parlons ici de pages-écrans plutôt que de pages). Ce qui est dit ici pour l'hypertexte* peut être élargi à toute navigation qui se fait sur le mode de la succession de pages-écrans, entendu ici que le contenu d'une page-écran peut être une séquence complète, et entendu que séquence est à prendre en un sens très large (une succession de dessin formant une séquence, ou tout un chapitre, un module interactif ou multimédia complet, à l'intérieur duquel on peut même voir se succéder plusieurs pages, etc. Nous emploierons plus loin le terme « module ».) Dans ce contexte, chaque page-écran, quel qu'en soit le contenu, est comme isolée de la précédente et de la suivante. Elle présente un tout, une unité, une « boîte » ; et l'articulation entre les boîtes est distendue – bien plus qu'entre différents chapitres d'un livre par exemple, car la discontinuité est matérialisée (précisément par l'absence de possibilité matérielle d'appréhender l'ensemble de l'objet d'un seul coup d'œil!). Le manque de cohérence n'est bien sûr pas inéluctable, mais il est favorisé par cette discontinuité intrinsèque. *Prise de tête* illustre bien cette discontinuité, et les problèmes de cohérence qui peuvent survenir. Chaque page-écran présente un module coupé des autres, qui fonctionne en « vase clos » : toute manipulation effectuée à l'intérieur de ce module n'aura pas d'incidence sur la suite. L'impression de discontinuité est renforcée par la multiplication des modalités d'interaction, différentes à chaque page-écran ou

53. *Ibid.*
54. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

presque. Bref : chaque page-écran est close sur elle-même, délimite son propre monde, et organise son propre *gameplay*. À tel point que la cohérence du récit est, apparemment, dissoute : le héros meurt dans le chapitre « Fantômes », mais est bien vivant et continue sa quête dans les chapitres suivants.

On peut critiquer et voir comme un problème cette incohérence. On peut aussi, comme je le fais, l'envisager comme le résultat d'une écriture propre à l'outil numérique. C'est en tout cas l'approche critique que je revendique, cherchant à m'emparer des particularités de la technologie employée, plutôt que les ignorer et chercher à en camoufler les potentielles conséquences, telle que cette incohérence résiduelle. Une telle pratique peut alors mener à envisager le récit sous un nouvel angle. Sa structure narrative serait moins déterminée par les besoins d'une logique et d'une cohérence dans l'enchaînement des événements que par les propriétés d'une configuration technique – dont découle, en plus d'une configuration narrative, une configuration de la réception de l'œuvre, en terme d'accès comme en terme de navigation. Cette configuration technique est rapportée au récit non de manière brute – il ne s'agit pas de *subir* la contrainte de l'outil, il s'agit de tenter de la *transcender* – mais en la hissant au niveau d'une configuration plastique, sémantique ou poétique. C'est alors moins une chronologie ou une logique temporelle quelconque qui assure la « cohérence diégétique » du récit qu'un « ordre configurationnel »[55]. Serge Bouchardon et Franck Ghitalla emploient ce terme pour nommer le fait pour l'auteur de programmer rigoureusement les parcours de l'interacteur dans un hypertexte[*]. Ils empruntent ce terme à Louis O. Mink, qui l'utilise pour qualifier le fait d'embrasser des événements dont on a suivi l'histoire – c'est l'ordre chronologique – en un tout signifiant – c'est l'ordre configurationnel ; les deux niveaux combinés formant l'activité narrative[56]. Ce niveau de l'activité narrative préfigure un niveau d'interprétation globale de la part du lectacteur. Par extension, nous employons « ordre configurationnel » pour qualifier la construction d'une structure narrative dont la cohérence est émancipée de l'histoire et de sa chronologie, des événements et de leur enchaînement logique.

On peut voir dans cette forme nouvelle de cohérence un prolongement de certaines pratiques contemporaines du récit, dont la logique n'obéit pas au souci de la chronologie de l'histoire mais à une reconfiguration perturbante de cette dernière. Nous avons vu plus haut un exemple particulièrement représentatif de ces pratiques dans le film de David Lynch *Mulholland Drive*. Nous avons montré, lors de notre analyse, que son montage, sa structure, étaient bien plutôt fondés sur un jeu de miroir et d'oppositions, entre rêve et réalité, entre vie réelle et vie fantasmée. Il s'agit d'une traduction

55. Serge Bouchardon et Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité », *in* Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *H2PTM'03, Hypertextes, hypermédias, créer du sens à l'ère du numérique*, *op. cit.*, p. 40.
56. *Ibid.* Nous paraphrasons les propos de Louis O. Mink cités par Bouchardon et Ghitalla dans une note de bas de page.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

cinématographique de l' « ordre configurationnel » dont nous parlons, qui prend clairement le pas sur l' « ordre chronologique » de même que sur toute mise en ordre, même non chronologique, mais qui serait néanmoins fondée sur des opérations temporelles (les opérations *anachroniques* de Genette). *Mulholland Drive* repose sur cette mise en ordre singulière du récit des événements.

3.1.3. Une esthétique de la modularité

3.1.3.1. Le module dans le processus de création

Lynch a monté le film *Mulholland Drive* en complétant par de nouveaux plans ce qui était à l'origine un épisode pilote pour un projet de série. Si la discontinuité du film est très maîtrisée, on peut faire l'hypothèse qu'elle est le résultat de ce protocole de création particulier, plus ou moins intentionnel, consistant en l'assemblage de fragments. Je travaille moi-même de cette manière. Mes plus longues histoires sont le résultat d'un assemblage de fragments épars, réalisés ici ou là, et entre lesquels je ne parviens à créer des liens bien souvent que des semaines ou des mois plus tard. Bon an mal an, ils finissent par constituer des récits complets, mais dont la continuité et la logique peuvent paraître hasardeuses. Ainsi, je ne me prive pas de copier-coller certains fragments, parfois longs de plusieurs pages, les recyclant d'une histoire à l'autre. *Prise de tête* n'est d'ailleurs rien d'autre que l'expansion d'une histoire originelle en quatre planches, non destinées à l'écran, appelée elle aussi *Prise de tête*, dont le chapitre « Les masques », du *Prise de tête* numérique cette fois, est une adaptation interactive. De manière plus générale, *Prise de tête* et, dans une moindre mesure, pour des raisons de délai de commande, *Romuald et le tortionnaire*, sont des assemblages de différentes fragments déjà prêts, déjà réalisés, mais qui n'attendaient qu'une chose pour pouvoir s'exprimer dans leur pleine mesure : se rencontrer.

> « Tous les romans que j'ai écrits avant, ou après [*La défense de l'infini*], bien plus tard, n'auront été que jeux d'enfant, par comparaison. Mais tous pourtant auront eu ce même caractère de non-préméditation qui leur est commun. En fait, et c'est ce qu'il faut comprendre, je n'ai de ma vie, au sens où l'on entend ce verbe, *écrit* un seul roman, c'est-à-dire ordonné un récit, son développement, pour donner forme à une imagination antérieure, suivant un plan, un agencement prémédité. »[57]

Je crois que, de la même manière qu'Aragon, je n'ai jamais « écrit » une seule bande dessinée – papier ou numérique. Dans la perspective qui est la sienne, surréaliste, Aragon dit, dans la suite de ce passage, « lire » ses romans plutôt que les « écrire ». Il les découvre comme un lecteur, il suit simplement les pas de ce qui se raconte, des personnages. Le récit est mené jusqu'au dénouement

57. Aragon, *Je n'ai jamais appris à écrire ou les incipits*, Genève, Éditions d'Art Albert Skira, 1969, p. 45- 46.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

« non par un raisonnement, mais par une rencontre de mots, ou de sons, la nécessité d'une allitération, une logique de l'illogisme, la légitimation après coup d'un heurt des mots. L'accident expliqué. Si vous voulez, tout roman m'était la rencontre d'un parapluie et d'une machine à coudre sur une table de dissection [...] »[58] Sans revendiquer en aucune façon une quelconque filiation ou inspiration avec le surréalisme[59], je me permets de m'approprier la ô combien célèbre formule : mon parapluie et ma machine à coudre sont des modules – ce terme anticipe sur la suite, mais il m'est plus simple de l'employer dès maintenant – préexistants, que j'ai créés sans savoir où ils me mèneraient, et ma table de dissection est la clé qui me permet de les assembler[60]. Il me semble que nous tenons là l'origine, du côté de la création, de l'aspect fragmentaire de mes propres œuvres, absolument ostentatoire dans *Romuald*. Cette méthode de création ne peut que voir ses effets démultipliés dans le numérique : copier-coller, remix*, *mashup**, permettant parfois des rencontres inattendues, dans des compositions fondées sur l'assemblage, la juxtaposition, ou l'hybridation. Groensteen remarque qu'avec l'engouement pour l'outil numérique dans la bande dessinée traditionnelle[61], nombre d'auteurs ne travaillent plus sur une planche au sens strict, mais assemblent informatiquement des fragments dessinés indépendamment les uns des autres, sur des formats et supports divers[62]. Ces pratiques inaugurent une bande dessinée constituée de modules assemblés dans un certain ordre, mais qui auraient pu l'être tout autrement – et on imagine bien que l'auteur a pu tester de multiples combinaisons avant de porter son choix définitif sur l'une d'elles. Décelable dans les albums, cet aspect modulaire devient véritablement une esthétique à part entière de la bande dessinée contemporaine. Quand il s'agit de bande dessinée numérique, l'effet est décuplé parce que le spectateur a accès aux modules, et peut à son tour, les « reconfigurer » – tout comme l'interprète « reconfigure » la pièce de Ferneyhough dont il a déjà été question. Il découle de cette *esthétique de la modularité* que le module devient une unité fondamentale de la bande dessinée numérique.

3.1.3.2. Le module comme nouvelle unité signifiante

Nous faisons le même constat que Jean Clément : la discontinuité tend à renforcer l'axe paradigmatique du dispositif de la bande dessinée numérique, aux dépens de l'axe syntagmatique. Nous avons vu que le récit avait tendance à se compartimenter en une série de « boîtes », de modules indépendants les uns des autres, mais relativement centrifuges, en ce qu'ils ont une certaine propension à aspirer le lectacteur en leur centre, au détriment de la vectorisation et de l'articulation

58. *Ibid.*, p. 46.
59. Je suis bien loin de ses préoccupations !
60. Face à mes modules épars, la clé qui m'a permis de les relier pour *Prise de tête* a été d'assimiler la tête à une œuvre d'art. Pour *Ma visite à la maison de santé*, les différents modules déjà réalisés ou « au brouillon » ont pris sens, et le récit s'est alors révélé à moi, quand j'ai fait du héros de l'histoire un enfant. Etc. En somme, je passe mon temps à chercher mes clés !
61. Disons BDAO, pour Bande Dessinée Assistée par Ordinateur.
62. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.,* pp.68-70

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

vers la « boîte » suivante. D'où, par ailleurs, une cohérence autre que temporelle entre chacune des « boîtes ». Aussi, nous pouvons identifier le « module », dont la définition courante fait un terme très générique[63], comme une *unité signifiante du récit interactif*, qui viendrait, dans le cadre de la bande dessinée numérique, s'ajouter à la case, au syntagme et à la séquence, et qui épouserait les contours de la page-écran ou de l'hypercadre, mais qui ne se définirait pas uniquement par des coordonnées spatiales.

Toute unité signifiante qu'il soit, le module n'a pas la même définition d'un récit à l'autre, d'un dispositif à l'autre, en raison de la variabilité de ses frontières. Certains dispositifs superposent le découpage en modules à un autre découpage du récit. Par exemple, le *Facebook Strip* n°2 de Moon Armstrong superpose la double lecture à deux modules : premier module en diaporama, second module en vue panoptique. L'ensemble, incluant le lectateur, forme le dispositif. Pour *Romuald et le tortionnaire*, j'ai choisi une double imbrication des modules. J'ai fait coïncider les modules avec chaque événement, souvenir ou fantasme de la vie de Romuald ; et ces modules de premier niveau sont regroupés dans six modules de niveau supérieur, avec lesquels coïncident les six chapitres du récit, et aussi la page-écran[64]. Dans *Prise de tête,* nous l'avons dit, on peut considérer que chaque page-écran, ou plus précisément chaque page *html** *du site, équivaut à un module : il n'y a pas superposition avec le découpage en chapitre, puisque la plupart des chapitres comportent plusieurs pages html** successives. Lors du défi des *24h de la bande dessinée*, j'avais déterminé qu'une séquence de *Turbomédia* pouvait correspondre à un cycle complet de décomposition-recomposition de la planche évolutive. On peut dire qu'une séquence, dans ce contexte, équivaut à un module. La définition des limites du module est donc variable, propre à chaque œuvre.

Si le module a des frontières différentes dans chaque récit, celles-ci reposent néanmoins sur des constantes qui permettent de les repérer. Le module est délimité par deux frontières : une temporelle, une spatiale. En ce qui concerne la frontière temporelle, le module commence lors de l'accès (du spectateur) à un espace manipulable, quel qu'il soit, et se ferme à la fin de la manipulation. Cette fin peut être déterminée de deux manières. Première manière : il y a un certain nombre de manipulations à effectuer, et le programme est prévu pour fermer le module (et passer au suivant le cas échéant) une

63. Le dictionnaire Larousse en ligne en donne la définition suivante : « Élément juxtaposable, combinable à d'autres de même nature ou concourant à une même fonction. » Ce terme nous convient parfaitement de par son caractère très générique, et même général : le module est une unité théorique aux contours assez flous, même si nous allons les préciser dans le contexte du récit dessiné interactif.

64. D'un point de vue technique, le dispositif est une *web app** accessible au moyen du navigateur. Aussi, il n'y a qu'une seule page *html* qui accueille la *web app*. Chaque demande d'accès à un autre chapitre actualise les éléments qui la composent (texte, images, menu, zones sensibles) grâce à des requêtes vers le serveur*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

fois que toutes les manipulations ont été effectuées par le lectacteur. C'est typiquement le cas de la séquence de *Turbomédia*, puisque la navigation implique de toujours passer à la diapo suivante, et que la séquence se termine avec sa dernière diapo. C'est le même protocole qui régule la navigation dans *Opération Teddy Bear* par exemple : on ne peut passer à la page-écran suivante que lorsque l'on a effectué toutes les actions permettant de déverrouiller chaque case. À cet égard, chaque case constitue un module, prise dans un module de niveau supérieur qui coïncide avec la page-écran. Deuxième manière : la fin du module est laissée à la libre appréciation du lectacteur. Le module est conçu de telle sorte que le lectacteur peut le manipuler pendant une durée indéterminée. Longtemps ou non, à lui d'en décider : il est seul juge du fait d'avoir manipulé assez longtemps ou assez d'éléments, et du sentiment d'avoir « fait le tour » de ce qu'il y avait à voir et à agir. Cela suppose que la possibilité de passer à la suite ou de quitter – un lien, un bouton – est accessible en permanence. C'est le modèle de *Romuald et le tortionnaire*. C'est aussi le modèle de certains modules de *Prise de tête*, ce qui y apparaît paradoxalement comme un motif certain de perturbation. Il y a une raison à cela : dans certains modules, il est nécessaire de « tout faire » pour avoir accès à la suite (chapitre « Bricolage ») quand dans d'autres, le lectacteur a tout loisir de passer au module suivant quand il le veut. En ce qui concerne la frontière spatiale maintenant, le module est *a priori* délimité par sa zone de visualisation, c'est-à-dire son « bord ». Parfois, celui-ci est clairement identifiable, matérialisé par une bordure, ou une couleur de fond différente, qui va le démarquer d'autres contenus concomitants, par exemple sur un blog*. Ainsi, les modules en Flash de Malec ou de Balak sont contenus dans un espace circonscrit. Même chose, on l'a vu, avec la mise en page de Granpapier.org. Il peut également être délimité par la bordure de la fenêtre de l'application qui permet d'y accéder : là encore, chaque module de *Romuald et le tortionnaire* coïncide avec la zone d'affichage du navigateur. Parfois, la délimitation spatiale est plus délicate à définir parce que, par exemple, le module nécessite l'usage d'une interface « extérieure » pour être manipulé. Ainsi dans *Prise de tête* quand il faut utiliser la barre de défilement du navigateur – cela fait écho aux difficultés qu'il y a à déterminer où s'arrête l'interface et où commence le contenu. Les deux sont évidemment interdépendants. Certains auteurs en jouent, comme DaveDonut avec son faux blog*. Enfin, par rapport au dispositif, tel que nous l'avons défini, le module, on l'aura compris, en constitue une parcelle, un fragment, aussi bien spatial (il n'inclut pas le lectacteur et ne sort donc pas de l'écran) que temporel (il constitue un moment lors de la traversée du dispositif par le lectacteur)[65].

65. Circonscrire l'unité qu'est le module n'a pas seulement un bénéfice théorique. Dans le cadre d'un médium qui cherche encore son système économique, à quelle unité de mesure peut se référer l'éditeur ou producteur de contenus numériques pour rémunérer l'auteur ? Peut-il encore parler de page, doit-il parler de page-écran, comment faire dans le cas d'un Turbomédia ou d'une bande à faire défiler ? Dans ce cadre, le module peut permettre de penser une nouvelle unité de mesure.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.2. Décrochages

Différentes figures de la bande dessinée numérique contraignent le lecteur à alterner entre différentes postures face au récit. Il s'agit rien de moins que de jonglage. Ainsi, l'ensemble des figures mettant en œuvre une temporalité de l'audiovisuel sont concernées. Parmi elles, nous pouvons distinguer entre les dispositifs multimédias dont la bande dessinée n'est qu'une partie et ceux dans lesquels elle forme le tout. Dans les premiers, nous avons remarqué qu'il y avait une cohabitation de modules relevant de différentes temporalités, évitant ainsi une concurrence directe. Dans les seconds, nous avons distingué des dispositifs qui mettaient en concurrence à l'intérieur même d'un module des éléments relevant de temporalités différentes, et d'autres qui parvenaient à conjuguer différentes temporalités.

Ici, seuls sont concernés par les propos qui suivent les dispositifs à cohabitation et ceux à concurrence. Qu'ils fassent cohabiter ou mettent en concurrence différentes temporalités à un niveau formel entraîne la même conséquence pour le lecteur : celui-ci doit « subir » cette concurrence ou cohabitation, et se trouve pris entre les différentes temporalités. Tantôt il se fait lecteur, maître de son rythme, ou plutôt de sa vitesse de lecture, tantôt il se fait spectateur ou auditeur passif. C'est cette alternance de postures que nous questionnons.

Bien sûr, nous avons déjà déterminé que cette alternance de posture correspond à une modalité inédite de réception, relevant en même temps de la lecture et de l'action, et dont nous avons emprunté le nom à Weissberg : la lectacture. Mais nommer cette modalité de réception n'est pas refermer la question : la lectacture pose clairement une question quant à la continuité du récit. La littérature et la bande dessinée numérique ont ceci de particulier, comparativement à d'autres arts numériques, que la réception ne peut se faire dans l'action permanente. Dans « lectacture », il y a « lecture » : le récit de bande dessinée numérique interactive suppose une réception qui ménage des moments de lecture, le temps de décrypter une image, un mot ou une séquence complète. Ces temps de lecture alternent avec des temps d'action, lors desquels il semble délicat de s'attacher aux images ou aux mots. C'est l'action qui prime. Un exemple caricatural mais parlant : soit j'écris dans les phylactères de *Mr. Nile Experiment*[66], soit je les lis. Il paraît pour le moins difficile de faire les deux en même temps. Dans le cadre des dispositifs les moins interactifs, ou dont les modules interactifs impliquent le moins le lectacteur, on peut penser que c'est l'aspect « lecture » qui est mis en avant. Cliquer pour passer à la page suivante, faire défiler la page de haut en bas, sont des actions qui ne provoquent pas de rupture dans la lecture, en tout cas pas plus que tourner la page d'un album. On repensera

66. Daniel Merlin Goodbrey, *Mr. Nile Experiment, op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

aussi aux revendications des « inventeurs » et des promoteurs du *Turbomédia*, celui de ne pas faire de la lecture un spectacle dont on attend la fin ni un jeu dans lequel le lecteur passerait son temps à chercher ce qu'il doit faire et où il doit cliquer. Toutefois, à partir d'un certain niveau d'implication du lectacteur, sans forcément dire que c'est l'action qui prime, ou que l'une prime sur l'autre, la lecture est beaucoup plus fragmentée. Dans une optique inverse, on peut aussi dire que c'est en fait l'action qui est fragmentée par la lecture, bien sûr. Nous ne donnons absolument pas la priorité à l'une ou à l'autre. C'est justement cette incertitude, cette ambivalence qui est au fondement de la bande dessinée numérique, médium hybride par nature.

Il faut bien voir, malgré ces précautions, que si la réception du récit de bande dessinée numérique se montre discontinue, alors le récit lui-même est nécessairement discontinu, car c'est ainsi qu'il apparaît au lectacteur, et il n'y a de récit que quand il y a quelqu'un pour le recevoir – c'est encore plus vrai pour le récit interactif puisque le lectacteur ne se contente pas de le recevoir, il l'active et le fait advenir. Dans notre mémoire de Master, nous parlions de « décrochages » pour qualifier les interruptions de la lecture nécessitées dans les passages jouables. C'était mettre la lecture en avant et, en conséquence, voir dans ces décrochages un aspect négatif, un problème. Or, il ne s'agit pas de juger : ce que nous ne percevions pas, ou mal en tous cas, c'est que ces décrochages sont inhérents au récit puisqu'ils en assurent une structuration, à un niveau horizontal, dans la succession de passages jouables et de passages « lecturables »[67]. Le décrochage est la conséquence indissociable du basculement d'une posture à l'autre. Or, provoquer ce basculement de la réception est intentionnel. Dans ce cadre, si dire que le décrochage est lui aussi intentionnel serait une exagération, on peut quand même dire qu'il est prévu, et qu'il doit être assumé. Ainsi, quand Fred Boot interrompt la lecture pour faire agir son lectacteur, c'est dans une volonté précise de lui faire ressentir, et plus encore jouer, la relation du peintre au modèle. La manipulation du fusil à lunette du *Killer* instaure un temps de réflexion, permettant au lectacteur de prendre de la distance vis-à-vis du héros – rappelons que l'identification forte au héros durant ce passage fait prendre conscience de ce que c'est qu'être un tueur. Le décrochage est double : on peut tout aussi bien dire que l'action produit un décrochage dans la lecture, que dire que la lecture produit des décrochages dans l'action. Cela s'applique aussi bien au *Turbomédia*, ce qui est un paradoxe et un comble au vu des revendications de ses initiateurs. Pourtant, en le considérant sous l'angle du réflexe d'activation, on peut tout à fait voir la lecture comme interruption de l'action. En effet, le *Turbomédia* suppose le maintien d'un certain rythme dans le passage de diapo à diapo. Un texte trop long, par exemple, ou encore une apparition de trop

67. « Lisible » n'est bien sûr pas approprié.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de nouveaux éléments d'un coup, interrompent le réflexe d'activation de l'image qui suit : il y a décrochage de l'action[68].

La discontinuité par décrochages est donc au cœur de la structure narrative du récit. Bien sûr, on peut la faire disparaître, en privilégiant une modalité de réception à une autre : lecture ou action. En tout cas, on ne peut la contester : elle est un fait, puisque certaines œuvres en jouent. On ne peut la juger en tant que telle mais on peut bien évidemment juger la façon dont telle œuvre en joue : c'est le travail de la critique[69].

3.3. La planche et la discontinuité

3.3.1. Discontinuité et globalité

3.3.1.1. Discontinuité interne à l'image

Nous trouvons enfin la discontinuité à l'intérieur même de l'image. Nous avons dit que la variabilité, supposant une discontinuité, était constitutive de l'image « fixe-animée », toujours en équilibre précaire entre fixité et mouvement, entre deux états, et relevant ainsi des deux à la fois. Au niveau de l'image elle-même, de la lecture de l'image, de son décryptage si l'on veut, cette discontinuité apparaît dans le basculement d'un état à l'autre, qu'il soit produit par activation ou automatiquement. On voit très bien ce que cette image fait : elle produit bien un décrochage, au sens où nous l'avons décrit ci-dessus. Soit l'activation est automatique, alors le lecteur prend une posture de spectateur, soit elle est le fait du lectacteur, qui est en posture d'acteur. À l'inverse, le retour à un état stable – même provisoirement – de l'image conduit à un décrochage dans le régime de l'action, au profit d'un décryptage de l'image.

Nous avons dit également que ces décrochages se faisaient sur un axe *z*, dans l'épaisseur : ils viennent donc comme des diversions. La séquence de bande dessinée est percée de puits dans lequel le lectacteur tombe puis ressort avant de reprendre son avancée dans la séquence, et tomber dans le puits suivant, etc. Chaque case, ou plutôt chaque élément activable présent à l'écran, représente un puits. La discontinuité se vit alors dans la confusion entre les états de l'image. Prenons une case activable pour exemple. Est-ce que tous les états de cette case sont articulés à tous les états des autres cases, ou est-ce qu'à tel état d'une case correspond tel état d'une autre case, ou encore est-ce que les

68. Une nouvelle fois, nous constatons, et sommes nous-mêmes surpris, que l'interactivité « faible » du *Turbomédia, consistant en l'action anodine d'enfoncer la flèche du clavier pour naviguer, recèle des pouvoirs insoupçonnés. Ils ne sont* pas nécessairement mis en avant, précisément parce que les auteurs de Turbomédia privilégient la lecture, éventuellement ponctuée d'animations non concurrentielles à la temporalité lectorielle, sur l'action. Une nouvelle fois, nous esquissons, de manière prospective, ce que pourrait permettre une prise en compte de cette convention d'usage.
69. Ce serait le travail de la critique de bande dessinée numérique... si elle existait !

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

différents états de la case ne sont à comprendre et articuler qu'entre eux, dans les limites de la case ? La discontinuité apparaît dans la tension entre la temporalité du « ça-peut-être » de l'activabilité et la temporalité de la narration, du chaînage de la séquence. Nous avions déjà envisagé ce niveau de discontinuité en expliquant que la profondeur de l'image entrait en concurrence avec le plan dans lequel la narration est vectorisée. Entrer dans une des images d'une séquence – car il s'agit de cela : d'entrer – c'est l'explorer indépendamment des autres cases composant la séquence.

Là encore, ce niveau de discontinuité est intrinsèque au récit dessiné numérique, puisqu'il a pour origine la nature jouable, activable de l'image. Il établit des liens nouveaux entre les images, toutes autant vouées à la variabilité. Nous avons vu que l'image activable pouvait renvoyer à une alternative, ou encore à une succession. Dans ces figures, elle dessine une rhétorique : elle compense, si l'on peut dire, la discontinuité narrative, temporelle, par une intervention au niveau du discours. Tel état de l'*image agie* fait office de métaphore, tel état de l'image d'incise, tel état encore de synecdoque, tel autre état est une alternative, tel autre une idée sous-jacente affleurant sous l'état initial de l'image, etc. Il s'agit d'emploi possible de l'image activable – de la même manière que Groensteen propose d'en faire un moyen d'accès à un *making-of*[70]. Les exemples que nous avons vus dans notre analyse de l'image activable sont sous le coup de la discontinuité. La décomposition du mouvement dans le *Turbomédia* en est un bon modèle : il va à l'encontre de toute fluidité du mouvement, il est précisément discontinu puisque saccadé. Dans *Romuald*, la discontinuité est à l'œuvre dans le bégaiement : au gré des survols et des sorties du pointeur des zones sensibles, je quitte la réalité de Romuald pour entrer dans son monde fantasmé, et réciproquement. Là encore, cela ramène à l'idée d'une construction du récit non nécessairement fondée sur une cohérence temporelle, de toute façon impossible puisque les images ne sont pas stables. D'ailleurs, l'événement qui a déjà eu lieu n'est jamais définitif, puisqu'on peut toujours revenir l'activer/désactiver d'un simple survol.

Bien sûr, certaines œuvres n'autorisent pas de rejouer ou de revenir en arrière, mais elles sont rares. Dans *Prise de tête*, j'ai choisi de vectoriser la narration dans un seul sens, en supprimant le bouton « page précédente », et empêchant ainsi de rejouer le module précédent. *Les vestiaires* ne permet pas non plus de revenir sur les événements, et cela est d'autant plus percutant que chaque

70. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.*, p. 79.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

action effectuée influe sur la suite du récit : cas unique dans notre corpus[71]. Ces cas marquent une proximité notable avec le jeu vidéo, dans lequel toute action effectuée, même si elle a nécessité plusieurs tentatives, est un événement advenu et irréversible qui détermine la suite du jeu. Le fait que l'action, ou une certaine séquence d'actions, puisse y être rejouée en cas d'échec, et jusqu'à réussite, n'implique pas une réversibilité à plus long terme : l'action est rejouable immédiatement après échec, mais on ne peut revenir sur une action plus ancienne. Au contraire, la majorité des objets de notre corpus de bande dessinée numérique permettent de rejouer une action même éloignée dans le temps. Toutefois, le récit en cours et déjà advenu ne s'en trouvera pas modifié[72].

3.3.1.2. Appréhension de la planche comme globalité

Romuald permet de rejouer les actions à un autre niveau, et c'est celui qui nous intéresse maintenant. À l'intérieur d'un seul module – coïncidant avec un chapitre – il est possible de manipuler indéfiniment les différents sous-modules juxtaposés. Ainsi, chaque strip, avec sa zone sensible dédiée, peut être activé et réactivé autant de fois que l'on veut, sans que l'intervention sur ce strip ne bloque jamais la possibilité d'intervenir sur un strip voisin. Dans ce contexte, les différents événements relatés sur la surface d'une même et seule page ne s'influencent pas les uns les autres. C'est là qu'émergent les incohérences dont nous parlions : le strip activé montre, par exemple, une vie alternative de Romuald, quand tous les strips qui l'entourent, désactivés car non survolés, montrent, dans le même espace visuel, dans une coprésence absurde, sa vie réelle. Cette coprésence absurde inaugure de nouvelles relations entre les images à la surface d'une même « planche ». De manière plus générale, on peut supposer que l'activabilité de l'image entraîne une révision des rapports entre les images et la composition et l'appréhension de la « planche », si on peut encore parler de « planche ». Nous utiliserons ce terme dans les développements qui suivent, car nous nous intéressons bien aux conséquences de l'interactivité sur les conditions de juxtaposition et sur la tabularité des images, ce que le terme « planche » permet de désigner simplement.

Nous avons dit que la jouabilité avait pour première conséquence une superposition de l'image et de l'interface, mieux, une fusion des deux objets, à un niveau ontologique. L'image est interface, l'interface est image. L'interface est déjà une affaire de *design* graphique, de dessin et les zones

71. Ce cas serait bien plus fréquent dans un corpus de récits littéraires interactifs, qui connaissent déjà une longue tradition de l'hypertexte plus ou moins perfectionné ou encore du générateur de textes. *Les vestiaires* est un cas unique dans notre corpus de bande dessinée numérique. Il relève d'un hypertexte « perfectionné » combinant parcours à choix multiples et structure conditionnelle (ce sont nos suppositions en tant que simple lectacteur du dispositif, dont nous ne connaissons pas les aspects techniques : nous ignorons ce qu'il y a « sous le capot »). À chaque embranchement, les choix proposés au lectacteur dépendent de l'ensemble des actions qu'il a effectuées avant.
72. Je serais très curieux de voir une bande dessinée numérique de ce type, qui permettrait de modifier le récit en cours en revenant sur des événements antérieurs...

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

sensibles se nichent maintenant au cœur du dessin, dans les cases. Finalement pourront se trouver en coprésence sur une même planche deux types d'images : des images activables et d'autres non activables. Aussi, la planche ne consiste plus seulement en une juxtaposition d'images, elle est une juxtaposition d'images dont certaines sont activables et d'autres non. La planche est devenue une interface, mais en même temps, elle doit rester planche de bande dessinée afin d'assurer, par le biais de l'enchaînement des cases, la part « lecturable » du récit. Comment compose-t-on une telle planche-interface ?

Si on reprend le modèle des chapitres deux et trois de *Romuald et le tortionnaire*, on peut voir que j'ai juxtaposé dans un même espace différents modules interactifs. Ainsi, chaque « mini récit », disons chaque strip, même s'ils n'ont pas tous la forme canonique de la bande horizontale, est articulé autour d'une zone sensible et constitue un module. La composition de la planche consiste littéralement en une juxtaposition de « boîtes », un compartimentage. Ces « boîtes », nous l'avons dit, sont hermétiques : l'activation de l'une ne prêtera pas à conséquence sur l'autre. Mais dire cela, c'est supposer que le regard du lectacteur s'arrête nécessairement aux bordures extérieurs des cases du strip qu'il est occupé à lire ou à activer. Or, rien ne permet de retenir son regard, rien ne cloisonne les modules, sinon un espacement plus important entre chaque module qu'entre chaque case d'un même module. Rien ne masque jamais le péri-champ à la vue du lectacteur. La mise en page apparaît « ostentatoire »[73], pour reprendre le titre de la catégorie proposée par Groensteen. Dès lors, elle devient nécessairement signifiante. J'ai alterné de chapitre en chapitre deux modes de composition : celui que je viens de décrire, et un mode où tous les pictogrammes sont disposés sur toute la surface de la planche dans le plus grand désordre. Dans le chapitre un, ce désordre matérialise la grande confusion des pensées et souvenirs de Romuald. En activant les images, en les faisant basculer dans leur état alternatif, le lectacteur vient justement révéler une partie de la structure organisatrice sous-jacente. Les souvenirs se recomposent à l'intérieur de bulles de pensées. Les planches des chapitres deux et trois relèvent cette fois du compartimentage : la vie de Romuald est « bien rangée », c'est l'ennui. Chaque événement de sa vie est prétexte pour lui à fantasmer une autre vie : le lectacteur accède à ses fantasmes, littéralement au « cas par cas ». Mais cette vie alternative sous-jacente, à laquelle il goûte de manière fragmentée, n'est pas toujours aussi belle qu'il l'aurait cru. Il voudra faire cesser ce jeu, entre deux vies, et se cachera de la vue du lectacteur : le désordre devient remplissage, permettant à Romuald de trouver des cachettes. Dans le chapitre cinq, le désordre matérialise sa folie : lui faire miroiter une autre vie, puis le traquer, autant de choses qui l'ont finalement rendu fou. Assez pour

73. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit*., p. 114- 119.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

revenir sur ses pas, retraverser tous les événements de sa vie, mais en éliminant, arbitrairement, les membres de sa famille, et commettre divers crimes ou attentats. Le chapitre six quant à lui est un simple strip non interactif, mais nous avons déjà parlé de la « chute » de l'histoire, et n'y reviendrons pas ici.

Cette relecture de *Romuald et le tortionnaire* permet de comprendre comment la signification naît aussi dans l'appréhension de la planche dans sa globalité. Cela n'est bien sûr pas propre à la bande dessinée numérique. Benoît Peeters a justement relevé les différents types d'utilisation de la planche : conventionnelle, décorative, rhétorique, productrice[74]. Chacune de ces utilisations fait, dans une plus ou moins grande mesure, sens, soit en soulignant les événements, soit en se faisant apport de sens. Toutefois, le corpus semble indiquer que la composition de la planche prend une importance particulière dans la bande dessinée numérique et se manifeste à travers des moyens qui lui sont propres. La planche évolutive du *Turbomédia*, ou de certaines de ses préfigurations (*The Killer* par exemple, avec ses planches se construisant au fil des clics par enchevêtrement de différentes strates) montre combien l'appréhension globale de la planche peut se faire signifiante. Les apparitions et disparitions successives d'éléments graphiques font circuler le regard d'un bout à l'autre de la planche, indépendamment de l'ordre des cases dans le sens de lecture occidental. Dans *The Killer*, certaines compositions viennent entremêler dans le même espace présent et *flash-back*, dans une composition là aussi évolutive au fil de l'activation. Outre une lecture successive et séparée des différentes zones, ces compositions sont signifiantes dans une vue globale, comme un tableau. Alex Chauvel[75] me faisait remarquer une fois combien la lecture de mes bandes dessinées, non seulement numériques, mais aussi papier, nécessitait une prise de recul sur les planches. Leur organisation, leur composition jouant énormément avec la géométrie, la symétrie, le compartimentage, ne pouvait être perçue qu'avec cette prise de recul. Il me semble, à y réfléchir, que cet intérêt marqué pour la composition des planches, littéralement à la manière d'un tableau, est imputable tout autant à mon utilisation du pictogramme, entre dessin et langage visuel, qu'à mon usage des technologies numériques. Peut-être est-ce à remettre au compte des outils de zoom et dézoom des logiciels de créations graphiques ? Lors de cette conversation informelle avec Alex Chauvel, il était question de *Prise de tête* et du *Pays du silence*[76]. Les deux ont en commun la récurrence d'un effet que j'utilise abondamment, et que Groensteen a appelé effet de « fragmentation »[77]. Cet effet consiste à appliquer par-dessus une image unique un

74. Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, *op. cit.*
75. Auteur de bande dessinée et co-fondateur des éditions Polystyrène.
76. Anthony Rageul (alias Tony), *Le pays du silence*, Ernée, L'Égouttoir, 2011. Fanzine tiré de ma participation aux *24h de la bande dessinée* de Periscopages 2010, dont la version originelle (non corrigée) est disponible sur Grandpapier.org à cette adresse : http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h-2010-1303.
77. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration., op. cit*., p. 16.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

quadrillage afin de la diviser en plusieurs cases. Un exemple souvent cité est la planche « au chien » de *Philémon* de Fred[78]. Dans *Prise de tête*, cet effet est appliqué souvent (huit pages-écrans sur quatorze), mais les modules interactifs auxquels les planches concernées appartiennent offrent des variations dans l'effet produit. À nouveau, il me semble que cet effet prend toute son ampleur dans le chapitre « Dieux », spécialement dans les deuxième et troisième pages-écrans du chapitre. Ce sont ces deux modules dans lesquels le lectacteur intervient sur la structure tabulaire de la planche en dévoilant d'une grande image les zones qu'il souhaite, à travers un certain nombre de cases déplaçables et redimensionnables, qui agissent comme des « trous de serrure ». Aussi, l'aspect global de la planche devient l'objet du jeu du lectacteur : ce jeu lui permet de déterminer des relations nouvelles entre les cases, en fonction des portions de l'image qu'il choisit de laisser à découvert. Il peut chercher à établir une narration à proprement parler, dans un enchaînement logique d'événements, comme il peut privilégier des relations selon tout autre critère : relations d'opposition, de comparaison, voire des relations purement plastiques, rythmiques, géométriques, de couleurs, etc.

3.3.2. Infra-narrativité

En somme, on voit que la composition de la planche de bande dessinée numérique – en tout cas celle destinée à un écran de la taille de celui d'une tablette ou d'un ordinateur – est travaillée par la discontinuité, à différents niveaux. Dans tous les cas que nous avons étudiés, il apparaît que l'on se retrouve toujours, à un moment ou un autre de la manipulation, confronté à des images juxtaposées qui ne sont plus liées par des rapports de succession ou de causalité. Elles ne tissent pas de relations véritablement narratives, mais n'en tissent pas moins des relations. L'effet de fragmentation vient s'ajouter dans *Bande dessinée et narration* à une liste proposée plus de vingt-cinq ans plus tôt par Groensteen : la liste des différents effets de relations produits par la juxtaposition de cases, avant même de produire une narration, ou « fonctions distributives primaires »[79]. Il parle alors de relations « infra-narratives »[80] – il ne parle pas encore de bandes dessinées infra-narratives. À l'époque, « l'hypothèse d'une bande dessinée non narrative n'a […] pas encore trouvé à se concrétiser »[81]. La bande dessinée est donc narrative, est affaire de récit. Groensteen va s'approprier la définition radicale de la bande dessinée donnée par Barthélémy Schwartz et Balthazar Kaplan dans la revue avant-gardiste *Dorénavant*, définition qui réduit la bande dessinée au seul dispositif de la division en cases.

78. Fred, *Philémon, tome 6 : Simbabbad de Batbad*, Paris, Dargaud, 1974, planche 21.
79. Thierry Groensteen, « La narration comme supplément. Archéologie des fondations infra-narratives de la bande dessinée. », *in Bande dessinée. Récit et modernité., actes du colloque « Problèmes actuels de la lecture »*, Cerisy, Futuropolis/CNBDI, 1988, pp. 45-69.
80. Avec trait d'union à l'époque, en un seul mot dans *Bande dessinée et narration.* Nous garderons le trait d'union.
81. Thierry Groensteen, « La narration comme supplément. Archéologie des fondations infra-narratives de la bande dessinée. », *op. cit.*, p. 46.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Kaplan et Schwartz définissent la bande dessinée comme « une image globale faite d'images locales juxtaposées »[82] Ils voient dans cette définition liminale une manière d'étendre la bande dessinée hors du champ de la narration et de mettre au premier plan son potentiel poétique et plastique. Groensteen s'empare de cette conception de la bande dessinée pour en faire un outil méthodologique[83] grâce auquel il pourrait repérer le seuil de narrativité de la bande dessinée. Il propose pour cela une expérience : il juxtapose des images de diverses sources de manière à former une planche sans visée narrative. S'ensuit la question : si la seule juxtaposition d'images ne suffit pas à fonder un récit, car elle est un dispositif infra-narratif, quelles relations supplémentaires les images doivent-elles entretenir pour « satisfaire aux exigences de la narrativité »[84] ?

À l'instar des relations entre les panneaux d'un polyptyque, Groensteen va chercher à identifier les différentes types de relations élémentaires pouvant exister entre les vignettes de sa « planche primitive ». Il s'inspire clairement de Kaplan, qui postule d'autres relations que la « seule continuité de mouvement ou de durée »[85] entre deux images, par exemple des relations de métaphore ou de métonymie. Groensteen dénombre cinq types de relations ou d'effets obtenus par juxtaposition : l'*amalgame*, l'*inventaire*, la *variation*, la *déclinaison*, la *décomposition* – auxquels il ajoute en 2011 dans *Bande dessinée et narration* la *fragmentation* et la *sériation*[86]. À partir de ces différentes effets, il distingue trois étapes dans le « processus de cristallisation narrative ». La suite : « succession linéaire ou tabulaire d'images disparates sans détermination interne ni externe ; c'est le produit d'un amalgame ». La série : « succession continue ou discontinue d'images liées par un système de correspondances iconiques, plastiques ou sémantiques ; l'inventaire, la variation, la déclinaison et la décomposition produisent des séries. » Et enfin la séquence, dont il esquisse la définition à l'époque en ces termes : « succession d'images dont l'enchaînement syntagmatique est déterminé par un projet narratif ».

À cette époque, il n'y a, pour Groensteen, de bande dessinée que dans la séquence. Aussi, cet aspect de sa démonstration nous intéresse moins. Nous nous intéressons à l'infra-narrativité pour elle-même, dans tout ce qu'elle recèle de possibilités plastiques et poétiques. Nous postulons que les différentes formes de jeu avec la discontinuité qui ont lieu dans certaines bandes dessinées

82. Barthélémy Schwartz et Balthazar Kaplan cité par Groensteen, *Ibid.*
83. Barthélémy Schwartz exprime son désaccord vis-à-vis de cette appropriation dans Jean-Christophe Menu et Barthélémy Schwartz, « Dorénavant, dorénaprès », *in* Jean-Christophe Menu (dir.), *L'éprouvette*, vol. 2, Paris, L'Association, 2006, pp. 351- 362.
84. Thierry Groensteen, « La narration comme supplément. Archéologie des fondations infra-narratives de la bande dessinée. », *op. cit.*, p. 49.
85. Kaplan cité par Thierry Groensteen, « La narration comme supplément. Archéologie des fondations infra-narratives de la bande dessinée. », *op. cit.,*p.54.
86. Nous renvoyons évidemment notre lecteur aux textes de Groensteen pour plus de précisions sur chacun de ces effets.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

numériques relèvent de l'infra-narrativité. Cette intuition concernant le récit interactif semble devoir être confirmée par les propositions de Luc Dall'Armellina. Ce dernier voit dans la « littérature ergodique », terme qu'il emprunte, comme Pignier et Drouillat, à Espen Aarseth, et avec lequel il qualifie les objets numériques impliquant une lectacture, une forme venant augmenter le narratif. Il propose de l'appeler « e-narratif »[87]. L' « e-narratif » comprend deux constituantes. L'une d'entre elles n'est rien d'autre que l'infra-narrativité :

> « L'*infra-narratif*, qui opère des constructions de sens par le jeu complexes des signes e-mouvants dans l'environnement de "l'*écran agl*".
>
> L'*infra-narratif* se situerait au niveau perception-réception des signes dynamiques en permettant au *lectacteur* une construction du sens dynamique non liée à la succession temporelle narrative habituelle mais s'articulant plutôt sur un axe paradigmatique des signes en mouvement et selon un processus sémiotique dynamique. »[88]

Il n'y a pas de hasard à retrouver ici la notion d'infra-narrativité : Dall'Armellina l'emprunte comme Groensteen aux théories du groupe μ. Dall'Armellina voit la manifestation de cette modalité de l' infra-narratif dans les constructions qui s'établissent dans les signes « *e-mouvants* ». C'est ainsi qu'il qualifie l'ensemble des éléments discrets qui font l'écologie de l'écran et, en conséquence, constituent le récit interactif[89] : images et textes bien sûr, mais aussi éléments propres à la navigation dans les environnement hypermédias en ligne ou sur CD-Rom, tels que icônes, ascenseurs, pointeurs, liens et autres pictogrammes et logos, bref, l'ensemble des signes devenus activables par nature, susceptibles de l'être par intention[90]. Agis, ces signes sont en mouvement et mettent en branle un « processus sémiotique dynamique » dans lequel se construit le sens. C'est un tel processus qui se produit sur un plan paradigmatique, entre les différents éléments visuels d'un module – si nous n'assimilons pas (tous) ces éléments à des signes, il faut néanmoins voir qu'ils font signes dans le moment de leur activation. Et c'est bien en faisant le constat de l'existence d'un tel processus que nous avons émis l'idée d'étendre la notion d'infra-narrativité, déjà inhérente à la planche. Les relations qui s'établissent entre les images, entre les modules s'ils sont juxtaposés, entre les différents points interactifs et non interactifs composant l'interface, entre les différents états d'une même image et entre les différents états de différentes images entre eux, relèvent donc de l'infra-narrativité. La notion d'infra-narrativité est totalement opérante pour qualifier ces relations non narratives qui

87. Luc Dall'Armellina, « Contextes de l'e-narratif », *in Pierre* Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée, op. cit.,* p. 199.
88. *Ibid.,* p. 213.
89. Sur la notion de signes « e-mouvants », voir Luc Dall'Armellina, *Des champs du signe [du design hypermedia à une écologie de l'écran], op. cit.,* en particulier les chapitres 3 et 4.
90. C'est nous qui employons le terme activable et apportons ces deux précisions.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

s'établissent entre ces différentes composantes d'une bande dessinée numérique ; c'est pourquoi nous étendons cette notion aux spécificités de la bande dessinée numérique.

Attention : il ne s'agit pas de dire que l'infra-narrativité supplée à la narration. En l'absence d'exemples d'œuvres relevant de la pure infra-narrativité, cela serait une extrapolation. Toutefois, j'en fais, là encore, une proposition en forme de prospective, une invitation aux auteurs – et à moi-même – à expérimenter en ce sens. Il est vrai, néanmoins, que la narration vient se placer comme « supplément », pour reprendre le titre de la communication de Groensteen, à l'infra-narrativité. Toute image juxtaposée à une autre va nécessairement inférer une mise en relation, plus ou moins consciente, un « rapprochement » pour le dire de manière prosaïque, de la part du lectacteur[91]. L'enchaînement narratif de ces images, s'il existe, vient bien après. En ce sens, l'infra-narrativité est présente au soubassement de toute forme de narration en image, et donc toute forme de récit dessiné. Aussi, le sens produit par ces relations n'est pas recouvert ou éclipsé par la narration : il est au contraire un facteur essentiel à celle-ci. Les relations infra-narratives produisent du sens – pensons simplement à l'idée de confusion des pensées de Romuald. La narration est supplémentaire par rapport à ce sens premier, initial, de la juxtaposition « primitive ». Aussi, les relations infra-narratives produisent bel et bien du récit : nous franchissons ici un pas, que n'ont pas franchi Groensteen et Dall'Armellina, en émettant l'idée que *l'infra-narrativité fait partie de la narration*.

3.3.3. Extensions de la notion d'infra-narrativité

3.3.3.1. Vers une bande dessinée numérique « plastico-poétique »

Dans *Bande dessinée et narration*, on voit apparaître la catégorie de la « *bande dessinée infranarrative* »[92]. Groensteen qualifie ainsi une partie de la production de bande dessinée abstraite. Ce faisant, il opère une réévaluation du concept d'infra-narrativité : parler de « bande dessinée infranarrative » suppose qu'une juxtaposition d'images peut ne pas prétendre à la narration tout en relevant quand même de la bande dessinée. Une bande dessinée qui ne ferait pas récit, donc. Alors quel serait le régime de cette bande dessinée ? L'abstraction en est un, mais de manière plus large, on pourra parler de bandes dessinées dont le régime, sans nécessairement être coupé de la narration par ailleurs, serait celui de la poésie visuelle ou de purs jeux plastiques. Cette bande dessinée, telle que l'avaient envisagée – prophétisée – Schwartz et Kaplan, existe maintenant bel et bien, même si cela se fait souvent dans des formes hybrides, mêlant narration et régime poétique ou plastique. C'est, entre autres choses, son développement ces dernières années, qui a fait ressentir à Groensteen la nécessité

91. Où l'on peut retrouver le parapluie, la machine à coudre et la table de dissection.
92. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.*, p. 8. En italique dans le texte.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de réviser ou étendre certaines de ses propositions datant de *Système de la bande dessinée*. Il conclut son ouvrage *Bande dessinée et narration* par ces mots :

> « Dans ce nouveau livre, j'ai tenté de rendre compte des nouvelles rhétoriques narratives dans leurs dimensions rythmique, poétique, polygraphique. Toutes ces avancées ne visent pas à dépasser ou déconstruire la narration mais bien à l'enrichir, à accomplir pleinement les promesses de la bande dessinée comme art à la fois visuel et narratif. »[93]

La bande dessinée contemporaine tend vers des formes donnant une place renforcée à l'aspect visuel, qui se décline, selon nous, sous les notions de poésie visuelle et de plasticité. Groensteen analyse des exemples divers, de l'abstraction d'un Derik Badman à la poésie d'un Ilan Manouach, en passant par le formalisme d'un Jochen Gerner.

La bande dessinée numérique, en ce qu'elle donne une place et une visibilité accrue au régime infra-narratif, met en place toutes les conditions à la naissance ou au développement d'une bande dessinée numérique plaçant au centre de ses préoccupations et interrogations les préoccupations et interrogations de la bande dessinée contemporaine. Autrement dit, les technologies numériques offrent un terrain particulièrement propice à une bande dessinée numérique, narrative ou non, mais non exclusivement ni prioritairement fondée sur la narration, et produisant de la poésie autant que du récit. Une bande dessinée numérique « plastico-poétique » en somme. Le corpus montre de premiers frémissements, certes timides, mais bien réels, d'émergence du sens autrement que par le biais de la narration : la narration n'est pas seule, et nous le démontrerons dans le prochain et dernier chapitre de cette thèse. En tant que praticien, je suis du reste assez étonné de voir que la bande dessinée numérique ne présente pas de productions bien plus radicales, au regard des conditions qu'elle offre *par nature* au développement de ces dites formes...

3.3.3.2. Dans la relation interactive du lectateur à l'œuvre

Nous pouvons voir, dans un potentiel et futur – souhaitable et inéluctable, de notre point de vue de praticien – avènement d'une bande dessinée numérique « plastico-poétique » une extension évidente, une pente naturelle, de l'infra-narrativité. Avant que cette pente ne nous entraîne vers trop d'extrapolations, nous pouvons nous tourner vers une seconde extension de la notion d'infra-narrativité.

93. *Ibid.*, p. 198.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Si nous voyons déjà des frémissements de manifestations poétiques du sens dans notre corpus, c'est principalement dans les actions du lectacteur. Nous avons déjà pu identifier, par exemple, le caractère sensuel des caresses prodiguées à notre modèle, dans *L'Épinard de Yukiko*. De la même manière, la modalité du survol est particulièrement signifiante dans *Romuald et le tortionnaire*. Dans ces deux cas, le sens porté et produit par l'intervention du lectacteur se joue à deux niveaux, qu'on ne peut distinguer que d'un point de vue théorique. Le geste est lui-même signifiant. Le survol par exemple, inférera moins l'idée ou la sensation de pouvoir sur les choses, sur l'image, que le clic, nous disent Pignier et Drouillat. Ce signifié primaire est combiné à l'histoire : en fonction de sa relation avec les éléments du récit et de la manière dont elle articule la présence du lectacteur dans le récit, l'ensemble de la manipulation produira du sens. Par exemple, la douceur du geste de survol ne devient une caresse sensuelle que relativement à notre position face au modèle. Cette relation, nous pouvons l'envisager comme ressortissant sinon d'un régime infra-narratif, en tout cas d'un régime proche, qui serait à la relation du lectacteur à l'œuvre ce que le régime infra-narratif est à la relation dynamique entre les éléments de l'interface. Luc Dall'Armellina propose de qualifier ce régime de « praxo-narratif », deuxième constituante de l' « e-narratif » :

> « Le *praxo-narratif*, généré par l'action dans l'environnement processuel de l'écran et dans le temps d'une praxis, peut être rapproché de ce qu'Espen Aarseth appelle mouvement "extra-noématique". Ce qui le distingue du narratif est le caractère agi qui n'existe pas – sauf exception – comme tel dans les médias pré-numériques. Ce qui relève du narratif dans la suite ou conséquence de l'action n'est peut-être pas encore déterminant pour le narratif mais l'est pour assurer l'engagement du lecteur comme acteur dans le dispositif. »[94]

Avant même d'établir sa place dans la narration et, en quelque sorte, avant même d'être pris en charge par le narrateur-arbitre, le seul fait d'agir, et même de savoir que l'on peut agir et d'envisager cette action, induit une relation primitive à l'œuvre. De la même manière que les images sont juxtaposées avant même de former une séquence narrative, le lectacteur est placé à l'intérieur du dispositif avant même d'y agir, d'y être impliqué, et il agit avant de découvrir l'effet de son action. Aussi, si nous avons dit que la narration n'était pas seule, nous verrons que ce qui la complète, au-delà de l'infra-narrativité qui l'habite, ce sont des productions de sens qui s'originent dans la relation interactive : praxo-narrativité.

Le sens alors produit au niveau infra-comme praxo-narratif renvoie, comme le montrent les exemples rappelés ci-dessus, à des sensations et émotions. Nous sommes alors plus proche que jamais de la poésie : cela revient à dire que l'interactivité est catalyseur de poésie.

94. Luc Dall'Armellina, « Contextes de l'e-narratif », *op. cit*., p. 213.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Poésie, ou l'émergence du sens dans l'exhibition de la matérialité du dispositif

Comme d'autres avant nous ont pu penser les moyens d'une approche narratologique du cinéma, de la bande dessinée, du jeu vidéo, du récit interactif, par extension ou renouvellement de la narratologie littéraire « classique », nous avons essayé de définir des outils devant permettre ou participer d'une approche narratologique de la bande dessinée numérique. Dans les manifestations les plus interactives de cette dernière, c'est la place du lecteur, devenu lectacteur, qui pose problème : la narratologie ne le prévoit pas, si ce n'est à travers la métalepse. En suivant Dominic Arsenault, nous avons identifié une nouvelle instance dont les fonctions sont la prise en charge du lectacteur et la régulation de son activité et de ses conséquences sur la narration et le déroulement du récit : un narrateur-arbitre. Cette instance est intéressante en ce qu'elle est le double théorique du programme ou algorithme, objet technique, donc concret, qui définit le *gameplay*. L'activité du lectacteur provoque également un certain nombre de discontinuités narratives. Ces discontinuités sont dues à la nature même de l'image jouable ou activable et à l'assimilation image-interface, qui conduit à désigner l'interface comme forme du récit. La bande dessinée numérique se construit sur le modèle de l'interface : elle est un assemblage de modules. Par sa prégnance, le module constitue une nouvelle unité signifiante, propre au récit interactif – pas seulement de bande dessinée. La discontinuité inhérente à la construction modulaire induit des relations d'ordre non narratif entre les modules, mais n'en déduit pas pour autant une absence de production de sens. Cela ne peut signifier qu'une chose : les modules tissent des relations d'un autre type que narratif. Nous avons qualifié ces relations d'infra-narratives, étendant le concept d'infra-narrativité de Groensteen, qui s'applique originellement aux relations entre les cases. Nous avons émis l'hypothèse que la relation du spectacteur à l'œuvre pouvait elle aussi connaître un stade équivalent à l'infra-narratif et faire sens à un niveau symbolique ou métaphorique : nous avons alors parlé de régime praxo-narratif, en référence à Luc Dall'Armellina. Si la praxo-narrativité est un stade en-deçà de la narrativité, et concoure en cela à la narration, elle est aussi, prise pour elle-même, un mode poétique de production du sens.

Cela laisse supposer que le *gameplay* n'est pas seulement le lieu d'un jeu avec la narration, mais aussi un lieu de production de phénomènes poétiques que nous avons appelés, un peu trivialement, « plastico-poétique ». Ces phénomènes se produisent indépendamment de la narration, à ses côtés. Aussi, nous faisons l'hypothèse que *la narration n'est pas seule*. Nous nous retrouvons à nouveau dans le cas de figure rencontré dans notre relecture du *Système de la bande dessinée* : jusqu'à un certain point, nous avons pu le compléter, l'étendre, mais, au-delà de ce point, nous avons dû avoir

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

recours à d'autres champs disciplinaires. De même, si jusqu'à maintenant, nous avons pu étendre, quitte à les distendre un peu, les théories portant sur la narration, elles ne peuvent plus nous être d'aucun secours pour traiter du niveau « plastico-poétique ». Nous pensons que le poétique joue un rôle essentiel dans le récit dessiné interactif, et qu'il y est donc tout aussi important que le narratif. Les deux deviennent indissociables dans la production du sens qui fait récit. Serge Bouchardon, dans son ouvrage consacré aux récits littéraires interactifs, fait la même hypothèse : « Si ce support [le support numérique] incite l'auteur comme le lecteur à jouer avec le signifiant, narratif et poétique deviendront-ils indissociables dans un récit interactif ? »[95]

Deux précisions terminologiques s'imposent ici. Nous ne retenons pas la locution « plastico-poétique » : il est bien entendu que, dans le médium qui nous préoccupe, la poésie ne peut naître que de moyens et dispositions plastiques. Ces moyens et dispositions plastiques sont de deux ordres : visuels et relationnels. Les premiers ont été abordés à travers la question de l'infra-narrativité. Nous nous intéresserons ici essentiellement aux seconds ; même si nous n'oublions pas qu'ils fonctionnent de concert – c'est d'ailleurs tout le jeu de l'arbitre et du monstrateur de les faire fonctionner ensemble. Nous parlerons donc simplement de *poésie*. Autre précision, nous ne prétendons absolument pas que le récit dessiné interactif relève d'un genre littéraire appelé poésie.

Ce chapitre envisage l'instauration des effets poétiques à travers la forte matérialité du récit interactif. Cette relation entre les effets poétiques et la matérialité, nous l'établissons suivant la définition du langage poétique donné par Roman Jakobson dans « Linguistique et poétique »[96]. Ce texte a pour but de répondre à la question « *Qu'est-ce qui fait d'un message verbal une œuvre d'art* ? »[97] et entend démontrer que la poétique – Jakobson n'emploie jamais le terme « poésie » – est bien un fait de langage que la linguistique ne peut laisser de côté. « Le langage doit être étudié dans toute la variété de ses fonctions »[98], dit-il, et, justement, il va détailler les six fonctions du langage, correspondant chacune à un des six « facteurs inaliénables de la communication verbale »[99]. Ces six facteurs sont le *destinateur* et le *destinataire*, et entre eux le *contexte*, le *message*, le *contact* et le *code*. Ils donnent respectivement six fonctions au langage dans l'acte de communication verbale : *expressive*, *conative*, *référentielle*, *poétique*, *phatique*, *méta-linguistique*. Toute communication verbale, tout acte de langage, met en branle ces six fonctions, mais à des degrés divers, en fonction

95. Serge Bouchardon, *Littérature numérique: le récit interactif, op. cit.*, p. 30.
96. Roman Jakobson, « Linguistique et poétique », *in Essais de linguistique générale, tome 1 : Les fondations du langage,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1981, pp. 209- 248.
97. *Ibid*., p. 210.
98. *Ibid.*, p. 213.
99. *Ibid.*, p. 214.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de ce sur quoi porte principalement le message[100]. Ainsi, la fonction poétique est à son plus haut degré quand la visée du message est le message lui-même, c'est-à-dire quand le message attire l'attention avant tout sur sa propre forme.

Dans les œuvres que nous étudions, trois fonctions semblent prendre le pas sur les autres. D'abord la fonction *conative* : en guidant fortement le spectacteur, le programme lui donne de véritables injonctions. Ensuite, la fonction *méta-linguistique* : à l'instar du curseur dans *Cache-cache*, notre pratique vise à identifier et isoler des éléments du code, des conventions, pour en faire un signifiant central. De la même manière, en tendant un miroir au système de la bande dessinée, c'est son « code » qui est l'objet de la bande dessinée numérique. Mais la fonction qui domine est bien la fonction *poétique*, car c'est le message lui-même – sa forme – qui fait sens, avant son « contenu », ou plutôt en tant que sa forme (interface) est aussi son contenu[101]. Si le fait poétique se définit, suivant Jakobson, comme un procès de la matérialité de l'œuvre, et que le récit interactif est lui-même fondamentalement matériel, alors il favorise la poésie :

> « Le support [numérique], favorisant un jeu sur le signifiant, paraît à certains beaucoup plus adapté à une écriture poétique. Le narratif serait ainsi inévitablement tiré vers le poétique. Le poétique [...] est plus sensible à la matérialité elle-même du langage. Ainsi, plus le récit est attentif à la matérialité du signifiant, plus il fait l'objet d'une écriture poétique. »[102]

En suivant la distinction que propose Bouchardon, qui distingue le poétique du narratif en termes de jeu sur le signifiant, nous touchons au plus près au cœur de l'hypothèse qui préside à l'ensemble de cette thèse – et peut-être approchons-nous au plus près d'une réponse à notre problématique. En faisant l'hypothèse que la technologie pouvait faire sens par elle-même, et que ce sens pouvait être mis à l'œuvre (plus ou moins intentionnellement) dans l'œuvre, nous avons nécessairement fait de la technique et de l'outil des signifiants qui, plutôt que se dissimuler dans les coulisses de l'œuvre, y exhibent leur matérialité. Le dispositif du récit dessiné interactif apparaît alors comme fondamentalement matériel, et c'est dans l'exhibition de sa matérialité que se jouent les conditions

100. Partir d'une telle définition ne va pas sans poser de problèmes. Le premier est de considérer la pratique artistique comme un acte de communication. Cela peut sembler paradoxal dans le sens ou nous revendiquons une approche sensible et plasticienne du médium. Il n'empêche : l'œuvre est bien affaire d'un contenu-message, même si celui-ci est ouvert à l'interprétation, et se présente sous la forme d'un objet sensible, transmis d'un artiste-destinateur à un spectateur-destinataire. Le second problème est celui du langage. En nous référant à Groensteen, nous récusons l'idée d'un « langage » de la bande dessinée, au profit de l'idée d'un « système ». Nous nous permettons donc un glissement théorique, élargissant le concept de langage poétique de Jakobson à ce système, admettant que ce dernier est proche du langage, car il est un système « codé » de conventions relativement arbitraires. D'ailleurs, dans ce sens là, nous avons eu tendance à assimiler système et langage tout au long de nos développements.

101. Jakobson réserve la poétique à l'art du langage, par opposition, d'un côté, aux autres « conduites verbales », de l'autre, aux autres arts. Mais, d'une certaine manière, les autres arts fonctionnent de la même manière que l'art du langage : ils appliquent en quelque sorte la fonction poétique au monde des objets fabriqués.

102. Serge Bouchardon, *Littérature numérique: le récit interactif, op. cit.*, p. 212.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de l'émergence d'une forme de poésie. Cette exhibition opère à travers trois modalités ou à trois niveaux de l'œuvre. À un niveau physique, dans l'engagement gestuel du lectacteur et sa portée évocatrice en terme de sentiments ou d'émotions. À un niveau manipulatoire, dans la sémantisation et la figurabilisation de ce geste, devant aboutir à sa diégétisation. Et enfin, à un niveau réflexif, dans la mise en scène de l'outil (langage, programmation, fonctionnalités, interface, etc.). Rien de surprenant pour notre lecteur : ces trois niveaux ont traversé l'ensemble de nos propos, ce dernier chapitre vient les cristalliser.

1. Engagement physique du lectacteur

1.1. Le ressenti physique

1.1.1. Le ressenti physique dans Hobo Lobo of Hamelin

Confortablement assis dans son fauteuil, allongé sur son lit, telles sont les deux positions que l'on prête au lecteur de bande dessinée. La question du corps du lecteur est traditionnellement réduite à ce lieu commun. Si la bande dessinée est, comme le prétend McCloud, « une nature morte que l'on explore de manière vivante »[103], cette vie tient toute entière dans l'orientation du regard sur les pages et le fait de tourner celles-ci. Une exploration certes vivante mais qui convoque des gestes si machinaux et si ancrés culturellement, échappant à la conscience du lecteur, qu'on ne peut parler d'un réel investissement de son corps.

À l'ère numérique, la question du corps est réactivée. Elle peut être vécue de manière négative comme pour l'écrivaine Annie Ernaux : « Ce qui me frappe aussi : lorsqu'on tape à la machine ou sur un ordinateur (c'est pareil), on est assis bien droit, au garde-à-vous on tape, et puis on regarde l'écran. Dans cette posture, je sens comme une censure corporelle [...] »[104]. Ernaux émet cette remarque de son point de vue d'auteur, de sa pratique de l'écriture. Cela dit, ses propos sont parfaitement applicable au lecteur : derrière son écran d'ordinateur, il n'est pas cliché de dire que sa marge de manœuvre est faible pour trouver une position plus « confortable ». Aujourd'hui, avec le développement des terminaux portatifs permettant la lecture de littérature et de bande dessinée numérisées ou numériques, le corps du lecteur ne subit plus ces contraintes. Cette plus grande liberté pose deux questions. La première est celle de l'environnement dans lequel le lecteur se trouve, ces terminaux ayant vocation à une lecture en tous lieux, au premier rang desquels nous pensons aux transports en commun. La seconde est celle de l'ergonomie, de la manipulation de l'outil : le design d'interaction y répond par

103. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée, op. cit.*
104. Jacques Anis, *Texte et ordinateur : l'écriture réinventée?*, Paris / Bruxelles, De Boeck Université, 1998.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

une recherche de la simplicité, de l'évidence, bref de gestes voués, eux aussi, à devenir machinaux et « naturels ». L'utilisateur de *smartphone* ou de tablette tactile a déjà l'habitude de faire défiler les cases en faisant glisser son doigt sur l'écran. Pourtant, l'apparente évidence de l'interactivité cache une réelle problématique de la place du corps face à l'œuvre ou dans l'œuvre et de la médiation du corps dans l'immersion[105] du lecteur de bande dessinée numérique, laquelle serait dès lors nécessairement physique.

Cette intuition que quelque chose se joue entre le corps et le récit trouve son origine dans une expérience vécue par hasard et que nous invitons notre lecteur à reproduire. Elle consiste à réaliser une capture d'écran vidéo de sa consultation de *Hobo Lobo of Hamelin*, bande dessinée numérique de Stefan Živadinović[106] déjà décrite plus haut, et à comparer les effets d'une consultation réelle à ceux ressentis face à la vidéo. Rappelons son dispositif. Chaque chapitre est une bande horizontale bien plus longue que la largeur de la fenêtre du navigateur. La lecture se fait donc en faisant défiler cette bande de droite à gauche en utilisant l'ascenseur horizontal. Les différentes couches qui composent le dessin se déplacent alors, mais à des vitesses différentes, en décalage les unes par rapport aux autres. Ainsi les éléments au premier plan défilent sous nos yeux plus vite que les éléments du second plan, et ainsi de suite jusqu'à l'arrière-plan, le plus lent de tous. Il s'agit là d'un effet de parallaxe simulant le mouvement relatif des objets les uns par rapport aux autres en fonction de leur éloignement lorsqu'on les regarde en se déplaçant (par exemple lors d'un trajet en train ou en voiture : les arbres au bord de la route ou de la voie ferrée semblent défiler à toute allure quand nous avons tout le temps d'observer les bovins qui paissent plus loin dans les champs). Bref, ce dispositif simule l'effet ressenti d'un déplacement du lecteur le long du strip et, partant, dans la cité de Hamelin. Or, le visionnage de la capture d'écran vidéo ne produit pas cet effet, ou en tout cas lui fait perdre de sa force. Certes, on voit toujours le mouvement asynchrone des différents plans, l'effet de parallaxe est toujours là, l'illusion de profondeur également, au même titre que dans un dessin animé. Seulement, si on *voit* le mouvement, on n'y est plus *sensible* : on ne perçoit plus ce décalage de vitesse qui existe entre notre geste avec la souris pour actionner l'ascenseur, synchronisé avec le premier plan, et le déplacement désynchronisé des quatre autres plans. Cette expérience, arrivée par hasard – nous avions réalisé la vidéo afin de la

105. Nous n'utilisons pas le terme « immersion » dans le sens général parfois utilisé et désignant le fait, pour le spectateur, de se sentir happé par l'œuvre, comme on peut être « immergé » dans un roman ou un tableau, par exemple. Nous l'employons à propos d'œuvres qui, certes, « happent » le spectateur, mais qui le font à la fois de manière cognitive (à nouveau, comme on peut être « immergé » dans un roman) et sensorielle, en agissant physiquement sur le spectateur. À ce titre, le dispositif de la salle de cinéma est immersif. Enfin et en conséquence, nous ne limitons pas l'usage du terme « immersion » aux dispositifs de réalité virtuelle et aux environnements immersifs. Si ces précisions sont nécessaires, c'est que le terme est relativement vague, et s'impose à nous faute de mieux. La notion d'implication, que nous avons utilisé plus tôt, est trop précise et suggère un certain niveau d'intervention du spectateur dans l'œuvre, alors que l'on peut être immergé sans intervenir.

106. Stefan Živadinović, *Hobo Lobo of Hamelin*, *op. cit*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

projeter à l'occasion d'un colloque – a agi comme révélateur. En la comparant à la consultation réelle, nous avons pu nous rendre compte de la part physique dans la réception du récit. C'est dans cette part physique que se tient tout entier la *sensation*, le *ressenti physique* du déplacement.

Cette expérience révèle que l'activation de l'image peut procurer un certain nombre d'effets ressentis à un niveau physique. Avant même de mesurer l'implication du lectacteur dans l'œuvre, l'activation de l'image l'immerge physiquement dans celle-ci. Il ne fait pas qu'activer ou utiliser l'œuvre, comme on utilise certains dispositifs du GRAV par exemple, chaussant véritablement les « lunettes pour une vision autre », les chaussures surélevées, ou gravissant un improbable escalier. Il est également sensible, en retour, à la « texture » ou au « mouvement » de l'œuvre, à sa vie propre, indépendante de l'action du spectacteur mais qui nécessite néanmoins son action pour être ressentie physiquement. En cela, *Hobo Lobo of Hamelin*, entre autres, parvient à reproduire, nonobstant toutes les limitations de l'interface écran-clavier-souris, ce que pouvait viser Jesus-Rafael Soto avec ses *pénétrables* : que le spectateur perçoive physiquement la vibration de l'art cinétique, c'est-à-dire pas simplement avec ses yeux, en contemplant, mais avec tout son corps, sur sa peau. Quand bien même tout l'investissement physique consiste à déplacer la souris, c'est bien la main, le corps donc, qui ressent l'effet concocté par Živadinović dans *Hobo Lobo of Hamelin*. Ce ressenti participe au sens et à la narration. La fonction de l'interface, celle d'assurer le lien entre deux réalités hétérogènes, prend toute sa dimension : le geste extradiégétique du lectacteur entre dans la fiction, et, en sens inverse, la fiction ne se manifeste plus seulement à la perception visuelle et, éventuellement, auditive, du lectacteur, mais aussi à sa perception tactile et kinesthésique.

1.1.2. La médiation de l'interface matérielle

Notre expérience avec *Hobo Lobo of Hamelin* nous montre que nous pouvons éprouver l'image par le corps, comme par un « retour d'effort* ». Nous y sommes bien l'agent, l'auteur de l'action, le manipulateur de l'image, c'est bien nous qui la faisons défiler. Mais si nous ressentons un effet de désynchronisation entre la souris et le défilement de certains calques, c'est bien parce que l'image a sa vie propre : elle nous résiste. Ce sont les perceptions de la vue et de sens tactile proprio-kinesthésique qui nous renseigne sur cette résistance, dans un procès de perception qui se fait bi-sensorielle : les yeux et la main transmettent des informations contradictoires à notre cerveau. Aussi, la sensation de décalage qui en résulte n'est pas le fruit de notre seule imagination : elle est le fruit de notre perception, des informations collectées par les yeux *et* la main. L'impression, ou l'évocation d'un déplacement, est entièrement préméditée et programmée par l'auteur, qui a mis au point et utilisé des

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

ressources techniques bien spécifiques[107] afin d'obtenir cet effet – c'est donc, à nouveau, une affaire de contrôle du spectateur, qui se joue dans une prise de contrôle de son corps. C'est par notre corps que nous ressentons l'effet. Il s'adresse directement à nos sens : il est produit par la dissonance entre ce que l'on voit à l'écran et ce que perçoit notre main sur la souris.

Il nous a paru important d'aborder la question du geste en soulevant d'emblée, certes succinctement[108], la question de la perception ou du ressenti physique. Sans ce détour, nous serions passé à côté du fait que, malgré des interfaces matérielles conventionnelles et qui engagent peu le corps, elle n'offrent pas seulement la possibilité au spectacteur d'agir dans l'image, mais aussi d'en éprouver physiquement la potentielle résistance, et donc la matérialité, comme il éprouve celle des tiges de métal ou de plastique de Soto. Le lien qui se tisse entre le spectacteur et l'image est un lien physique et matériel. L'interface matérielle assure ce lien couplée à l'interface logicielle. Si elle n'était une interface, l'utilisateur n'aurait pas d'autre accès à l'image que celui donné par la contemplation. Et s'il n'est pas seulement contemplatif ou imaginaire, que peut être ce lien sinon physique ? Le fait de poser la main sur un tableau ou de caresser la photographie d'un être aimé n'ouvre pas un accès physique à l'image et les éléments qu'elle figure ne varient pas en conséquence à ce geste. Le spectateur a accès uniquement au support et au matériau dont est faite l'image (toile, papier, encre, pigments, vernis, etc.) : il n'en éprouve que la texture. Au contraire, le lien entre le corps et l'image interactive n'est pas un produit de l'imagination, même si l'image peut évoluer avec un décalage par rapport au mouvement imprimé par le corps – ce décalage est d'ailleurs prévu, programmé : c'est le *comportement** de l'image.

1.2. Du geste à la manipulation

1.2.1. Le geste

L'action sur l'interface consiste en une variété de gestes largement conventionnels : déplacer la souris, cliquer, utiliser la molette, enfoncer les touches du clavier, tapoter l'écran de sa tablette, etc. Il y a là une véritable gestuelle, anodine à force d'habitude, dont nous pensons néanmoins qu'elle prédispose le spectateur à adopter une certaine attitude face à l'œuvre, face au récit. C'est la qualité

107. En l'occurrence, Živadinović a utilisé le *Parallax scrolling storytelling framework*, un *framework** *javascript** de sa conception, basé sur les ressources de la bibliothèque *jQuery**.

108. En complément, on pourra lire les textes de Jean-Louis Weissberg et de Florence de Mèredieu dans Odile Blin et Jacques Sauvageot (dirs.), *Images numériques, l'aventure du regard,* Rennes, ERBA / Station Arts Électroniques -Université Rennes 2, 1996. Weissberg voit notamment dans les dispositifs de réalité virtuelle une mise en pratique des approches phénoménologiques de la perception chez Bergson et Merleau-Ponty. La perception est avant tout une construction de la part du spectateur : son mouvement détermine la perception. Si l'on étend la proposition aux dispositifs du récit dessiné interactif, on peut estimer que le geste est un moyen de perception autant qu'un moyen d'action. Pointer avec la souris – extension de la main – c'est orienter le regard, et c'est regarder.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

même du geste qui détermine cette prédisposition. Plusieurs fois nous avons cité l'observation faite par Pignier et Drouillat à propos du clic et du survol. Le premier est un geste qui suppose un plus grand pouvoir que le second, qui suppose, quant à lui, une certaine passivité face à l'interface. Cet exemple souligne également que le geste est difficilement dissociable du contexte dans lequel il est effectué. D'un côté, nous pensons que le geste, en soi, travaille l'attitude du spectateur – enfoncer une touche du clavier est un geste qui suppose d'imprimer une certaine force du bout du doigt, à la différence de déplacer la souris, geste plus doux. D'un autre côté, la portée du geste est conditionnée par un contexte d'attente : à tel geste, le spectateur attend tel résultat sur l'image-interface. L'attendu est lui-même un avatar de l'*habitus* et des usages conventionnels. Nous étudierons ici le geste sous ces deux aspects : ce qu'il peut suggérer en lui-même, en termes de prédispositions à faire ressentir certaines émotions ou à adopter certaines attitudes face à l'œuvre, et ce qu'il suggère en contexte, par rapport aux attentes relatives aux réactions de l'interface graphique, de l'œuvre.

1.2.1.1. Les mains qui dansent

Afin de voir ce que le geste peut suggérer en termes d'attitude face à l'œuvre et de prédisposition à l'expérimenter sous le coup de tel ou tel sentiment, tel ou tel « état d'esprit », il semble intéressant de commencer par considérer un geste particulièrement anodin. Par ce mot, nous entendons un geste conventionnel ou, s'il n'est pas conventionnel, d'une assimilation si évidente, qu'il paraît banal et se fait discret. Par discret, nous entendons un geste qui ne nécessite pas un investissement corporel trop complexe ou éprouvant, focalisant toute l'attention, mais qui, au contraire, se fait oublier et permet au lectacteur de se concentrer sur la réaction de l'interface. Ce geste discret et anodin est finalement très lié aux interfaces matérielles conventionnelles : pression sur les touches du clavier, clic, effleurement de l'écran tactile. À l'opposé, les gestes non discrets nécessitent un certain investissement corporel et cognitif : concentration sur le geste autant, sinon plus, que sur la réaction. On peut penser que les manipulations d'un mannequin dans le dispositif *conFIGURING the CAVE* de Jeffrey Shaw[109], sont des gestes non discrets. Même si le lectacteur manipule cette interface en *feedback* aux réactions de l'univers virtuel, l'amplitude inhabituelle des gestes demandés implique une pleine conscience d'un engagement physique qui ne se fait pas oublier. Probablement pourrait-on dire la même chose de nombre de dispositifs impliquant des déplacements du lectacteur dans l'espace de réception, ou un certain effort physique (le fait de pédaler dans *Legible City*[110]). Dans notre corpus, aucun dispositif n'implique de gestes non discrets ou non anodins dans ce sens là. Toutefois, le caractère discret et anodin du geste est aussi relatif à son but, et donc lié au contexte de son utilisation. Ainsi, là encore,

109. Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs et Bernd Lintermann, *ConFIGURING the CAVE, op. cit.*
110. Jeffrey Shaw, *The Legible city, op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

le geste paraîtra d'autant plus discret et anodin que la réponse de l'interface, de l'image activable, sera sans ambiguïté, et, partant, basée sur des standards, des réponses attendues par convention. Ceci étant dit, le geste anodin et discret que nous présenterons sera celui de la pression répétée sur une unique touche : la flèche droite du clavier, dans le cadre de la navigation dans un *Turbomédia*.

Quoi de plus anodin, en effet, que le fait d'appuyer sur la flèche pour passer à la diapo suivante ? Nous avons déjà dit à ce sujet que l'interactivité se faisait complètement oublier – c'est en cela que le lecteur connaît une immersion cognitive dans l'histoire. C'est donc ce simple geste qui permet de faire surgir ou disparaître un élément graphique, autrement dit qui permet d'activer une variation dans l'image. Du point de vue corporel, ce geste ressemble à un réflexe. Si la vue est toujours sollicitée, c'est le toucher, la manipulation du clavier qui donne sa pulsation à la lecture du *Turbomédia*, au lieu du multicadre de la planche[111]. La pression sur la touche devient très vite un réflexe conditionné, une « réponse motrice brève »[112] au *stimuli* visuel. Ce faisant, comme on peut taper du pied au rythme d'un morceau de musique, presque sans même s'en rendre compte, ce geste répété fait figure de métronome de la lecture, au risque parfois d'appuyer trop vite sans avoir pris le temps de lire un texte plus long ou de parcourir une image plus chargée qu'à l'accoutumée. Nous avons vu que, plutôt que prouver que le lectacteur conserve toute liberté de sa vitesse de lecture, cette défaillance qu'il peut connaître nous montre combien il est manipulé – on peut parler de réflexe *conditionné* – et combien sa vitesse de lecture est assujettie au tempo imposé par le récit. On le voit clairement quand, au sein de ces *Turbomédias* à la pulsation plus ou moins régulière, une rupture de rythme apparaît. À ce stade, le *Turbomédia* ne fait que mettre en œuvre lui aussi les effets d'accentuation et de polyrythmie dont parle Groensteen[113] et qui font la musique de la bande dessinée. Mais ici, la variation du rythme, comme la pulsation initiale, ne sont plus seulement un ressenti mais un vécu du lecteur, dans son corps, passant par l'accélération ou la décélération de son réflexe de pression de la touche. Exemple des passages de dessin "un peu animé" que nous avons ménagé dans *La justice est bovine*[114]. Le lectacteur les anime d'abord de manière saccadée mais, au bout de deux ou trois pressions sur la touche, il se rend compte qu'il s'agit d'un mouvement décomposé, par exemple lors de la chute des fourches de dieu sur les

111. Groensteen appelle pulsation le « rythme de base » qui fera le fond de tous les autres rythmes. Il est donné par le multicadre (le compartimentage de la page en cases) dont la densité de la page découle. De cette densité des cases sur la page, ainsi que de la densité de leur contenu, le lecteur peut d'un seul coup d'œil évaluer le temps que prendra la lecture de la page et le rythme auquel la lecture sera soumise. Voir « 7.1 – Le multicadre comme pulsation » in Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*
112. « Réflexe », dictionnaire encyclopédique Larousse en ligne, http://www.larousse.fr/encyclopedie/medical/r%C3%A9flexe/15791, consulté le 06/11/2012.
113. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, op. cit.*
114. Anthony Rageul (alias Tony), *La justice est bovine, op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

deux chefs de bande et la montée de leurs âmes au paradis. Cette découverte l'incite à accélérer son rythme de lecture : il augmente la cadence de sa pression sur la touche pour fluidifier le mouvement[115].

Si, comme Groensteen, on emprunte au vocabulaire de la musique et de la poésie, on voit bien qu'il ne s'agit plus seulement d'une question de musicalité ni d'une métrique donnée à la planche. La bande dessinée numérique va au-delà de l'agencement « cadencé » des cases, au-delà du seul découpage visuel en strophes. Car de ces effets de rythmes perçus par les yeux, la bande dessinée numérique fait la partition d'un récital de clavier-souris au son des *clic-clic-clic* et des *tap-tap-tap ;* et plus encore elle en fait le moteur des mouvements des mains de l'utilisateur. « Tout ce qui dure contient de la musique – de même que tout ce qui est visible contient du dessin et tout ce qui bouge contient de la danse. »[116] Si la bande dessinée contenait déjà la partition musicale, si elle contenait déjà le dessin organisé selon une certaine « occupation de l'espace »[117], la bande dessinée numérique se fait partition d'une danse des mains de l'utilisateur, d'une chorégraphie de la souris, de pas des doigts sur la surface de l'écran tactile. Elle inaugure un mode de raconter qui déplace la question du rythme de la diégèse et de la lecture vers le corps lui-même. Les gestes effectués et les perceptions afférentes, permettant d'évaluer la portée du geste, de le contrôler et d'en éprouver les conséquences – perceptions tactiles proprio-kinesthésiques, c'est-à-dire qui concernent à la fois le toucher et « les sensations liées au mouvement et à la palpation »[118], et qui permettent notamment, en ce qui concerne notre objet, de situer la position des mains dans l'espace – font partie des modalités de réception du récit. Cela signifie rien de moins que ces gestes et perceptions ont une incidence sur le récit puisqu'ils font partie intégrante de la forme finale du récit telle que le reçoit le lectacteur. Et comme gestes et perceptions sont soumis à des reprises de contrôle, délimitant le *gameplay*, cela signifie aussi qu'ils sont des éléments partiellement ou totalement écrits. Ils ne sont pas des contingences extérieures au récit, ils en font partie, ils sont un autre de ses mécanismes ; ce qui vient valider l'hypothèse établie par Dall'Armellina d'un niveau « praxo-narratif », que nous commençons à peine à explorer.

1.2.1.2. Violence et sensualité

Si les mains dansent sur les différentes interfaces matérielles, nous ne savons pas encore quelle danse : est-ce une danse de salon feutrée, une farandole enthousiaste, un hip-hop cadencé, une gavotte sautillante ? Autrement dit : quelles émotions, quels sentiments, et plus largement quelles évocations

115. Nous parlons bien d'incitation, car seule des études auprès des lectacteurs, impliquant une mesure de la fréquence de la pression sur la touche, permettrait d'affirmer l'existence de variations du geste du lectacteur. Bien que nous ne pouvons confirmer que l'œuvre fait varier le geste du lectacteur, il est néanmoins assez clair qu'elle incite à une telle variation.
116. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration., op. cit., p. 147.*
117. *Ibid.*
118. Anne Sauvageot, *L'épreuve des sens: de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, PUF, 2003, p. 52.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

poétiques peuvent suggérer les gestes induits par les interfaces matérielles ? Le vocabulaire qui leur est lié comporte des termes qui, à cet égard, ne sont pas anodins et qui dénotent, sinon une certaine violence, en tout cas une forme d'agressivité. On *tape* sur les touches de son clavier, on *pointe* avec la souris comme on désignerait avec véhémence quelqu'un du doigt, sans compter encore que l'on *annule* d'une simple combinaison de touche – le fameux *ctrl+Z* – et que l'on *supprime* d'une pression sur *suppr*. De plus, au-delà de cette « agressivité » structurelle, certaines interfaces matérielles ont été mise au point précisément pour amplifier la violence du contenu de l'objet numérique en question (quelque soit cet objet : récit, jeu, œuvre, logiciel, etc.). Les jeux d'arcade* nous ont ainsi habitué au pistolet. Le *joystick* peut être utilisé d'une manière parfaitement frénétique. La manette sans fil de la console *Wii** peut servir à donner des coups à un adversaire virtuel. Afin d'apporter un peu de douceur dans ce « monde de brutes », si on nous permet l'expression, il faut voir aussi que les mêmes interfaces, et d'autres, peuvent demander une certaine forme de douceur dans leur utilisation. La manette de la *Wii** devient une canne à pêche, archétype de l'activité paisible. La molette de la souris, la souris elle-même que l'on fait glisser sur la table – et la souris danse, elle aussi, même si cette danse sert à pointer – impliquent également une gestuelle douce. Et en première ligne, les écrans tactiles demandent littéralement de caresser leur surface. On peut aussi penser à des interfaces plus rares, et plus délicates encore. Ainsi des interfaces de *La plume*[119] *ou du Pissenlit*[120] de Edmond Couchot et Michel Bret : les akènes du pissenlit ou la plume présents à l'écran s'envolent au gré du souffle du spectateur sur un capteur. L'utilisateur de *Difluxe*[121] quant à lui n'a qu'à poser et glisser délicatement des jetons bleus et rouges sur un écran horizontal pour prendre le contrôle d'une multitude de minuscules « êtres » autonomes et grouillants, et modifier leur organisation sociale.

Cela dit, la bande dessinée numérique s'en tient encore aux interfaces classiques des terminaux traditionnels de la micro-informatique et des appareils mobiles. Aussi, il est intéressant de voir comment les auteurs s'emparent – là encore, quand ils le font – des différentes formes d'évocations suggérées par ces interfaces.

Revenons d'abord sur le pointeur de la souris : très vite celui-ci peut faire office de « viseur ». La souris devient alors une arme[122]. C'est le cas dans les jeux vidéos de tir, dont on peut gager qu'ils ont inspirés le studio Submarine Channel lors de l'adaptation numérique du premier tome de la série *Le tueur*[123]. Ce passage, que nous avons cité de nombreuses fois, force l'identification du lectacteur au

119. Edmond Couchot et Michel Bret, *La plume, op. cit.*
120. Edmond Couchot et Michel Bret, *Le pissenlit, installation interactive*, 1990.
121. Jesse Lucas, *Difluxe*, installation interactive, 2012.
122. La souris n'évoque pas une arme en elle-même, mais dans son rapport avec son prolongement dans l'interface graphique – un viseur en guise de pointeur. Le bouton de la souris ne devient gâchette que parce qu'il est placé dans ce contexte.
123. Jacamon, Matz / Studio Submarine Channel, *The killer*, *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

tueur, et sa prise de conscience qu'il a du sang sur les mains. Nous avons vu que ce rappel à la réalité de la profession du héros de l'histoire se faisait en mettant le lectacteur face à la tentation d'abattre des victimes innocentes dans la rue. Cependant, s'il clique pour tirer, le drame ne se produira pas. Nous allons voir maintenant comment tout le sens de ce passage se joue dans le geste et dans une déception de l'attente du lectacteur subséquente à ce geste. Le clic n'ôte pas la vie au passant visé, aussi on peut penser que la violence et la duplicité du héros sont plus suggérée au lecteur qu'il ne la vit réellement. Au contraire, on peut aussi penser qu'elle est fortement ressentie précisément parce que l'absence imprévue et imprévisible de réaction au clic rappelle le lectacteur à lui-même (une enquête parmi les lectacteurs de cette application serait nécessaire pour le vérifier). Il se voit alors troublé d'avoir été jusqu'à cliquer en espérant une réaction dans le récit, réaction qui ne faisait aucun mystère pour lui puisqu'elle n'aurait pu être autre chose qu'une mort. Une mort non seulement attendue mais aussi désirée car activée par ses soins, par son clic, devenu geste d'un meurtrier en puissance.

À l'opposé de l'agressivité du pointeur et du clic, les écrans tactiles appellent littéralement des caresses du doigt sur leur surface. Aussi, au-delà de l'usage classique de ces interfaces, impliquant de « caresser » l'écran avec un ou plusieurs doigts pour manipuler le contenu (le déplacer, l'agrandir ou le réduire, l'utiliser), elles invitent à penser des dispositifs sensibles dans lequel l'effleurement prend tout son sens. *Difluxe*, par exemple, fait du « glissé » sur l'écran un enjeu de l'œuvre : c'est avec subtilité que l'on perturbe la vie de cette société, et non en donnant littéralement un coup de pied dans la fourmilière – on y donne un coup de pied lors de notre arrivée, quand on dépose les jetons, mais plus après, où l'on se contente de les faire glisser. Les « bestioles » se déplacent sans heurt, avec la fluidité des bancs de poissons, attirées par l'un ou l'autre des jetons, plus ou moins repoussés par leurs congénères. Rien de tel, à notre connaissance, dans la bande dessinée numérique ; et pour des raisons de limitations techniques, nous n'avons pas pu développer en ce sens *Romuald et le tortionnaire*, comme nous le souhaitions à l'origine de ce projet[124].

Moins directe que sur la surface d'un écran, le geste de la caresse peut tout de même être esquissé par d'autres moyens. Jean-Louis Boissier a largement utilisé la technique du survol, ou *roll over*, de zones sensibles et interfaces tactiles. Ainsi, dans sa version destinée à l'exposition, les différents modules de *Globus Oculi* s'actionnent en faisant tourner avec le doigt une bille (*trackball*)

124. Le mode d'interactivité par survol que j'ai mis en place dans *Romuald et le tortionnaire* aurait dû trouver son support idéal dans la tablette tactile. Malheureusement, les navigateurs des tablettes n'acceptent pas le survol comme mode d'interactivité, puisque c'est le déplacement du contenu qui y est prioritaire. Je ne reste toutefois pas sans espoir de pouvoir un jour créer un dispositif qui prend en compte toute la dimension du geste d'effleurement, notamment en activant les images par survol du doigt.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

intégrée à une table, face à l'écran de l'ordinateur. Boissier a pensé ces modules comme une mise en scène du geste de la désignation, du pointage, qui faisait selon lui l'essentiel de l'interaction avec l'ordinateur. Quitte à être en désaccord avec les explications qu'il donne lui-même, nous y voyons un geste bien plus doux, caressant. Nous ne cessons de passer le curseur d'une image à l'image adjacente, et nous parcourons ces dernières, plus ou moins à l'aveugle, à la recherche des zones sensibles. Ainsi nous déclenchons les rires des enfants parce que nous les avons copieusement chatouillés (dans « Les chatouilles »), nous badigeonnons une femme de savon sous la douche (« La baigneuse »), nous faisons frémir les feuilles d'un bambou (« Le bambou »), etc. Et tout cela en faisant rouler la *trackball*[125], dans un geste qui relève plus de la caresse que du pointage, et qui concrétise une délicate attention, dans une sensualité que le module « L'autoportrait » retranscrit parfaitement.

Cette sensualité dont Fred Boot a fait le cœur de *L'Épinard de Yukiko*[126]. Dans un module, la souris se transforme en crayon, et il nous appartient de « caresser » l'image, par le truchement de la souris, pour dessiner une partie du corps de la jeune femme affiché aléatoirement : un œil, une partie du visage, le tronc. Nous avons déjà montré le fort sentiment d'identification au narrateur qui résulte de cette mise en scène du lectacteur. Il faut voir aussi la sensualité qu'il évoque et convoque, justement à travers la gestuelle qu'il réclame. C'est un corps que nous caressons sensuellement à mesure que nous le dessinons. Nous pouvons masser son ventre, effleurer son sein, chatouiller son nombril. Il s'en faudrait de peu pour que nous tombions amoureux de la belle demoiselle, c'est exactement ce qui arrive au narrateur. Le dispositif interactif offre un apport poétique et sensible qui prend place au cœur même du récit, où tout est dit à demi-mot, et signifié par la douceur des effets animés et des caresses que nous prodiguons au modèle. S'il était transposé sur support tactile, ce module prendrait une autre dimension : en quittant le modèle souris-écran, donc en supprimant le hiatus entre le geste de déplacer la souris sur la table et le geste de dessin-caresse par le pointeur à l'écran – Jérôme Pelletier parle d'une « dissonance cognitive et sensorielle »[127] –, la caresse deviendrait, nonobstant l'inexactitude du terme, « réelle ». Le contact se ferait directement avec l'image, comme si caresser la toile de la *Vénus* du Titien faisait doucement frémir Vénus elle-même, et non la toile, laissant se propager sur son corps une divine chair de poule.

125. La version CD-rom que nous consultons fonctionne tout simplement avec la souris : si nous ne caressons plus l'interface, cela ne change pas fondamentalement l'analyse que l'on peut en faire. Ces caresses sont remplacées par la douceur d'un survol sans accroc. À noter que l'œuvre a été transposée sur *iPhone* en 2009, appareil qui au regard de notre analyse apparaît comme un support idéal pour elle.
126. Fred Boot, *L'Épinard de Yukiko, op. cit.*
127. Jérôme Pelletier, « Agir dans une image », *op. cit.*, p. 39.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

1.2.1.3. Le geste programmé / le geste contrarié

Tous les gestes que nous venons de voir ont en commun le fait de ne pas être réduits à de purs réflexes, à des actions que l'on dira couramment « mécaniques ». D'un côté, le geste lui-même est déjà évocateur : une pression d'une touche ou un clic de souris sont des gestes moins doux, par exemple, que celui d'effleurer un écran tactile. Les auteurs des exemples analysés se sont emparés de l'évocation donnée par le geste et les sensations physiques « purs » ou « bruts », pour construire des modules interactifs qui établissent des correspondances entre cette évocation « primaire » et des sentiments, des émotions ou des évocations poétiques plus précises. Dans cette correspondance, le geste se fait signifiant. L'établissement de telles correspondances est éminemment poétique, non seulement en raison de la « poésie » des évocations, qui est alors à entendre au sens courant et vague de ce qui est beau et touche au sentiment, mais en raison du procédé lui-même. C'est en effet le même procédé qui est employé par certains poètes, ceux qui, selon Jean-Louis Joubert, suivant Roland Barthes, considèrent que la relation entre le mot et l'objet qu'il désigne n'est pas arbitraire, le mot étant signifiant en lui-même. Ceux-là vont, par exemple, classer les voyelles et consonnes en fonction de leur valeur expressive :

> « *r* est "*la consonne des mouvements rudes, brusques et bruyants*" ; *l* qui se prononce avec "*une explosion très douce et très coulante*" désigne les "*mouvements doux et dont la marche est continue et tranquille*", et les objets liquides et coulants : liqueur, limpidité, lymphe, lait, lac, fluide, fleuve... (d'après Court de Gébelin, hommes de lettre du XVIIè). »[128]

Où les poètes appliquent ce procédé aux voyelles et consonnes, les exemples que nous avons cités l'appliquent aux gestes. En faisant le constat que tel ou tel type de geste évoque, qui une brutalité, qui une douceur, Pignier et Drouillat opèrent également selon ce procédé. Le geste imposé par une interface porte une certaine signification, une certaine charge sémantique, qui est une propriété de celui-ci. Aux artistes de s'emparer de cette charge et d'en démultiplier l'effet, ou de l'ignorer et renvoyer la gestuelle de l'interface matérielle à son caractère arbitraire.

Quand ils s'en emparent, les auteurs programment en même temps la gestuelle du lectacteur. Elle n'est plus aussi libre. Bien sûr, le *gameplay* de l'œuvre implique certaines modalités gestuelles – cliquer sur tels boutons et pas sur tels autres par exemple – mais ce n'est pas à ce niveau de contrôle du geste que nous pensions. Ce qui est également programmé dans les exemples qui précèdent, c'est la portée symbolique du geste pour le lectacteur et, en conséquence, la manière dont il va « réactualiser »

128. Jean-Louis Joubert, *La poésie*, Paris, Colin, 2002, p. 79.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

son geste en retour. Dans un univers de violence, le geste se fera plus violent – pensons aux jeux vidéo de tirs par exemple, ou encore aux jeux d'arcade, qui induisent une gestuelle vive et frénétique. À l'inverse, on peut donc aussi supposer que dans un univers de douceur, le geste se ferait plus doux – nous n'affirmons rien cependant, il faudrait mener des enquêtes sur les usages pour en avoir la certitude. Dans tous les cas, le dispositif mis en place *incite* à utiliser l'interface matérielle d'une certaine façon, plus ou moins violemment, plus ou moins rapidement, plus ou moins délicatement, etc. En se soumettant aux limites du *gameplay*, le spectacteur conforme sa gestuelle à ce que l'artiste a prévu. Il est un peu dans la situation du novice, dans sa cellule du couvent San Marco, qui adopte la position de prière du Saint Dominique représenté sur la fresque qui orne le mur. Il est un peu dans la position du spectateur traversant un pénétrable de Soto, écartant les tiges avec les bras pour se frayer un passage central, mais qu'on ne verra probablement pas circuler en périphérie de l'œuvre, et encore moins se mettre à ramper pour être le moins possible en contact avec ces tiges. Il est un peu dans la position du spectateur devant un tableau de l'*op art* : mobile dans un certain périmètre devant le tableau, car c'est ainsi que l'artiste en « dicte » le mode de perception. C'est pourquoi nous parlons d'une *gestuelle programmée* : le spectateur est bien amené à engager son corps dans une certaine gestuelle, et pas une autre. Et cette gestuelle se met en place, pour lui, « naturellement », dans le sens où elle ne nécessite pas de mode d'emploi préalable : le spectateur ajuste son jeu à l'œuvre selon les propres règles de celle-ci.

Entre liberté et contrôle, une figure, que l'on retrouve sous diverses formes dans les arts numériques, révèle cette programmation sous-jacente. Il s'agit de dispositifs qui déstabilisent le spectateur en modifiant sans préavis les règles du *gameplay*.

J'ai moi-même utilisé ce stratagème par deux fois. Ainsi, la fin d'*Aldwin et Caboche* consiste justement, pour le lectacteur, à découvrir quel geste il doit effectuer pour fermer l'application. L'intégralité de la navigation se fait par des clics de souris, mais la dernière page-écran ne propose aucun lien ni bouton, et les personnages donnent un indice au lectacteur pour qu'il devine comment quitter. Il lui faut en fait changer totalement de mode d'interactivité, puisqu'ils s'agit d'appuyer sur la touche *echap* du clavier. Le changement de modalité est ici envisagée comme un jeu et fait office de chute humoristique à l'histoire, sous forme de clin d'œil au lectacteur. Dans *Romuald et le tortionnaire*, c'est une rupture brutale qui est mise en place : alors que l'utilisateur agit en permanence, par survol, le dernier module le prive tout simplement de sa capacité d'action. Si son réflexe premier, acquis au fil de la lecture, est de survoler l'image, voire de cliquer s'il voit que rien ne se passe au survol, son geste ne devient plus qu'une vaine gesticulation. Le texte vient alors lui faire comprendre que,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

si jusqu'à présent, ses interventions dans le récit ne semblaient pas prêter à conséquences car elles étaient réversibles, cette fois, il ne peut plus rien. Il ne peut pas sauver Romuald de la mort, mort qu'il a provoqué. S'il n'en était pas conscient, le texte se charge de le lui rappeler : « Vous êtes immonde ».

Le geste ainsi contrarié révèle combien il est une construction, combien il est écrit par l'artiste. D'abord, l'écriture de l'interface et le choix des modalités de réception et navigation par l'artiste ne donnent pas le choix au lectacteur du geste – ou au moins du type de geste – à accomplir : soit il obtempère, soit il quitte le récit. Là encore, la notion de *gameplay* et notre référence constante au jeu est centrale : le joueur qui refuse les règles du jeu refuse de jouer, nous dit Caillois. Le lectacteur qui refuse le *gameplay* de la lectacture refuse le récit. Quand l'artiste, pour les besoins poétiques de son récit, décide de brimer le lectacteur, il réduit la portée de son geste, ou alors déconnecte totalement son geste de l'interface. Si le geste n'a plus de conséquence, c'est que, d'une manière ou d'une autre, le lectacteur est, non pas « déprogrammé » – puisque sa nouvelle position, passive, est programmée – mais mis à l'écart, provisoirement ou durablement, et, forcément, d'une manière qui lui assure une pleine conscience de cette mise à l'écart. Cette dernière est alors nécessairement signifiante, ou à tout le moins, évocatrice et interprétable.

1.2.2. Le geste diégétisé : la manipulation comme figure

Dans le cadre de travaux menés conjointement avec d'autres chercheurs, et visant à identifier les procédés rhétoriques propres à la littérature numérique, Serge Bouchardon émet l'hypothèse que les manipulations du spectacteur constituent une catégorie de figures de rhétorique, aux côtés des figures traditionnelles de diction, construction, sens et pensée[129].

Pour Bouchardon, les gestes ne sont pas signifiants en eux-mêmes : ils ne deviennent des signes que dans le contexte de leur effectuation dans le cadre du médium ou de l'œuvre. Si nous avons pu parler de certaines qualités du geste lui-même, en terme de force ou de délicatesse du mouvement, par exemple, nous avons néanmoins fait le même constat. En effet, nous avons systématiquement traité des gestes effectués dans leur relation avec ce qui se passe à l'écran – comme avec *Hobo Lobo of Hamelin*. Bouchardon mentionne la notion de « geste interfacé » de Weissberg et cite Yves Jeanneret : « Le geste interactif consiste avant tout en une "interprétation actualisée dans un geste" »[130]. Ayant posé ces préalables, Bouchardon propose un outil permettant d'analyser le geste de manipulation. Pour cela, il distingue cinq niveaux d'articulations dans le signe constitué par le geste en contexte : le *gestème*, l'*actème*, l'*unité sémiotique de manipulation*, le *couplage média*, le *discours interactif*.

129. Serge Bouchardon, « Des figures de manipulation dans la création numérique », Protée, vol. 39, no 1, 2011, en ligne dans la base Érudit.
130. *Ibid.*, p. 38.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Ce que nous avons appelé nous-mêmes « geste en soi » ou geste « brut » recoupe les niveaux du *gestème* et de l'*actème* ; et ce que nous avons appelé « geste en contexte » a eu tendance à recouvrir tous ensemble les trois niveaux restants. Nous voyons alors bien le degré de précision supplémentaire apporté par le découpage de Bouchardon. Surtout, il identifie cette *unité sémiotique de manipulation*, ou *USM*, qui marque un seuil : celui du passage du geste, de l'action du spectacteur, dans le registre du signe. Comme nous l'avons fait plus haut avec le module, cette unité est à ajouter au compte des unités signifiantes de la bande dessinée numérique, confirmant nos hypothèses : la narration n'est pas seule, car cette nouvelle unité ne ressort pas d'une catégorie narrative. La manipulation s'ajoute à la narration et participe de la production du sens et du récit. Nous souscrivons à l'outil d'analyse sémiotique proposé par Bouchardon. Lui-même démontre toute son opérabilité dans l'analyse de bannières publicitaires interactives, et celles-ci mettent en scène les mêmes matériaux que nos récits dessinés interactifs (images, textes, éventuellement sons), dont l'hybridation se réalise dans l'interface. Toute relation interactive entre le spectacteur et un objet réunissant ces critères peut être analysée à travers cet outil, et le récit dessiné interactif n'y échappe pas. Nous voilà donc en présence d'un outil apte à embrasser les interventions du lectacteur, à en expliquer les mécanismes et à leur attribuer leur place, non plus seulement en regard de la réaction de l'image, mais en tant que telle, comme machine à produire du sens par évocation.

L'*USM* peut ainsi, en elle-même, être évocatrice : il suffit qu*'elle possède une forte dimension d'iconicité*, à savoir qu'elle rappelle des actions ou manipulations de la vie courante. Justement, Bouchardon, dans un tableau des *USM*, liste un grand nombre de « traits d'iconicité potentiels » des *USM*, dont certains ne nous sont pas inconnus, pour les avoir croisés dans nombre des exemples analysés jusqu'ici : déclencher, pointer, choisir, caresser, étaler, dessiner, dévoiler, révéler, raboter, déplacer, recomposer, déformer, etc[131]. Puis, à un niveau supérieur, l'*USM* est *prise dans le couplage média*, c'est-à-dire considérée dans sa place, son action et son résultat sur les images, les mots, les sons. Bref, le *couplage média* est le rapport entre la manipulation, l'élément manipulé, et l'ensemble des autres éléments qui les entourent. Dans l'*Épinard de Yukiko* par exemple, c'est à ce niveau que l'*USM* « dessiner » se précise en « dessiner le modèle » et aussi en « être à la place du dessinateur, être le dessinateur ». Enfin, la manipulation est également à interpréter comme un élément appartenant à un *discours interactif* plus large – qui, dans *l'Épinard de Yukiko*, aurait comme paradoxe de ne pas être permanent mais ponctuel, ce qui pourrait être interprété, pourquoi pas, en termes d' « accès privilégié, parce que momentané, à une intimité avec les jeunes femmes ». C'est le *couplage média*

131. Nous ne les reproduisons pas tous.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui donne naissance à une figure de manipulation, et Bouchardon fait l'hypothèse d'une catégorie nouvelle de figures de rhétorique, actant une rhétorique propre au numérique, qui serait celle des « figures de manipulation »[132].

Ce serait donc à travers de telles figures que nous pourrions comprendre les gestes comme éléments producteurs de sens. La « figure de manipulation » est une catégorie d'une rhétorique du récit interactif, elle est aussi un processus : celui par lequel le geste se « diégétise ». Il devient un élément à part entière dans la diégèse, il est un signe qui fait sens dans le récit. Le processus de construction de la figure de manipulation décrit par Bouchardon, que nous ramenons à un processus de diégétisation du geste, voit le geste « incarné » dans la diégèse. Le plus souvent, cette incarnation prend une forme tangible et visuelle, à travers la traduction du geste en une activation de l'image et, aussi, à travers le prolongement symbolique du corps du lectacteur. Le pointeur, quelque soit sa forme, ou encore la main tenant une arme au premier plan, telle qu'on la voit dans les jeux vidéo FPS*, participent de l'incarnation du geste dans la diégèse. Le corps est même parfois doublé dans la figure de l'avatar. De plus, le geste, dès lors qu'il s'inscrit dans le déroulement d'une narration, se voit traduit dans l'œuvre sous la forme d'un événement – et, une nouvelle fois, nous retrouvons le terme de jargon informatique désignant une intervention de l'utilisateur. À ce titre, en tant qu'événement, il est pris en charge dans la narration et, en effet, le narrateur-arbitre assure le traitement, à l'intérieur du projet narratif, de cette émanation du monde extérieur à l'œuvre. Enfin, de manière, plus générale, comme nous l'avons déjà dit, le geste apparaît dans le récit comme un élément suggestif et évocateur d'une émotion ou d'une impression – de douceur, de violence, de répétitivité, etc. En résumé, nous voyons dans le geste du lectacteur une forme de poésie pour deux raisons. D'une part, parce que son incarnation dans l'œuvre se fait systématiquement sous le régime de la suggestion ou évocation « poétique », entendu ici dans un sens large et courant, de ce qui plaît au sens ou touche aux émotions. D'autre part, parce que, faut-il le rappeler, le geste effectué par le lectacteur relève d'une intervention sur le signifiant, sur le matériau, comme le fait le genre littéraire de la poésie avec le langage. Sans ce geste, la nature duplice du matériau n'est pas perceptible, car la nature activable de l'image ne se révèle qu'à celui qui l'active. Ainsi, d'un bout à l'autre de la chaîne, « c'est le geste du lecteur qui révèle la matérialité du texte. »[133]

132. Serge Bouchardon, « Des figures de manipulation dans la création numérique », *op. cit.*, p. 45.
133. *Ibid.*, p. 38.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

2. Mise en scène du lectacteur

2.1. La présence du lectacteur : incertitudes

2.1.1. Étude d'un cas d'absence d'incarnation dans l'image

Telle que nous l'avons décrite, l'incarnation du geste dans l'œuvre suppose que le lectacteur se voit dans l'œuvre, qu'elle lui renvoie son geste. Il est renvoyé de plusieurs façons. Conséquences du geste dans l'œuvre, prouvant la réalité de l'intervention du lectacteur. Perception de son propre geste par le lectacteur, non seulement dans les dispositifs à retour d'efforts*, mais aussi dans des dispositifs plus banals, dans le sens où le lectacteur – son système nerveux – réactualise en permanence ce qu'il sait de la position de sa main dans l'espace. Enfin, il est aussi renvoyé par des représentations ou des signes qui font office de prolongement de son corps dans l'image. Pour Jean-Pierre Balpe, l'incarnation de l'interacteur dans l'œuvre, qu'il appelle « agent », n'existe que si ces signes sont présents :

> « L'agent, par exemple, n'existe en tant que tel que s'il affiche sur l'écran la place où il s'insère. Un trope de présence signale qu'il est là et qu'il y a *quelque chose à faire*. Comme tout trope, celui-ci peut revêtir de multiples formes : barre verticale dans les traitements de texte, flèche ailleurs, main à l'index tendu, animaux divers dans les cédéroms pour enfants, etc. Leur forme de surface ne dépend que de l'imagination des concepteurs et des contraintes du phénotexte mais toutes signifient la présence de l'agent et, corrélativement, sa possibilité d'initier la phrase interactive. »[134]

Nous pensons que ces signes ne sont pas indispensables, qu'ils peuvent être absents. Exemple rencontré récemment, deux de nos étudiants ont proposé cette année un projet de récit numérique à parcours multiples dont la modalité d'interaction consiste à saisir des verbes au moyen du clavier, afin de donner des ordres au programme. Or, ce qui est tapé n'apparaît nulle part à l'affichage : il n'y a pas de champ texte, comme le voudraient les conventions, et les mots tapés ne sont repris en aucune façon dans l'image. Outre l'impossibilité de contrôler la bonne frappe au clavier, il n'y a, dans cet exemple, aucun signe, ou plutôt aucun des tropes que Balpe identifie, manifestant à l'interacteur sa présence dans l'œuvre – la seule preuve de sa présence est dans les réactions du programme à ses interventions. Il n'est plus bien sûr que l'*USM* se laisse actualiser en traits signifiants dans le *couplage média*. Lors de la frappe d'abord, l'attente due aux conventions est déçue : aucune lettre ne s'affiche à l'écran, et le spectateur ne peut que rester dans l'expectative. A-t-il une marge d'intervention dans le dispositif ? Puis, tant que le bon verbe n'a pas été tapé, et sans faute d'orthographe ni faute de frappe, rien ne se passe : c'est une manipulation effectuée « à vide ». Le spectateur, face à son clavier, ne voit pas son

134. Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès science, 2000, p. 162.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

attente comblée : l'interface matérielle ne fait pas interface, elle ne relie le spectateur qu'à elle-même, et non au récit. Enfin, quand le bon verbe a été correctement entré, le geste, la manipulation, s'évapore déjà dans la réponse du programme – l'activation d'une nouvelle séquence du récit – sans que rien ne puisse véritablement certifier que c'est bien la manipulation effectuée par le spectateur qui a lancé la nouvelle séquence. Ce n'est qu'au bout de quelques essais que cette corrélation entre la frappe au clavier et la navigation dans l'œuvre se confirme. Suivant Bouchardon, notre exemple relève d'un *couplage média non conventionnel* – pas d'affichage de lettre lors de la frappe et frappe utilisée non conventionnellement pour naviguer – et *consécutif* – la saisie et le verbe saisi ne font sens que par rapport à la séquence à venir. Mais ces cas de figure particuliers, prévus par Bouchardon, qui analyse un exemple présentant des caractéristiques proches du nôtre[135], sont, dans notre exemple, poussés dans leurs retranchements par l'absence de « trope de présence ». Ce qui se dessine dans cet exemple, c'est un hiatus entre le spectacteur et l'œuvre : celui-ci y est bien présent, et pourtant, cette présence peut être mise en doute, car le geste du spectacteur n'est pas incarné dans l'œuvre. Aussi, l'investissement corporel ou physique, par le geste, de même que la réaction du programme à ce geste, ne semblent pas, ici, suffire à affirmer et confirmer la présence du spectacteur dans l'œuvre.

2.1.2. La présence dans l'œuvre comme construction imaginaire

La réflexion que mène Jérôme Pelletier sur le fait d' « Agir dans une image »[136] pourrait expliquer pourquoi il arrive qu'on ne puisse affirmer la présence du spectacteur dans l'œuvre. Il suggère que l'interactivité repose non sur le fait *d'agir dans l'image* mais *d'imaginer agir dans l'image* :

> « L'hypothèse repose sur le fait que l'utilisateur d'une image fortement interactive – que celle-ci contienne ou non des avatars – est invité à imaginer des actions dans les scènes représentées du fait même qu'il essaie réellement de faire quelque chose dans ces images. C'est en cela que réside leur interactivité : c'est parce que nous essayons de faire quelque chose dans ces images qu'elles deviennent ce qu'elles sont [...]. C'est parce qu'il essaie de faire quelque chose avec ces images qu'il [l'utilisateur] s'imagine agissant dans les scènes représentées et qu'il imagine de son expérience corporelle qu'elle est une expérience dans les scènes représentées. L'utilisateur d'images fortement interactives se ressent comme un agent incarné d'une manière ou d'une autre dans l'image, mais sans que cette incarnation soit perçue comme réelle ou même possible. »[137]

D'un côté, Pelletier explique comment se joue la relation physique à l'image, et plus précisément comment le spectateur se sent comme présent, physiquement, dans cette image. Il est bien celui qui,

135. En l'occurrence un module à champ de saisie extrait de http://anonymes.net/anonymes.html, œuvre Net Art du collectif Anonymes.net.
136. Jérôme Pelletier, « Agir dans une image », *op. cit.*
137. *Ibid.*, p. 38.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

par son action sur l'interface matérielle, est à l'origine d'une modification dans l'image, il la manipule avec sa main, avec son corps. Mais la réalité n'est pas celle d'une relation directe : il y a la médiation de l'interface matérielle. Or, cette dernière produit des décalages dans la relation entre le geste et ses conséquences. Par exemple, le joueur d'un jeu vidéo agit avec sa main (tenant la souris, la manette ou le *joystick*) alors que ce sont les jambes de l'avatar qui sont en mouvement pour avancer – l'exemple est donné par Pelletier. Aussi, l'incarnation du spectateur dans l'image n'est que le produit de son imagination. D'un autre côté, Pelletier marque donc la distance entre l'image et le spectateur en faisant de la présence dans l'image un procès de l'imagination. Il nous semble qu'il faut prendre garde à ne pas rabattre trop rapidement le lien entre le spectacteur et l'image sur le seul procès d'imagination. Nous avons déjà démontré que le lien qui se tisse entre le spectacteur et l'image interactive est très intime, parce qu'il est un lien physique. Nous avons notamment souligné l'importance du ressenti, de la perception : si le geste a une conséquence dans l'image, il peut avoir également des conséquences sur les sens autre que la vue – et même dans le cadre d'une bande dessinée numérique, ce qui pourrait pourtant paraître étonnant de prime abord. Nous en avons conclu que le lien entre le corps et l'image interactive n'est pas un produit de l'imagination. Néanmoins, en ce qui concerne le sentiment de présence dans l'image, l'hypothèse de Pelletier est intéressante. Elle montre que le sentiment de présence dans l'œuvre ressenti par le spectacteur est relativement diffus, et cela indépendamment du prolongement ou de l'incarnation du corps du spectacteur dans l'œuvre à travers des *tropes de présence* ou un avatar. Ce sentiment de présence semble se jouer moins dans ces tropes que dans une certaine distance entre le spectacteur et l'œuvre. Cela confine inévitablement au paradoxe, puisque la distance est maintenue alors même que le spectacteur agit bien dans l'œuvre. Nous avons affaire à un sentiment de *présence* qui se joue dans la *distance*.

2.2. Entre présence et mise à distance, la position médiane du lectacteur

2.2.1. La notion de « corps imaginaire acté »[138]

Nous avons déjà montré que l'intervention du lectacteur pouvait avoir lieu à différents niveaux dans le récit, et pouvait l'impliquer de différentes manières, en tant que composante, quoi qu'on entende par là, du récit. La question de la distance qui se pose maintenant est différente : il ne s'agit pas de savoir à quel degré le lectacteur est impliqué dans la construction du récit, mais de déterminer sa place dans le dispositif ou, autrement dit, ce que signifie être « lectacteur » plutôt que lecteur, « spectacteur » plutôt que spectateur ; comment et par quoi se construit cette position inédite, quels enjeux elle soulève. Jean-Louis Weissberg analyse la tension qui se dessine dans cette « présence

138. Notion élaborée par Jean-Louis Weissberg : Jean-Louis Weissberg, « Corps à corps: à propos de La Morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », *in* Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée, op. cit.,* pp. 51- 71.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

à distance » – *Présences à distance* est d'ailleurs son expression et le titre d'un de ses ouvrages – et la fait lui aussi reposer sur une construction imaginaire. Il en précise toutefois davantage les contours que Pelletier, et propose la notion de « corps imaginaire acté ». Ses préceptes sont similaires à ceux de Pelletier : le fait qu'une interface matérielle s'interpose suppose une relation indirecte à l'image. Il souligne l'artificialité du dispositif du « geste interfacé »[139] : puisqu'on ne manipule jamais directement l'objet, l' « image actée » reste une représentation visuelle. Le « geste interfacé » est d'ailleurs autant un moyen d'action qu'un moyen de perception, et Weissberg propose de le qualifier de « vue palpante » ou de « toucher visuel », en écho au « rayon visuel » de la théorie antique de la vision, et y voit émerger un sens nouveau, opérant la synesthésie[140] de la vue et du toucher. Le « geste interfacé » se définit précisément comme une « hybridation du geste sur une interface […] et de sa signification imaginaire dans un contexte sémiotique donné »[141], ce qui en fait un quasi-synonyme de ce que Bouchardon appelle *unité sémiotique de manipulation*. De plus, le curseur est un prolongement de la main tout à fait imaginaire. Tous ces éléments maintiennent une distance irréductible entre le spectacteur et l'image, aussi « le geste concrétise une liaison imaginaire entre le mouvement corporel et l'objet concerné. » Empruntant aux théories du cinéma le concept de « corps imaginaire », il voit dans le geste interfacé un phénomène dénotant d'un corps imaginaire propre à ce geste : un « corps imaginaire acté ». Il échafaude cette hypothèse en analysant le CD-Rom *La Morsure* d'Andrea Davidson, dans lequel l'intervention du spectacteur consiste à « influer » – Weissberg préfère ce terme à « commander », car la maîtrise est illusoire – des images vidéos de danseurs. Le geste interfacé est défini comme « couplage » entre le geste effectif et le geste du personnage ; et c'est dans ce couplage que naît le corps imaginaire acté, « lequel corps imaginaire n'est ni le corps du danseur, ni la projection du mien, mais une figure intermédiaire, radicalement nouvelle en ce qu'elle est strictement liée au stade numérique-interactif de l'image, à l'image actée. ». Notons qu'en disant cela, Weissberg prend soin de différencier radicalement ce *corps imaginaire acté* d'une identification ou une projection dans l'œuvre.

2.2.2. L'ajustement permanent comme régime de réception

Le *corps imaginaire acté* suppose un ajustement permanent du spectacteur à l'œuvre. Weissberg précise en quoi consiste le *corps imaginaire acté* à partir de la position dans laquelle se trouve le spectacteur. Cette position est celle d'une quête sans fin de la « syntonie corporelle »[142],

139. *Ibid.* Sauf mention contraire, les termes spécialisés et les extraits cités dans ce passage sont tirées de ce texte.
140. C'est nous qui employons ce terme.
141. Définition donnée dans le glossaire qui clôt l'ouvrage Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée*, *op. cit.*, p.263.
142. Jean-Louis Weissberg, « Corps à corps: à propos de La Morsure, CD-Rom d'Andréa Davidson », *op. cit.*, p. 67.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui est pour Weissberg le pivot central de l'esthétique de l'art interactif. Entre liberté et contraintes, entre illusion de maîtrise momentanée et reprise du contrôle par le programme, le spectacteur doit « trouver, négocier sa place dans le dispositif, […] sans que le dispositif prescrive de manière rigide cette place. »[143] Nous avons dit plus haut que le spectateur *ajustait* son jeu en fonction des règles de l'œuvre : c'est bien de cela qu'il s'agit à nouveau. Le deuxième module de *La Morsure* illustre bien cette situation particulière, dans laquelle, sur un mode « essai-erreur-ajustement », le spectacteur ajuste son geste aux réponses des boucles vidéo. Il ne peut jamais, ou, en tout cas, il ne peut dans un premier temps, être tout à fait certain de l'influence qu'il a sur les images :

> « Est-ce ma main poussant la souris sur le tapis qui fait s'étendre et se replier ce bras, qui fait se lever cette figurine et l'allonger à nouveau ? Avant qu'on découvre qu'il s'agit d'une boucle et qu'on parvienne à ajuster ses glissements manuels sur la souris, un trouble perceptif surgit. On perçoit la relation entre les mouvements et ceux de la figurine ; mais tellement confusément que le doute est sérieux, que l'idée qu'elle se meut d'elle-même l'emporte souvent [...] »[144].

La distance dans laquelle est maintenu le spectacteur se précise : il s'agit d'un entre-deux, un « espace dynamique » entre son propre corps et l' « effigie interfacée »[145]. Le spectacteur est à la fois « lui-même et dans la peau d'un autre qui le fait danser » mais il ne se confond pas avec le danseur. Weissberg parle alors d'un double, d'une « ombre », d'un « spectre », une « doublure imaginaire », qui, toujours dans les pas des danseurs à l'écran, n'est jamais tout à fait dans leur peau, car la maîtrise lui échappe toujours à un endroit. C'est à cette condition qu'il est « simultanément face à la scène et à l'intérieur de celle-ci », dans ce corps imaginaire aux contours mal définis. Le statut du récepteur est inédit : ni seulement spectateur ou lecteur, ni tout à fait acteur, entre les deux, « spectacteur » ou « lectacteur ».

La quête perpétuelle de l'ajustement aux modalités interactives que le dispositif met en place suppose un spectacteur ou lectacteur relativement conscient de sa position dans le dispositif en question – au moins conscient du fait que tout le jeu consiste pour lui à trouver sa place. Aussi, la mise à distance du lectacteur suppose qu'il se voit dans le dispositif ; elle suppose que le dispositif interactif est nécessairement réflexif. Il s'agit maintenant d'essayer de déterminer dans quelle mesure et comment le lectacteur perçoit son implication comme un élément d'un dispositif qui le dépasse et l'englobe. Autrement dit, il ne s'agit plus de savoir si le lectacteur joue un rôle dans l'œuvre, ni quel rôle il joue, soit identifier sa place dans la narration ; il ne s'agit plus de préciser la nature et les enjeux

143. *Ibid*.
144. *Ibid.*, p. 68.
145. *Ibid.*, p. 67.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de son statut intermédiaire entre lecteur et acteur ; mais il s'agit de rendre compte de la manière dont cette implication et cette position le modèlent, l'*in-forment*, et comment elles lui renvoient une image – fidèle ou déformée – de lui-même dans le dispositif. Nous le verrons, derrière la construction de cette image, qui n'est autre qu'un *corps imaginaire acté*, c'est la réflexivité du dispositif qui est en jeu : comment, tout en assignant telle ou telle place au lectacteur, à l'intérieur, le dispositif du récit dessiné interactif permet qu'il se voit, de l'extérieur, comme un élément, et, plus exactement, un matériau, de ce dispositif ?

2.3. Phénomène de reflexivité du lectacteur

2.3.1. Le lectacteur comme matériau

2.3.1.1. Du lectacteur modélisé au lectacteur modelé

Parler de matériau n'est pas une métaphore ou une quelconque image de notre part. Toute la liberté d'intervention du lectacteur tient dans un espace jouable et un *gameplay*, totalement arbitrés par le narrateur, et dans lequel le lectacteur ne peut faire que ce que les règles énoncées par l'artiste lui permettent de faire. Plus que d'une liberté cadrée, ou d'une forme de guidage de ses interventions, nous avons parlé d'un contrôle du lectacteur, allant jusqu'à faire l'hypothèse d'une gestuelle elle-même programmée qui, si elle n'est probablement pas à extrapoler à toute œuvre numérique, est valide dans notre corpus. Balpe rappelle bien ce jeu de dupe auquel ouvre l'interactivité :

> « L'interactivité est le jeu du chat et de la souris où l'auteur, jouant avec son spectateur, se donne le droit absolu de se moquer de lui. Le spectateur interactif n'est pas externe à l'œuvre mais, élément du modèle comme un autre, il est pensé et construit par elle. Toute autre interactivité est une interactivité alibi, puisqu'elle laisse croire à son spectateur qu'il possède une maîtrise sur l'œuvre, alors qu'il ne possède que celle que le concepteur du modèle veut bien lui déléguer. Même la réalité virtuelle est une réalité jouée. Si les simulateurs industriels – simulateur de conduite de char, simulateur de pilotage, etc. – s'efforcent de donner à leurs spectateurs une maîtrise maximale sur les processus, c'est justement parce qu'ils n'ont aucun désir artistique. Car c'est l'auteur qui dans ce cas s'efface pour ne laisser la place qu'à une relation objectale. »[146]

À ce stade, il n'était pas inutile de rappeler ces quelques éléments, et la comparaison que fait Balpe entre l'usage artistique et industriel de l'interactivité, vient faire écho à notre projet théorique et à nos expérimentations plastiques. Toutefois, ce qui nous intéresse le plus dans ce passage, c'est le fait que le spectateur est vu comme un élément interne à l'œuvre et au modèle informatique

146. Jean-Pierre Balpe, « Les concepts du numérique », *in Jean-Pierre* Balpe (dir.), *L'art et le numérique*, Paris, Hermès science, 2000, pp. 13- 36.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

qui la gouverne : le spectateur est « pensé et construit » par l'œuvre. Il est plus que prévu, il est façonné : sa place, les choix qu'on lui laisse ou ne lui laisse pas, et, dans le récit interactif, les rôles qu'on lui attribue ou qu'on ne lui attribue pas. Tout cela contribue à le modeler. Ce dernier terme renvoie à la fois au fait de donner une forme, par exemple, à un bloc de glaise, et au terme « modèle » informatique. L'algorithme informatique construit un modèle du lectacteur en décrivant ses comportements, exactement de la même façon qu'il décrit les comportements de n'importe quel élément graphique ou objet informatique de l'œuvre. Cette modélisation du lectacteur n'est autre que la matérialisation concrète et palpable du lectacteur idéal théorique que nous évoquions plus haut. Quand le lecteur idéal d'un quelconque texte n'est qu'une *entité abstraite*, une représentation symbolique de son lecteur – on voit qu'il s'agit bien d'un modèle – détectable à travers le texte mais formalisé seulement dans l'esprit de l'auteur, le lectacteur idéal du récit interactif est bien *concret*. Il est formalisé non plus seulement dans l'esprit de l'auteur, mais dans le programme informatique. Nous insistons sur cet aspect concret, du côté de la création : le lectacteur idéal est décrit dans les lignes de codes rédigées par l'artiste ou le concepteur du programme – aussi concrètement qu'est « modélisé » le « novice idéal », qui doit aller jusqu'à se flageller, dans la représentation de Saint Dominique, pour en revenir aux fresques de Fra Angelico. Cette description dans le programme prend la forme d'une série de comportements : ceux qu'il adopte ou est censé adopter, face à telle ou telle situation. Mais le lectacteur réel, lui, n'est pas un objet informatique. Ainsi, dans l'interactivité, il y a nécessairement confrontation entre le modèle, ou lectacteur idéal, et le lectacteur réel : l'individu singulier est confronté à un modèle générique. En découvrant peu à peu les limites du *gameplay*, le lectacteur s'adapte au modèle. Le lectacteur est façonné pour entrer dans la peau d'un co-créateur dans *Prise de tête* ou dans le *Facebook Strip* n°2 de Moon Armstrong, dans le rôle de Yadalie dans *Les vestiaires*, dans le rôle de l'artiste ou du tueur dans *L'Épinard de Yukiko* ou dans *The Killer*, le rôle d'un lecteur perdant la main sur son rythme de lecture dans *La justice est bovine*. Il serait partout un lectacteur qui se croit libre, mais qui ne fait qu'adopter un comportement attendu de lui, écrit, ce qui revient à dire, en terme de langage informatique, programmé. Il serait partout, comme dans *Romuald*, à la fois mis à distance de ses propres actes, car il n'en a pas réellement l'initiative ni toute la maîtrise, et mis au cœur de l'œuvre, obligé d'endosser toute la responsabilité des conséquences des mêmes actes. L'expression populaire ferait du lectacteur une « bonne pâte », suffisamment malléable pour se soumettre à ce qu'on attend de lui. Il est toujours modelé à l'image que le modèle donne du lectacteur, et c'est cette image qui est renvoyée au lectacteur réel : une image de lui-même altérée par sa rencontre avec l'autre lui-même implémenté dans le cœur du dispositif. Il est altéré comme l'est le

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

matériau sous la main ou l'outil de l'artiste, mieux : il est devenu lui-même un matériau et de la sorte un composant du message, un objet de poésie.

2.3.1.2. Une rencontre : le lectacteur face à l'altérité

La position du lectacteur semble être, à première vue, équivalente à celle du comédien, de l'acteur, du musicien. Tous jouent un rôle ou une partition écrites pour eux. Tous sont confrontés à un modèle « programmé » dans la partition ou dans le texte. Tous confrontent leur subjectivité et, disons-le, leur liberté créative, à celle du modèle, à l'image que le texte ou la partition donne de celui qui en sera l'interprète. Produit d'une négociation entre leur subjectivité et le modèle, l'œuvre effectivement jouée renvoie d'eux une image moyenne, à mi-chemin, qui est leur image, mais qui est altérée dans son inscription – inscription que se fait sous la forme d'un style, d'un « jeu » singulier, d'un physique également, en ce qui concerne le comédien – dans l'œuvre jouée. Mais le lectacteur, et plus généralement l'interacteur, n'est pas un interprète, car, même s'il accepte le *gameplay* et l'entrée dans le récit, ou, plus généralement, dans le monde simulé de l'œuvre numérique, il ne sait pas ce qu'il l'y attend. Il se constitue matériau – prisonnier ? – de manière involontaire, ou, pour employer une expression médicale, sans son « consentement éclairé ». Autrement dit, si le comédien ou le musicien choisit de jouer – c'est, pour être trivial, son « métier » d'interprète – le lectacteur ne choisit que d'activer le récit. Le jeu s'impose alors à lui comme moyen de faire advenir une partition dont il ne sait rien à l'avance. Il n'interprète pas un rôle : le rôle est littéralement « plaqué » sur lui en temps réel, dans le temps de l'intervention. La confrontation avec le modèle naît du fait que le rôle prévu par celui-ci, tel un costume, n'est pas nécessairement ajusté au lectacteur. L'ajustement se fait petit à petit, sur le mode de « l'essai-erreur-ajustement ». Un *couplage média non conventionnel*, par exemple, va d'abord paraître étrange, avant d'être compris comme appartenant au modèle, et accepté. Dans le cas contraire, c'est un cas de refus du jeu et donc de l'œuvre. Mais l'acceptation du modèle est un ajustement du lectacteur au modèle, et non l'inverse. C'est en ce sens que l'œuvre remodèle le lectacteur comme un matériau : l'image que l'œuvre renvoie de lui est celle d'une entité qui lui ressemble, mais qui provoque un sentiment diffus de différence, d'écart, par rapport à lui-même[147]. C'est le *corps imaginaire acté*, dont nous savons maintenant qu'il ne peut exister que parce que le lectacteur est un matériau modelable dans l'œuvre interactive.

147. Il y a là, peut-être, quelque proximité avec le phénomène de *catharsis*, à une grosse différence toutefois : elle ne se jouerait pas de manière purement cognitive ou émotionnelle, face à l'œuvre, elle se vivrait physiquement, dans la chair du spectacteur, dans son action à l'intérieur même du dispositif, et se jouerait dans la tension entre le spectacteur et l'image que lui renvoie le dispositif.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Cette rencontre avec l'altérité, cette réflexivité, seront d'autant plus fortes, et donc d'autant plus sensibles, que l'interactivité sera forte (endogène-intégrée) et que le lectacteur et son action se trouveront incarnés dans l'image même, au moyen de *tropes de présence*. Autrement dit, la rencontre du lectacteur avec son double déformé peut passer inaperçu. Cela est à remettre au compte du rapport entre les conventions et la modélisation du lectacteur idéal. Ainsi, plus la manipulation effectuée relèvera d'une utilisation conventionnelle de l'interface, culturellement acquise et admise, moins elle sera perçue dans ce qu'elle a d'artificiel. Au contraire, plus elle s'éloignera des conventions et ne répondra pas ou partiellement aux attentes, plus elle sera perturbante, voire dérangeante. Plus la modélisation du lectacteur décrit ses comportements comme conventionnels, plus elle sera proche et ressemblante au lectacteur réel et à ses attentes face à un dispositif informatique, et moins sa reconnaissance dans le *corps imaginaire acté* lui sera difficile. À l'inverse, plus la modélisation suppose des comportements non conventionnels, plus le lectacteur sera troublé par le reflet renvoyé par le *corps imaginaire acté*. Autrement dit, plus l'outil et l'interface se font discrets, plus le *corps imaginaire acté* se fait lui aussi discret, et moins l'œuvre se présente comme réflexive pour le lectacteur. Cela sous-entend également que des œuvres conçues sous l'égide d'une approche critique de l'outil numérique et de l'interface impliqueraient une réflexivité accrue comparativement aux autres.

L'activation de modules interactifs est amorcée physiquement, par un geste du lectacteur sur l'interface matérielle. Toutefois, la relation et le sentiment de présence dans l'œuvre ne s'établissent pas uniquement sur un mode physique : ils s'établissent également sur un mode imaginaire. Sans ce mode imaginaire, il serait impossible pour le lectacteur de se voir dans l'œuvre : son image altérée par sa rencontre avec le lectacteur idéal, décrit dans les lignes de code, surgit sous la forme d'un corps imaginaire. Dans ces quelques mouvements qui sont à l'œuvre dans le dispositif interactif, et que nous retraçons là à grands traits, les allers-retours, les confrontations et les renversements, du matériel à l'imaginaire, du concret à l'abstrait, et réciproquement, sont constants et inextricables. Néanmoins, le *corps imaginaire acté* qui émerge de ce tumulte synthétise tous ces mouvements dans une figure énergétique et évocatrice. Il est le produit des infinies combinaisons du matériau, du concept, du corps réel, de la construction imaginaire, du geste, des lignes de code, etc. Abstraction vis-à-vis du matériau, il provoque des émotions concrètes pour le lectacteur qui le rencontre. Il est une évocation de ce que pourrait être le lectacteur dans le monde virtuel de l'œuvre – ou : si la réalité du lectacteur était soudainement régie par les règles gouvernant le monde virtuel –, le temps d'une actualisation de ce monde. Évocation née de la rencontre entre la matière – le corps d'un individu – et le langage, il évoque une matérialité virtuelle qui s'actualise dans cette rencontre. C'est dans ce niveau élevé

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'intrications entre le palpable et l'impalpable, et dans la force des évocations qui en résultent, que nous voyons un élément central de ce que nous appelons *poésie du récit dessinée interactif*.

2.3.2. Le lectacteur en surplomb du dispositif

2.3.2.1. Réflexivité topographique

La lectacture suppose donc une réflexivité du lectacteur dans une construction imaginaire issue de sa rencontre avec le programme, avec le langage. Un second niveau de réflexivité est à prendre en compte. Nous l'appellerons réflexivité « topographique ». Si le lectacteur se voit dans l'œuvre, cela suppose aussi qu'il s'y situe. Il se coule dans la place que l'artiste lui attribue, que délimitent la structure formelle du jeu et les limites du *gameplay*, et se voit à cette place, dans la configuration particulière qu'elle occupe. Jean-Louis Boissier parle d'une « perspective interactive » ou « relationnelle » qui, à l'instar de la perspective traditionnelle, donne une place au regardeur :

> « De la même façon que la critique moderne de la représentation implique la mise en question de la perspective, en quelque sorte une mise en perspective de la perspective, il peut en être de même pour la perspective interactive. La mise en perspective n'est pas seulement la construction ou la projection d'un espace, c'est aussi la mise en scène du spectateur. […] Dans la perspective relationnelle, comme dans la perspective optique, le lecteur n'est pas nécessairement conduit à adopter les "points d'interaction" réels ou supposés des auteurs. Il peut s'en tenir à l'écart, les regarder fonctionner à distance. Le lecteur peut et doit en jouer, mais, tout en les adoptant, les comprendre comme appartenant à un dispositif qui a son opacité. »[148]

Boissier indique, immédiatement après l'extrait que nous citons, qu'aux caractéristiques de cette perspective relationnelle pourrait s'adjoindre, sans s'exclure l'une et l'autre, la construction d'un corps imaginaire. Tous deux sont les modalités par lesquelles le spectateur est mis à distance dans le temps même de son intervention. Ici, la distance suppose un spectateur à la fois présent et agissant à l'intérieur de l'œuvre, et surplombant le dispositif de l'œuvre, dans une vue plongeante. Ce faisant, il se voit aussi, puisqu'il est à l'intérieur du dispositif, et il se voit agir, il se voit jouer des « points d'interaction ». On ne sort donc pas, là, de la notion de « spectacture » ; c'est simplement une manière différente de présenter les choses, non plus dans une analogie à la salle de spectacle comme chez Weissberg – un spectacteur présent en même temps sur la scène et dans l'assistance – mais à une perspective sans point de fuite, ou aux points de fuite multiples, sans cesse en mouvement. Bref, ce n'est pas tant l'une ou l'autre manière de présenter les choses qui nous intéresse, que les deux enjeux soulevés dans cet extrait : celui d'une position surplombante du spectacteur, et celui des « points

148. Jean-Louis Boissier, « L'image-relation », *op. cit.*, p. 287.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'interaction ». On retrouve cette thématique dans un texte de Pierre Barboza[149], et sous un angle qui sied particulièrement bien au récit dessiné interactif : celui d'une approche narratologique ou, en tout cas, complémentaire à la narratologie. Le rapprochement que nous établissons entre les deux textes met en lumière la façon dont le récit se fait, comment l'histoire se raconte, hors du champ de la narration, dans une distanciation du spectacteur par rapport à l'œuvre, distanciation qui prend ici la forme d'une « réflexivité topographique ». Autrement dit, pour partie, le récit ne peut se faire que parce que le lectacteur est en mesure de se situer par rapport aux autres éléments du dispositif dont il fait partie, non plus en terme d'incarnation spectrale dans ce dispositif – cela, c'est la fonction du *corps imaginaire acté* – mais de manière objectale, c'est-à-dire en devenant lui-même objet de sa propre perception.

2.3.2.2. Le tressage du récit dessiné interactif

Barboza assimile les « points d'interactions » à des points de passage d'un niveau de récit à un autre. Il reprend le vocabulaire de Roland Barthes et parle alors d' « unités intégratives ». Chez Barthes, ces unités sont des éléments de tous ordres qui apparaissent dans le récit sans pour autant en influencer d'une quelconque manière la narration. Ce sont des indices qui permettent de préciser à un niveau narratif certains éléments d'un autre niveau narratif. L'exemple utilisé par Barthes, que rappelle Barboza, est celui des quatre téléphones sur le bureau de James Bond : qu'il y ait quatre téléphones n'implique rien de déterminant dans la suite de l'histoire mais laisse entendre que Bond travaille dans une administration moderne et aux moyens conséquents. Ces indices suggèrent, évoquent – là encore –, produisent des effets de sens qui participent au récit, mais qui ne sont pas soumis à la narration et qui n'ont pas de conséquences sur elle. Dans le récit interactif, Barboza assimile les unités intégratives aux points d'interactions de Boissier ou, autrement dit, ramenée à une terminologie technique, aux zones activables, sur lesquelles une action est possible. Dans la liberté qu'il a de jouer ou non avec telle ou telle zone activable, dans la liberté de choisir quel élément disposé à son intention il va manipuler, le lectacteur produit un récit singulier. Barboza, en référence à Genette, appelle « métarécits » les récits singuliers de chaque lectacteur, dans le sens où ils sont des récits dans le récit : « Le métarécit de l'hyperfiction est donc cette production d'un récit singulier construit au sein d'un cadre narratif donné mais à l'intérieur duquel de grandes variations sont non seulement possibles mais caractéristiques de la fiction interactive. »[150] Par exemple, selon qu'il choisisse de fouiller ou ne pas fouiller les sacs dans *Les vestiaires*, le lectacteur donnera une raison à ses camarades de s'énerver contre Yadalie ou non

149. Pierre Barboza, « Fiction interactive, « métarécit » et unités intégratives », *in* Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dirs.), *L'image actée*, *op. cit*., pp. 92- 121.
150. *Ibid*., p. 106.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

(métarécit) mais cela ne changera pas fondamentalement les grandes lignes de l'histoire : il ne s'agira que d'une modulation individuelle de cette histoire. La chose est encore plus flagrante, peut-être, dans *Prise de tête* ou *Romuald et le tortionnaire*. Dans le second, l'ordre dans lequel le lectacteur active les modules juxtaposés, produisant un métarécit singulier, ne change en rien le récit « général »[151], qui finira mal, quoiqu'il advienne des interventions du lectacteur.

Nous l'avons dit, le lectacteur ne peut produire ce métarécit qu'à distance, en surplomb. Et cela pour une raison simple : le métarécit se constitue dans une vision panoptique de l'ensemble des effets de sens produits par chacune des unités intégratives, et dans le réseau de sens alors tissé. Barboza le dit à propos de l'œuvre *18:39*[152] : le métarécit révèle la structure macro-narrative qui n'est pas donnée au départ. On peut extrapoler et dire que le métarécit ne s'arrête pas à découvrir cette structure, mais aussi toute forme de réseau de sens déployé à travers le récit.

D'une part, le métarécit, concept emprunté à la narratologie traditionnelle, se présente comme un niveau à l'intérieur du récit, qui participe à sa construction, mais ne relève pas de la narration. Lui aussi, comme le geste, fonctionne dans le régime de l'évocation, la suggestion, la complétion, et en cela, il est un niveau poétique du récit, confirmant encore nos hypothèses. D'autre part, en révélant un réseau de sens affleurant dans le récit pris dans sa globalité, il renvoie directement à la notion de « tressage » proposée par Groensteen[153], que certaines figures nous ont déjà mené à réévaluer plus haut. Le renvoi à cette notion laisse présager d'une opérativité encore plus affirmée en ce qui concerne le récit dessiné interactif – opérativité d'ailleurs déjà involontairement démontrée par Barboza, puisque les exemples qu'il étudie ne sont pas des récits interactifs uniquement textuels. Le « tressage » qualifie le réseau complexe à plusieurs niveaux qui affleure sous – ou *dans*, pour suivre Genette à propos du métarécit – le récit et détermine une part importante du sens produit. Au-delà du découpage de l'histoire en chapitres, séquences et scènes, et des relations infra-narratives et narratives entre les cases *in prasentia*, un « tressage » traverse tout l'album. Toute case, voire tout élément graphique, bref tout « terme », selon le mot employé par Groensteen, peut faire écho à un

151. Il est intéressant de noter que Barboza, parmi les quatre études de cas qu'il propose, traite de la construction du métarécit dans *Opération Teddy Bear*, logiciel ludo-éducatif prenant le prétexte d'une bande dessinée interactive. Toutefois, nous ne nous appuyons pas sur cette étude de cas car elle s'intéresse à cet objet globalement, c'est-à-dire en analysant les parcours effectués par ses utilisateurs entre la partie bande dessinée à proprement parler et la partie documentaire et pédagogique ; sans isoler la partie bande dessinée.

152. Serge Bilous, Fabien Lagny et Bruno Piacenza, *18:39*, Paris, Flammarion, 1997. L'interface de cette œuvre sur CD-Rom présente une photographie noir et blanc d'un appartement. On y voit un homme armé et une femme agenouillée. L'image est découpée par un quadrillage vert vif. Le spectacteur peut alors explorer indéfiniment chaque zone de l'image, en zoomant sur des détails, en s'attardant sur des « indices », etc. Il se fait enquêteur mais, à vrai dire, il ne sait ni ce qu'il cherche, ni pour quelle raison il faudrait qu'il cherche quelque chose. Le dispositif n'est qu'un prétexte pour qu'il reconstitue mentalement, à partir de tous ces « points d'interaction », un récit des événements en cours, ou qui ont abouti à cette scène, ou qui vont la suivre.

153. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.,* chapitre III.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

autre quel que soit sa place dans l'album : des relations *in abstentia*. Si la bande dessinée présente une vectorisation du discours du début vers la fin, les réseaux divers qui tressent les termes de la bande dessinée entre eux fonctionnent sur un mode qui ne se soucie pas de la chronologie, et qui crée des parcours translinéaires. C'est en les voyant opérer avec du recul, dans une vue globale sur le récit, que le tressage produit ce qu'il convient d'appeler un métarécit, différent chez chaque lecteur, notamment en fonction de ses prédispositions à focaliser sur tels types d'indices plutôt que sur tels autres (indices afférents à la psychologie d'un personnage, à de purs jeux visuels, à marquer une ambiance, etc.) Nous avons vu plus haut que certaines figures de la bande dessinée numérique pouvaient donner plus de force à ce réseau innervé, lequel connaît désormais des relations *in suspensio*. On peut maintenant ajouter que le tressage prévu par le *Système de la bande dessinée* se voit doublé d'un second tressage, qui relie de loin en loin dans le récit les nouveaux « termes » que sont les « points d'interactions ».

3. Mise en scène de l'outil

3.1. Liens entre pratique critique et mise en avant de l'outil

3.1.1. Révéler l'artificialité et la matérialité du dispositif

3.1.1.1. Transgression de l'outil et de ses conventions

Appelant le lectacteur à intervenir, l'œuvre interactive se fait nécessairement réflexive. Le lectacteur se voit présent dans l'œuvre, se voit agir, à distance. Le lectacteur n'est toutefois pas le seul objet réfléchi. Dans un texte qu'ils consacrent à la réflexivité et au sens dans le récit interactif, Serge Bouchardon et Franck Ghitalla voient trois figures de réflexivité. L'objet de l'une d'elle est, bien sûr, le lectacteur et son activité – eux parlent de « la lecture et la figure du lecteur »[154]. Les deux autres consistent à montrer, pour l'une, le dispositif, et à dévoiler les « coulisses de la production »[155] pour l'autre. Ces deux figures de réflexivité exhibent donc les rouages du dispositif, aussi bien en ce qui concerne sa technicité que son processus de création. Nous ne distinguons pas ces deux figures, dont la ligne de partage est trop floue, mais actons également d'une réflexivité des aspects, disons, « techniques », de l'œuvre, du dispositif. Les dispositifs de récit dessiné interactif semblent propices à l'exhibition de l'outil, de la technologie, et à révéler toute l'artificialité qu'il y a à agir à travers une interface. Il s'agit bien là, une nouvelle fois, et les exemples que nous étudierons le montreront, d'une exhibition de la matérialité de l'œuvre à travers une mise en scène de la technologie employée.

154. Serge Bouchardon et Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité », *op. cit.*, p. 43.
155. *Ibid.*, p. 42.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Cette réflexivité partage une caractéristique essentielle avec la réflexivité du lectacteur. Nous avons dit plus haut de cette dernière que le reflet du lectacteur est plus ou moins altéré, et donc plus ou moins net, selon que l'interactivité se joue suivant des modalités conventionnelles ou non. Il en ressort que le contexte culturel est fondamental dans l'appréciation de cette réflexivité et, pour le lectacteur, dans la rencontre avec son image. De la même manière, la technologie sera plus ou moins nettement rendue « visible » selon que l'interactivité se fasse selon des conventions ou non. Ainsi, on a pu voir, dans le travail de nos étudiants, la manière dont la technologie pouvait être mise au premier plan. Entrer des mots dans un champ de saisie au moyen du clavier est une manipulation conventionnelle, supposant, pour l'utilisateur *lambda*, qu'il ne remarque plus l'artificialité du lien qui l'unit au champ de saisie via l'interface matérielle du clavier. C'est devenu normal, évident, on pourrait dire qu'il ne fait plus qu'un avec l'interface graphique. Par contre, saisir des mots au clavier sans que les lettres saisies ne s'affichent nulle part à l'écran, dans l'image-interface, est déstabilisateur. La distance qui sépare le lectacteur du module interactif est plus grande et suppose un plus grand recul – littéralement – sur celui-ci. En conséquence, on supposera une plus grande possibilité de prise de conscience, d'une part de sa place dans le dispositif, d'autre part de la construction de ce dernier. Cette construction est une construction artificielle, qui repose sur l'intermédiaire d'une interface matérielle : c'est cette disposition des choses qui apparaît fortement, qui est mise en exergue. Le clavier n'est plus une partie du corps du lectacteur, il redevient ce qu'il est : un objet, fait de plastique et de composants électroniques, dont le lien avec l'interface graphique et l'image n'est plus aussi fiable ni certain. Dans la rupture avec la convention, ou, en tout cas, avec les attentes – car l'œuvre peut mettre en place des attentes spécifiques qui ne sont pas nécessairement conventionnelles, avant de décevoir ou surprendre ces attentes dans un deuxième temps – se joue une mise en lumière de la matérialité technique du dispositif. Aussi, encore une fois, on peut penser que la réflexivité de la technique sera d'autant plus forte que la pratique sera critique, au sens où nous l'avons établi : dans l'appropriation ou la transgression des conventions d'usage des outils et interfaces, dans une remise en question, quand ce n'est pas un refus, de l' « esthétique implicite »[156] qu'ils portent et de la standardisation qu'ils contribuent à asseoir.

3.1.1.2. La méthode de création révélée

Cette hypothèse tend à se voir confirmée quand on la met en perspective avec la démarche oulipienne. Un des procédés de la pratique critique consiste, comme nous l'avons vu, à « systématiser la contrainte de l'outil », et donc, en amont, à identifier, ou à établir, à partir de l'outil, des contraintes

156. Michel Bret, « Parcours », *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de création. Ce procédé a pour but, du côté de la création, d'isoler certaines propriétés de l'outil afin d'en éprouver le potentiel plastique et narratif. C'est en somme un moyen d'analyse en même temps qu'une méthode de création, devant permettre d'adapter la forme à l'outil, de produire des formes inconcevables hors de l'ordinateur, non par technophilie, mais dans une volonté de penser un art actuel propre à un outil actuel. Or, ce même procédé n'est pas sans conséquence du côté de la réception. De la même manière qu'il permet à l'artiste de focaliser son attention sur la propriété isolée, il permet au spectacteur d'en prendre conscience et, à travers sa manipulation, de l'expérimenter également. Le procédé a donc également une vertu « pédagogique » pour le spectacteur. Surtout, cela signifie que la méthode de création est, sinon exposée au grand jour, en tout cas décelable dans l'œuvre. Jacques Roubaud expose les « Deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens » que sont le fait, pour un texte, de parler de la contrainte qui a servi à l'écrire et, pour un texte écrit suivant une contrainte mathématisable, le fait de contenir les conséquences de la théorie mathématique qu'elle illustre[157]. Certes, les productions de Pierre Feuilles Ciseaux ne parlent pas de la contrainte, du moins verbalement. Par contre, toute l'action du lectacteur est le résultat de la contrainte car l'action est guidée par la contrainte. « Un strip, un clic » en est typique : la contrainte demande à l'auteur de prévoir une zone activable et les conséquences de cette activation, et le lectacteur, en activant l'œuvre, ne peut que mettre ses pas dans celui de l'artiste, cherchant la zone activable et découvrant les conséquences de l'activation. La contrainte demande à l'auteur de s'emparer de trois états de la zone activable et du curseur de la souris (normal, survolé, enfoncé). Le lectacteur doit survoler et enfoncer le bouton de la souris pour activer le dispositif. Étant donné qu'à l'isolement d'une propriété de l'outil pour l'artiste correspond, pour le lectacteur, une mise à disposition de cette propriété, qu'il doit activer ou voir fonctionner pour que le récit advienne, on peut supposer, d'une part, que l'œuvre « parle », même non verbalement, de la contrainte et de la propriété définie, et d'autre part, que l'outil est nécessairement et toujours mis en exergue, autant pour l'artiste que pour le spectateur.

Pratique intentionnellement critique ou non, nous postulerons que, quel qu'en soit les procédés de création, toute œuvre numérique qui se place hors des conventions d'usage de l'outil met son spectacteur face à cet outil, et le confronte de fait à la matérialité de l'œuvre, à travers son aspect technique. De même que Joubert dit que « dans la distance qui se creuse entre les mots et les objets qu'ils désignent selon la communication habituelle se glisse l'exercice de l'imagination et se déploie le principe de plaisir »[158], nous pouvons alors dire que *dans la distance qui se creuse entre les outils et*

157. Jacques Roubaud, « Deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens », *in OULIPO (dir.), Atlas de littérature potentielle, op. cit.*, p. 90.
158. Jean-Louis Joubert, *La poésie*, *op. cit.*, p. 105.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

les usages qu'ils servent selon les conventions habituelles se glisse l'exercice de l'imagination et se déploie le principe de plaisir. « L'ambiguïté se trouve ainsi à la source même de la poésie. »[159]

3.1.2. Opacité et transparence : deux notions paradoxales

3.1.2.1. Turbomédia : une tentative d'effacement de la technique

Il nous faut maintenant aborder une question de vocabulaire, à travers deux notions paradoxales, et qui ont trait à ce que nous venons de dire. L'art numérique est soumis à deux tendances : soit l'œuvre est transparente, soit elle est opaque. Quelle est la tendance de ce que nous venons de décrire ? La question n'est pas si simple, car la notion de transparence elle-même n'est pas aussi évidente qu'elle le laisserait paraître de prime abord. Il faut voir, d'abord, ce que l'on entend, couramment, par transparence : l'exemple du *Turbomédia* sera parfait pour expliquer ce qu'est cette transparence que ses « praticiens » revendiquent.

En 2009, Balak propose ce qu'il convient d'appeler une grammaire, qui permet de révéler et faire sien un impensé des outils de diaporama (dont l'archétype serait le logiciel PowerPoint*) : ses potentialités narratives, à travers différentes opérations permises dans la transition entre les images (superposition, apparition-disparition, saccades, etc.) Cette proposition naît en réaction aux bd-diaporamas*, qui sont souvent des transpositions indélicates d'albums papier. Mais elle naît aussi en réaction aux diverses expérimentations de bande dessinée numérique menées jusque-là, dans les années quatre-vingt-dix et deux mille, dans les trois directions que sont l'animation, le multimédia et l'interactivité. Pour Balak et les auteurs qui ont adopté le *Turbomédia*, ces expérimentations faisaient du lecteur soit un spectateur passif attendant la fin de l'animation, soit un interacteur, voire un joueur, diversement sollicité et cherchant sans cesse « où il faut cliquer ». Balak et consorts revendiquent une bande dessinée numérique dont l'activité de réception est une activité de lecture, et non un visionnage ou une interactivité. Aussi, cette activité de lecture doit être une lecture pensée pour le numérique. Il s'agit donc de penser un format qui, tout en étant spécialement conçu pour une lecture numérique (d'où un diaporama « amélioré »), soit totalement « intuitif » dans son maniement, dans ses modalités de réception : son mode d'emploi ne doit demander aucun apprentissage et l'interactivité ne doit pas envahir le dispositif. Le lecteur ne doit se poser aucune question de ce côté-là. Autrement dit, pour employer le terme consacré, notamment par le marketing, le *Turbomédia* se veut un un format totalement *transparent*.

159. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.1.2.2. Fausse transparence : le mythe de l'intuitivité

Parce que la *lecture* doit y primer, tout y est fait pour faire oublier l'outil, pour que l'interface soit discrète, pour que l'interactivité soit, selon le terme employé par les *designers* d'interfaces, et encore plus par les professionnels du *marketing*, « transparente », et que l'ergonomie soit « intuitive ». Il s'agit de tout faire pour rendre la lecture sur support numérique « naturelle » pour le lecteur. Cela passe par une atténuation maximale de la présence de l'outil, de l'interface, bref, de la technologie. L'interactivité doit être réduite à la navigation. Cette navigation doit se faire aussi intuitivement, et supposer un geste aussi anodin et inconscient, disons « intégré », pour ne pas dire « naturel », que le fait de tourner les pages d'un livre. Or, cette notion de transparence n'est pas aussi évidente qu'elle le laisserait entendre. D'une part, il n'y a pas d'intuitivité : l'utilisation d'un dispositif informatique demande un apprentissage. Dire d'une interactivité qu'elle est « intuitive », c'est en fait dire qu'elle relève de conventions et d'*habitus* culturels réputés connus de l'utilisateur type à qui on destine le dispositif, ou que la phase d'apprentissage est rapide et simple. D'autre part, Annick Bureaud explique que la soi-disant transparence a pour corollaire une opacité :

> « Les interfaces rendent le monde computationnel transparent. Plus besoin de savoir programmer ou de comprendre comment fonctionne la machine, l'interface sert de traducteur. Mais dans le même temps, elle agit comme masque de ce même fonctionnement et de ce qui le sous-tend. La dialectique entre transparence et opacité est au cœur de la question des interfaces et de nombre de créations artistiques. »[160]

Plus le dispositif se veut intuitif, plus il masque son mode de fonctionnement à son utilisateur. C'est une question importante aujourd'hui, dans la mesure où le fonctionnement d'un dispositif informatique dénote une idéologie : ce n'est pas un hasard si les algorithmes* utilisés par Google ou Facebook restent mystérieux, notamment en ce qui concerne le traitement de nos données personnelles et le placement publicitaire ciblé. Autre exemple, qui tient d'un constat totalement empirique, et que nous ne prétendons pas généraliser, nous remarquons chez nos étudiants que, s'ils maîtrisent parfaitement l'usage des réseaux sociaux et autres messageries, une partie d'entre eux semblent assez démunis face à des procédures de traitement informatique simples, ne serait-ce que dans l'enregistrement, la manipulation et l'organisation des dossiers et fichiers. Est-ce à remettre au compte de l'opacité que mettent en place les interfaces « intuitives » de nos appareils mobiles que ces étudiants possèdent tous ? Souvent, les interfaces des tablettes et *smartphones* organisent l'accès aux données sous la formes de collections, de galeries ou d'applications dédiées. De plus, les procédures

160. Annick Bureaud, « Qu'est-ce qu'une interface? », *op. cit*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

de traitement mentionnées ci-dessus sont partiellement automatisées, « transparentes », à nouveau. Ce faisant, ces interfaces permettent à l'utilisateur d'éviter au maximum de parcourir l'arborescence effective des données dans la mémoire de l'appareil ; et certains utilisateurs ne parcourrons en effet jamais cette arborescence, n'en ayant même pas conscience[161]. C'est un cas très concret d'occultation ou d'opacité du dispositif, ou plutôt, pour ne pas employer subitement « dispositif » dans un sens général, de sa « machinerie » interne. Les appareils mobiles ne laissent plus les utilisateurs entrer aussi librement dans la « boîte noire »[162] qu'un ordinateur de bureau. Or, avoir une approche critique de l'outil demande justement de regarder, voire « bricoler », « sous le capot ». Cela demande de savoir comment fonctionne telle ou telle fonctionnalité : par exemple le défilement d'une page web, ce que j'ai fait pour le chapitre « Les masques » de *Prise de tête*. Savoir distinguer les différentes fonctionnalités, intriquées les unes avec les autres, et identifier leurs propriétés : ce que j'ai fait pour mettre en place les outils de Pierre Feuille Ciseaux – décomposition du clic par exemple, en repérant ses étapes –, à l'instar de la déconstruction analytique du tableau opérée par Support / Surface – châssis, toile, cadre, surface picturale – confrontant le spectateur aux rouages de la peinture. Savoir comment fonctionne le langage et la machine pour ne plus être aliéné aux outils du marché : ce que fait Michel Bret quand il programme Anyflo.

3.1.2.3. Fausse opacité : le spectacteur confronté aux rouages du dispositif

Les « interfaces artistiques », pour reprendre la typologie de Bureaud, quand elles sont le résultat d'une approche critique, se montrent au contraire souvent opaques. Cette opacité est, paradoxalement, synonyme de « transparence » véritable :

> « Nombre d'œuvres artistiques ont des interfaces pour le moins non intuitives quand elles ne sont pas, de prime abord, totalement incompréhensibles.
>
> Cette apparente opacité a souvent pour but de rendre visible l'interface, de "dévoiler le masque" si l'on peut dire. L'intention peut être d'entraîner une prise de conscience plus "politique", ou encore de travailler sur l'esthétique des interfaces graphiques que proposent tous programmes informatiques ou tous sites web et que nous acceptons "par défaut" ou encore de mettre en évidence le programme

161. À l'inverse, je dois bien avouer être souvent perdu face aux interfaces prétendument « intuitives », précisément parce qu'elles vont à l'encontre des automatismes que j'ai acquis, utilisant l'ordinateur, dans la mesure où celui-ci et mes connaissances techniques me le permettent, « à ma façon », alors que ces interfaces – leur *gameplay*, pour étendre davantage la portée de cette notion – n'autorisent aucun errements hors des sentiers battus. Ces nouveaux appareils referment toutes les occasions de liberté : ils n'ont pas de « faille », pour reprendre un terme que nous avons employé plus tôt. Je suis souvent agacé par leur manque de souplesse et le peu de latitude dans le paramétrage de leurs interfaces, qui se targuent pourtant d'être personnalisables : personnalisation de façade et non de fonctionnement.
162. Edmond Couchot, « Boites noires », in Maria Klonaris et Katerina Thomadaki (dirs.), *Technologies et imaginaires: art cinéma, art vidéo, art ordinateur*, Paris, Dis voir, 1990, pp. 48- 59.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

> informatique sous-jacent ou le réseau lui-même. L'opacité de l'interface ramène à la surface les "entrailles" de la programmation et leur donne une autre "transparence". »[163]

Derrière l'opacité et la complexité d'une interface, ce sont les rouages de tout le dispositif qui transparaissent, et sont traduits dans l'interface elle-même – en tant qu'elle est, comme nous l'avons dit plus haut, « synthèse » du dispositif. L'interface opaque est alors en même temps transparente : elle se révèle en plein jour. L'interacteur est alors directement confronté à la technologie, entendue dans un sens large, incluant tous les niveaux techniques tel l'outil, la technique employée, le programme, etc. Ces niveaux peuvent être intentionnellement exhibés dans l'œuvre numérique à travers différentes procédures. La complexification opacifiante intentionnelle des interfaces rendues « totalement incompréhensibles » en est une. Le spectacteur s'y heurte à la technologie, à l'outil, qui se dresse devant lui comme un mur, dans toute sa matérialité. Les « interfaces artistiques », pour se faire transparentes, s'opacifient et, en même temps, se solidifient, au sens propre. C'est là, une fois de plus, que la poésie de l'œuvre numérique prend corps, que le sens émerge de l'exhibition de la matérialité du dispositif, à laquelle le spectateur est vivement confronté.

3.2. Procédures de réflexivité de l'outil dans le récit dessiné interactif

3.2.1. La réflexivité dans la bande dessinée

Les procédures de réflexivité de la bande dessinée numérique peuvent tout à fait être classées sous les *items* que propose Groensteen quant aux procédures de réflexivité de la bande dessinée. La bande dessinée est en effet, et a toujours été, un terrain fertile pour l'exhibition de son propre code, comme l'a bien mis en avant Groensteen dans l'article auquel nous nous référons : « Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées) »[164]. Il faut entendre là code dans un sens très large, recouvrant « 1) la « matière graphique » de la bande *dessinée* ; 2) son dispositif de représentation/énonciation, fondé sur la notion de séquence ; 3) son processus d'élaboration — lequel, nonobstant les variantes qu'il connaît dans la pratique, peut être considéré comme relativement stable, et dans sa chronologie, et dans ses instruments […] »[165] La première acception peut être étendue du dessin au *design* graphique de l'interface. La seconde acception peut être étendue aux éléments activables de l'interface – boutons, zones sensibles, pointeur de souris, champs de saisie, etc. – organisant le protocole de lectacture. La troisième acception peut être étendue aux processus, méthodes et

163. Annick Bureaud, « Art "multimédia" », *OLATS*, 2004, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiquesAM.php, consulté le 01/03/2008.
164. Thierry Groensteen, « Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées) », 1990, http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10, consulté le 10/10/2012.
165. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

instruments de création propres aux technologies numériques. Nous ne retenons pas une quatrième acception donnée : le milieu institutionnel de la bande dessinée. En résumé, le « code » en sons sens large désigne ce que Groensteen qualifiera plus tard de « système » de la bande dessinée.

Groensteen identifie cinq catégories de réflexivité, qui sont autant de « figures ». Nous éliminons la première (l'objectivation du code) car elle ne concerne que la diégétisation de tel ou tel acteur institutionnel de la bande dessinée – auteur, éditeur, « milieu professionnel » en général, ou encore « mythologie » ou « folklore »[166] dit Groensteen – et ne porte donc que sur la quatrième acception de code, que nous avons écarté. Suit le travestissement du code, qui prétend dévoiler les coulisses de la bande dessinée – milieu professionnel et fonctionnement de la narration – sur le mode de la feintise et d'une « anti-pédagogie ». La dénudation du code est de loin la catégorie la mieux représentée dans la production. Groensteen y range « toutes les procédures tendant à exhausser les composantes matérielles du code et les mécanismes de la représentation » ou, autrement dit, qui brisent l'illusion du discours en mettant en avant les opérations de langage qui assurent la mise en discours. La dénudation « intervient dans telle ou telle œuvre pour attester son inscription dans le code », ce qu'elle peut faire soit en affirmant la nature dessinée de l'image, en explicitant la technique, en présentant des personnages qui savent se situer dans la planche (« relevés topologiques »), en jouant avec la « mémoire générique » de l'intertextualité. Quatrième catégorie, la métaphorisation du code, qualifie la mise en abyme de la structure du code, ce qui désigne particulièrement la structure et la composition de la planche. Enfin, l'egospection concerne toutes les procédures qui inscrivent le lecteur dans l'histoire, par exemple à travers des adresses qui lui sont faites. Concernant cette dernière procédure, nous ne la prendrons pas en compte dans les développements qui suivent, que nous consacrons aux manifestations de l'outil et non du lecteur. Il faut néanmoins préciser qu'ils sont très fréquents dans les dispositifs les plus interactifs, notamment quand le lecteur est directement interpellé par un personnage de la diégèse, et cela souvent dans le but de lui faire comprendre, plus ou moins implicitement, le mode d'emploi et ce qu'on attend de lui.

3.2.2. Lecture du Blog girly de Moon

3.2.2.1. Mise en scène des codes du blog-bd

Ces catégories, nous le disions, peuvent être sans trop de difficulté étendues de la planche de bande dessinée au dispositif de bande dessinée numérique et, plus largement, au récit dessiné interactif. Plusieurs œuvres ou extraits d'œuvres vus tout au long de nos développements fondent leur récit sur des figures de réflexivité qui ressortissent de ces catégories. L'épisode cinq de *Mr. Nile Experiment*

166. *Ibid.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

joue d'un double *travestissement du code* : la bulle serait une zone d'inscription de texte utilisable par le lectacteur (travestissement de la bulle en champ de saisie informatique) avant de redevenir celle d'un texte toujours déjà prévu (travestissement du champ de saisie en bulle de bande dessinée). *Aldwin et Caboche dénudent* des pieds à la tête la bande dessinée numérique, conscients qu'ils sont d'être des personnages et de la possibilité qu'ils ont d'agir sur leur univers dessiné et programmé. Un des exemples les plus efficaces est sans conteste le faux blog* de DaveDonut, qui met en scène l'espace même de l'interface de la page d'accueil du blog*, entre *dénudation* et *travestissement du code* du blog-bd, du moins en ce qui concerne sa mise en page. Véritable tour de force, la grande majorité des cinquante-huit notes du *Blog girly de Moon*, de Moon Armstrong[167], publiées du 29 octobre 2009 au 12 juillet 2010, reposent sur les procédures de réflexivité de la technologie, et traversent toutes les catégories de Groensteen. C'est ce blog que nous allons parcourir en nous arrêtant sur les épisodes saillants. Nous conseillons vivement à notre lecteur de consulter et expérimenter ce blog avant de nous lire, et afin de nous suivre avec aisance dans ce parcours. Nous serons en effet amené à signaler certaines notes (par leur numéro) sans prendre le temps de les décrire. À noter que le blog* offre un index très pratique sous la rubrique « archives ». Notre promenade commence ci-dessous :

Les épisodes 7 et 8 voient l'intrusion soudaine dans le salon de Moon, et en plein goûter, moment sacré pour lui, du personnage de Mady, avatar d'une autre blogueuse-bd. Cette intrusion tient à la fois d'une *objectivation du code* – le milieu de la « blogosphère » de bande dessinée devient objet du récit – et d'une *dénudation*, sous la modalité que Groensteen appelle « mémoire générique ». En effet, c'est le personnage de Mady, bien plus que l'auteure, qui est ici l'objet de la modalité réflexive qui en appelle à l'encyclopédie personnelle du lecteur : il reconnaît ici un personnage issu d'un autre blog et provenant donc d'un autre univers. D'autres épisodes usent de cette modalité. Dans l'épisode 12, notre héros sonne par erreur chez Boulet – ou plutôt, là encore, le personnage, avatar de l'auteur Boulet. On retrouve ce procédé dans les épisodes 37 et 38. Le héros n'a plus de miel et décide d'aller en quémander à un autre blogueur : un lien nous dirige vers le blog de Manu-xyz. Le héros de Moon y a un échange avec l'ours, avatar de Many-xyz. Tous deux conviennent que ce dernier lui apportera un pot de miel quand il aura fait les courses. Dans l'épisode 38, c'est cette fois l'ours qui s'introduit dans le salon de Moon pour apporter le pot. En plus d'*objectiver* la « blogosphère bd » et les liens de connivence qui relient les auteurs, ces exemples *dénudent* également la nature rhizomatique de

167. Moon Armstrong, *Bleuh, le blog girly de Moo*n, 2009-2010, http://lebloggirlydemoon.blogspot.fr/, consulté le 02/06/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

l'Internet. Les deux auteurs organisent une excursion hors du blog par lequel on a pénétré dans le récit[168], et nous « baladent » littéralement de blog en blog, d'un point du réseau à un autre.

La note 15 met clairement en avant la nature multimédiatique des modules en Flash* par l'absence paradoxale de son : le héros fait remarquer au lecteur qu'il n'y a pas de son quand il appuie sur le bouton de la sonnette. C'est pour ménager le gag à venir : un son fort et soudain surprendra le lecteur.

Proche du faux blog de DaveDonut, les épisodes 16 et 17 jouent de la mise en page du blog, et surtout voient le héros avoir conscience de cette mise en page. L'ascenseur chute à travers les trois cases du strip vertical ; le bouton « messages précédents », explicitement désigné par le personnage, lui fera revivre cette chute. L'épisode qui suit a pour objet la manipulation de glisser-déposer qui sera demandé au lectacteur pour que le héros puisse remonter d'un étage. Dans l'épisode 42, un personnage de savant intervient pour expliquer le fenêtrage.

L'*objectivation du code*[169] et la *dénudation du code* sont les deux catégories de modalités réflexives respectivement les moins et les plus utilisées dans ce blog. La seconde est d'ailleurs, de manière générale, la plus spectaculaire. On rencontre également plusieurs exemples de *travestissement du code*. Le début du blog est assez représentatif de cette catégorie. Sans affirmer explicitement qu'il est un héros de blog-bd*, et sans avoir conscience de la matérialité de la page de blog, le personnage sait qu'il s'ébat dans des notes de blog et qu'il doit en conséquence dire quelque chose. Il y a un *travestissement* à travers une analogie entre la note de blog et, sinon une scène, en tout cas un espace médiatique dans lequel le personnage doit « parler », sous-entendu : à destination d'un « public » ; et aussi, le blog, espace de libre parole pour l'auteur, est travesti en cet espace de parole d'un personnage fictif. L'épisode 11 prolonge ce *travestissement* : le personnage parle de l'espace de la case comme d'un décor « qui ne va pas au-delà des cases ». L'analogie est plus évidente avec la scène, comme si la case possédait des coulisses côté cour et côté jardin. C'est d'ailleurs une analogie qui est faite par les auteurs de bande dessinée : on parle souvent de « décor » pour désigner l'environnement dans lequel on fait évoluer les personnages. Dans le même ordre d'idée, un encart publicitaire devient une cachette pour uriner à l'abri des regards des internautes (note 13), ou le titre de la note devient un élément de décor qui se brise (note 27).

168. Cette excursion fait évidemment partie du récit. On ne peut donc pas parler d'une excursion « hors du récit », pas plus que « hors de la diégèse » d'ailleurs.
169. Hormis l'objectivation de la blogosphère, une seule occurrence avec le faux *podcast** embarqué (note 50) qui met en scène la critique d'art ou littéraire – la critique de bande dessinée numérique étant par ailleurs un phénomène très marginal et essentiellement amateur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Ailleurs, c'est la fonctionnalité de zoom qui est *travestie* : le lectacteur doit zoomer sur la case pour permettre au héros de lire un document écrit trop petit. Il y a *travestissement* au sens où ce zoom est un simulacre : le lectacteur ne zoome pas réellement sur le document fictif – et le dispositif ne cherche absolument pas à en donner l'illusion – mais affiche une autre image.

La note 39 voit pour la première fois le bouton bleu – devenu convention pour le lectacteur au fil des notes – parler : il est une entité vivante, un personnage.

Moon Armstrong joue régulièrement de la mise en page de ses strips verticaux comme de celle du blog en général. Les épisodes se déroulant autour de l'ascenseur font ainsi de chaque case un étage d'un immeuble. L'ascenseur passe au travers des commentaires, placés par conventions en bas de la note, et termine « en toute logique » sa chute au sous-sol (note 16). Il y a là *métaphorisation du code* qui, comme dans la bande dessinée traditionnelle, porte souvent sur une analogie ou redondance entre la structure tabulaire de la planche – ou, plus généralement, la mise en page – et le contenu même de la planche, de l'histoire, actant par-là même l'interdépendance entre l'interface et le contenu. La note 49 oscille entre *dénudation* et *métaphorisation du code* : la bannière* y est désignée comme telle mais sert aussi de toit à l'immeuble, sur lequel le personnage installe une antenne. « Voisin/voisine » (note 29), déjà vue plus haut, assimile les fenêtres du navigateurs à deux appartements mitoyens.

La *métaphorisation du code* ne porte pas seulement sur la mise en page de l'interface, mais aussi sur l'interactivité elle-même : la navigation par zoom dans *Zoomcomic*, de Saturnome, se fait métaphore d'une plongée dans le subconscient du personnage. La catégorie de la *métaphorisation* commence à toucher une limite : d'une certaine manière, en plus de la « mise en page » de l'interface, toute modalité interactive du dispositif se fait métaphore. C'est normal : nous l'avons dit, la manipulation suppose nécessairement une évocation, plus ou moins précise, d'un sentiment, d'un état d'esprit, et cela dès le premier stade de l'activation d'un module interactif par le lectacteur, à savoir dès lors qu'il commence à effectuer un geste. Tout geste possède un potentiel métaphorique dans l'accomplissement de l'action demandée et, finalement, toute intervention du lectacteur relève peu ou prou de la catégorie de réflexivité dite *métaphorisation du code*. Toutes « figures de manipulation » (Bouchardon) est aussi une figure de réflexivité du code sur le mode de la *métaphorisation*.

3.2.2.2. Une réflexivité non intentionnelle : exemple de la « figure de l'épaisseur de la planche »

À travers ce parcours au fil des notes du *Blog girly de Moon*, on voit bien la validité des catégories proposées par Groensteen. Par rapport à la bande dessinée papier, ce sont les objets des modalités

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

réflexives qui diffèrent, mais pas les modalités elles-mêmes. Par exemple, si le fenêtrage est bien une spécificité du « code » numérique, la modalité de *dénudation* employée dans l'épisode 42 est déjà bien connue : la « technique explicitée »[170] est une figure dont Groensteen relève diverses occurrences, notamment chez Joost Swarte ou chez Greg. Les catégories proposées par Groensteen sont donc des catégories génériques, qui peuvent servir largement à l'analyse des procédures réflexives utilisées en art. Toutefois, la procédure réflexive de *métaphorisation du code* fait apparaître une nouvelle modalité et soulève par-là même un enjeu crucial. La réflexivité s'y manifeste non seulement dans ce qui est représenté et dit, comme dans une bande dessinée, mais aussi et surtout à travers l'action du lectacteur. Souvent, c'est lui-même qui, tout en étant guidé par ce qui est dessiné et écrit, guidé aussi par les indices signalant des images activables – tous éléments structurels et formels délimitant le *gameplay* –, révèlent ce qu'elles cachent. Tout en activant leurs potentialités narratives, le lectacteur dévoile aussi un ensemble de rouages techniques qui permet leur fonctionnement et assure leur activabilité comme leur activation. Il découvre en premier lieu leur nature d'images à états multiples, mais pénètre aussi plus profondément dans le dispositif technique.

L'épisode 24 en offre un bon exemple : le héros s'équipe de lunettes. La dernière case permet au lectacteur de voir à travers ces lunettes, avec la même correction visuelle que lui. Selon la manière dont on passe la souris sur la case, un flou varie, de même que l'angle de vue sur le salon du personnage, grâce à un effet de parallaxe. Ce qui se produit alors ici est similaire à ce que nous avons déjà relevé au sujet de *Hobo Lobo of Hamelin*. En plus de l'effet visuel proprement dit, la manipulation permet d'appréhender la planche dans son épaisseur. En mettant à contribution la composition particulière de l'image numérique – qui se joue autant dans le plan que dans la superposition de couches –, les figures de la bande dessinée numérique que nous avons appelées « épaisseur de la planche » et « sous la surface » mettent en même temps en pleine lumière cette particularité de la composition dans l'épaisseur. Le but premier de la « mise à contribution » de la propriété « épaisseur » est d'obtenir un effet de parallaxe dans l'épisode 42 du blog de Moon Armstrong ou dans *Hobo Lobo of Hamelin*, ou, ailleurs, de jouer avec l'idée de gratter ou creuser dans l'image – *Romuald et le tortionnaire*. Mais la mise à contribution de cette propriété a aussi une autre conséquence, impensée : elle révèle au lectacteur comment l'image a été composée, par couches. Or, habituellement, la technique de composition des images numériques est rendue indécelable dans la planéité et l'immobilité de l'image. Avec l'outil numérique, l'image plane est une illusion, et la non planéité est au contraire révélée au grand jour. Or, dans ces exemples, il ne fait certainement pas partie des intentions des

170. Thierry Groensteen, « Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées) », *op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

auteurs de faire de la technique ou de l'outil l'objet des œuvres – la mise en couche et en mobilité de l'image visant par ailleurs une autre illusion, celle d'un déplacement. Autrement dit, on peut dire que l'outil devient un objet des œuvres de manière non intentionnelle, comme un « effet secondaire ». Or, ce qu'il convient de qualifier de « réflexivité non intentionnelle » semble opérer très largement. Le *Turbomédia* par exemple, en s'appuyant sur la fugacité ou la volatilité de l'affichage pour établir un langage et une narration propres au support numérique, met cette propriété de volatilité en exergue. Toutes les figures de la bande dessinée numérique s'appuient sur une ou plusieurs propriétés du support et de l'outil numérique et, en même temps, mettent en exergue les propriétés sur lesquelles elles s'appuient : volatilité de l'affichage, taille de la fenêtre, traitement hybride de différents média, épaisseur des images, aspect modulaire de l'objet numérique, etc. Cette mise en exergue « naturelle » peut être plus ou moins forte, et peut surtout être doublée d'une mise en exergue « intentionnelle », comme les met en place Moon Armstrong.

Nous oserons donc l'hypothèse suivante : la réflexivité de l'outil serait intrinsèque à l'œuvre numérique, ou, en ce qui nous concerne, à l'œuvre de bande dessinée numérique. Cela suppose que la réflexivité qui habite l'œuvre numérique n'est pas seulement une possibilité créative facilitée par la technologie, mais est une caractéristique inhérente à l'œuvre, parce qu'inhérente à la technologie numérique. Parce que cette technologie est interactive, le lectacteur va être amené, en manipulant, à rencontrer l'outil numérique et à découvrir les coulisses de l'œuvre. Aucune manipulation du lectacteur, donc aucune interactivité, ne peut avoir lieu sans que le lectacteur ne dévoile, ne découvre ou n'accède à un niveau plus ou moins profond dans la technicité du dispositif. L'outil numérique serait donc par nature réflexif, parce qu'il est par nature interactif. En ce sens, toute œuvre interactive fait porter l'attention du spectateur sur le matériau dont elle est constituée comme la poésie fait porter l'attention sur le matériau dont est composé le message. Le spectacteur se heurte à la présence de l'outil à travers les fonctionnalités interactives comme le lecteur d'un poème se heurte au langage à travers la présence, au premier plan, des jeux sonores, des rimes, allitérations et autres consonances.

3.2.3. Nature réflexive de l'outil numérique : traces de l'outil *versus* expérience de l'outil

Nous faisons l'hypothèse d'une réflexivité de l'outil intrinsèque à l'œuvre numérique, parce qu'elle serait une propriété même, inéluctable, de l'outil numérique, de la technologie. L'œuvre s'appuie plus ou moins sur cette propriété intrinsèque, selon que l'artiste s'en empare plus ou moins, et cela en corrélation directe avec le degré d'interactivité – plus son degré est fort, plus la réflexivité est forte –, et avec le degré de rupture avec les conventions – moins le dispositif est conventionnel,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

plus les traces laissées par l'outil sont voyantes car déstabilisantes. On pourrait toutefois se demander en quoi ces traces diffèrent de celles laissées par l'outil dans l'œuvre de manière générale. Dans l'ouvrage *La trace de l'artiste*[171], David Rosand entreprend de déceler la trace laissée par Léonard et Titien dans leurs tableaux. L'auteur y défend la thèse « que la signification profonde réside à la surface. »[172] Ce n'est bien sûr pas notre propos ni notre thèse. Toutefois, en cherchant la présence de l'artiste dans la touche, Rosand nous rappelle que l'œuvre est avant tout affaire de matériau (et de matière picturale en ce qui concerne la peinture), que ce matériau est toujours « visible », et surtout qu'il garde l'empreinte de l'outil qui l'a informé. Ainsi, *L'Enlèvement d'Europe*, de Titien, comporte « Des surfaces bosselées [qui] semblent conserver la trace des doigts qui ont modelé les volumes tout autant que le pinceau. »[173] Ces traces laissées dans la matière picturale rendent l'outil et la technique employée visible : Titien a ici utilisé ses doigts pour peindre. Peut-on rapprocher la réflexivité de l'outil dans l'œuvre numérique de ce phénomène présent dans toute œuvre, en tant qu'elle résulte d'un ensemble d'opérations techniques sur un matériau qui en garde la trace ? Si non, qu'est-ce qui distingue la réflexivité numérique, qu'est-ce qui la singularise ?

David Rosand rappelle pourquoi, alors qu'elle est toujours visible, la surface de l'œuvre – porteuse de la matière picturale dans laquelle on peut déceler les traces de l'artiste – ne nous est pas familière :

> « Notre perception d'un tableau est d'abord, et à certains égards fondamentalement, une rencontre avec sa surface, avec les traces qui organisent et donnent forme à cette planéité. Les conventions, incorporées dans la structure même de ces traces, nous encouragent à regarder *à travers* la surface, à percer sa réalité pour atteindre à la fiction qui se trouve de l'autre côté. Nous sommes incités à considérer les traces comme des renvois à autre chose, à agencer ces allusions de manière à percevoir d'autres objets : un portrait, une nature morte, un paysage. »[174]

Le tableau est fait pour que l'on passe à travers sa surface : ce qu'il y a à voir, ce n'est pas la touche du peintre mais le sujet représenté. La technique doit se faire discrète, elle n'entrave pas la lecture de l'œuvre. Or, nous savons que l'œuvre numérique ne permet pas une telle discrétion de ses procédures techniques. Dans l'interactivité, le lectacteur est amené à rencontrer l'outil numérique. Il n'est pas seulement mis face à des traces ou empreintes de l'outil, il fait l'expérience de son utilisation. La surface n'est pas déjà percée comme celle du tableau : le lectacteur ou spectacteur doit percer lui-

171. David Rosand, *La Trace de l'artiste: Léonard et Titien*, Paris, Gallimard, 1993.
172. *Ibid.*, p. 9.
173. *Ibid.*, p. 116.
174. *Ibid*., p. 9.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

même la surface. Les différentes démonstrations de Rosand tendent à montrer que la concentration de l'attention sur la touche demande une certaine « méthodologie » : il faut réussir à se maintenir à la surface et à faire abstraction des signifiés, ou de ce qu'il convient d'appeler le contenu. C'est à cette condition que « l'émotion ressentie devant la trace nous met face à face avec l'artiste. La transcription de ses gestes créateurs nous permet en fait de reconstituer le mécanisme de création. En observant de près les impulsions, les orientations et les décisions de l'artiste, nous nous solidarisons avec la part de lui-même qu'il a projeté dans l'œuvre. »[175] Tout cela sous-entend qu'il faut faire un certain effort pour rompre l'illusion de la fiction et revenir au plan matériel du tableau. C'est ici que l'œuvre numérique est différente : il n'y a pas d'effort à fournir pour « voir » l'outil, car, même si elle cherche à le rendre le plus invisible ou transparent possible, le spectateur doit s'en emparer, littéralement l'utiliser, pour activer l'œuvre. Le numérique ramène l'aspect matériel à la surface, l'illusion est brisée, car ce n'est plus l'émotion d'un face à face avec (le geste de) l'artiste qui est en jeu, mais une reprise et une prolongation du geste de l'artiste : on agit sur les mêmes images que lui, avec les mêmes outils, qui ont les mêmes propriétés. C'est bien cette situation inédite qui permet à l'artiste de donner, parfois, le rôle d'un co-créateur à son spectateur. C'est bien cette situation inédite qui rend l'œuvre numérique insistante quant à sa matérialité.

Avant notre ultime chapitre, nous souhaitons redire où se joue l'aspect fondamentalement poétique de l'œuvre numérique, où se joue la part « plastico-poétique » du récit dessiné interactif, parallèlement à sa part narrative. L'engagement physique du spectacteur, sa mise en scène dans le dispositif, et enfin la mise en scène de l'outil, font du dispositif du récit dessiné interactif *un dispositif fondamentalement démonstratif*, voire didactique – plutôt que « pédagogique », que nous avons employé plus haut. Il fait la démonstration de sa structure, de son fonctionnement, du processus de création qui l'a engendré. Mieux : il les fait expérimenter à son spectacteur, le confrontant à toute sa matérialité, vécue alors plus fortement que la matérialité pourtant bien plus palpable de la peinture, de la sculpture et d'autres objets d'art non numériques. Cette exhibition, cette réflexivité, intrinsèque à l'œuvre et qu'on ne peut que difficilement hypostasier, n'est pas un avatar impensé ou imprévu de l'œuvre, qui apparaîtrait dans son activation, mais est le moyen même par lequel elle produit du sens. Au-delà des évocations, impressions, émotions qui peuvent naître de cette confrontation à la matérialité de l'œuvre, et que l'on qualifie, au sens courant, de « poétiques », la démonstration que fait l'œuvre interactive procède d'une *fonction poétique*, au sens de Jakobson, de son langage ou,

175. *Ibid*., p. 10.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

plus largement, de ses moyens plastiques[176]. Les moyens plastiques de la bande dessinée numérique résident autant dans la narration que dans cette fonction poétique fondée sur l'exhibition de leur matérialité.

3.3. La matérialité du langage informatique

3.3.1. Le langage informatique comme outil et comme matériau

Les moyens plastiques de l'œuvre numérique sont doués d'une fonction poétique, à l'instar du langage. Et justement, ces moyens plastiques sont déterminés par des outils qui reposent eux-mêmes sur du langage : le langage informatique*. Faut-il voir ici une relation de cause à effet ? Certains artistes estiment que le langage est un outil : l'application* ou le programme* sont des outils langagiers, comme tel ou tel outil, un marteau par exemple, est fait de bois et de métal. D'autres artistes estiment que le langage est un matériau : à travers l'application ou le programme, c'est ce matériau auquel ils donnent une forme. Tout dépend de la posture de chacun vis-à-vis de l'outil numérique, et de l'endroit où chacun place l'œuvre. L'œuvre est-elle le programme ou est-elle dans la forme perceptible engendrée par le programme ? Dans ma pratique, je considère que le programme n'est qu'un composant de l'œuvre. Comme Fourmentraux, je dis que l'œuvre est composée de l'interface, du programme*, et des éléments de « contenu » graphiques, sonores, textuels[177]. Quand je rédige un script*, je ne suis nullement en train de donner forme à un matériau qui serait le langage : pour moi, ce dernier est un outil qui me permet d'agir sur d'autres matériaux. Ces autres matériaux sont les images, l'histoire que je raconte et les spectateurs. Néanmoins, nous avons montré très tôt dans nos développements que dès lors qu'il s'agissait de « faire sens » avec la technologie numérique, l'outil devient un objet à déconstruire et à mettre en scène pour le spectacteur. La pratique critique, par transgression des fonctionnalités de l'outil ou par élection de certaines de ses propriétés, en fait un matériau.

En revanche, nous n'avons pas dit qu'à travers ces méthodes de création et cette approche de l'outil, nous construisions en réalité nos propres outils. Si je choisis de n'utiliser que certaines fonctionnalités de *ComicComposer* et de le faire d'une façon très personnelle, alors je crée une sorte d'outil dans l'outil, ou à partir de l'outil. Je détermine un ensemble de propriétés et fonctions auxquelles je me limite, délimitant de la sorte les contours d'un nouvel outil « personnalisé ». La

176. Nous avons déjà dit que l'on ne pouvait pas vraiment parler de langage, au sens ou aucune stabilisation des « codes » suffisamment durable n'est possible. De même, nous avons dit que le dispositif de l'œuvre numérique ne faisait pas système. Aussi, la notion de « moyens plastiques », même plus vague, reste préférable.
177. Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*., Bruxelles, Lettre Volée Éditions, 2012, p.30.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

transgression révèle ou façonne un nouvel outil à partir des fonctionnalités d'un outil préexistant. La chose est bien sûre plus évidente avec le langage. Parce que je considère que le programme que je rédige est un outil qui me permet d'agir sur d'autres matériaux, alors quand je rédige un programme, je fabrique en fait un outil fait de langage. L'ordinateur est un méta-outil qui en simule d'autres (telle application simule un banc de montage, telle application simule un atelier de photocomposition, telle autre simule les pinceaux et la toile, etc.) dont le matériau est le langage. Les outils que j'ai créé pour Pierre Feuille Ciseaux sont le résultat d'un façonnage de ce matériau qu'est le langage. En tant que fabrication de l'artiste, l'outil est une création véritable et, en ce sens, il parle. D'ailleurs, cela se vérifie dans les critiques de LL De Mars, que l'on peut entendre ainsi : les outils parlent mais pour lui, ils ne parlent qu'à moi ! En effet, comme l'œuvre, l'outil fabriqué exprime des intentions qui sont celles de leur auteur – comme *ComicComposer* exprime une certaine vision de la bande dessinée numérique, mes outils en expriment une autre. Mais cela va en fait plus loin que le seul constat des limitations conceptuelles de l'outil, et cela nous ne pouvons nous en rendre qu'au terme de tout ce que nous avons dit de la matérialité de l'œuvre numérique. Non seulement l'outil exprime des intentions, mais en plus cette assertion n'est pas à prendre au sens figuré. Les intentions de l'artiste sont inscrites dans le programme lui-même. Pour comprendre les intentions de l'artiste, on peut se passer de l'activation de l'œuvre et de l'exécution du programme : sa lecture seule suffit. L'œuvre numérique n'est que langage.

3.3.2. Retour sur *Cache-cache* : hommage au langage informatique

Une de nos réalisations vient cristalliser l'ensemble de nos thèses. Elle se présente comme une sorte de synthèse plastique de toutes nos propositions théoriques et répond finalement peut-être mieux que tous les mots et toutes les phrases à notre problématique. Nous en avons déjà parlé, il s'agit de *Cache-cache / Tony contre la souris*. Nous souhaitons y revenir une dernière fois, eu égard à cette valeur synthétique bien sûr pour, en quelque sorte, « boucler la boucle », et aussi parce que d'une certaine manière, elle rend « hommage » au langage informatique

Dans cette performance, je me mets en scène dans un acte de pseudo-création en direct : je veux donner un rôle à la souris et je montre par quels procédés je m'y prends. La souris ne se laisse pas faire et une dispute éclate entre elle et moi. Cette dispute est un sketch derrière lequel se cachent deux niveaux de lecture. À un premier niveau, il s'agit de faire œuvre de « pédagogie » en montrant comment on peut produire du sens en s'emparant d'un élément d'interface, à savoir le pointeur de la souris, convention qui s'impose à l'auteur d'une œuvre destinée à être consultée dans le navigateur.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Un second niveau de lecture, à visée également pédagogique, consiste à rendre visible le langage (Javascript*) qui gère ce dispositif. Il s'agit de montrer que le langage informatique n'est pas ésotérique : il n'est rien d'autre qu'une affaire de mots et de phrases. Mon dialogue avec la souris, ou plutôt les consignes que je lui donne, se font au moyen d'un champ de saisie dans lequel j'entre des lignes de codes (simulacre de langage informatique inspiré de Javascript*) et que le public peut me voir taper en direct à l'écran de la salle et peut donc lire. D'une forme de texte bien obscur pour le néophyte, qui n'y voit qu'un embrouillamini de mots et de chiffres solidement enserrés de signes de ponctuation et de symboles mathématiques, les scripts* sont relus à la lumière d'un acte de communication, et même plus exactement d'une conversation. Je converse avec mon dispositif, m'adressant plus ou moins « poliment » à la souris selon que je l'appelle par son « diminutif » (référence de l'image passée en *variable**) ou par son « nom complet » (accès à l'image via le *DOM**), ou encore je lui donne des directives (*fonction**), et je fais de même avec les personnages en répétant à chacun (*boucle itérative**) comment il doit se comporter (*gestionnaires d'événements**).

Je ne détourne pas strictement l'outil-langage. En réalité, cette « conversation » ne produit aucun effet sur le dispositif. Il s'agit d'une fausse couche de langage, le dispositif étant lui-même piloté par d'autres scripts invisibles pour le spectateur. À défaut de détourner réellement l'outil, je mets en scène le langage dans une parodie de programmation en direct qui se veut, elle aussi, démonstrative. Je la qualifie ainsi car, même si les pseudo scripts que voit le public ne pourraient pas être fonctionnels « pour de vrai » en l'état (ils sont simplifiés pour les rendre parlants), je ne leur fais pas dire autre chose que ce qu'ils disent réellement. Par exemple, dire que passer la référence d'un objet en variable est donner un « diminutif » à cet objet n'est pas une métaphore : il s'agit bien de lui donner un nom raccourci pour faciliter la rédaction et la compréhension du script. Par exemple, l'image qui sert de curseur a pour « nom complet » *document.getElementById('cursor')* mais, en passant sa référence à une variable* (*var myCursor = document.getElementById('cursor')*) on peut lui attribuer n'importe quel terme comme « diminutif », dans mon exemple *myCursor*. Parler de « comportement » n'est pas non plus une métaphore : si je prétends attribuer un comportement*, au sens psychologique du terme, aux personnages avec le simili script, le vrai script se charge bel et bien de cette tâche, au sens informatique du terme. Chacun des personnages réagit aux actions effectuées avec la souris (survol, clic, relâchement du clic), se comporte de telle ou telle façon en fonction de ces événements souris. Le terme comportement* est d'ailleurs employé en informatique ou dans le champ lexical de certaines applications ou de certains langages (par exemple les *behavior scripts* en Lingo, dans Director). La seule entorse à la réalité de l'écriture d'un programme réside dans l'assimilation de celle-ci à une

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

conversation avec la machine. Il est impropre de considérer la rédaction de programme comme une pratique conversationnelle. Certes, l'acte de rédiger des lignes de codes dans un éditeur de scripts relève bien d'une situation d'interactivité homme-machine : ce que l'on tape s'affiche à l'écran. Mais en ce qui concerne les « ordres » donnés à la machine dans ce script, il n'y a pas de réponse en temps réel de la machine. L'intégralité du script est rédigée en amont et son exécution par la machine est lancée après-coup. Le dialogue créateur-machine se fait en différé. Il faut donc bien différencier cette façon de travailler de l'utilisation d'un logiciel de création comportant une interface graphique (GUI*) qui répond immédiatement et permet bien de parler de conversation.

Pédagogie mais aussi poésie, car ces répliques ne conservent du langage originel que l'aspect. Ces lignes de codes ne sauraient fonctionner, non seulement parce qu'elle sont sorties de leur contexte, mais aussi parce que je n'ai conservé de Javascript* que l'apparence. Il s'agissait en effet de produire un texte relativement lisible, tout en préservant suffisamment de caractéristiques formelles, je dirais même visuelles et plastiques, du langage d'origine. Ainsi, j'ai conservé les mots-clés comme *var*, j'ai conservé la ponctuation et une apparence de syntaxe globale. Par contre, j'ai volontairement omis un certain nombre d'instructions intermédiaires qui seraient pourtant indispensable pour faire effectivement fonctionner les injonctions données à la souris. Je n'ai conservé que les instructions qui pouvaient faire sens – et illusion. Surtout, l'artifice principal a consisté à nommer de manière claire, et en français, les différents éléments sur lesquels portent ces instructions. Par exemple, les textes désignent sous le nom « personnages » un tableau* stockant des références pointant vers chacune des images de personnages, et non les personnages eux-mêmes, qui, pour le programme et le navigateur, ne sont que des images dont le contenu n'importe pas. Si ces lignes dont je simule la frappe en direct restent encore assez obscures, les termes français employés dedans assurent un relais avec les paroles que je prononce, expliquant à quoi est censé servir chaque pseudo ligne de code. En guise de « chute » à la fin de la performance, s'il fallait encore lever toute ambiguïté sur le simulacre que constitue ce pseudo-langage, je m'énerve et rédige une phrase complète en français à la place d'une pseudo ligne de code.

Si le détail de la syntaxe et la portée prétendue des instructions sont faux, j'ai choisi de rédiger mes fausses lignes de code en respectant la sémantique du langage. De cette manière, ce pseudo-langage garde toute la complexité d'un véritable langage informatique* tout en rendant difficilement distinguable ce qui relève de sa sémantique réelle ou ce qui relève d'un « trucage » apporté par mes soins. Cet extrait en un un exemple :

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

```
function fuir(e) {
  var personnageDecouvert = e.target || window.event.srcElement;
  personnageDecouvert.src = 'url(personnage-qui-fuit.png)';
}
```

Il s'agit d'attribuer un comportement* de fuite aux personnages quand ils sont découverts – je rappelle que l'histoire prétexte est celle d'une partie de « cache-cache ». Je décris donc une fonction qui donne les différentes instructions permettant le déclenchement de la fuite d'un personnage. C'est donc bien quand le personnage est ciblé par le curseur (*target* siginifie « cible » en anglais) qu'il est découvert. À ce moment, il se met à fuir (*personnageDecouvert.src = 'url(personnage-qui-fuit.png)';*), mais l'instruction correspondante ordonne en réalité un remplacement d'image par une autre : le personnage caché devient un personnage qui fuit. Le nom donné aux images est faux, et illogique : le personnage caché ne peut être un « *personnageDecouvert* » avant d'être ciblé ! C'est là un artifice pour rendre la chose lisible. Ainsi, par sa matérialité comme par sa sémantique, le langage informatique* peut se laisser voir comme un langage poétique, dont on peut alors tirer de véritables pièces poétiques, comme dans le *Codework* ou la *Perl Poésie*, deux pratiques citées par Philippe Bootz[178]. La pratique du *Codework* consiste à créer un véritable langage littéraire inspiré de la programmation. Les lignes de code de *Tony contre le souris* reflètent ce genre de pratiques, mais, prévues pour l'usage unique que j'en ai fait dans le cadre de la performance, ne s'appuient pas sur un langage, ou une langue fictive, que j'aurais créée, avec tout ce que cela comporte – lexique, syntaxe, grammaire. Je n'ai pas cherché à créer un langage ou une langue nouvelle, qui seraient régis par un certain nombre de règles systématisant son usage. Aussi, d'une certaine manière, je me sens plus proche de la deuxième pratique mentionnée par Bootz, celle de la *Perl Poésie*, qui s'est développée autour du langage de programmation *Perl*. Bootz présente notamment les « vers » suivants, écrits par Angie Winterbottom :

```
if((light eq dark) && (dark eq light)
&& ($blaze_of_night{moon} == blak_hole)
&& ($ravens_wing{bright} == $tin{bright})){
my $love = $you = $sin{darkness} + 1;} ;
```

178. Philippe Bootz, « Comment les propriétés du médium informatique se manifestent-elles en littérature numérique ? », *in Les basiques: la littérature numérique, OLATS*, 2006, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/3_basiquesLN.php, consulté le 12/06/2014.
Ces pratiques ont pour ancêtres les poèmes ALGOL rédigés par François Le Lionnais dans le cadre de l'Oulipo. Ces poèmes emploient une « langue » dérivée du langage informatique Algol. À noter que ces poèmes Algol sont antérieurs à la création de l'ALAMO. Voir François Le Lionnais, « Ivresse algologique », *in* Oulipo (dir.), *Oulipo: la litterature potentielle (creations re-creations recreations)*., op. cit., pp. 213- 218.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Il s'agit d'une transcription du couplet suivant de la chanson *The Invocation* de Pandora :

> If light were dark and dark were light
> The moon a black hole in the blaze of night
> A raven's wing as bright as tin
> Then you, my love, would be darker than sin

Les textes de *Tony contre la souris* ne s'inscrivent pas exactement dans cette pratique : en effet, ce couplet « encodé » est, selon Bootz, un fragment de script Perl parfaitement exécutable par une machine. Toutefois, la procédure utilisée dans *Tony contre la souris* est sensiblement la même : il s'agit d'une transcription – plutôt qu'une traduction – depuis un langage naturel vers un langage machine. C'est ce type de transcription que j'ai effectué : les ordres donnés oralement à la souris sont simplement transcrit dans une « formulation » proche de celle de Javascript*. Comme le fait remarquer Bootz, on ne peut parler là de littérature numérique à proprement parler, plutôt d'une littérature à l'ère numérique, qui s'inscrit dans son époque en s'inspirant des langages de son temps, le langage informatique* en étant un. Ces pratiques révèlent – et confirment notre pressentiment à ce sujet – que les langages informatiques sont porteurs de sens. À nouveau, on voit que l'outil n'a rien d'innocent. Nous avions déjà remarqué que le jargon employé pouvait tendre à expliquer, notamment, le fort contrôle du lectacteur qui s'exerce dans l'œuvre interactive, un lectacteur mis « sur écoute ». Moins négativement, on aurait pu parler d'une œuvre « à l'écoute » de son lectacteur, mais nous avons vu à travers de nombreux exemples que ce n'est pas ce qui se produit, puisque le programme in-forme le lectacteur bien plus qu'il n'est in-formé par lui.

Tony contre la souris opère une synthèse symbolique de toutes les procédures par lesquelles l'outil se donne à voir. Dès lors que l'outil devient visible, c'est qu'il n'est plus tout à fait un outil, ou plus seulement un outil. C'est qu'il est aussi un matériau de l'œuvre, et il l'est aussi bien pour l'artiste qui le modèle que pour le spectacteur qui le reçoit. Si l'outil affleure toujours sous la surface de l'œuvre, quelle qu'elle soit – on identifie bien l'usage de telle ou telle type de brosse ou de pinceau dans un tableau – il en devient ici une composante matérielle à part entière. Le langage est à la fois le pinceau et le pigment.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Conclusion de la troisième partie

Alors qu'il est précisément ouvert aux formes les plus radicales de bande dessinée numérique, notre corpus ne présente aucun cas qui ne relève pas du récit. Pour qualifier ses artefacts ménageant les plus hauts degrés d'interactivité, on peut même parler de « récit dessiné interactif ». Or, cette expression est un oxymore. En effet, si on définit le récit comme un produit de l'histoire et de la narration, dans la perspective de la narratologie de Gérard Genette notamment, il y a une contradiction. L'interactivité fait intervenir le lectacteur dans l'œuvre. Serge Bouchardon remarque qu'il est parfois investi de tâches dévolues normalement au narrateur, et se demande comment il peut à la fois être acteur de l'élaboration du récit en même temps que lecteur. Comment le lectacteur – son intervention à l'intérieur même du récit – est-il pris en charge par ou dans la narration ? L'analyse d'un récit dessiné interactif de Moon Amrstrong a montré la faillite de l'utilisation des outils de la narratologie de la bande dessinée, esquissée par Groensteen sur le modèle de la narratologie « traditionnelle ». Les égarements dans cette première direction ont toutefois permis de voir dans le récit dessiné interactif une narration du conflit, fictionnalisant les rapports de force entre l'auteur et le lectacteur. Les théories du jeu vidéo, et notamment l'approche narratologique qu'en fait Dominic Arsenault, se sont montrées plus fructueuses. Le concept de *gameplay* suppose un contrôle du lectacteur à travers un arbitrage. On peut alors postuler d'une nouvelle instance narrative, celle du narrateur-arbitre. La narration se construit par relances successives entre ce narrateur-arbitre et les instances du récitant et du monstrateur, propres à la bande dessinée. Le programme construit également un lectacteur idéal – celui qui agit comme le programme le prévoit – qui est le destinataire du récit.

Cette redéfinition des instances narratives n'est que la première partie des propositions que nous avons faites pour une narratologie de la bande dessinée numérique. En effet, une autre part essentielle de nos propositions réside dans la mesure des enjeux et conséquences de la discontinuité du récit dessiné interactif, que cette discontinuité lui soit inhérente ou que les modalités de réception soit davantage en cause. Récit-interface, le récit dessiné interactif apparaît comme un assemblage de modules, dont le repli sur eux-mêmes et leur juxtaposition dans le même espace visuel affectent grandement la linéarité du récit. Le module constitue par ailleurs une unité signifiante propre au récit interactif. La discontinuité apparaît également à d'autres niveaux : comportant plusieurs états, révélés nécessairement successivement par le lectacteur, l'image elle-même est discontinue. Mais surtout, la discontinuité apparaît dans la « planche », si on peut l'appeler ainsi, qui juxtapose des modules n'entretenant pas nécessairement de rapports. Ces relations distendues entre les éléments graphiques d'une même page-écran ne pouvait que nous faire penser à la notion d'infra-narrativité, qui voit un

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

certain nombre de relations s'établir entre des images juxtaposées, et cela en-deçà et indépendamment de relations narratives. Il nous est apparu que ce concept pouvait être étendu notamment à la relation du lectacteur à l'œuvre, suggérant que le récit ne se joue pas uniquement dans la narration.

« La narration n'est pas seule », avons-nous postulé, voyant dans le récit dessiné interactif une place accrue pour des aspects poétiques. Bouchardon estime que le numérique tirerait l'œuvre de la narration vers le poétique, ou la poésie, en ce qu'il favorise le jeu sur le signifiant, de la même manière que la poésie joue avec la matérialité du langage. Le récit dessiné interactif exhibe la matérialité du dispositif, c'est en cela qu'il est – aussi – poésie. Nous avons identifié trois niveaux à travers lesquels cette matérialité est exhibée. D'abord, l'engagement physique du lectacteur est incontestable, et entériné par le fait qu'il peut être amené à ressentir le récit de manière physique, sensorielle. Du geste à la manipulation, nous avons vu comment les actions demandées au lectacteur faisaient sens, d'une part en apparaissant comme des évocations générant tel ou tel sentiment à l'égard de l'œuvre, et d'autre part et dans le même mouvement, en devenant littéralement des signes – des signifiants – dans le récit, par diégétisation. À un second niveau, le récit dessiné interactif exhibe son dispositif en mettant en scène le lectacteur. Si sa présence dans l'œuvre peut être vue comme une construction imaginaire, c'est parce qu'elle se fait dans une tension entre présence et mise à distance. Le lectacteur apparaît dans l'œuvre de manière spectrale – le « corps imaginaire acté » de Jean-Louis Weissberg – parce que sa part de contrôle sur l'image est incertaine, toujours soumise au contrôle du programme, traduit dans le *gameplay* et l'instance du narrateur-arbitre. Cette mise à distance produit un phénomène de réflexivité – le lectacteur se voit agir dans l'œuvre – mais implique une difficulté à s'y reconnaître. Le lectacteur se trouve confronté à une image déformée de lui-même, celle du modèle décrit dans les lignes de code – qui, au niveau théorique, n'est autre que le lectacteur idéal défini par le narrateur-arbitre. En acceptant le *gameplay*, le lectacteur s'ajuste à ce modèle : il est littéralement modelé, il est devenu un matériau de l'œuvre, exhibant là encore toute la matérialité du dispositif. Enfin, le récit dessiné interactif met en scène l'outil. Cette réflexivité de l'outil se joue dans la tension entre les attentes du lectacteur – relativement aux conventions d'usage de l'informatique – et la satisfaction ou la déception de ces attentes. Aussi, il est apparu que toute pratique transgressive quant aux conventions devenait de fait une mise en scène de l'outil. Les procédures réflexives de l'outil peuvent être appréhendées selon les catégories de Groensteen concernant la réflexivité de la bande dessinée, médium prompt à dévoiler son code. Nous avons pu vérifier l'intérêt de ces catégories en parcourant le *Blog girly de Moon*, nous arrêtant toutefois sur le fait que certaines catégories semblaient inhérentes au numérique ; cela devant suggérer une réflexivité intrinsèque de l'outil numérique. Nous

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

avons vu enfin que le langage informatique, au cœur de l'œuvre, était à la fois l'outil permettant de la créer, mais aussi un matériau poétique car, « traduit » en langage naturel, il fait sens.

En théorisant les enjeux de ces procédures réflexives de l'outil, nous n'avons fait que cristalliser des réflexions présentes à tous les niveaux de cette thèse. En quelque sorte, nous savions déjà pourquoi l'outil se faisait aussi prégnant : l'interdépendance du contenu et de l'interface tend à faire de l'outil un élément de contenu, l'interactivité fait expérimenter l'outil de l'artiste au lectacteur, la transgression de conventions surprend les attentes et marque ainsi la présence de l'outil, etc. Ces derniers développements nous ont en quelque sorte permis de « boucler la boucle », montrant combien les outils sont « parlants » en eux-mêmes et font sens, et rappelant ce que nous disions dès la première partie de cette thèse, que toute pratique critique de l'outil consiste justement à ne pas museler ce sens mais à l'exploiter. Nous venons donc de confirmer les hypothèse posées en début de parcours. Participant aussi à « boucler la boucle », *Tony contre la souris / Cache-cache* s'avère être, parmi mes réalisations plastiques, celle qui tend à synthétiser le mieux mon propos.

Cette part poétique qui fonde le récit dessiné interactif au même titre que la narration – et que l'on peut étendre, d'ailleurs, au récit numérique en général – est le résultat de la forte matérialité du dispositif de l'œuvre numérique. Il semblerait que l'œuvre numérique compenserait, en quelque sorte, la dématérialisation inhérente aux outils numériques – le matériau volatile et impalpable que manipulent ces outils consiste en impulsions électriques représentées par des suites de 0 et de 1 – par une matérialité accrue de l'œuvre. Cette matérialité apparaît à tous ses niveaux : les figures de la bande dessinée numérique montrent combien la forme est prégnante, l'interactivité ou jouabilité permet au lectacteur d'expérimenter l'outil et d'agir sur le même matériau que l'artiste. Finalement, le langage informatique apparaît à la fois comme l'outil et le matériau : ce serait là l'explication à cette réflexivité inhérente et particulièrement forte de l'œuvre numérique. En expérimentant l'œuvre, le lectacteur est confronté au langage – au programme – en tant qu'outil, mais aussi en tant que matériau : le matériau de l'œuvre numérique ne se contente pas de conserver la trace de l'outil, comme la surface picturale conserve les – et résulte des – traces du pinceau, il est l'outil. Derrière les codes et langages propres à chaque « nouveau média », dont Jean Clément ou Lev Manovich observent la constitution et attendent la stabilisation, il y aurait peut-être, déjà, un langage ou code commun à toute œuvre numérique : des moyens plastiques propres à l'outil numérique, qui se manifestent à travers un certain nombre de procédures réflexives actant la matérialité de l'outil et faisant poésie.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Conclusion générale

En définissant d'emblée la bande dessinée numérique comme un médium à part entière, telle qu'elle apparaît dans notre pratique, mais sans oublier qu'il s'agit d'un médium instable, nous avons soulevé le problème central de cette thèse. L'informatique est un « méta-média »[1], il permet de simuler d'autres média : bande dessinée, et, avant elle, photographie, vidéo, cinéma, musique, etc. Il existe une bande dessinée diffusée et lisible sur les supports numériques. Pour autant, cela ne suffit pas à parler à son égard de *bande dessinée numérique*, puisqu'elle n'est que de la bande dessinée. Nous avons choisi de la désigner par la locution *bande dessinée numérisée* quand elle est le résultat d'une transposition du support papier au support numérique ; nous parlons de bande dessinée numérique relevant du « paradigme papier » quand elle a été conçue à destination des supports numériques. Notre pratique et le corpus délimité pour cette thèse ont montré que des formes spécifiques au numérique, prenant en compte son potentiel plastique et sémantique, existaient et posaient question. Cette volonté de prendre en compte ce potentiel des technologies est depuis longtemps un *leitmotiv* dans notre pratique artistique. Il restait à l'interroger sur le plan théorique, précisément pour mettre en évidence les enjeux que soulève une bande dessinée « vraiment » numérique et apporter des réponses aux questions qu'elle pose. Le moment du bilan est l'occasion de mettre en perspective nos hypothèses et réponses.

Celles-ci ont porté essentiellement sur la forme. C'est bien une quête d'ordre formaliste que nous avons menée, devant recouvrir le plus largement possible la variété de la bande dessinée numérique, et devant mettre en avant ses formes les plus pertinentes dans leur appropriation des propriétés du support numérique pour produire le récit. Il devenait alors nécessaire d'examiner également ces formes, bien souvent marginales et expérimentales, avec la plus grande attention, afin d'embrasser le plus largement possible la bande dessinée numérique et d'en identifier ainsi la spécificité. Ce panorama nous a offert une vue nouvelle sur cet objet qu'il était impossible d'aborder en terme de déperdition ou d'acquisition vis-à-vis de la bande dessinée, comme ont pu le faire Magali Boudissa ou Thierry Groensteen. La bande dessinée numérique peut être abordée dans l'écart qu'elle manifeste avec les théories traditionnelles de la bande dessinée – c'est le premier angle que nous avons choisi – mais il ne s'agit pas de dénoncer ou d'approuver cet écart. C'est dans ce dernier que se dessinent les

1. Annick Bureaud, « Le « multimédia » est-il multi média? », *in Art «multimédia»*, *op. cit*.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

spécificités de la bande dessinée numérique comme nouveau médium et que le *système de la bande dessinée* apparaît de plus en plus comme un héritage. Avant d'expliquer cette dernière proposition, il nous faut reprendre les grands concepts et enjeux théoriques que nous avons mis à jour.

L'appréhension de la bande dessinée numérique nécessite d'établir de nouveaux outils théoriques. Dans un premier temps, on a pu étendre le *Système de la bande dessinée*[2] de Groensteen. Certaines notions qu'il propose ont ainsi pu être élargies à certaines figures de la bande dessinée numérique. N'oublions pas par ailleurs que si certaines de ces notions sont remises en cause par telle ou telle figure, d'autres se trouvent au contraire revigorées. Néanmoins, cette extension du système a ses limites. Il nous a semblé nécessaire de mettre sur pied ou emprunter à des disciplines connexes des nouveaux concepts permettant d'appréhender réellement notre objet, pour lui-même, et non comme un quelconque « produit dérivé » de la bande dessinée. En observant les tensions à l'œuvre entre l'interface et le contenu, nous avons fini par comprendre qu'ils ne faisaient qu'un : ils sont interdépendants. La bande dessinée numérique nécessite qu'on l'envisage sous cet aspect-là : comme un récit-interface. L'interface suppose l'écriture de l'interactivité : certaines œuvres impliquent plus que d'autres le lecteur, devenu lectacteur. Nous avons établi une grille permettant de mesurer cette implication et de définir sa nature, mais il fallait aussi comprendre comment se dessinait la place du lectacteur dans l'œuvre et quels enjeux cela soulevait. L'expérience de l'œuvre par le lectacteur est une expérience proche de celle du jeu. Elle se dessine dans la tension entre ce que le dispositif prévoit, autorise et interdit au lectacteur, et ce que ce dernier fait ou essaie de faire. Pour appréhender cette tension entre liberté et régulation, il nous a paru pertinent de mobiliser le concept de *gameplay*, emprunté au jeu vidéo. Sa pertinence s'est confirmée dans l'établissement de propositions pour une approche narratologique de notre objet. Le *gameplay* suppose un « arbitre », qui assure la régulation de la présence du lectacteur dans la structure narrative. De plus, l'interface régule l'activité du lectacteur dans le temps et dans l'espace, définissant une nouvelle unité signifiante qui vient s'ajouter à celles énumérées par Groensteen : le module. Enfin, dans la tension inhérente au *gameplay*, le lectacteur se heurte au cadre et aux règles définis par le dispositif et trouve sa place par ajustement progressif à ce cadre. Les gestes et manipulations, la présence du lectacteur dans l'œuvre et celle de l'outil sont renvoyés au lectacteur sous la forme d'images portant un sens. C'est le lectacteur qui active ce sens par son action dans le dispositif mais il ne peut en prendre le contrôle. Cela nous a fait dire que tout est déjà écrit dans les « règles du jeu » de l'œuvre, dans le programme informatique, et que le lectacteur ne peut que s'y conformer ou refuser l'œuvre. Le lectacteur est alors

2. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

confronté à la matérialité de l'œuvre car elle s'impose à lui de façon tangible, notamment en exerçant un contrôle sur son activité physique (gestes et sensations) et en leur donnant une signification. En mettant l'accent sur le matériau, la bande dessinée numérique inaugure une fonction poétique qui vient s'ajouter à la narration. Le récit n'est plus seulement affaire de narration mais aussi de poésie au sens où Jakobson parle de « fonction poétique », c'est-à-dire quand la communication est centrée sur la forme elle-même.

Récit-interface, *gameplay*, *narrateur-arbitre*, *modularité* et *poésie* sont les cinq concepts centraux de la bande dessinée numérique, en plus des notions traditionnelles (séquentialité, tabularité, tressage, etc.) qui font le système de la bande dessinée. Ce sont les cinq outils théoriques sans lesquels la bande dessinée numérique ne peut être comprise que partiellement. Or, il aurait été impossible d'élaborer ou d'emprunter ces outils sans avoir admis auparavant ce précepte : le mode de réception de la bande dessinée numérique ne se réduit pas à la lecture. Le corpus et nos expériences pratiques ont bien mis en évidence un déplacement vers deux autres modes de réception : le spectacle et la lectacture.

Les démarches visant à « faire parler » l'outil n'ont de sens que dans la mesure où, à l'autre bout de la chaîne, le spectateur rencontre l'outil. Dans ce but, notre pratique critique et notre processus de création sous contraintes, qui ne sont que des *modi operandi* parmi d'autres, impliquent d'opérer certains déplacements en détournant les fonctionnalités conventionnelles des outils ou en isolant certaines propriétés de ceux-ci. Par un effet miroir, le lecteur, en faisant l'expérience de ces fonctionnalités ou de ces propriétés – mais, certes, différemment de l'auteur – rencontre à son tour l'outil. Délié des conventions et normes culturelles d'usages, qui tendent à le rendre imperceptible ou « transparent », le dispositif technique manifeste alors toute sa présence et sa matérialité – sa tangibilité – à travers le geste ou la manipulation, l'image de lui-même renvoyée au lectacteur, et aussi à travers le nouveau statut de l'outil. Devenu matériau de l'œuvre, il en est un signifiant. La rencontre avec l'outil ne peut donc avoir lieu que si le spectateur agit lui-même avec l'outil mis à sa disposition. Cette possibilité d'agir avec l'outil ne peut elle-même être orchestrée que si l'œuvre met à profit cette propriété spécifique du médium numérique qu'est l'interactivité. En somme, faire parler l'outil implique un mode de réception interactif, quelque soit le nom qu'on lui donne : participation, jeu, lectacture. C'est ce dernier terme que nous avons choisi, même si nous avons emprunté par ailleurs certaines notions aux théories du jeu et du jeu vidéo. La *lectacture*, concept proposé par Jean-Louis Weissberg, est le premier des deux nouveaux modes de réception auxquels obéit la bande dessinée numérique.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Bien que ce soit le caractère interactif du numérique qui reconfigure essentiellement le récit, ne tenir compte que de cette propriété serait limiter la bande dessinée numérique à un ensemble trop restreint. Nous nous sommes prémuni contre ce biais dès l'introduction, en rappelant que d'autres propriétés du numérique pouvaient être exploitées. Ainsi, par exemple, les planches animées d'un Vincent Giard ne sont pas interactives. Par contre, elles font cohabiter dans un même espace plastique des modules qui relèvent les uns de la lecture, et les autres du visionnage ou du spectacle. C'est là la deuxième modalité de réception de la bande dessinée numérique : le spectacle.

Nous pouvons réunir ces deux modalités sous une seule et même entité, et nous choisissons pour cela d'étendre quelque peu la notion de lectacture. Nous faisons du terme *lectacteur* la contraction de *lecteur* et *acteur*, suivant Weissberg, mais aussi de *lecteur* et *spectateur*.

Le précepte selon lequel le mode de réception de la bande dessinée numérique ne se réduit pas à la lecture est donc confirmé au terme de nos recherches. Il se précise alors comme suit : *le mode de réception de la bande dessinée numérique est la lectacture*. Malgré sa validation, ce déplacement théorique reste difficile à opérer car l'objet lui-même ne l'opère quantitativement qu'à la marge. La majorité de ce qu'on appelle bande dessinée numérique relève en effet de la bande dessinée numérisée ou du « paradigme papier » et suppose la lecture pour mode de réception. De plus, même quand elle s'émancipe de ce contexte, la bande dessinée numérique se conçoit comme un médium qu'on lit. Le *Turbomédia* est un exemple de cette forme de repli paradoxal sur la lecture. Ce format est bien un format interactif qui suppose une intervention du lecteur : celui-ci est en mesure d'intervenir *a minima* sur le dispositif de réception, dans un cadre régulé dessinant les contours d'un *gameplay.* Il est *in fine* « acteur de son spectacle » et « spectateur des effets de ses actes »[3]. Cette interactivité est souvent combinée avec de brèves séquences animées impliquant une activité de spectateur. Le mode de réception du *Turbomédia* est donc bien la lectacture, dans son sens étendu. Mais, tout en plaçant le lecteur dans une position de lectacteur, les praticiens du *Turbomédia* revendiquent la lecture comme mode de réception et pensent ce format en partie en réaction contre la bande dessinée interactive et la bande dessinée « spectacle ». Pour l'auteur de *Turbomédia* comme pour l'observateur, ce paradoxe occulte la place que prennent les propriétés du numérique mises en jeu. Il interdit le déplacement théorique de la lecture à la lectacture, alors que ce déplacement est effectif dans les récits produits (pensons aux effets de « planche évolutive ») et malgré le discours qui entoure ce format. Pour le dire autrement, bien que le *Turbomédia* en bride les effets et le potentiel avec une interactivité minimale de pure convention, sa modalité de réception relève déjà de la lectacture. Aussi, on ne

3. Jean-Louis Weissberg, « Introduction générale », *op. cit.*, p. 17.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

peut conceptualiser la bande dessinée numérique sans faire ce déplacement du paradigme de la lecture à celui de la lectacture. Ce déplacement résout aussi le problème de la frontière entre la bande dessinée et la bande dessinée numérique et permet de donner une définition de la seconde. Il ne s'agit plus de distinguer une bande dessinée numérisée et une bande dessinée numérique sous le coup du « paradigme papier » d'une bande dessinée « vraiment » numérique ; mais il s'agit de distinguer une bande dessinée numérique dont le mode de réception est la lecture d'une autre dont le mode de réception est la lectacture, au sens élargi de la notion. Ce qui donne alors la définition suivante : *la bande dessinée numérique est une bande dessinée sur support numérique dont le mode de réception est la lectacture.*

On ne peut parler de bande dessinée numérique que si son auteur envisage la conception de son œuvre sous le paradigme de la lectacture. Les œuvres ou expérimentations du corpus s'insèrent bien sous ce paradigme mais sont marginales et se montrent souvent timides – à nouveau, nous pouvons nous référer à l'exemple du *Turbomédia*. C'est pourquoi nous avons tenu à donner à notre thèse une tonalité prospective, suggérant ça et là dans nos développements des idées et des formes encore inexploitées par cette bande dessinée numérique embryonnaire. Nous espérons aussi avoir bien montré que les enjeux soulevés par la bande dessinée numérique sont partagés et traversent différents champs des arts et média. Ce n'est pas un hasard si nous avons emprunté certains concepts ailleurs. Certaines pratiques du XX^{è} ont pu préfigurer les enjeux qui traversent aujourd'hui la bande dessinée numérique embryonnaire : œuvres modulaires et ouvertes dont Umberto Eco se fait l'observateur, œuvres ludiques et participatives dont le GRAV a pu être un instigateur, montage non linéaire au cinéma, de la même manière que certains artistes contemporains font appel à la réactivité du public dans des œuvres qui fonctionnent sur ce que Nicolas Bourriaud a appelé « l'esthétique relationnelle »[4]. Mais c'est surtout dans des pratiques numériques connexes que nous avons pu trouver des outils théoriques pertinents. Le jeu vidéo nous a donné le *gameplay* et l'instance du narrateur-arbitre, la littérature numérique et sa prééminence de la matérialité nous ont mené vers la notion de poésie, le *Net Art* nous a permis de prendre la mesure de la place de l'interface. En plus de nous donner des outils, ces excursions dans d'autres disciplines artistiques participent également à la part prospective de notre démarche. Le jeu vidéo, dans ses formes les plus narratives, ainsi que la littérature numérique, se sont vu prendre des formes très diversifiées et radicales. De plus, si les modalités de réception du jeu vidéo sont profondément liées à l'ordinateur, la littérature numérique a dû, elle aussi, faire ce déplacement de la lecture à la lectacture. Aussi, rien n'interdit de penser que ces phénomènes qui ont traversé le

4. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du réel, 1998.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

jeu vidéo ou la littérature numérique ne trouveront pas à l'avenir un écho dans la bande dessinée numérique.

Si nous revenons sur ces pratiques connexes, c'est aussi parce qu'elles représentent des ensembles qui se recoupent jusqu'à parfois fusionner. Il est en effet souvent bien difficile de classifier, de dire de quel médium relève véritablement une œuvre. Nous avons étudié *Façade* : ce récit n'est pas présenté comme un jeu vidéo, mais en possède presque toutes les caractéristiques. Ailleurs, nous constatons que *Turnaround* relève autant du film d'animation que de la bande dessinée. L'outil numérique produit des artefacts intrinsèquement hybrides et favorise de fait une dissolution des frontières entre les arts. En dépassant le carcan de la lecture comme unique mode de réception, la bande dessinée numérique s'ouvre à cette dissolution et aux croisements qui en résultent. À un certain point, nous n'avons plus su nous-mêmes comment qualifier certaines œuvres du corpus, et la locution « récit dessiné interactif » s'est substituée à celle de « bande dessinée numérique ». Nous avons d'ailleurs fait la remarque, en fin de deuxième partie, que le premier terme semblait plus apte à désigner notre objet, mais en déplorant toutefois qu'il ne le recoupe pas entièrement. Ces différentes observations nous mènent vers notre dernier point, qui sera une question.

Le texte et l'image se sont émancipés des supports imprimés pour les supports numériques depuis bien longtemps. Ils ont trouvé dans cet espace de nouvelles manières de produire du récit, à travers de nouveaux moyens plastiques et modes d'organisation « multimédia », ceux de l'hypermédia, du CD-Rom, de la page *web* ou du jeu vidéo. Le développement de la bande dessinée numérique intervient dans un certain sens comme un mouvement inverse, comme si ce récit qui s'était émancipé des formes liées au support papier devait à nouveau en reprendre les modes d'organisation, celui décrit dans *Système de la bande dessinée*[5]. Le récit *My boyfriend came back from the war*[6] utilise texte et image, compartimentés dans différentes *frames*[*] à l'intérieur de la fenêtre du navigateur, et se parcourt sur le mode de la planche évolutive. L'interface du jeu vidéo expérimental *Everyday I'm working*[7] présente deux strips. Des manipulations du lecteur sont nécessaire à l'activation du récit[8] et font en même temps figure de métaphores. Ces deux objets ne sont-ils pas de parfaits exemples de bandes dessinées numériques ? Ils sont emblématiques de l'idée selon laquelle la bande dessinée

5. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*
6. Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*, 1996, http://www.teleportacia.org/war/war.html, consulté le 14/08/2014.
7. Alinéaire (collectif), *Everyday I'm working*, 2013, téléchargement : http://www.alineaire.fr/wordpress/?p=461, consulté le 14/08/2014.
8. Il n'y a pas d'enjeu, pas d'épreuve, rien à perdre ou gagner : il s'agit seulement d'activer.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

numérique existerait ailleurs, sous d'autres noms, d'autres catégories[9]. Sous cette perspective, pourrait-on imaginer que la bande dessinée numérique n'existe pas, comme un objet en-soi, mais qu'elle n'est qu'une forme possible du récit numérique, quand celui-ci emprunte à la bande dessinée ses moyens plastiques et son système ? Si cette dernière question devait trouver une réponse positive, le titre de cette thèse prendrait une nouvelle dimension. Dire que la bande dessinée est *saisie* par le numérique ne reviendrait plus à dire que les propriétés du support numérique remodèlent, avec tout l'effet de « surprise » qu'un saisissement implique, le système de la bande dessinée tel que nous le connaissons, mais reviendrait à dire que c'est *le numérique qui se saisit de la bande dessinée*[10] et s'empare de son système en n'en retenant que les moyens plastiques qui l'intéresse. Le système de la bande dessinée ne serait pas redéfini par les technologies numériques : c'est le récit numérique qui prélèverait des éléments de ce système et produirait une nouvelle entité à la fois proche et sensiblement éloignée de la bande dessinée. Ce ne serait pas la bande dessinée qui deviendrait numérique, mais *le récit numérique qui se ferait bande dessinée*, comme il se serait ailleurs fait jeu, littérature, cinéma, etc. Plutôt qu'un point de départ et qu'un modèle de référence pour la bande dessinée numérique, la bande dessinée apparaîtrait comme un héritage[11] pour un type de *récit numérique basé sur le système de la bande dessinée*. Quelle que soit la validité de cette hypothèse, elle permet de mettre en perspective la question de la bande dessinée numérique, en la considérant du point de vue plus large du récit numérique. Le chercheur et le praticien seraient de la sorte invités à dépasser certaines limitations d'ordre conceptuel relatives à cet objet.

9. De la même manière, Jean-Christophe Menu voit de la bande dessinée dans des œuvres qui relèvent d'autres champs artistiques mais qui sont pourtant en tous points semblables à la bande dessinée. Ce rapprochement d'autres arts avec la bande dessinée résulte, en fait, du mouvement effectué par la bande dessinée alternative vers ces autres formes d'art, en s'émancipant des conventions culturelles et symboliques, et en prenant des formes éloignées des formes canoniques de la bande dessinée. La bande dessiné alternative participe à ce que Menu appelle « érosion progressive des frontières ». Voir notamment la rubrique éponyme dans les trois numéros de la revue *L'Éprouvette* dirigée par Menu.
10. Le passage de la forme passive à la forme active est révélateur.
11. Il ne faut pas comprendre cet héritage dans le sens qu'y donnerait Lev Manovich. Pour lui, les nouveaux média connaissent toujours une première phase dans leur histoire durant laquelle ils imitent les média précédents : le cinéma des débuts était un théâtre filmé. Puis ils s'en émancipent peu à peu en construisant leur propre langage. Le phénomène que nous relevons quand à l' « absorption » de la bande dessinée par le récit numérique fonctionne en sens inverse : différentes formes de récit numérique sont déjà installées depuis longtemps et la bande dessinée semble alors absorbée « après coup ». C'est justement cela qui nous étonne et qui nous invite à poser cette question.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Lexique

NB : Si un terme comporte plusieurs définitions ou a des homonymes, et si cela ne nuit pas à la compréhension, nous ne retenons que l'acception utilisée dans la thèse.

Actionscript

Langage de script pour application hôte, utilisé en particulier dans Flash pour créer des animations dynamiques. Ce langage en est aujourd'hui à sa troisième version : *Actionscript* 3.

Adresse IP (*Internet Protocol*)

Numéro d'identification attribué à chaque machine connectée à l'Internet.

Algorithme

Ensemble d'instructions qui permet de résoudre un problème au moyen d'un nombre fini d'opérations. Par exemple, une recette de cuisine est un algorithme (l'exemple est utilisé par certains ouvrages d'apprentissage de langages informatiques). Un algorithme peut être traduit sous la forme d'un programme informatique.

Application

Terme spécifique désignant les logiciels permettant à l'utilisateur d'effectuer des traitements ou tâches précises, par opposition aux logiciels qui assurent le fonctionnement de l'ordinateur.

Arcade (jeu vidéo d')

Jeu vidéo dont le dispositif matériel se présente sous forme d'une borne d'arcade, meuble comportant un écran, des commandes de jeu et un monnayeur. La borne d'arcade est disposée dans des lieux publics (bars, centres commerciaux, salles de jeux), et permet de jouer contre achats de crédits, pour une certaine durée ou un certain nombre de parties. Né au début des années soixante-dix, le jeu vidéo d'arcade a connu son apogée dans les années quatre-vingt avant de décliner. En raison notamment de sa formule payante particulière, le jeu vidéo d'arcade met le joueur dans l'impossibilité de gagner. Le but consiste à rester « en vie » le plus longtemps possible. Le jeu accélère sans cesse et démultiplie les obstacles ou cibles au cours de la partie, finissant nécessairement par déborder le joueur. Par extension, désigne tout jeu vidéo apparenté au jeu vidéo sur borne d'arcade, indépendamment du support matériel.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Bannière

Bandeau-titre d'un site ou d'un blog, parfois animé.

Bd-diaporama

Voir : *diaporama*

Blog

Site *web* prenant la forme d'un journal, chronique ou carnet personnel, sur lequel le ou les auteur(s) publie(nt) des textes ou articles, appelés billets ou notes de blog, généralement accessibles par ordre antéchronologique. La tenue d'un blog implique une publication régulière, voire périodique.

Blog-bd : Blog dédié à la publication régulière ou périodique des bandes dessinées de son ou ses auteur(s). Le blog-bd a connu un développement considérable en France et reste, depuis 2005, le premier mode de diffusion de bandes dessinées en ligne pour les professionnels et, plus encore, pour les amateurs. Selon Julien Baudry, cet engouement marque le démarrage véritable de la bande dessinée numérique française, ouvrant une nouvelle ère après celle des expérimentations, amateures ou professionnelles, mais plus ou moins isolées. Le blog-bd est entouré d'un phénomène communautaire très important, à travers les relations qui s'installent entre les auteurs, entre les lecteurs, et entre les auteurs et lecteurs. C'est ce qu'on appelle la « blogosphère ».

Blog-bd

Voir : *blog*

Boucle itérative

En programmation, une boucle est une structure permettant de répéter des instructions un nombre de fois déterminé ou jusqu'à ce qu'une condition soit remplie. « Boucle itérative » désigne plus particulièrement une boucle utilisée pour parcourir l'ensemble des éléments contenus dans une structure ou une arborescence de données (par exemple pour parcourir le DOM).

Calque

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Dans les logiciels de traitement d'images, élément graphique se superposant à un autre. Ces logiciels impliquent de penser la composition de l'image sous forme d'un empilement de calques.

CAVE (*Computer Assisted Virtual Environment*)

Créé par Dan Sandin à l'Université de l'Illinois, le CAVE est un environnement immersif dans un univers virtuel en trois dimensions. Les images sont projetées en stéréoscopie sur trois murs et sur le sol, l'utilisateur porte des lunettes 3D. Des capteurs détectent ses mouvements et il interagit avec les images et les sons diffusés.

Cinématique

Dans un jeu vidéo, passage animé non jouable. Les cinématiques servent habituellement pour faire avancer la narration ou insister sur un événement important.

Click and drag

Voir : *glisser-déposer.*

Combinatoire

Voir : *génération*

Comportement

Action ou ensemble d'actions que peut exécuter automatiquement un objet informatique dans un contexte donné, notamment en réaction à l'activité d'un autre objet ou à l'intervention du spectateur.

CSS (*Cascading Style Sheets*)

Langage permettant de rédiger la « Feuille de style » (*Style sheet*) qui définit la mise en page d'une page *web*.

Diaporama

Mode de présentation de contenus (textes, images, sons) sous la forme d'une série de « diapositives » se succédant à l'écran.

Bd-diaporama : Bande dessinée numérique utilisant le mode de présentation du diaporama.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Nous qualifions ainsi plus particulièrement les bd-diaporamas se présentant comme des successions de cases uniques.

Turbomédia : Format de bande dessinée numérique utilisant le mode de présentation du diaporama en suivant certaines règles et prescriptions, initiées notamment par Yves Bigerel, *alias* Balak, en 2009. Ces recommandations visent à s'emparer de diverses possibilités narratives offertes par le diaporama : transitions, phénomènes d'apparition-disparition, de superposition, d'animation, etc. On peut parler d'un format standard, ou en passe de le devenir, tant il a été largement adopté. Marvel en a fait le nouveau format de son catalogue numérique sous le nom *Infinite Comics*. Suivant une suggestion de LL de Mars, nous proposons aussi le terme « Lanterne numérique ».

DOM (*Document Object Model*)

Objet informatique qui décrit l'arborescence d'un document, par exemple d'une page *web*.

Easter egg

Littéralement « Œuf de Pâques » ; désigne des fonctions cachées au sein de programmes ou de jeux vidéo. Ce sont des clins d'œil pour les initiés qui les auront débusquées, comme on part à la recherche des œufs dans le jardin le dimanche de Pâques.

Écouteur d'événement

Voir : *événement*

Événement

En informatique, action quelconque, déclenchée soit par l'utilisateur (clic, pression d'une touche du clavier, etc.), soit par le programme lui-même (par exemple au bout d'un certain laps de temps ou en fonction de la valeur d'une variable).

Écouteur d'événement : Partie du programme en charge de détecter le déclenchement d'un événement. Quand l'écouteur détecte le déclenchement d'un événement, le programme exécute en réponse un certain nombre d'instructions spécifiées.

Gestionnaire d'événement : Ensemble constitué par l'écouteur et la liste d'instructions à exécuter en réponse à l'événement.

Fenêtre *pop-up*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Lors de la navigation sur Internet, fenêtre supplémentaire qui s'affiche par-dessus la fenêtre du navigateur, le plus souvent sans avoir été sollicitée et comportant un message publicitaire. On parle aussi de « fenêtre intrusive » ou « surgissante ».

Flash

Application dédiée à la création d'animations et d'animations interactives destinées, notamment, au *web*. Elle était originellement développée et distribuée par la société Macromédia avant d'être reprise par Adobe. Longtemps, Flash a été l'un des moyens les plus efficaces pour dynamiser un site web et a été massivement utilisé, malgré des controverses chez les professionnels du *web*, essentiellement d'ordre technique (problème de compatibilité d'un format propriétaire et resté longtemps fermé). Son avenir est aujourd'hui incertain en raison du développement de nouvelles technologies et normes techniques (HTML 5 notamment), et du fait qu'il s'agit d'un format propriétaire.

Frame

En HTML, les *frames* permettent de diviser la page web en plusieurs fenêtres à l'intérieur desquelles on peut afficher des documents différents. Leur usage est aujourd'hui obsolète.

Flux

1. Données mises à disposition par un site afin d'être intégrées à un autre site ou une application, et permettant l'actualisation automatique de ces données. On parle de « syndication de données ». Les flux sont particulièrement utilisés par les blogs pour relayer et informer de la publication de nouveaux billets. Plusieurs formats de données peuvent être utilisés : RSS, Atom, etc.

2. Dans la conception de site *web*, façon dont s'agencent les blocs qui composent une page *web* les uns par rapport aux autres, notamment en ce qui concerne leur ordre d'affichage et leur position dans la page.

Fonction

En programmation, bloc d'instructions dont l'exécution vise un résultat précis. Une fonction peut être mise en œuvre autant de fois que nécessaire.

Footer

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

En *webdesign*, désigne le pied de page comportant, la plupart du temps, les mentions légales ou liens permettant d'accéder à ces mentions.

Format

1. En informatique, désigne la manière normalisée dont les données sont codées. On parle aussi de « format de fichier ». Le format est dit « ouvert » si ses spécifications sont publiques, et « fermé » dans le cas contraire, où il n'est alors le plus souvent utilisable qu'avec un seul logiciel dédié. Enfin, le format est dit « propriétaire » s'il a été créé par une entreprise pour une exploitation commerciale.

2. Nous utilisons également le terme format sous une acception plus générique : ensemble de conventions et de normes techniques standardisées et largement admises qui définissent le mode de présentation et de réception de contenus. Il s'agit de délier le format de la technologie employée. Par exemple, le diaporama est bien un format, mais, au sens informatique, il ne se réduit pas à un seul format de fichier. On trouve des diaporamas sous divers formats de fichier, en fonction du logiciel ou langage avec lesquels ils ont été conçus : PowerPoint, Flash, Javascript, Director, etc.

FPS (*First Person Shooter*)

Jeu vidéo de tir à la première personne ou vue subjective.

Framework

Ensemble de bibliothèques de scripts et de conventions formant une ossature permettant le développement rapide d'applications. De nombreux *frameworks* sont mis à disposition des développeurs.

***Gameplay* (jouabilité)**

Dans un jeu vidéo, qualifie l'expérience de jeu vécue par le joueur ; et notamment l'expérience de son espace de liberté et de l'ajustement de ses actions au fonctionnement et aux règles du jeu. Chez les joueurs et les critiques de jeux vidéo, le *gameplay* définit le critère de qualité essentiel d'un jeu : on dira d'un *gameplay* qu'il est « bon » ou « mauvais ». (Nous donnons une définition plus précise du concept de *gameplay* dans la deuxième partie de la thèse, et le distinguons de la « jouabilité », terme par lequel il est couramment traduit.)

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Génération

En informatique, production d'une entité (texte, son, image, etc.) par un programme. On distingue la « génération automatique », dans laquelle le programme produit une entité à partir d'unités de base (lettres, hauteurs de son, points et lignes, etc.) contenues dans une base de données et selon des règles d'assemblage de ces unités, de la « génération combinatoire », dans laquelle le programme assemble selon certaines règles des fragments préconstruits (paragraphes, lignes mélodiques, fragments de dessin, etc.).

Gif (*Graphic Interchange Format*)

Format d'image numérique. Son nombre réduit de couleur permet des fichiers particulièrement légers et lui donne son aspect si singulier.

Gif animé : Extension du format Gif permettant le stockage d'une série d'images et leur affichage successif, produisant des animations sommaires. Considérés comme désuet et « kitsch », le « Gif animé » connaît depuis environ 2010 un regain d'intérêt chez les internautes comme chez les artistes, qui s'emparent de son esthétique *low-tech*.

Gif animé

Voir : *Gif*

Glisser-déposer

Action consistant à saisir un élément à l'écran au moyen de la souris et de le déplacer pour le déposer ailleurs. Le « glisser-déposer » est un mode d'interactivité fréquent et conventionnel. Le terme anglais *click and drag* (ou *click'n'drag*) est aussi employé, bien qu'il soit impropre et en remplacement du terme adéquat *drag and drop*.

God Game

Jeu vidéo de simulation, dans lequel le joueur incarne une divinité qui dispose de la destinée des personnages et du monde dans lequel ils évoluent. Il s'agit souvent d'une population ou d'une armée. L'un des plus célèbres *god games* est sans doute la série des *Sims.*

GUI (*Graphic Use Interface*)

Interface graphique permettant à l'utilisateur d'utiliser un programme en manipulant des éléments graphiques à l'écran (boutons, menus, pictogrammes, etc.), par opposition au fait

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'entrer des instructions sous forme de lignes de code.

Hardware

Partie matérielle de l'ordinateur (composants, périphériques, etc.), par opposition à la partie logicielle.

HTML (*HyperText Marked Language*)

Langage permettant la description et la structuration du contenu des pages *web*.

Hyperlien :

Voir : *lien*

Hypertexte

Document textuel comportant des hyperliens permettant de naviguer d'un point à un autre.

Hyperfiction : Hypertexte ou hypermédia de fiction.

Hypermédia : Document constitué de plusieurs média (texte, image, son) et comportant des hyperliens permettant de naviguer d'un point à un autre.

Interface

Module permettant la conversation entre l'utilisateur et le programme. On distingue l'interface matérielle (écran, clavier, souris, visiocasque, gants de données, microphone, capteurs divers et autres appareillages) et l'interface logicielle (GUI). (Nous développons cette définition technique et discutons de notions théoriques afférentes dans la deuxième partie de la thèse.)

iOS

Voir : *système d'exploitation*

Javascript

Langage de script exécutable sur la machine de l'utilisateur (*client-side)* permettant de dynamiser un site web.

jQuery : *framework* libre en Javascript, permettant de faciliter la rédaction des scripts.

jQuery

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Voir : *javascript*

Langage de bas niveau

Voir : *langage informatique*

Langage de script

Voir : *langage informatique*

Langage informatique

Langage permettant de donner des ordres à un ordinateur en rédigeant des instructions. À l'instar des langages naturels, les langages informatiques ont chacun leur vocabulaire, leur ponctuation et leur syntaxe.

Langage de bas niveau : Les langages dits de « bas niveau » se rapprochent au plus près du langage machine (binaire) et nécessitent de tenir compte de la façon dont fonctionne le matériel pour programmer. Par opposition aux langages dits de « haut niveau », plus proches du langage naturel.

Langage de script : Langage dédié à la rédaction de scripts.

Lien

Relie un mot ou un élément graphique d'un document à une autre partie du document ou à un autre document, et permet, en l'activant, d'y accéder.

Local (en)

Se dit d'un programme ou d'une application que l'on peut utiliser sans que sa machine soit connectée à un réseau. Par opposition à « en ligne ».

Logiciel

Voir : *application*

***Low-tech* (Basse-technique)**

Désigne des techniques que l'on considère simples, économiques et populaires, ainsi que des techniques et outils obsolètes ; par opposition à la *high-tech*. Désigne également un certain mode ou « philosophie » de vie, plus soucieux de simplicité et d'environnement, et rejetant à

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

des degrés divers la mode, la technologie, voire l'idée de progrès. En art et en art numérique, les pratiques *low-tech* s'emploient à utiliser des outils et techniques véritablement *low-tech* ou à s'inspirer de l'esthétique particulière qui caractérise les œuvres réalisées au moyen de ces outils.

Mashup

Pratique artistique, initialement musicale, consistant à produire des œuvres composites par collage, agrégation, ou hybridation plus profonde, d'éléments provenant de différentes sources, au moyen d'outils numériques.

Motion-comics

Format de bande dessinée numérique s'apparentant à un film d'animation sommaire réalisé à partir d'images fixes. Les différents calques composant les images se chevauchent, effectuent des translations, apparaissent ou disparaissent, les personnages peuvent être grossièrement articulés. Le lecteur n'a pas la main sur le rythme de lecture : il est dans la position du spectateur qui visionne un film.

Parser

Programme ou partie d'un programme qui assure l'analyse syntaxique d'un texte, qu'il soit écrit en langage naturel ou qu'il s'agisse de langage informatique.

***Player* (lecteur)**

Application permettant la lecture de média, vidéos ou audio en particulier. Certains formats de bande dessinée numérique nécessitent des *players* dédiés, par exemple celui obtenu avec les outils de l'éditeur Ave!Comics Productions.

Plug-in

Extension ou module complémentaire qui complète les fonctionnalités d'un logiciel. De nombreux *plug-in* peuvent être installés pour étendre les fonctionnalités des navigateurs Internet.

***Podcast* (baladodiffusion)**

Fichier audio disponible en *streaming* ou au téléchargement et lié à un flux de données. Le *podcast* a entraîné un fort développement de la mise en ligne d'émissions de radio, aussi le

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

terme est couramment associé à cette pratique.

Point'n'click

Jeu vidéo d'aventure dont le mode d'interactivité consiste à pointer et cliquer des objets présents dans l'image. Souvent, il s'agit de récupérer des objets et les mettre de côté pour pouvoir les utiliser plus tard.

PowerPoint

Logiciel édité par Microsoft, destiné à la réalisation de présentation sur le mode du diaporama.

Programme

Série d'instructions données à l'ordinateur afin de réaliser diverses opérations. Le programme est rédigé dans un langage informatique.

Script : Programme exécutable uniquement à l'intérieur d'une application hôte.

Remix

Pratique artistique, initialement musicale, consistant à se réapproprier une œuvre déjà existante sans en altérer la forme globale, à en produire une « nouvelle version » tout en conservant sa structure générale, de manière à reconnaître l'originale.

Retour d'effort

Une interface à « retour d'effort » est une interface matérielle qui simule des sensations de poids, de force, de contact, de mouvements au moyen d'un ensemble d'éléments motorisés effectuant des pressions sur la main, les membres ou le corps de l'utilisateur.

Script

Voir : *programme*

Scroll

Défilement de contenus à l'écran ou dans la fenêtre.

Scrollé(e) **:** adjectif de scroll.

Scroll-comics **:** Parfois employé pour désigner les bandes dessinées numériques à défilement vertical ou horizontal.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Toile infinie (*infinite canvas*) : Format de bande dessinée numérique proposé par Scott McCloud dans *Réinventer la bande dessinée*. Sa proposition consiste à considérer l'écran comme une fenêtre derrière laquelle on peut faire défiler une planche bien plus grande qu'elle. Cette planche peut potentiellement prendre une taille infinie : c'est la « toile infinie ». À la différence du *scroll-comic*, le défilement peut se faire en tout sens.

***Webtoon* :** Format standard de la bande dessinée numérique coréenne, sur le modèle du *scroll-comic* vertical. Par extension, désigne la bande dessinée numérique coréenne.

Serveur

Ordinateur stockant et délivrant les sites *web* aux ordinateurs clients connectés au réseau.

Software

Partie logicielle d'un ordinateur, comprenant les programmes assurant le fonctionnement de la machine et les programmes ou applications destinés à d'autres tâches. Par opposition à *hardware*.

Spam

Courrier indésirable.

Streaming

Système qui permet la lecture ou la navigation dans un média (audio, vidéo, multimédia) en flux continu, c'est-à-dire sans avoir à attendre que toutes les données du média soient téléchargées pour démarrer la lecture ou la navigation.

Système d'exploitation

Logiciel qui pilote le *hardware* et les périphériques et qui fait le lien entre eux et les différents programmes, logiciels et applications installés sur la machine ; assurant la bonne exploitation des premiers par les seconds. Les systèmes d'exploitation varient selon le *hardware* : Windows, Ubuntu, iOS, Android, etc.

Tableau

1. En programmation, variable qui contient plusieurs valeurs, et qu'on peut se représenter sous la forme d'un tableau.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

2. En HTML, structure en forme de tableau sur laquelle s'appuie la mise en page. Son usage est aujourd'hui obsolète.

Tap

Équivalent du clic sur les surfaces tactiles (écrans ou *touchpads*).

Template

Modèle de mise en page prédéfinie et paramétrable par l'utilisateur dans certaines limites.

Touchpad

Pavé tactile, qu'on trouve notamment sur les ordinateurs portables.

Turbomédia

Voir : *diaporama*

URL (*Uniform Resource Locator*)

Adresse d'un site *web* ou d'une ressource en ligne, sous la forme d'une chaîne de caractères normalisée.

Variable

En programmation, espace de stockage temporaire en mémoire pour une donnée quelconque. La variable associe un nom et une valeur. Cette valeur peut être un nombre, une chaîne de caractères, aussi bien que tout type d'objet d'un langage informatique donné. La valeur varie au cours de l'exécution d'un programme ; le nom permet de faire référence à la variable, quelle que soit sa valeur.

Ver

Programme nocif qui se propage *via* le réseau et la messagerie et a la capacité de s'auto-reproduire de machine en machine. Généralement, le ver a pour fonction d'installer un autre programme malveillant sur la machine.

Web

Abréviation de *World Wide Web*, système hypermédia, inventé par Tim Berners-Lee, permettant

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

d'accéder aux ressources du réseau Internet. Le *web* est souvent assimilé, à tort, à l'Internet, alors que ce dernier recouvre une réalité qui ne se limite pas au *web*.

***Web* 2.0 :** Terme attribué à Tim O'Reilly, en 2004, qualifiant les nouveaux usages et pratiques du *web* qui se sont développés autour des fonctionnalités communautaires et collaboratives. Le *web* 2.0 est marqué par la production et le partage de contenus par les internautes (blogs, réseaux sociaux, plate-forme de vidéo, etc.) ainsi que par la possibilité accrue d'échanger (par exemple au moyen des commentaires sur un blog ou un réseau social). On peut observer une corrélation entre le développement de ces usages et une certaine épuration du *design* des sites *web*, donnant la primauté au contenu.

Web app

Pour *Web application*. Application accessible et utilisable en ligne, dans le navigateur.

***Web* 2.0**

Voir : *web*

Webtoon

Voir : *scroll*

Wii

Console de jeux fabriquée par Nintendo, lancée en 2006. La *Wii* a pour originalité son système de détection de la position, de l'orientation et des mouvements dans l'espace de sa manette, inaugurant une gestuelle inédite du joueur devant son écran, engageant pour certains jeux tout son corps. Ce système, associé à des jeux conviviaux, a permis de toucher un très large public, bien au-delà du public habituel du jeu vidéo.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Index des noms cités

A

Aarseth Espen 156, 276, 300, 303
Ægir 111
Agamben Giorgio 234
Al Rabin Ibn 60, 67, 70
Angé Caroline 235, 267, 282
Apollinaire Guillaume 218
Aragon 287
Aristote 218, 272, 273
Arman 27
Armand Amato Étienne 237
Armstrong Moon 163, 167, 175, 227, 228, 262, 268, 289, 329, 343, 345, 346, 347
Arsenault Dominic 170, 275, 276, 277, 278, 305, 357

B

Badman Derik 257, 302
Balak *voir Bigerel Yves*
Balpe Jean-Pierre 169–370, 174, 228, 229, 235, 266, 271, 286, 323, 328
Bambiii 167
Baraou Anne 138
Barboza Pierre 182, 183, 237, 300, 325, 326, 333, 334
Barthes Roland 147, 318, 333
Baudry Julien 87
Beck Jamie 192
Bénabou Marcel 77
Berge Claude 73
Bergeron Jean-François 87, 104, 105
Bert 67
Berthou Benoît 89
Besnier David (alias DaveDonut) 153, 154, 164, 167, 290, 343, 344
Bigerel Yves (alias Balak) 14, 79, 96, 100, 163, 189, 290, 338
Boilet Frédéric 176
Boissier Jean-Louis 142, 169, 183, 184, 193, 194, 195, 197, 198, 205, 214, 237, 238, 249, 316, 317, 332, 333
Boot Fred 176, 292, 317
Bootz Philippe 18, 58, 209, 210, 213, 354, 355
Bosseur Jean-Yves 25, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 52
Bouchardon Serge 174, 237, 241, 256, 270, 271, 280, 281, 284, 286, 306, 307, 320, 321, 322, 324, 326, 335, 345, 357, 358
Boudissa Magali 17, 20, 44, 89, 90, 91, 93, 95, 101, 104, 112, 113, 114, 115, 117, 199, 363
Boulet 87, 192, 343
Braffort Paul 75
Bret Michel 31, 51, 52, 53, 56, 66, 85, 164, 315, 336, 340
Bruno Christophe 46, 334
Bureaud Annick 16, 162, 163, 164, 165, 339, 340, 341, 363
Buren Daniel 72
Burg Kevin 192

C

Cadène Thomas 140, 199
Cage John 27, 48, 85
Caillois Roger 206, 207, 208, 211, 215, 221, 227, 238, 320
Cauquelin Anne 266
Chauvel Alex 82, 297
Chik Caroline 193, 194, 195, 196, 197, 250
Ciment Gilles 69
Clément Jean 79, 80, 284, 285, 288, 359
Côté André-Philippe 87, 104, 105
Couchot Edmond 15, 55, 81, 85, 103, 164, 178, 187, 193, 194, 243, 255, 265, 266, 269, 274, 277, 315, 340

D

D'Adamo Daniel 26
Dall'Armellina Luc 90, 300, 301, 303, 305, 314
Dalle-Rive Fanny 138
DaveDonut *voir Besnier David*
Davidson Andrea 325, 326
Delporte Julie 14, 106, 108, 109
Drouillat Benoît 156, 160, 161, 162, 165, 185, 300, 303, 312, 318
Dupuy Philippe 111

E

Eco Umberto 21, 210, 216, 217, 218, 219, 221, 222, 223, 231, 282, 367
Eisner Will 114, 211
Élosterv 35, 37, 38, 40, 41, 45, 48, 85
Ernaux Annie 308

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

F

Falgas Julien 17, 18, 87, 92, 201, 204, 205, 211, 216, 219, 267, 271, 276
Ferneyhough Brian 136, 288
Foucault Michel 77, 147, 234
Fourmentraux Jean-Paul 139, 147, 148, 167, 168, 197, 249, 350
Fra Angelico (Guido di Pietro, dit) 143, 329, 390, 401
Fred 154, 298

G

Galax 111
Gaudreault André 259, 260, 261, 263, 264, 272, 273, 274, 276
Gébelin (De) Court 318
Genette Gérard 154, 259, 260, 263, 264, 265, 266, 272, 273, 280, 282, 287, 333, 334, 357
Genvo Sébastien 213, 214, 215
Geoffo 87
Gerbaud Philippe 11
Gerner Jochen 302
Ghitalla Franck 174, 286, 335
Giard Vincent 14, 106, 108, 190, 192, 366
Gipo Gilles 96, 97, 105
Goodbrey Daniel Merlin 32, 115, 116, 133, 136, 137, 178, 284, 291
Groensteen Thierry 15, 16, 17, 20, 21, 41, 82, 86, 89, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 101, 104, 105, 110, 113, 114, 115, 117, 120, 121, 126, 142, 187, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 211, 212, 245, 257, 258, 259, 260, 261, 263, 264, 273, 274, 278, 288, 294, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 305, 307, 313, 314, 334, 341, 342, 343, 345, 346, 357, 358, 363, 364, 368

H

Hegedüs Agnes 164, 312
Henriot Jacques 205, 214, 216
Hillaire Norbert 81, 85
Hoffnung Gerard 46, 47
Holbein Hans 130
Hussie Andrew 139, 140

I

Iris 106, 190, 192

J

Jakobson Roman 306, 307, 349, 365
Jeanneret Yves 320
Johansson Erik 52, 53
Jost François 259, 260, 263
Joubert Jean-Louis 318, 337
Juul Jesper 273, 274, 275, 276

K

Kaplan Balthazar 298, 299, 301
Keller Céline 101
Kerbrat Jean-Yves 206

L

Lassus Oriane 63, 67, 70, 76, 84, 132, 209, 284
Lavoie Isabelle 270
Lécroart Étienne 75, 83, 154
Leibniz Gottfried Wilhelm 233
Léonard de Vinci 348
Libon 75, 138
Lionnais (Le) François 73, 74, 75, 78, 79, 354
Lynch David 219, 220, 221, 222, 223, 224, 286, 287

M

Mady 343
Malec 105, 133, 191, 226, 290
Mallarmée Stéphane 223
Mallender Ariane 173
Manovich Lev 49, 50, 51, 54, 79, 80, 163, 170, 276, 359, 369
Manu-xyz 343
Marion Philippe 87, 108
Marker Chris 94
Mars (De) LL 60, 63, 64, 70, 76, 77, 78, 79, 115, 132, 351, 374
Mast 87
Mathieu Marc-Antoine 56, 118, 128, 154, 242
Mathieu Thomas 35, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 45, 46, 48, 49, 76, 82, 85, 140, 209, 226, 239
Maza Monique 210, 226, 227
McCloud Scott 63, 96, 109, 110, 111, 112, 114, 115, 117, 127, 132, 133, 195, 196, 211, 262, 264, 284, 308
Menu Jean-Christophe 12, 15, 32, 61, 84, 299, 369
Mèredieu (De) Florence 27, 311
Metz Christian 205, 275
Millikin Eric 11
Misserey Julien (alias June) 5, 59
Molina Miguel-Angel 25, 46
Montalbetti Christine 260, 282
Moore Gordon E. 55, 81
Morawe Volker 234
Morgan Harry 15, 95
Munroe Randall 118, 258

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

P

Paik Nam June 27
Parc (Le) Julio 192
Parker Charley 11, 91, 185
Parmentier Michel 72
Peeters Benoît 15, 38, 57, 72, 92, 113, 114, 115, 117, 119, 120, 153, 211, 228, 229, 266, 297
Pelletier Jérôme 130, 237, 317, 324, 325, 326
Philipponneau Olivier 116, 133
Picasso Pablo 48
Pignier Nicole 156, 160, 161, 162, 165, 185, 300, 303, 312, 318
Platon 272, 273
Pollock Jackson 110
Preteseille Benoît 60, 62, 63, 65, 67, 68, 70, 84, 115, 132, 209, 284

Q

Queneau Raymond 56, 79, 82, 284

R

Reiff Tilman 234
Ricoeur Paul 259
Rosand David 348, 349
Rosselli Matteo 130
Roubaud Jacques 75, 79, 337
Rouyer Philippe 222
Ryan Maris-Laure 178, 179, 180, 214, 240, 274

S

Saint-Phalle (De) Niki 47
Saturnome 242, 345
Schaeffer Jean-Marie 193, 226
Schuiten François 92, 228, 229, 266
Schwartz Barthélémy 298, 299, 301
Shaw Jeffrey 164, 312
Shiga Jason 133
Soto Jesus Rafael 310, 311, 319
Souriau Étienne 25, 26

T

Therrien Carl 219, 220, 222
Titien (Tiziano Vecelli, dit le) 317, 348
Toffe 11
Töpffer Rodolphe 15
Toroni Niele 72
Toulouse Ivan 25, 46
Triclot Mathieu 225, 226, 233, 234, 238, 239
Trondheim Lewis 33, 34, 69, 191, 204

V

Varini Felice 130
Vivès Bastien 111
Vuillemin Stephen 107

W

Waliczky Tamás 51, 52, 53, 85
Wandrille 35, 37, 38, 40, 41, 42, 45, 48, 85
Ware Chris 100
Weissberg Jean-Louis 21, 177, 182, 183, 237, 247, 266, 270, 291, 300, 311, 320, 325, 326, 327, 332, 333, 358, 365, 366
354

Z

Zimmermann Eric 170
Živadinović Stefan 124, 125, 309, 310, 311
Zviane 106, 107, 108, 190, 192

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Bibliographie thématique

1. Références théoriques

1.1. Histoire et théories des arts et des médias, philosophie et généralités

Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif?, Paris, Payot & Rivages, 2007.*
Arnal André-Pierre (dir.), *Les années Supports surfaces dans les collections du Centre Georges Pompidou* (catalogue d'exposition), Paris, Galerie nationale du jeu de paume / Centre Georges Pompidou, 1998.
Berthou Benoît, *Règles et jeux dans les pratiques artistiques du XXè siècle*, thèse de doctorat, Université Paris 10 Nanterre, Paris, 2004.
Borillo Mario et Sauvageot Anne (dirs.), *Les cinq sens de la création: art, technologie et sensorialité*, Seyssel, Champ Vallon, 1996.
Bosseur Jean-yves, « Les interactions musique/arts visuels et les nouvelles technologies. », *in* Jean-Marc Lachaud et Olivier Lussac (dirs.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007, pp. 31- 44.
Bosseur Jean-Yves, *Vocabulaire des arts plastiques du XXe siècle*, Minerve, 1998.
Bourriaud Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du réel, 1998.
Cauquelin Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Paris, Seuil, 1996.
D'Adamo Daniel, « Le compositeur, maître ou victime de l'outil technologique ? », *in* Thomas Ferenczi (dir.), *L'art au risque de la technique*, Bruxelles, Complexe, 2001, pp. 15- 24.
Dacos Marin et Mounier Pierre, *L'édition électronique*, Paris, la Découverte, 2010.
Dampérat Marie-Hélène, *Supports/Surfaces: 1966-1974*, Saint-Etienne, Publications de l'Université de Saint-Etienne, 2000.
Eco Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris, Editions du Seuil, 1979.
Forest, *Pour un art actuel l'art à l'heure d'internet*, Paris, L'Harmattan, 1998.
Jeanneret Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information?*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2000.
Jenkins Henry, *La culture de la convergence: des médias au transmédia*, Paris, A. Colin, 2013.
Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, les Presses du réel, 2010.
Mèredieu (De) Florence, *Histoire matérielle et immatérielle de l'art moderne & contemporain*, Paris, Larousse, 2008.
Millet Catherine, *L'Art contemporain en France*, Paris, Flammarion, 1998.
Montalbetti Christine, *Gérard Genette une poétique ouverte*, Paris, Bertrand-Lacoste, 1998.
Popper Frank, *Art, action et participation: l'artiste et la créativité aujourd'hui*, Paris, Klincksieck, 1985.
Raffnsøe Sverre, « Qu'est-ce qu'un dispositif? L'analytique sociale de Michel Foucault », *Symposium: Revue canadienne de philosophie continentale*, 2008, vol. 12, n° 1.
Rosand David, *La Trace de l'artiste: Léonard et Titien*, Paris, Gallimard, 1993.
Rowley Neville, *Fra Angelico, peintre de lumière*, Paris, Gallimard, 2011.
Sauvageot Anne, *L'épreuve des sens: de l'action sociale à la réalité virtuelle*, Paris, PUF, 2003.
Souriau Etienne (dir.), *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses universitaires de France, 1990.
Toulouse Ivan (dir.), *Technique et création*, Paris, L'Harmattan, 2012.
Toulouse Ivwwan et Molina Miguel Angel, *Théories de la pratique: ce qu'en disent les artistes*, Paris, L'Harmattan, 2012.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Wiener Norbert, *Cybernétique et société l'usage humain des êtres humains*, Paris, Éditions du Seuil, 2014.

1.2. Bande dessinée et bande dessinée numérique

Badman Derik, « Points de Vue. Narration, focalisation et ocularisation dans les récits en bande dessinée », *Du9, 2010, http://www.du9.org/dossier/points-de-vue/, consulté le 10/10/2013.*
Baudoux Vincent, « Un chat, un roi, des écrans », *9è art*, 2003, vol. 8, janvier 2003, pp. 46- 49.
Baudry Julien, « Répliques : La BD numérique, enjeux et perspectives par Sébastien Naeco », *Du9*, 2011, http://www.du9.org/dossier/points-de-vue/, consulté le 17/08/2014.
Baudry Julien, « Bande dessinée numérique et standard », *Du9*, 2012, http://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-numerique-et-standard/, consulté le 17/08/2014.
Baudry Julien, « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvième Art 2.0*, 2012, http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique72, consulté le 17/08/2014.
Boudissa Magali, *La bande dessinée entre la page et l'écran: étude des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Université Paris 8, 2010
Bi Jessie, Gregg, « Cizo (entretien) », *Du9*, 1998, http://www.du9.org/entretien/cizo28/, consulté le 17/08/2014.
Delporte Julie, *La bédé-réalité : la bande dessinée autobiographique à l'heure des technologies numériques*, mémoire de Master en Histoire de l'Art et Etudes Cinématographiques, Université de Montréal, 2011.
Delporte Julie, « Une analyse du ludique dans la maison close, jeu de rôle, fiction ou reality show? L'auteur de bande dessinée devenu star. », *Comix Club*, janvier 2009, n° 11, pp. 34- 49.
Delporte Julie, « Les images mouvementées de Vincent Giard », *Du9*, 2009, http://du9.org/Images-Mouvementees-de-Vincent, consulté le 17/08/2014.
Eisner Will, *L'art séquentiel*, Paris, Delcourt, 2009.
Falgas Julien, « Thierry Groensteen, Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2 (notes de lecture) », *Questions de communication*, 31 décembre 2012, n° 22, pp. 324- 326.
Falgas Julien, « Raconter à l'ère numérique (4/4): limites des approches théoriques de la BD numérique. », blog de l'auteur, billet du 02/07/2012, http://julien.falgas.fr/post/2012/07/02/Raconter-a-l-ere-numerique-4/4-%3A-limites-des-approches-theoriques-de-la-BD-numerique, consulté le 17/08/2014.
Falgas Julien, « Evolution des terminologies en matière de bande dessinée sur support numérique », blog de l'auteur, billet du 09/12/2012, http://julien.falgas.fr/post/2009/12/09/Terminologies, consulté le 17/08/2014.
Falgas Julien, « Histoire de la bande dessinée en ligne laissée en pâture à ses lecteurs », *Bévue*, 2008, vol. 4, février 2008, pp. 42- 46.
Falgas Julien, *Toile ludique, vers un conte multimédia, v 1.0*, mémoire de Maîtrise d'Arts Plastiques, Université de Metz, 2003.
Fresnault-Deruelle Pierre, *La bande dessinée*, Paris, Armand Colin, 2009.
Fresnault-Deruelle Pierre, Covin Michel et Toussaint Bernard, *La Bande dessinée et son discours*, Paris, EHESS, 1976.
Fresnault-Deruelle Pierre et Samson Jacques (dirs.), *Poétiques de la bande dessinée*, Paris, L'Harmattan, 2007.
Gillet Bénédicte, *La bande-dessinée adaptée en CD-Rom*, dossier de DUESS, Université Paris 13,

circa 1999.
Groensteen Thierry, *Bande dessinée et narration : Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.
Groensteen Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2007.
Groensteen Thierry, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006.
Groensteen Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.
Groensteen Thierry, « Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées) », *Contrebandes*, 1990, n°13-14, pp. 132-165, consultable sur le site de l'auteur: http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10, consulté le 17/08/2014.
Groensteen Thierry, « Du 7è au 9è art: l'inventaire des singularités », *in* Gilles Ciment (dir.), *Cinéma et bande dessinée*, Courbevoie / Condé-sur-Noireau, Corlet-Télérama, 1990, pp. 16- 28.
Groensteen Thierry, « La narration comme supplément. Archéologie des fondations infra-narratives de la bande dessinée. », *in* Thierry Groensteen (dir.)*, Bande dessinée. Récit et modernité.*, Cerisy, Futuropolis/CNBDI, 1988, pp. 45-69.
Groensteen Thierry, « Un premier bouquet de contraintes », *in* OUBAPO. (dir.), *OuPus 1 : janvier 1997*, Paris, L'association, 1997.
Groensteen Thierry et Peeters Benoît, *Töpffer : l'invention de la bande dessinee*, Paris, Hermann, 1994.
Groensteen Thierry, Mercier Jean-Pierre et Terneaux Catherine, *«* L'oubapo » (dossier), *Neuvième Art 2.0*, 2004-2013, http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique62, consulté le 17/08/2014.
Lafargue Jean-Noël, *Entre la plèbe & l'élite: les ambitions contraires de la bande dessinée*, Gap, Atelier Perrousseaux, 2012.
Lafargue Jean-Noël, « Bande dessinée sur ordinateur (1984) », *Le dernier blog, billet du 11/12/2010, http://hyperbate.fr/dernier/?p=14156, consulté le 16/06/2014.*
Lécroart Etienne, « Se compliquer la vie, mode d'emploi », *in Boris Eizykman (dir.), Plates bandes à part: esthétique de la bande dessinée, Bruxelles / Le Kremlin-Bicêtre, la Lettre volée, 2012, pp. 167- 184.*
Maigret Éric et Stefanelli Matteo (dirs.), *La bande dessinée: une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012.
Masson Pierre, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1985.
Maxime, « Comic Composer : Trucs et astuces de la Digi-team », *blog d'EspritBD*, billet du 20/08/2012, http://blog.espritbd.fr/comic-composer-trucs-astuces-digi-team, consulté le 17/08/2014.
Maxime, « Ce que pense la Digi-team de Comic Composer », *blog d'EspritBD*, billet du 14/08/2012, http://blog.espritbd.fr/ce-que-pense-la-digi-team-de-comic-composer, consulté le 17/08/2014.
McCloud Scott, *Faire de la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2007.
McCloud Scott, *L'art invisible*, Paris, Delcourt, 2007.
McCloud Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002.
Meeks Elijah, « Interview with Andrew Hussie, Creator of Homestuck », *Digital Humanities Specialist*, 03/12/2010, https://dhs.stanford.edu/social-media-literacy/interview-with-andrew-hussie-creator-of-homestuck/, consulté le 17/08/2014.
Menu Jean-Christophe, « Bande dessinée, art ou média? », *in* Boris Eizykman (dir.), *Plates bandes à part: esthétique de la bande dessinée*, Bruxelles / Le Kremlin-Bicêtre, La Lettre volée, 2012, pp. 217- 229.
Menu Jean-Christophe, *La bande dessinée et son double : langage et marges de la bande dessinée :*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

perspectives pratiques, théoriques et éditoriales, Paris, Association, 2011.
Menu Jean-Christophe, *Plates-bandes*, Paris, L'Association, 2005.
Menu Jean-Christophe et Schwartz Barthélémy, « Dorénavant, dorénaprès », *in* Jean-Christophe Menu (dir.), *L'éprouvette*, Paris, L'Association, 2006, vol. 2, pp. 351- 362.
Morgan Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Les éditions de l'An 2, 2003.
Naeco Sebastien, *État des lieux de la BD numérique*, Numeriklivres, 2011.
Naeco Sebastien, « La BD numérique est-elle une sous-BD ? Réponse d'Ave!Comics », blog *Le comptoir de la BD*, billet du 29/10/2009, http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/2009/10/29/la-bd-numerique-est-elle-une-sous-bd-reponse-davecomics/, consulté le 17/08/2014.
Oubapo, *OuPus*, tome 1, Paris, L'association, 1997.
Peeters Benoît, *Lire la bande dessinée. Case, planche, récit.*, Paris, Flammarion, 2003.
Peeters Benoît et Schuiten François, *L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, Paris, Autrement, 1996.
Philipponneau Olivier, *La véridique aventure d'un e-mail. Bande dessinée expérimentale.*, dossier de présentation, Paris, ESAG Penninghen, 2004, consultable à cette adresse : http://www.philipponneau.com/illustrateur_freelance/bd_experimentale/making_of_FR.pdf, consulté le 17/08/2014.
Rageul Anthony, « La bande dessinée numérique, si loin et si proche de la bande dessinée. Figures et tensions d'un médium hybride. », *in* Laurent Gerbier et Cécile Boulaire (dirs.), *Hybridations. Les rencontres du texte et de l'image.*, Tours, Presses Universitaires François Rabelais, à paraître en 2014.
Rageul Anthony, « L'œil, la main et l'ordinateur : manipulation et perception dans le récit dessiné interactif », *Au sens figuré : esthésie et bande dessinée, 1er Colloque de Recherche en Arts Séquentiels, Montréal, mai 2013, consultable en ligne : http://colloqueras.wordpress.com/dossier_01/anthony_rageul/, consulté le 17/08/2014.*
Rageul Anthony et Gipo, « 24H DU TURBOMEDIA. S'initier à la bande dessinée numérique lors des 24h de Periscopages et Granspapier. », mai 2011.
Rageul Anthony (alias Tony), « 3» (et son double) », *Du9*, 2011, http://www.du9.org/dossier/3-et-son-double/, consulté le 17/08/2014.
Rageul Anthony, « Le numérique, c'est facile! », *Jade*, 2011, n° 108u, pp. 13- 16.
Rageul Anthony (alias Tony), « Des clics et du sens », *Du9,* 2010, http://www.du9.org/dossier/des-clics-et-du-sens/, consulté le 17/08/2014.
Rageul Anthony (alias Tony), « Pour une bande dessinée interactive », *Du9*, 2010, http://www.du9.org/dossier/pour-une-bande-dessinee/, consulté le 17/08/2014.
Rageul Anthony, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration.*, mémoire de Master en Arts Plastiques, Université Rennes 2, 2009, consultable à cette adresse : http://www.prisedetete.net/fr/memoire.html, consulté le 17/08/2014.
Rosset Christian et Menu Jean-Christophe, *Corr&spondance*, Paris, l'Association, 2009.
Smolderen Thierry, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2009.
Smolderen Thierry, « Coconino World : explorer l'espace des formats BD/I », *9è art*, 2003, vol. 8, janvier 2003, pp. 40- 45.
St-Jacques Marianne, « Iris et Zviane (*L'ostie d'chat*): «Notre but premier dans ce projet, c'est d'avoir du fun» » (entretien), *Actua BD*, 27/03/2011, http://www.actuabd.com/Iris-et-Zviane-L-ostie-d-chat, consulté le 17/08/2014.
Streiff Laurène, *Et la bande dessinée rencontra l'ordinateur : Enjeux des œuvres numériques de*

bande dessinée sur la création artistique, mémoire de Maîtrise des Sciences et des Techniques de Communication, Université d'Avignon, 2001.

1.3. Théories du jeu et du jeu vidéo, game studies

Aarseth Espen, « Computer Game Studies, Year One », *Game Studies, juillet 2001, vol. 1, n° 1, http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html, consulté le 17/08/2014.*
Arsenault Dominic, « En eaux troubles : lumière sur l'immersion. », *La recherche à votre portée, 2006, vol. 16, n° 1, pp. 46- 49.*
Arsenault Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo.*, Mémoire de Maîtrise en Études Cinématographiques, Université de Montréal, 2006.
Caillois Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
Calcagno-Tristant Frédérique, *Le jeu multimédia: un parcours sensible*, Paris, l'Harmattan, 2008.
Eskelinen Markku, « The gaming situation », *Game Studies*, juillet 2001, vol. 1, n° 1, http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/, consulté le 17/08/2014.
Frasca Gonzalo, « Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place », *Level Up*, colloque organisé par DiGRA / Université d'Utrecht, 2003, consultable à http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05163.01125.pdf, consulté l e 17/08/2014.
Frasca Gonzalo, « Simulation versus narrative: Introduction to Ludology », *in* Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dirs.), *The video game theory reader*, Londre/New York, Routledge, 2003.
Frasca Gonzalo, « SIMULATION 101: Simulation versus Representation », *Ludology.org* (site de l'auteur), 2001, http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html, consulté le 17/08/2014.
Frasca Gonzalo, *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative.*, *Ludology.org* (site de l'auteur), 1999, http://www.ludology.org/articles/ludology.htm, consulté le 17/08/2014.
Genvo Sébastien, « Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique: pour une théorie de la jouabilité. », *Revue des sciences sociales*, 2011, n° 45, pp. 68- 77.
Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique: comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2009.
Genvo Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo: approches de l'expression vidéoludique*, Paris, l'Harmattan, 2006.
Genvo Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2003.
Henriot Jacques, *Le jeu*, Paris, Synonyme-S.O.R., 1983.
Huizinga Johan, *Homo ludens: essai sur la fonction social du jeu*, Paris, Gallimard, 1951.
Jenkins Henry, « Le game design: une architecture narrative », *Arcade ! Jeux vidéo ou Pop Art ?*, 2002, http://arcade-expo.fr/?page_id=206, consulté le 17/08/2014.
Juul Jesper, « Games telling stories? », *in* Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of computer game studies*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2005, pp. 219- 226.
Kerbrat Jean-Yves et Forsans Emmanuel, *Manuel d'écriture de jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2005.
Neitzel Britta, « Narrativity in computer games », *in* Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of computer game studies*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2005, pp. 227- 245.
Raessens Joost et Goldstein Jeffrey (dirs.), *Handbook of computer game studies*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2005.
Trémel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*, Paris, Presses

universitaires de France, 2001.
Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Decouverte, 2011.
Triclot Mathieu, « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu : 30 ans de sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot*, 2013, n°1, http://www.sciencesdujeu.org/index.php?id=244, consulté le17/08/2014.

1.4. Littérature et narratologie

Andrews Chris, « L'artificialité relative de la contrainte », *in Carole Bisenius-Penin et André Petitjean (dirs.), 50 ans d'Oulipo, Rennes, Presses universitaires Rennes, 2012, pp. 83- 98.*
Aragon, *Je n'ai jamais appris à écrire ou les incipits, Genève, Editions d'Art Albert Skira, 1969.*
Bénabou Marcel, « Petit complément à l'adresse présidentielle », *in Carole Bisenius-Penin et André Petitjean (dirs.), 50 ans d'Oulipo, Rennes, Presses universitaires Rennes, 2012, pp. 21- 27.*
Berge Claude, « Pour une analyse potentielle de la littérature combinatoire », *in Oulipo (dir.), Oulipo: la litterature potentielle (creations re-creations recreations)., Paris, Gallimard, 1988, pp. 43- 57.*
Bootz Philippe, « Comment c'est comme ça », *in Jan Baetens, Bernardo Schiavetta et David Bellos (dirs.), Le goût de la forme en littérature: écritures et lectures à contraintes : colloque de Cerisy, Paris, Noésis, 2004, pp. 59- 81.*
Brémond Claude, *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.
Eco Umberto, *Lector in fabula, ou la coopération interprétative dans les textes narratifs, Paris, B. Grasset, 1985.*
Gaudreault André, *Du littéraire au filmique: système du récit*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1988.
Gaudreault André et Jost François, *Le récit cinématographique*, Paris, Nathan, 1994.
Genette Gérard, *Discours du récit* (suivi de : *Nouveau discours du récit*), Paris, Seuil, 2007.
Genette Gérard, *Figures I*, Paris, Seuil, 1979.
Genette Gérard, « Formalisme et Langage Poétique », *Comparative Literature*, 1er juillet 1976, vol. 28, no 3, pp. 233- 243.
Genette Gérard, « Frontières du récit », *Communications*, 1966, vol. 8, no 1, pp. 152- 163.
Jakobson Roman, « Linguistique et poétique », *in Essais de linguistique générale*, Paris, Les Editions de Minuit, 1981, pp. 209- 248.
Joubert Jean-Louis, *La poésie*, Paris, Colin, 2002.
Lionnais (Le) François , « Ivresse algologique », *in* Oulipo (dir.), *Oulipo: la litterature potentielle (creations re-creations recreations).*, Paris, Gallimard, 1988, pp. 213- 218.
Lionnais (Le) François, « LA LIPO (Le premier manifeste) », *in* Oulipo (dir.), *Oulipo: la litterature potentielle (creations re-creations recreations).*, Paris, Gallimard, 1988, pp. 15- 18.
Lionnais (Le) François , « Le second manifeste », *in* Oulipo (dir.), *Oulipo: la litterature potentielle (creations re-creations recreations).*, Paris, Gallimard, 1988, pp. 19- 23.
Marchal Hugues, « Narration morte - Stop. Récit suit », *in* Danièle Rivière (dir.), *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, Paris, Ed. Dis voir, 2006, pp. 105- 124.
Masson Alain, *Le récit au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1994.
Montalbetti Christine, « Narrataire et lecteur : deux instances autonomes », *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, 1 janvier 2004, no 11.
Propp Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970.
Reggiani Christelle, *Rhétoriques de la contrainte: Georges Perec-l'OULIPO*, Éd. Interuniversitaires, Saint-Pierre-du-Mont, 1999.

Reuter Yves, *L'analyse du récit*, Armand Colin, 1997.
Rivière Danièle (dir.), *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, Paris, Éd. Dis voir, 2006.
Roubaud Jacques, « Deux principes parfois respectés par les travaux oulipiens », *in* OULIPO (dir.), *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1988, p. 90.
Roubaud Jacques, « La mathématique dans la méthode de Raymond Queneau », *in* OULIPO (dir.), *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1988, pp. 42- 72.
Rouyer Philippe (scén.) et Devillers Jean-Pierre (réal.), *Retour à Mulholland Drive*, 23'52", Studio Canal, 2003.
Therrien Carl, « Le cinéma sous l'empire du jeu », *in* Danièle Rivière (dir.), *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, Paris, Éd. Dis voir, 2006, pp. 93- 104.

1.5. Arts et littérature numériques

NB : Les astérisques signalent un numéro de revue et un ouvrage collectif dont nous ne répertorions pas de manière distincte chacun des articles ou chapitres marquants bien que nous les citions explicitement dans la thèse, et cela en raison de leur nombre.

Angé Caroline, « La quête du sens dans les œuvres interactives. Eléments de réflexion sur la place de l'utilisateur. », *in* Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *H2PTM'03, Hypertextes, hypermédias: créer du sens à l'ère numérique*, Paris, Hermès science : Lavoisier, 2003, pp. 47- 56.
Anis Jacques, *Texte et ordinateur : l'écriture réinventée?*, Paris / Bruxelles, De Boeck Université, 1998.
Archibald Samuel et Gervais Bertrand, « Le récit en jeu: Narrativité et interactivité », *Protée*, 2006, vol. 34, n° 2-3, p. 27.
Balpe Jean-Pierre, *Contextes de l'art numérique*, Paris, Hermès science, 2000.
Balpe Jean-Pierre (dir.), *L'art et le numérique*, Paris, Hermès science, 2000.
Balpe Jean-Pierre, *Hyperdocuments hypertextes hypermedias*, Paris, Eyrolles, 1990.
Balpe Jean-Pierre (dir.), *Action poétique : Alamo: Atelier de littérature assistée (par) mathématique (et) ordinateur*, 1984, n° 95, 1984.
Balpe Jean-Pierre, « Trajectoires : la fiction de la fiction », *Le récit interactif,* colloque organisé par l'ENSAD-ARi / labEi et CIREN (Université Paris 8), Paris, 6 décembre 2000, consultable sur le site du CIREN : http://www.ciren.org/ciren/colloques/061200/balpe-ri.html, consulté le 17/08/2014.
Baratelli Jérôme et Boissier Jean-Louis (dirs.), *Jouable : art, jeu et interactivité*, Geneve, Haute Ecole d'Arts Appliques HES, 2004.
*Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dirs.), *L'image actée : scénarisations numériques : parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris, l'Harmattan, 2006.
Boissier Jean-Louis, *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Genève, Mamco, 2008.
Boissier Jean-Louis, « Figurabilité des relations dans le récit vidéo-interactif », *in* Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *H2PTM'03, Hypertextes, hypermédias: créer du sens à l'ère numérique*, Paris, Hermès science, 2003, pp. 153- 161.
Bootz Philippe, « Les basiques: la littérature numérique », *OLATS*, 2006, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/1_basiquesLN.php, consulté le 15/08/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Bouchardon Serge, « Des figures de manipulation dans la création numérique », *Protée*, 2011, vol. 39, n° 1, pp. 37- 46.
Bouchardon Serge, *Littérature numérique: le récit interactif*, Paris, Hermès Science, 2009.
Bouchardon Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication et langages*, 2008, vol. 155, n° 1, pp. 81- 97.
Bouchardon Serge (dir.), *Un laboratoire de litteratures. Litterature numerique et Internet.*, Paris, Bibliotheque publique d'information Centre Geore Pompidou, 2007.
Bouchardon Serge et Ghitalla Franck, « Récit interactif, sens et réflexivité », *in* Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh, Daniel Lepage et Fabrice Papy (dirs.), *H²PTM'03, Hypertextes, hypermédias, créer du sens à l'ère du numérique*, Hermès Science, 2003, pp. 35- 46.
Braffort Paul, « L'ALAMO en avant « post- » », *Études françaises*, 2000, vol. 36, n° 2, p. 99.
Bret Michel, « Vie artificielle et création artistique. », *in* François Soulages (dir.), *Dialogues sur l'art et la technologie: autour d'Edmond Couchot*, Paris, L'Harmattan, 2001, pp. 37- 48.
Bret Michel, « Méthodes d'optimisation dans la création artistique », *le blog les-algoriste,* 1997, http://les-algoristes.over-blog.com/article-5470510.html, consulté le 14/11/2013.
Bret Michel, *Parcours*, fiche retraçant le parcours de Michel Bret, accessible depuis l'espace consacré à ses cours et travaux hébergé sur le site de l'INREV, Paris 8 : http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/index.htm, consulté le 24/01/2014
Buci-Glucksmann Christine (dir.), *L'art à l'époque du virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2003.
Bureaud Annick, « Les basiques: Art «multimédia» », *OLATS*, 2004, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiquesAM.php, consulté le 17/08/2014.
Bureaud Annick, « Pour une typologie des interfaces artistiques », *OLATS*, 1999, http://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInterfacesArt.php, consulté le 17/08/2014.
Cauquelin Anne (dir.), *Les technimages.*, Paris, J.-M. Place, 1994.
Chik Caroline, *L'mage paradoxale : fixité et mouvement*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2011.
Clément Jean, « Hypertexte et fiction: la question du lien », *in* Christian Vandendorpe et Denis Bachand (dirs.), *Hypertextes - espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, 2003.
Clément Jean, « La littérature au risque du numérique », *Document numérique*, 1 mars 2001, Vol. 5, n° 1, pp. 113- 134.
Clément Jean, « Hypertextes et mondes fictionnels (ou l'avenir de la narration dans le cyberespace) », 1 octobre 2000, consultable sur *@SIC* : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000294, consulté le 17/08/2014.
Clément Jean, « Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », *in* Jean-Pierre Balpe, Imad Saleh et Alain Lelu (dirs.), *H²PTM'95, Hypertextes et hypermédias: réalisations, outils et méthodes*, Paris, Hermès, 1995, pp. 263- 274.
Clément Jean, « *Afternoon, a Story.* Du narratif au poétique dans l'oeuvre hypertextuelle », non daté, http://hypermedia.univ-paris8.fr/jean/articles/Afternoon.htm, consulté le 17/08/2014.
Couchot Edmond, *Des images, du temps et des machines, dans les arts et la communication*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2007.
Couchot Edmond, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998.
Couchot Edmond, « Boites noires », *in* Maria Klonaris et Katerina Thomadaki (dirs.), *Technologies et imaginaires: art cinéma, art vidéo, art ordinateur*, Paris, Dis voir, 1990, pp. 48- 59.
Couchot Edmond, « Médias et immédias. », *in* Robert Allezaud (dir.), *Art et Communication*, Paris, Osiris, 1986, pp. 101- 106.
Couchot Edmond et Hillaire Norbert, *L'art numérique : comment la technologie vient au monde*

de l'art, Paris, Flammarion, 2003.
Dall'Armellina Luc, *Des champs du signe [du design hypermedia à une écologie de l'écran]*, thèse de doctorat, Université Paris 8, 2003.
Dall'Armellina Luc, « Support fluide - espace virtuel: l'écran agi. Autour de dispositifs texte image en mouvement », site de l'auteur, 2000, http://lucdall.free.fr/publicat/ecagi.pdf, consulté le 17/08/2014.
Dall'Armellina Luc, « Signes e-mouvants: images actées en hypertextes narratifs », 2000, consultable en ligne : http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/23-02-00/actimg-l.pdf, consulté le 17/08/2014.
Duguet Anne-Marie, « A propos de quelques implications artistiques de l'interactivité », *in* Maria Klonaris et Katerina Thomadaki (dirs.), *Mutations de l'image: art cinéma/vidéo/ordinateur*, Paris, ASTARTI pour l'art audiovisuel, 1994, pp. 44- 51.
Fourmentraux, *L'oeuvre virale. Net art et culture hacker.*, Bruxelles, Lettre Volée Editions, 2012.
Fourmentraux Jean-Paul, « L'épreuve des interfaces: sociologie des arts média », *in* Imad Saleh et Djeff Regottaz (dirs.), *Interfaces numériques*, Paris, Lavoisier, 2007, pp. 19- 35.
Fourmentraux Jean-Paul, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005.
Gervais Bertrand et Saemmer Alexandra, « Présentation : Esthétiques numériques. Textes, structures, figures », *Protée*, 2011, vol. 39, n° 1, p. 5.
Guelton Bernard (dir.), *Les arts visuels, le web et la fiction*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2009.
*Hillaire Norbert et Jaffrenou Michel (dirs.), *Art Press Spécial. Nouvelles technologies: un art sans modèle?*, Hors série n° 12, 1991.
Holtz-Bonneau Françoise, *Création infographique: les enjeux informatiques du visuel*, Paris, Addison-Wesley France, 1994.
Kisseleva Olga, « De « DG-Cabin » au « Centre d'art fitness »: des interfaces intelligentes au service des installations humanistes », *in* Imad Saleh et Djeff Regottaz (dirs.), *Interfaces numériques*, Paris, Lavoisier, 2007, pp. 153- 166.
Lachaud Jean-Marc et Lussac Olivier (dirs.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007.
Levy Pierre, *De la programmation considérée comme un des Beaux-Arts.*, Paris, La Découverte, 1992.
Mallender Ariane, *Écrire pour le multimédia*, Paris, Dunod, 1999.
Marchetti Luca et Quinz Emanuele (dirs.), « Les basiques: le design d'interaction », *OLATS,* 2013, http://www.olats.org/livresetudes/basiques/designinteraction/basiquesDI.php, consulté le 17/082014.
Maza Monique, « Web art fiction, communication. Dé_dalle, web-frictions entres réels et fictions », *in Bernard Guelton (dir.), Les arts visuels, le web et la fiction, Paris, Publications de la Sorbonne, 2009, pp. 103- 111.*
Mèredieu (De) Florence, *Arts et nouvelles technologies: art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse, 2003.
Mèredieu (De) Florence, « Virtualité et membre fantôme: un nouveau registre pour le sens », *in* Odile Blin et Jacques Sauvageot (dirs.), *Images numériques, l'aventure du regard*, Rennes, ERBA / Station Arts Electroniques - Université Rennes 2, 1996, pp. 80- 89.
Paul Christiane, *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2004.
Pelletier Jérôme, « Agir dans une image », *in* Bernard Guelton (dir.), *Les arts visuels, le web et la fiction*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2009.
Pignier Nicole et Drouillat Benoît, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Paris,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Hermès science, 2008.
Ryan Marie-Laure, « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, 2007, n° 9, pp. 15- 34.
Ryan Marie-Laure, *Avatars of story*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006.
Ryan Marie-Laure, « Beyond Myth and Metaphor - The Case of Narrative in Digital Media », *Game Studies*, juillet 2001, vol. 1, n° 1, http://www.gamestudies.org/0101/ryan/, consulté le 17/08/2014.
Saleh Imad et Regottaz Djeff (dirs.), *Interfaces numériques*, Paris, Lavoisier, 2007.
Sense Xavier, « Le livre interactif comme espace monté », *in* Alain Milon et Marc Perelman (dirs.), *Le livre et ses espaces*, Saint-Cloud (Hauts-de-Seine), Presses universitaires de Paris 10, 2007.
Thély Nicolas, Pasquier Dominique et Sauzedde Stéphane, *Basse def: partage de données*, Dijon, Les Presses du réel, 2007.
Weissberg Jean-Louis, « Entre production et réception: l'hypermédiation, une mutation des savoirs symboliques », *in* Jean-Pierre Balpe, Stéphane Natkin et Alain Lelu (dirs.), *Hypertextes, hypermédias et internet: H2PTM'99 réalisations, outils et méthodes*, Paris, Hermès science, 1999, pp. 185- 197.
Weissberg Jean-Louis, *Présences à distance*, Paris, Montréal, L'Harmattan, 1999.
Weissberg Jean-Louis, « Les images-objets virtuels: regard, présence et perception », *in* Odile Blin et Jacques Sauvageot (dirs.), *Images numériques, l'aventure du regard*, Rennes, ERBA / Station Arts Electroniques - Université Rennes 2, 1996, pp. 72- 79.

2. Corpus d'œuvres

*NB : **Nous ne répertorions pas les bandes dessinées numériques**, dont le corpus est présenté de manière détaillée et argumentée en annexe.*

2.1. Bandes dessinées

Baraou Anne et Chalmeau Corinne, *Après tout tant pis (BD-Dés)*, Hors Gabarit, 1991.
Boucher (Le) Timothé, *Les Vestiaires, Antony, La Boîte à Bulles, 2014.*

Bravo Émile, *Une épatante aventure de Jules, tome 1 : L'imparfait du futur, Paris, Dargaud, 1999.*
Chauvel Alex, *Alcide*, Angoulême, Polystyrène, 2011.
Fred, *Philémon*, tome 6 : *Simbabbad de Batbad*, Paris, Dargaud, 1974.
Gerbaud Philippe et Toffe, « Et Dieu naquit la femme », *Zoulou*, 1984, n°1, pagination inconnue.
Jacamon Luc et Matz, *Le Tueur, tome 1 : Long feu, Paris / Tournai, Casterman, 1998.*
Lécroart Étienne, *Cercle vicieux, Paris, L'Association, 2000.*
Lécroart Étienne, *Le cycle, Paris, L'Association, 2003.*
Lécroart Étienne, *L'élite à la portée de tous, Paris, L'Association, 2005.*
Mars (De) LL et Preteseille Benoît, *Carré carré carré carré*, Angoulême, Polystyrène, 2013.
Mathieu Marc-Antoine, *3 secondes*, Paris, Delcourt, 2011.
Mathieu Marc-Antoine, *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, tome 3 : *Le processus*, Paris, Delcourt, 1999.
Mathieu Marc-Antoine, *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*, tome 1 : *L'origine*, Paris, Delcourt, 1990.

Oubapo, *Oupus*, tome 2, Paris, L'Association, 2003.
Oubapo, *Oupus*, tome 3, Paris, L'Association, 2000.
Philipponneau Olivier, *La véridique aventure d'un e-mail*, auto-édité, Paris, 2004.
Rageul Anthony (alias Tony), *Le pays du silence*, Ernée, L'Egouttoir, 2011, version non corrigée consultable en ligne sur *Grandpapier* : http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h-2010-1303, consulté le 17/08/2014.
Rageul Anthony (alias Tony), « L'amour va / L'amour vache / Du dérapage / Du dérapage dans la grotte », *Bévue, décembre 2008, n° 6, pp. 32-35.*
Rageul Anthony (alias Tony), *Prise de tête (version papier), 2008, consultable sur Webcomics.fr :* http://logos.webcomics.fr/page/prise-de-t%C3%AAte-1-4#page, consulté le 17/08/2014.
Sfar Joann et Munuera José Luis, *Merlin, tome 3 : Merlin va à la plage, Paris, Dargaud, 2000.*
Shiga Jason, *Vanille ou chocolat?*, Paris, Cambourakis, 2012.

2.2. Littérature et arts numériques, jeux vidéos

Alinéaire (collectif), *Everyday I'm Working*, jeu vidéo, 2013, téléchargement : http://www.alineaire.fr/wordpress/?p=461, consulté le 14/08/2014.
Balpe Jean-Pierre et Chevalier Miguel, *Herbarius 2059*, installation interactive, 2009.
Bilous Serge, Lagny Fabien et Piacenza Bruno, *18:39*, CD-Rom, Paris, Flammarion, 1997.
Blein Benoît et Anonymes.net (collectif), *Anonymes.net, v.1*., Net Art, http://anonymes.net/anonymes.html, date inconnue.
Boissier Jean-Louis, *Flora Petrinsularis*, installation interactive,1993.
Boissier Jean-Louis, *Globus Oculi*, installation interactive, 1992.
Bootz Philippe, *L'e rabot poète*, poème interactif, http://epoetry.paragraphe.info/artists/oeuvres/bootz/rabot.htm, consulté le 01/04/2014.
Bootz Philippe, *Petite brosse à dépoussiérer la fiction*, poème interactif, 2005, http://www.bootz.fr/brosse/, consulté le 01/04/2014.
Bootz Philippe et Frémiot Marcel, *Les amis sur le seuil*, poème interactif, *in bleuOrange*, n°4, date inconnue, Montréal, Figura/NT2/uqam, http://revuebleuorange.org/bleuorange/04/bootz/, consulté le 17/08/2014.
Bouchardon Serge et Volckaert Vincent, *Déprise*, littérature en Flash, 2010, http://lossofgrasp.com/, consulté le 17/08/2014.
Boutiny (De) Lucie, *NON-roman*, roman pour navigateur, 1997, aujourd'hui indisponible.
Bruno Christophe, *The Google Adwords happening*, performance sur le réseau, 2002, documentation en ligne: http://www.iterature.com/adwords/, consulté le 01/04/2014.
Couchot Edmond et Bret Michel, *Le pissenlit*, installation interactive, 1990.
Couchot Edmond et Bret Michel, *La plume*, installation interactive,1988.
Drahos Tom, *Les fleurs du mal*, CD-Rom, 1999.
Hegedüs Agnes, *The Fruit Machine*, installation interactive, 1991.
Lewis Jason, *Nine*, poème en Flash, 2003, http://www.poemsthatgo.com/gallery/fall2003/nine/nine.htm, consulté le 17/08/2014.
Lialina Olia, *My boyfriend came back from the war*, Net Art, 1996, http://www.teleportacia.org/war/war.html, consulté le 17/08/2014.
Lucas Jesse, *Difluxe*, installation interactive, 2012.
Mateas Michael et Stern Andrew, *Façade*, œuvre procédurale, 2005-2012, télécharge ment:http://www.interactivestory.net/, consulté le 17/08/2014.

Maza Monique, *Dé-dalle*, œuvre en Flash, 2005, http://m.maza.pagesperso-orange.fr/, consulté le 01/04/2014.
Morave Volker et Reiff Tilman, *Painstation*, installation interactive sous forme de borne d'arcade, 2001, aujourd'hui intitulée : *No pain no game*.
Potvin Julie, *Perte de temps*, animation Flash, 2003, http://www.perte-de-temps.com/, consulté le 17/08/2014, d'après Charles Baudelaire, *L'horloge*.
Shaw Jeffrey, *The Legible city*, installation interactive, 1989.
Shaw Jeffrey, Hegedüs Agnes et Lintermann Bernd, *ReConFIGURING the CAVE*, installation interactive, 2001.
Shaw Jeffrey, Hegedüs Agnes et Lintermann Bernd, *ConFIGURING the CAVE*, installation interactive, 1996.
Waliczky Tamás, *The Garden (21st Century Amateur Film)*, film d'animation 3D, 4'27», 1992.
Waliczky Tamás, *The Way,* film d'animation 3D, 2'41», 1994.
-
Projet Net Art du collectif Anonymes.net : www.anonymes.net/
Site du collectif Jodi : www.jodi.org
Site de Eric Johansson : http://erikjohanssonphoto.com/
Site de Jamie Beck et Kevin Burg : http://cinemagraphs.com/

2.3. Autres œuvres citées et expositions

Fra Angelico (Guido di Pietro, dit), fresque du couvent de San Marco, 1436-1445, Florence.
Hans Holbein Le Jeune, *Les Ambassadeurs*, 1533, huile sur bois, 207x209,5cm, National Gallery, Londres.
Rageul Anthony (alias Tony), *Ma visite à la Maison de Santé*, 2012, impressions numériques contrecollées sur panneaux Dibon et installées in situ, Maison médicale, Val d'Izé.
Rosselli Matteo, *Le christ & Marie-Madeleine, san Francesco & sta Chiara, XVII*è, huile sur bois, dimensions inconnues, Musée Épiscopal, San Gimignano.
Soto Jesús Rafael, *Les pénétrables*, série d'installations, années 1970.
-
Mouvement lumière participation. Grav 1960-1968., rétrospective des travaux du GRAV, Rennes, Musée des Beaux-Arts / Galerie Art & Essai (Université Rennes 2), 18/05 au 22/09/2013, commissariat : Anne Dary, Marion Hohlfeldt, Laurence Imbernon.
Oubapo, exposition à la Galerie Anne Barrault, Paris, 24/04 au 31/05/2003, avec : François Ayroles, Anne Baraou, Jochen Gerner, Killofer, étienne Lécroart, Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim.

2.4. Programmes et applications de création

Anyflo, Michel Bret, logiciel d'animation 3D temps réel, 1985-2014, documentation : http://www-inrev.univ-paris8.fr/extras/Michel-Bret/cours/env/help_anyflo.htm, consulté le 17/08/2014.
ComicComposer, Aquafadas, « dynamisation » de bande dessinée pour lecture sur appareils mobiles, documentation : http://www.aquafadas.com/en/digital-publishing/comiccomposer/, consulté le 17/08/2014.
Deepcomix, Deep Apps Ltd., système permettant des jeux de parallaxe sur tablette tactile, documentation : http://www.deepcomix.com/, consulté le 17/08/2014.

Parallax scrolling storytelling framework, Stefan Živadinović, framework Javascript pour création de jeux de parallaxe, documentation : http://www.creativebloq.com/javascript/building-parallax-scrolling-storytelling-framework-8112838, consulté le 17/08/2014.
Tarquin Engine, Daniel Merlin Goodbrey, application en Flash associant « toile infinie » et système de zoom, 2005, documentation : http://www.webcomicsnation.com/tarquin/, consulté le 17/08/2014.
Tiny Shaker, Julien Falgas, outil pour création de Turbomédia, 2011, documentation : http://julien.falgas.fr/tinyshaker/, consulté le 17/08/2014.
Scroll programmé, Galax et Ægir, script pour bande dessinée sous forme de « scroll programmé », 2013, documentation sur le blog de Galax, billet du 25/09/2013, http://www.galax-bd.fr/bd-numerique-et-scroll-programme-suite/, consulté le 17/08/2014.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Table des matières

Merci à... 5

Sommaire 7

INTRODUCTION 9

PARTIE I : L'OUTIL NUMÉRIQUE ET L'ENGENDREMENT DES FORMES 23

L'outil informatique et la contrainte de création 25

1. Outils limités, outils déjoués 25

1.1. Transgresser l'outil 28
1.1.1. ComicComposer : une application fermée 28
1.1.2. ComicComposer déjoué par la « Digi-Team » 35
1.1.2.1. Exemples de Soir de chien et Duel au chato 35
1.1.2.2. Les impensés de ComicComposer 38

1.2. « Utilisation productrice » et « utilisation rhétorique » 42
1.2.1. Procédures de transgression 42
1.2.2. Les conventions comme limites conceptuelles 49
1.2.2.1. Enjeu culturel et critique : une pratique critique de l'outil 49
1.2.2.2. Enjeu artistique : un cadre contraignant 53

2. La contrainte comme stratégie 59

2.1. Quelques tentatives de systématiser de la contrainte de l'outil 59
2.1.1. Atelier numérique à Pierre Feuille Ciseaux #3 59
2.1.1.1. Contexte 59
2.1.1.2. Exercices 63
2.1.2. Une approche pédagogique par la contrainte 65
2.1.2.1. Exemple de « Un strip, un clic » 65
2.1.2.2. Exemple de Cache-cache 68

2.2. Intérêt de la stratégie de la contrainte 70
2.2.1. La contrainte comme moyen de renouveler les formes 70
2.2.1.1. Pourquoi les artistes font-ils appel à la contrainte ? 70
2.2.1.2. Comment opère la contrainte ? 75
2.2.2. La bande dessinée numérique est-elle une bande dessinée potentielle ? 79
2.2.2.1. Démarche de l'exploration systématique 79
2.2.2.2. Un miroir tendu à la bande dessinée 82

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

De la page au dispositif : une relecture du « système de la bande dessinée » 85

1. TEMPS : Au-delà du modèle linéaire-tabulaire 90

1.1. Temporalités du surgissement permanent : de la « coexistence in praesentia » à la « coexistence in suspensio » 90
1.1.1. Succession des pages 90
1.1.1.1. « La nature amnésique de l'écran » 90
1.1.1.2. Réévaluation de la notion de « tressage » 92
1.1.2. Successivité des cases : la linéarité au premier plan 94
1.1.3. Surgissement par fragment : un modèle inédit 96
1.1.3.1. Le Turbomédia 96
1.1.3.2. Exemple de La Justice est bovine 99

1.2. Temporalités de l'audiovisuel : la bandes dessinée comme objet multimédia 100
1.2.1. Figures hybrides 100
1.2.2. La bande dessinée comme partie 101
1.2.3. La bande dessinée comme tout 103
1.2.3.1. Concurrence entre temporalité lectorielle et temporalité audiovisuelle 103
1.2.3.2. Exemple des « images mouvementées » 106

2. ESPACE : Au-delà de l' « hypercadre » 109

2.1. L'écran comme fenêtre : de l' « hypercadre » à l'espace à parcourir 109
2.1.1. La « toile infinie » 109
2.1.1.1. Présentation d'exemples 109
2.1.1.2. Espace dilatant 112
2.1.2. Hors-champ et « péri-champ » 118

2.2. L'écran comme boîte : de l'espace plan à l'espace à pénétrer 123
2.2.1. L'épaisseur de la planche 123
2.2.1.1. Exemple d'un chapitre de Prise de tête 123
2.2.1.2. Exemple de Hobo Lobo of Hamelin 124
2.2.2. Sous la surface 125
2.2.3. Espaces à pénétrer 127

3. DISPOSITIF : Au-delà de la barrière de l'écran 129

3.1. Dispositifs exploratoires 129
3.1.1. Le mode exploratoire 129
3.1.2. Choix du point de vue 129
3.1.2.1. Exemple de Hobo Lobo of Hamelin 129
3.1.2.2. Immersion dans un monde en trois dimensions 131
3.1.3. Choix du parcours 132

3.2. Dispositifs manipulables 134
3.2.1. Image manipulable 134
3.2.2. Bande dessinée à compléter 136

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.2.3. Bande dessinée générée par ordinateur 137

3.3. Dispositifs collaboratifs 138

Conclusion de la première partie 141

Partie 2 : Le récit dessiné à l'épreuve de l'interactivité 145

Écrire le récit dessiné interactif 147

1. Écrire l'interface 149

1.1. Quelques cas pratiques de confrontation à la question de l'interface 149
1.1.1. Écrire *dans* l'interface : *La justice est bovine* 150
1.1.2. Écrire *avec* l'interface 152
1.1.2.1. houla-c-est-quoi-ce-site *: instauration d'un dialogue avec l'interface* 152
1.1.2.2. Cache-cache *: appropriation de l'interface conventionnell*e 155
1.1.3. Écrire l'interface : Romuald et le tortionnaire 156

1.2. Des interfaces 159
1.2.1. Rôle et nature des interfaces 159
1.2.1.1. Un rôle non-utilitaire 159
1.2.1.2. Particularités des « interfaces artistiques » 162
1.2.2. Composition des interfaces 165

2. Écrire l'interactivité 168

2.1. Des interactivités 169
2.1.1. Qualifier l'interactivité : interactivité endogène et interactivité exogène 169
2.1.2. Mesurer l'implication du lecteur : interactivité ajoutée et interactivité intégrée 172

2.2. Une grille croisée 174
2.2.1. Quatre types d'interactivité 174
2.2.2. Du lecteur au « lectacteur » 176

3. Écrire l'image 178

3.1. Redéfinition de l'image 178
3.1.1. L'image comme interface 178
3.1.2. L'image « jouable » 181

3.2. Le récit dessiné et l'image « jouable » 184
3.2.1. Une image comportant différents états 184
3.2.1.1. L'affleurement dans Romuald et le tortionnaire 184
3.2.1.2. La narration vectorisée dans les trois dimensions 186
3.2.2. Activation et mouvement 189

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.2.3. Fixité et mouvement 190
3.2.3.1. Fragilité de l'image 190
3.2.3.2. Une image d'une nouvelle nature : l'image « fixe-animée » 193

Le jeu, un moyen de contrôle du lecteur 197

1. Le récit dessiné comme dispositif réglé 199

1.1. Le jeu dans *Prise de tête* 199
1.1.1. Lecture critique de *Prise de tête* par Thierry Groensteen 199
1.1.2. Discussion 201
1.1.2.1. Aspect méthodologique 201
1.1.2.2. Autocritique de Prise de tête*, vers des restrictions mais une radicalité accrue pour* Romuald et le tortionnaire 202
1.1.3. L'expérience de la lectacture 204

1.2. Manifestation des règles dans le récit dessiné interactif 206
1.2.1. Nature de la règle 206
1.2.1.1. Le non-respect de la règle 206
1.2.1.2. Peut-on tricher dans un récit interactif ? 208
1.2.1.3. Mode d'emploi ou règles du jeu ? 210
1.2.2. Gameplay 213

2. Le *gameplay* du récit interactif : une double dialectique 215

2.1. Interprétation/ouverture 216
2.1.1. Retour sur « l'œuvre ouverte » 216
2.1.2. Retour à Mulholland Drive 219
2.1.2.1. Dispositif spectatoriel traditionnel : l'œuvre soumise à la pluralité d'interprétations 219
2.1.2.2. Dispositif spectatoriel « ludique » : l'œuvre soumise à l'ouverture 223

2.2. Liberté/contrôle 225
2.2.1. L'illusion interactive 225
2.2.2. Concevoir un dispositif interactif : une écriture par soustraction 228
2.2.3. L'interactivité ou l'assujettissement du spectateur 232
2.2.3.1. Le spectateur soumis 232
2.2.3.2. Le tricheur émancipé 234

3. À quoi joue le lecteur ? 236

3.1. Le récit comme terrain de jeu 237
3.1.1. Jouer dans la diégèse 237
3.1.2. Articulation du rôle du lectacteur dans le récit interactif 239
3.1.2.1. Exemple de Façade : cas limite d'une grande illusion de liberté 239
3.1.2.2. Prise en charge du lectacteur dans la bande dessinée numérique 241

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.2. Le récit comme jouet 243
3.2.1. Jouer sur l'histoire et la structure narrative 243
3.2.2. Jouer avec le dispositif de réception 245

Conclusion de la deuxième partie 249

Partie III : Le récit dessiné interactif entre narration et poésie 253

Propositions pour une approche narratologique de la bande dessinée numérique 255

1. Narratologie de la bande dessinée 257

2. Remise en cause des instances narratives traditionnelles 262

2.1. Le problème du narrateur 262
2.1.1. Facebook Strip n°2 : un exemple de double perspective narrative 262
2.1.2. L'hypothèse du co-narrateur 267
2.1.2.1. *Une narration du conflit* 267
2.1.2.2. Fictionnalisation du conflit entre l'auteur et le lectacteur 269
2.1.3. L'hypothèse de l'arbitre 269
2.1.3.1. Question de la prise en charge du lectacteur dans la narration 269
2.1.3.2. Le gameplay *producteur de récit : l'exemple du jeu vidéo* 271
2.1.3.3. Le « narrateur-arbitre » 275

2.2. Le problème du narrataire 279
2.2.1. La présence théorique du narrataire 279
2.2.2. À la charnière de la diégèse et du monde réel : le lectacteur idéal 281

3. La discontinuité et ses conséquences 283

3.1. Récit délinéarisé 283
3.1.1. Parcours multiples 283
3.1.2. Une cohérence non exclusivement temporelle 285
3.1.3. Une esthétique de la modularité 287
3.1.3.1. Le module dans le processus de création 287
3.1.3.2. Le module comme nouvelle unité signifiante 288

3.2. Décrochages 291

3.3. La planche et la discontinuité 293
3.3.1. Discontinuité et globalité 293
3.3.1.1. Discontinuité interne à l'image 293
3.3.1.2. Appréhension de la planche comme globalité 295
3.3.2. Infra-narrativité 298
3.3.3. Extensions de la notion d'infra-narrativité 301

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.3.3.1. Vers une bande dessinée numérique « plastico-poétique » 301
3.3.3.2. Dans la relation interactive du lectateur à l'œuvre 302

Poésie, ou l'émergence du sens dans l'exhibition de la matérialité du dispositif ... 305

1. Engagement physique du lectacteur ... 308

1.1. Le ressenti physique ... 308
1.1.1. Le ressenti physique dans Hobo Lobo of Hamelin 308
1.1.2. La médiation de l'interface matérielle 310

1.2. Du geste à la manipulation ... 311
1.2.1. Le geste 311
1.2.1.1. Les mains qui dansent 312
1.2.1.2. Violence et sensualité 314
1.2.1.3. Le geste programmé / le geste contrarié 318
1.2.2. Le geste diégétisé : la manipulation comme figure 320

2. Mise en scène du lectacteur ... 323

2.1. La présence du lectacteur : incertitudes ... 323
2.1.1. Étude d'un cas d'absence d'incarnation dans l'image 323
2.1.2. La présence dans l'œuvre comme construction imaginaire 324

2.2. Entre présence et mise à distance, la position médiane du lectacteur ... 325
2.2.1. La notion de « corps imaginaire acté » 325
2.2.2. L'ajustement permanent comme régime de réception 326

2.3. Phénomène de reflexivité du lectacteur ... 328
2.3.1. Le lectacteur comme matériau 328
2.3.1.1. Du lectacteur modélisé au lectacteur modelé 328
2.3.1.2. Une rencontre : le lectacteur face à l'altérité 330
2.3.2. Le lectacteur en surplomb du dispositif 332
2.3.2.1. Réflexivité topographique 332
2.3.2.2. Le tressage du récit dessiné interactif 333

3. Mise en scène de l'outil ... 335

3.1. Liens entre pratique critique et mise en avant de l'outil ... 335
3.1.1. Révéler l'artificialité et la matérialité du dispositif 335
3.1.1.1. Transgression de l'outil et de ses conventions 335
3.1.1.2. La méthode de création révélée 336
3.1.2. Opacité et transparence : deux notions paradoxales 338
3.1.2.1. Turbomédia : une tentative d'effacement de la technique 338
3.1.2.2. Fausse transparence : le mythe de l'intuitivité 339
3.1.2.3. Fausse opacité : le spectacteur confronté aux rouages du dispositif 340

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

3.2. Procédures de réflexivité de l'outil dans le récit dessiné interactif 341
3.2.1. La réflexivité dans la bande dessinée 341
3.2.2. Lecture du Blog girly de Moon 342
3.2.2.1. Mise en scène des codes du blog-bd 342
3.2.2.2. Une réflexivité non intentionnelle : exemple de la « figure de l'épaisseur de la planche » 345
3.2.3. Nature réflexive de l'outil numérique : traces de l'outil *versus* expérience de l'outil 347

3.3. La matérialité du langage informatique 350
3.3.1. Le langage informatique comme outil et comme matériau 350
3.3.2. Retour sur *Cache-cache* : hommage au langage informatique 351

Conclusion de la troisième partie 357

Conclusion générale 361

Lexique 371

Index des noms cités 385

Bibliographie thématique 389

1. Références théoriques 389

1.1. Histoire et théories des arts et des médias, philosophie et généralités 389

1.2. Bande dessinée et bande dessinée numérique 390

1.3. Théories du jeu et du jeu vidéo, game studies 393

1.4. Littérature et narratologie 394

1.5. Arts et littérature numériques 395

2. Corpus d'œuvres 398

2.1. Bandes dessinées 398

2.2. Littérature et arts numériques, jeux vidéos 399

2.3. Autres œuvres citées et expositions 400

2.4. Programmes de création 400

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

..... ANNEXE 411

Présentation argumentée du corpus de bandes dessinées numériques 413

1. Argumentaire 413

2. Formats génériques 415

3. Hébergement et revues 418

4. Œuvres 419

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Annexe

Présentation argumentée du corpus de bandes dessinées numériques

1. Argumentaire

Nous détaillons ici le corpus de bandes dessinées numériques que nous avons constitué au départ de nos recherches, et qui nous a permis d'établir notre classification des figures de la bande dessinée numérique, puis tout le reste de nos travaux. En ce qui concerne les conditions et les critères d'établissement de ce corpus, nous renvoyons notre lecteur à l'introduction du chapitre « De la page au dispositif : une relecture du "système de la bande dessinée" » de cette thèse. Nous rappellerons simplement ici la raison principale de nos choix : la diversité des formes. En effet, notre objectif, pour ce chapitre de la thèse comme pour nos autres développements, était de pouvoir étudier notre objet dans toutes ses formes, dans toute sa variété, en somme, d'avoir sur lui une vision panoptique. Cela ne signifie aucunement que nous avons visé l'exhaustivité. Aussi, notre lecteur ne s'étonnera pas de deux éléments pouvant apparaître comme problématique dans ce corpus, et que nous avons déjà abordés dans la thèse, mais auxquels nous souhaitons apporter, brièvement, un autre éclairage.

Le premier est l'écart délibéré que nous prenons par rapport aux enjeux habituellement commentés de certains dispositifs que nous recensons. En effet, nous érigeons en items remarquables des œuvres dont les dispositifs ne font absolument pas « école », dont les modes de réception sont bien loin des quelques formats, sinon standards, en tout cas assez largement entrés dans les usages des auteurs, éditeurs et lecteurs. En visant la variété la plus large, nous avons atteint la rareté, la marginalité, l'expérimentation et les pratiques amateures. Nous l'avons déjà justifié dans la thèse, mais peut-être n'avons pas précisé ceci : ce corpus large mais aux contours irréguliers n'a pas eu pour seul objectif d'englober le plus largement possible « ce qui se faisait » en terme de bande dessinée numérique, mais de déterminer « ce qui *pouvait* se faire ». Ce corpus comprend de nombreuses *perles* dont le caractère expérimental n'est jamais camouflé. Elles sont d'ailleurs souvent des exceptions dans la pratique de leur auteur, des idées qui ont soudain fusé et qui ont, tant bien que mal, pris forme. Ce sont des pièces qui, dans toute leurs maladresse ou limitations techniques, nous autorisent à imaginer des façons inédites de raconter avec les « codes » de la bande dessinée et les outils numériques. Des *perles* qui sont autant de tentatives, pas toujours très abouties, mais qui offrent de les attraper au rebond et d'en explorer le potentiel.

Le second élément problématique, lié au premier, réside dans la sélection opérée. Notre lecteur pourra s'étonner de ne pas voir apparaître certains noms, ou de les voir apparaître pour des réalisations considérées comme mineures dans leur pratique. Par exemple, Boulet n'apparaît pas dans ce corpus

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

pour l'ensemble de son blog, qui a fait sa notoriété, mais pour une page en particulier publiée sur ce blog. En cherchant la plus grande variété, et, cela va de pair, la plus grande originalité des formes, nous avons exclu tout critère de « reconnaissance » ou d'importance de telle ou telle œuvre ou tel ou tel artiste, auprès du public ou des institutions, y compris des chercheurs. Bien sûr, si nous avons sélectionné les œuvres aux formes « originales », cela suppose qu'elles manifestaient un certain écart par rapport à une norme. Cela aussi nous l'avons abordé dans la thèse. Il faut préciser néanmoins que nous n'avons pas exclu les formes relevant de la « norme », simplement nous n'en avons pas toujours retenu d'exemples particuliers. Ainsi, en ce qui concerne le blog, nous n'avons pas retenu un blog en particulier, celui de Boulet par exemple, mais avons retenu le dispositif du blog dans sa globalité, en tant qu'il implique certains codes et certaines conventions formelles que l'on retrouve, sauf exception – et ces exceptions nous intéressent[1] – , chez tous les auteurs de blog. Nous parlons ci-après de « format générique » pour désigner ce type d'item particulier dans notre corpus.

Nous en venons maintenant au corpus lui-même. Nous présentons ses *items* sous trois catégories : les formats génériques, les revues ou lieux de diffusion et d'hébergement, et enfin les œuvres.

En ce qui concerne les formats génériques, il s'agit d'une nébuleuse de formes, de dispositifs, de formats, de modes de lecture, de navigation et de réception, que nous avons retenus pour leurs principes généraux, sans forcément sélectionner d'œuvres représentatives. Il s'agit d'un ensemble de formats dont on peut dire qu'ils ont une « existence culturelle », au sens où ils sont entrés – au moins pour un temps, car ils sont parfois ressortis – dans les usages des lecteurs, artistes, éditeurs et observateurs de la bande dessinée numérique. Nous ne sommes pas certains que l'on puisse parler de format « standard » pour tous, aussi nous parlons de formats « génériques ». Nous les présentons de manière factuelle et technique, en essayant de ne pas mêler à leur description les différentes figures et familles de figures que nous avons établies dans la thèse selon leurs liens de parenté. En effet, nous souhaitons les présenter ici comme ils se sont présentés à nous avant que nous les « disséquions », comme nous les avons *découvert*.

Nous listons ensuite plusieurs sites d'hébergement et diffusion de bande dessinée en ligne et quelques revues numériques apparues ces dernières années. Là encore, certaines manqueront à l'appel : nous avons convoqué un échantillon représentatif de la variété des formes de bande dessinée numérique. Aussi, nombre de *webzines*, revues et plateformes d'hébergement, encore actifs aujourd'hui ou, au contraire, devenus totalement inaccessibles[2], n'apparaissent pas dans notre corpus. Quelques

1. Exceptions avec le blog de Moon Armstrong ou celui de DaveDonut, précisément parce qu'ils jouent d'un écart par rapport aux codes et conventions du dispositif du blog.
2. Il y a une belle matière à « défricher » pour les historiens d'art et des média...

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

soient leur spécialité, leur ligne éditoriale et leur format, voici quelques-uns de ces absents : *Spunch Comics*, *@Fluidz*, *Vive le poulet free*, *Desseins*, *La Revue Dessinée*, *Bonobo Comix*, *Coconino*, etc. À noter également que nous ne mentionnons pas d'*éditeurs* : Thrillbent ou encore Alter Comics, par exemple, n'apparaissent pas dans le corpus.

Pour finir, nous dressons la liste des auteurs et œuvres de bande dessinée numérique que nous avons retenus, assortie de courtes descriptions. Nous les classons par auteur. Nous listons, pour chacun des auteurs, la ou les œuvres sur lesquelles nous nous sommes appuyé pour nos recherches ou que nous avons analysées plus en détail dans la thèse. Si l'ensemble de l'œuvre d'un auteur nous a paru remarquable et a été un appui important pour nos recherches, nous le précisons.

Comme nous le disons dans la thèse, le corpus démarre en 1995 avec *Argon Zark*. C'est à notre connaissance[3], la première bande dessinée numérique qui répond à notre définition, ou en tout cas qui entre dans le spectre que nous avons défini : quelques épisodes s'émancipent du paradigme papier, offrant modules animés ou interactifs. Le corpus comprend néanmoins deux références des années quatre-vingt, considérées comme les premiers *cartoons* publiés *via* le réseau : c'est une balise historique importante que nous souhaitions rappeler. Nous n'avons pas hésité à actualiser notre corpus depuis sa constitution. Cette actualisation nous a permis de valider, ou d'affiner quand nécessaire, notre classification des figures de la bande dessinée – même si elle est fondamentalement instable et n'est qu'un « cliché », à un instant *t*, du paysage. Plus généralement, elle nous a évidemment permis d'enrichir et discuter de nombreux points de la thèse. Notre corpus s'est tout particulièrement étoffé en 2013 et 2014, suivant le fort développement récent de ce médium. Aussi, il nous a paru nécessaire d'indiquer quelles références composaient le corpus initial, tel qu'établi au début de nos recherches : nous signalons ces références en les précédant d'une astérisque.

2. Formats génériques

*Bandes dessinées dynamisées

Le terme provient de la société AveComics Productions, qui nomme ainsi les bandes dessinées transposées en version numérique au moyen de leurs outils (*ComicComposer*). En réalité, il convient aussi très bien à la grande majorité de la bande dessinée numérisée, qui reprend peu ou prou ce modèle. Sur petits écrans (*smartphones*), ce format apparaît comme un diaporama

3. Nous renvoyons au chapitre concerné de la thèse au sujet des problématiques de patrimoine : préservation des œuvres, recension et chronologie. Rappelons qu'à ce jour, et bien que des travaux en ce sens commencent à être menés, il n'y a pas de véritable vision historique de la bande dessinée numérique.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

usant de transitions animées entre chaque diapo. En réalité, tout se passe comme si une caméra placée très près de la planche la parcourait au moyen de *travellings*. Cela est plus flagrant sur de grands écrans, ou la portion visible en une fois de la planche est plus grande. Ce format peut également offrir au lecteur des outils de zoom.

***Bandes dessinées multimédia sur CD-Rom ou en ligne (Flash)**

Ces bandes dessinées numériques ont en commun d'être des objets « multimédia », mêlant images fixes et animées, sons, et interactivités. Le moyen technique ne les distingue pas vraiment : le format s'est simplement déporté du support CD-Rom au *web*, porté par l'amélioration du débit et le fort développement du logiciel Flash.

***Blog-bd**

Blog dédié à la publication régulière ou périodique des bandes dessinées de son ou ses auteur(s). Le blog-bd est entouré d'un phénomène communautaire très important, qu'on appelle la « blogosphère ». En terme de format, au-delà de la planche simplement scannée, le blog-bd a entraîné un développement de la longue bande à faire défiler verticalement (*scroll-comics*).

***BDVD**

Bande dessinée plus ou moins animée et sonorisée, sur support DVD, et que l'on visionne comme un film. La structure du DVD permet souvent un jeu avec des accès directs à différents moments du récit. Globalement, on rapprochera cette forme du *motion comics*.

Deepcomix

Technologie développée par Deep Apps Ltd. pour *iPad*. Elle permet de simuler un effet de parallaxe en fonction de l'inclinaison de la tablette.

***Diaporama**

Bande dessinée numérique empruntant le mode de présentation et navigation du diaporama, diapo par diapo. Avant de distinguer des figures plus précises, ce format recouvre une réalité très hétérogène : navigation case par case ou fragment par fragment, automatique ou non, animé ou non, sonorisés ou non, utilisant des effets de transitions ou non, etc. S'il a eu des précurseurs, le diaporama est avant tout le format (déjà) canonique de la bande dessinée papier transposée sur support numérique.

***Galeries en ligne**

Le format de la galerie en ligne consiste simplement en une navigation de page en page au moyen de bouton « précédent » et « suivant ». Il n'est pas un format de bande dessinée numérique mais un mode de présentation de planches de bande dessinée en ligne[4]. On le retrouve sur les sites *bdamateurs.com*, *Grandpapier.org* et *webcomics.fr*, par exemple.

****Motion-comics***

Bande dessinée numérique prenant la forme de film d'animation sommaire créé à partir d'images fixes – souvent les planches de la version papier, lors d'une transposition numérique – grossièrement animées.

***Planches animées**

Planche dont tout ou partie des cases sont animées.

***Toile infinie**

Format de bande dessinée numérique proposé par Scott McCloud dans *Réinventer la bande dessinée*. Sa proposition consiste à considérer l'écran comme une fenêtre derrière laquelle on peut faire défiler une planche bien plus grande qu'elle. Cette planche peut potentiellement prendre une taille infinie : c'est la « toile infinie ».

****Turbomédia***

Format utilisant le mode de présentation du diaporama en suivant certaines règles et prescriptions, initiées notamment par Yves Bigerel, *alias* Balak, en 2009. Ces recommandations visent à s'emparer de diverses possibilités narratives offertes par le diaporama : transitions, phénomènes d'apparition-disparition, de superposition, d'animation, etc.

****Scroll-comics* et défilement**

Format de bande dessinée numérique consistant en longue bande à faire défiler, horizontalement ou, le plus souvent, verticalement. Ce format est particulièrement bien adapté à la mise en page du blog, où il est devenu canonique.

Webtoon

4. Nous ne pouvons pas occulter ce format pour autant, car c'est le premier que nous décrivons dans le chapitre consacré aux figures de la bande dessinée numérique.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Qualifie la bande dessinée numérique coréenne, dont le format est celui du *scroll-comic* vertical.

3. Hébergement et revues

NB : Sauf mention contraire, ces sites et revues sont toujours actifs et accessibles aux adresses indiquées.

BD Nag

Magazine jeunesse lancé en 2012 par une équipe indépendante sous l'égide de l'auteur Pierre-Yves Gabrion, édité par Emedion. Certains contenus sont gratuits, d'autres payants. Lecture au format diaporama dit « flip-bd » ou « *screen comics* », sur tablettes et *smartphones iOS*. Deux numéros sortis en 2012. Nous n'avons pas connaissance de son activité à ce jour.

***bdamateur.com**

Site créé en 1998 par Jean-Marc Hug et Frank Rideau. Il permet à tous d'ouvrir une galerie afin de présenter ses bandes dessinées, de recevoir des avis et conseils de la communauté, et d'en donner. Le site est doublé d'un forum qui compte, en août 2014, 4631 membres.
http://www.bdamateur.com/

Esprit BD

Plateforme de diffusion de bande dessinée numérique créée en 2011, sous le mécénat de la Caisse d'Épargne. Elle permet à tous de diffuser ses créations. Dans un premier temps, elle imposait la technologie, et donc le format, Ave!Comics, et est aujourd'hui ouverte à des technologies variées (Flash, HTML, etc.) multipliant d'autant les formats. Accessible sur ordinateur (site) et sur terminaux mobiles (application). Elle assure aussi l'organisation de différents événements sponsorisés par la Caisse d'Épargne au Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême.
http://espritbd.fr/

***Grandpapier**

Né en 2007, le site *Grandpapier* est une plateforme de diffusion de *webcomics* et d'illustrations émanant des éditions l'Employé du Moi. S'il est ouvert aux amateurs, l'inscription se fait sur soumission d'un premier projet qui doit être validé par un comité de lecture. *Grandpapier*

accueille principalement des planches papier et carnets de croquis présentés dans des galeries, mais aussi des animations et des bandes dessinées numériques au format *Turbomédia*.

http://grandpapier.org/

***Numo**

Webzine trimestriel du collectif Troglodyte, actif entre 2006 et 2009 environ. Six numéros thématiques sont sortis, sous une interface Flash. La plupart des bandes dessinées diffusées relevaient du paradigme papier, sous la forme de galerie ou de diaporama, mais certains auteurs ont pu mettre à profit une animation ou une interactivité plus ou moins limitée.

N'est plus accessible à ce jour.

Professeur Cyclope

Mensuel de bandes dessinées et fictions numériques, coproduit par Silicomix et Arte, à l'initiative d'un groupe d'auteurs. Directeur éditorial : Gwen de Bonneval. Rédacteur en chef : Hervé Tanquerelle. Le premier numéro est sorti en mars 2013. Seize numéros à ce jour. La revue est accessible sur le site d'Arte et, pour les terminaux mobiles, à partir d'une application. Une formule gratuite permet un accès à un contenu restreint du numéro du mois en cours, sur le site d'Arte. Quatre formats sont mis à disposition des auteurs : simple galerie de demi-planches, bd-diaporama, *Turbomédia*, *scroll-comics*. Néanmoins, la revue est ouverte aux initiatives formelles : Philippe Dupuy intègre des média audio ou vidéo à ses histoires, Anne Baraou et Fanny Dalle-Rive ont publié un générateur de strips aléatoires.

http://www.professeurcyclope.fr/

***Webcomics**

Créé en 2008 par Julien Falgas, Julien Portalier et Pierre Materne (alias Dr Folaweb), *Webcomics* est un service d'hébergement de bandes dessinées en ligne ouvert aux amateurs. La publication se fait sous la forme de galeries de planches.

http://www.webcomics.fr

4. <u>Œuvres</u>

NB : Corpus donné par ordre alphabétique d'auteurs. Dans le cas de pseudonymes composés sur le modèle Prénom Nom*, se référer à la première lettre de ce qui tient lieu de nom (par exemple Moon Armstrong se trouve à la lettre A). Nous incluons nos propres œuvres. Nous ne retenons que*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

les bandes dessinées numériques (par exemple, mes propres Cache-cache *et* Ma visite à la maison de santé *n'apparaissent pas, ni l'outil* Tarquin Engine *de Goodbrey, etc.) Sauf mention contraire, toutes les références en ligne sont toujours accessibles au 7 août 2014, aux adresses indiquées.*

Armstrong Moon

- [*] *Le blog girly de Moon*, 2009-2010, http://lebloggirlydemoon.blogspot.fr (voir l'index : rubrique « archives »). La plupart des notes du blog prennent la forme d'un module interactif en Flash.
- [*] *Voisine/voisine*, avec Bambiii, notes du *Blog girly de Moon* et du blog *Des trucs dessinés (ou pas d'ailleurs...)* (http://www.destrucs.net/) du 07/01/2010. Jeux avec la fenêtre du navigateur et le « réseau » de la blogosphère.
- [*] *Facebook strips*, n°2, n'est plus accessible. Utilise l'album-photo de Facebook.

Baraou Anne et Dalle-Rive Fanny

- *Vampire bandit manchot*, in *Professeur Cyclope*, n°14, mai 2014. Générateur de strips aléatoires.

Bergeron Jean-François (alias Djief) et Côté André-Philippe

- [*] *L'oreille coupée*, 2000, http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html. Bande dessinée en Flash.

Bertinet Guillaume, Davy Quentin et Noël Claire

- [*] *Cosmic Georges*, ESCIN, Laval, 2007-2008. Bande dessinée en 3D à parcourir en vue subjective. Projet d'étude inachevé.

Besnier David (alias DaveDonut)

-*BD numérique : Cliquez sur la Bannière pour la lancer!*, 2011, http://houla-c-est-quoi-ce-site.blogspot.fr/. *Turbomédia* prenant place dans un faux blog.

Bigerel Yves (alias Balak)

- Ensemble de son travail autour du *Turbomédia* : collaborations pour Marvel, pour Thrillbent, et réalisations personnelles disponibles sur son blog http://boubize.blogspot.fr/. Notamment les notes de blog suivantes :
- [*] *BD numérique, épisode 01*, note du 05/02/2009. Démonstration et réflexions sur le

Turbomédia en *Turbomédia.*

– [*] *BD numérique, épisode 03*, note du 21/08/2009. *Idem.*

Bilal Enki / Les Humanoïdes Associés

– [*] *Le sommeil du monstre*, Les Humanoïdes Associés, Genève 1998. Version CD-Rom, avec ambiance sonore et séquences animées, de l'album Enki Bilal, *Le sommeil du monstre*, Les Humanoïdes Associés, Genève, 1998.

Boot Fred

– [*] Ensemble des « Nouvelles Mangas Digitales » (2002-2004), dont :

– [*] *L'Épinard de Yukiko*, 2002, http://www.boilet.net/yukiko1_0/yukiko01bis.html. Version interactive de Frédéric Boilet, *L'Épinard de Yukiko*, Angoulême, Ego comme X, 2001.

Boucher (Le) Timothé

– *Les vestiaires*, 2014, http://www.la-boite-a-bulles.com/info/vestiaires-interactif/index.html, récit à choix multiples, d'après l'univers de l'album : Timothé Le Boucher, *Les Vestiaires*, Antony, La Boîte à Bulles, 2014.

Boulet

– *Notre Toyota était fantastique*, blog Bouletcorp.com, note du 10/08/2013, http://www.bouletcorp.com/blog/2013/10/08/notre-toyota-etait-fantastique/. Planche animée.

Bourgeau Vincent, Lewkowicz Alain, Sainsauve Marc et Ogawa Herminien

– *Anne Frank au pays du manga*, Arte France / Subreal Productions, 2012, http://annefrank.arte.tv/fr/. Bande dessinée documentaire, multimédia et interactive.

Bourgeron Franck et Pomès Cyrille

– *Heaulme, esquisse d'un meurtrier*, La Revue Dessinée / Radio France, 2014, http://www.franceinfo.fr/portrait-en-bd-heaulme-esquisse-d-un-meurtrier. Bande dessinée de reportage, utilise la technologie *Racontr*, avec un « scroll programmé ».

Bravo Émile / Wanadoo

– [*] *Une épatante aventure de Jules : l'imparfait du futur*, Wanadoo après l'école, 1999,

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

aujourd'hui indisponible. Adaptation en Flash de Émile Bravo, *Une épatante aventure de Jules,* tome 1 : *L'imparfait du futur,* Paris, Dargaud, 1999.

Cadène Thomas et al.

– *Les Autres Gens*, mars 2010 à juin 2012, http://www.lesautresgens.com/. « Bédénovella » quotidienne, 199 épisodes au format diaporama ou *Turbomédia*, scénarisés par Thomas Cadène, avec la collaboration de Wandrille, Joseph Safieddine, Kris et Stéphane Melchior-Durand, dessinés par plus de cent dessinateurs différents.

Campbell Stu (alias Sutu)

– *NAWLZ*, 2008-2009, http://www.nawlz.com/. Bande dessinée multimédia, navigation par défilement horizontal et effet de parallaxe. Deux saisons. Également en version *iPad*.

Cimarrón Joël

– Ses *Turbomédias*, disponibles sur http://www.bdanimee.com/

Cizo

– *Strongman*, hébergé sur le site *La Baguette Virtuelle*, fin des années 1990, aujourd'hui indisponible. Format diaporama.

Craps Sébastien et Nobre Cécilia (réals.) / Seven Sept

– *Le manoir*, scénario de Rodolphe, Seven Sept, 2003. BDVD à entrées multiples.

Demian5

– *When I am a King*, 2001, http://www.demian5.com/king/wiak.htm. Bande à défilement horizontal, jeux de juxtaposition des bandes dans la page, gif animés.

Dupuy Philippe

– *Une histoire de l'art*, in *Professeur Cyclope*, série entamée dans le n°5 (été 2013) et toujours en cours actuellement. Défilement vertical et intégration de média audio ou vidéo.

Ekaitis Joe

– *T.H.E. Fox*, 1986-1998, intégralité des épisodes archivés sur http://cbmfiles.com/

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

genie/TheFoxListing.php. Considéré comme l'un des premiers cartoons diffusés via les réseaux (initialement sur CompuServe).

Élosterv et Wandrille

– *Duel au châto*, 2012, hébergé par Esprit BD : http://espritbd.fr/#/oeuvre/179/. Bande dessinée au format « dynamisé » Ave!Comics.

Espinasse Emmanuel

– *Super Pixel Quest*, 2014, http://superpixelquest.com/. Bande dessinée interactive jouant sur l'évolution permanente de la planche et le trajet effectué par le lecteur.

Gaillot François (alias Galax)

– *Vous êtes... tombés !*, avec Ægir, 2013, 2è version : http://www.galax-bd.fr/scrogramme1.2/chuteBD.html. Les auteurs qualifient ce format de « *scroll* programmé » : défilement vertical avec actualisation et animation des images en fonction du défilement.
– *Maudit chien*, 2013, hébergé par *Esprit BD* : http://espritbd.fr/#/oeuvre/560/. Réalisée avec *ComicComposer* en transgressant ses conventions : le lecteur suit un chemin.
– *T'es un vrai moustique ? Alors prouve-le !*, billet de blog du 7 juillet 2014 : http://www.galax-bd.fr/la-souris-et-la-bd-numerique/. Strip avec zones sensibles survolables et cliquables, intégration du curseur de la souris au récit, sons.

Georg Sasha

– *Le sourire de rose*, in *Professeur Cyclope*, n°6 au n°10, 5 épisodes, 2013. *Turbomédia*.

Giard Vincent

– Ses planches animées, dont :
– **Le safari aux fourmis*, sur le blog *aencre*, note du 26/06/2008, http://aencre.org/blog/2008/le-safari-aux-fourmis.

Goodbrey Daniel Merlin

– Ensemble de son œuvre numérique, accessible sur son site : http://e-merl.com/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Notamment :

- [*] *Weirdness pending*, 2002, http://e-merl.com/wpend.htm. Format « toile infinie ».
- [*] *Mr. Nile Experiment*, 28 épisodes, 2003, accès au sommaire : http://e-merl.com/webcomic-serials/nile-experiment. Série déclinant de nombreuses expérimentations et modalités interactives.
- [*] *Po-Com-UK-001*, 2003, http://e-merl.com/pocom.htm. Version numérique d'une œuvre murale collective. Utilise le format de la « toile infinie » avec un dispositif de zoom. Réalisé avec un outil dédié créé par l'auteur : *Tarquin Engine*.
- *A duck has an adventure*, 2012, version ordinateur : http://www.kongregate.com/games/Stillmerlin/a-duck-has-an-adventure. Parcours à choix multiples au format « toile infinie ». Initialement distribuée sous forme d'une application pour tablette.

Guibert Simon, Malland Julien / IO Interactifs

- [*] *John Lecrocheur : Shangaï Corridor*, France Telecom / IO Interactifs, 1999, disponible aujourd'hui à cette adresse : http://www.criticalsecret.com/lecrocheur/en/ep1.html. Bande dessinée multimédia en Flash.

Ho Park Chul, Jin Park Hong et Martin Delpierre Hervé

- [*] *Seoul District*, Ave!Comics Productions / Telfrance, 2010. Bande dessinée multimédia intégrant des séquences vidéo. Application pour portables et tablettes iOS.

Horang (studio)

- *Bongcheon-dong ghost*, 2011, version anglaise : http://comic.naver.com/webtoon/detail.nhn?titleId=350217&no=31. *Webtoon* coréen utilisant des effets programmés en fonction du défilement.

Hussenot Victor

- *Pixel*, 2014, « Level 1 » hébergé sur Grandpapier : http://grandpapier.org/victor-hussenot/level-1. Bande dessinée transmédia traversant différentes plateformes : le premier niveau (« level 1 ») est hébergé sur Grandpapier, et l'histoire se poursuit sur deux blogs, un Tumblr et Facebook.

Hussie Andrew

- Ensemble des projets du site *MSPaint Adventure* : http://www.mspaintadventures.com/.

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

Notamment :

– *Problem Sleuth*, 1621 épisodes de mars 2008 à mars 2009, accessible depuis le site http://www.mspaintadventures.com/ (voir rubrique « Archives »). À chaque épisode, Hussie dessine la suite en fonction des propositions données par les lecteurs.

Iris et Zviane

– *(sans titre), blog *L'ostie d'chat*, épisode du 01/10/2010, http://legolaslove.canalblog.com/archives/2010/10/01/19208609.html. Planche animée.

Jacamon Luc, Matz / Submarine Channel (studio)

– **The killer*, Submarine Channel, 2001, disponible à cette adresse : www.submarinechannel.com/content/killer. Bande dessinée animée, sonorisée et interactive en Flash, adaptée de Luc Jacamon et Matz, *Le Tueur*, tome 1 : *Long feu*, Paris / Tournai, Casterman, 1998.

Jacobs Edgar P. / Index+

– **Le piège diabolique*, Index+, 2000. Adaptation sous forme de bande dessinée multimédia et interactive sur CD-Rom de Edgar P. Jacobs, *Blake et Mortimer*, tome 6 : *Le piège diabolique*, Bruxelles, Le Lombard, 1962.

Jeneverito

– **La nuit du hibou*, 2010, hébergé sur Webcomics.fr, http://nuit-duhibou.webcomics.fr/page/nuit_du_hibou01#page. Galerie mêlant planches et animation. Répond à un défi lancé par Julien Falgas et consistant à réaliser une bande dessinée intégralement avec des outils de création en ligne.

Kansara Simon

– *Media Entity*, avec Émilie Tarascou, depuis 2013, http://www.mediaentity.net/. Projet transmédia, centré sur une série au format *Turbomédia*.
– *Opération Opéra*, avec Vincent Perriot, depuis 2014, http://www.operation-opera.net/. Format « scroll programmé ». Seul le prologue est publié à ce jour.

Keller Céline

– **Turnaround*, Raum für Projektion, 2003. Bande dessinée au format *motion comics* sur

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

DVD, qualifiée sur le site de l'éditeur de « comic-film ».

Kleist Reinhard

– *Johnny Cash : I see a darkness*, Ave!Comics Productions, 2009. Bande dessinée « dynamisée » au format Ave !Comics, pour *iPhone* et *iPad*. L'application permet d'obtenir et d'écouter une sélection musicale. Adapté de l'album Reinhard Kleist, *Johnny Cash : I see a darkness*, New York, Abrams ComicArts, 2009.

Libon

– *Strip aléatoire*, blog Turbolapin, note du 07/10/2005, http://www.turbolapin.com/blog/?p=94. Strip généré aléatoirement au chargement de la page.

Lussan Édouard

– *Opération Teddy Bear*, Index+ / Flammarion, 1996. Bande dessinée interactive et logiciel ludo-éducatif sur Cd-Rom.

Malec

– Ensemble de ses créations au format *Turbomédia*, accessibles sur son blog : http://leblogamalec.blogspot.fr/, notamment :
– *Tchou tchouu*, note du 24/03/2014.
– *(Sans titre)*, note du 05/02/2011. Mêle *Turbomédia* et parcours à choix multiples.

Mars (de) LL et Preteseille Benoît

– *Un récit au carré*, 2011, http://www.le-terrier.net/graphistes/bdlldm/carre_preteseille/index.html. Version numérique d'un récit réalisé sous contrainte sur un très grand format. La version numérique nécessite emplit peu à peu tout l'écran puis nécessite de faire défiler. Version papier : *Carré, carré, carré, carré*, Angoulême, Polystyrène, 2013.

Mathieu Marc-Antoine

– *3 secondes*, Delcourt, 2011, http://www.editions-delcourt.fr/3s. Version numérique de l'album Marc-Antoine Mathieu, *3 secondes*, Paris, Delcourt, 2011. Les versions papier et numérique ont été conçues simultanément. La version numérique est accessible au moyen d'un mot de passe fourni dans l'album et se présente sous la forme d'une bande

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

dessinée animée d'un mouvement de travelling avant perpétuel, sur lequel le lecteur peut intervenir.

Mathieu Thomas

- *Soir de chien*, 2012, hébergé par Esprit BD, http://espritbd.fr/#/oeuvre/178/. Bande dessinée au format « dynamisé » Ave!Comics.
- *Une fin de soirée de Chien*, 2012, hébergé par Esprit BD, http://espritbd.fr/#/oeuvre/325/. Suite de la précédente, au format « dynamisé » Ave!Comics ».
- *Projet Crocodiles*, depuis 2013, http://projetcrocodiles.tumblr.com/. Blog-bd consacré aux témoignages de femmes victimes de harcèlement ou de viol, ainsi qu'au rapport homme-femme.

McCloud Scott

- Ensemble de ses œuvres numériques, accessibles sur son site : http://scottmccloud.com/. Notamment :
- **The right number*, 2003-2004, http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html. Au format Flash avec un système de navigation fondé sur le zoom.
- **Zot ! Online : « Hearts and Minds »*, 2000, http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/index.html. Format « toile infinie ».

Millikin Eric

- **Witches and stitches*, 1985. *Webcomic* diffusé sur le réseau *CompuServe*, considéré comme la première bande dessinée diffusée sur un réseau.

Motiv (collectif)

- *Murat, Non stop bar*, 2014, http://nonstopbar.com/. Bande dessinée interactive en Flash.

Munuera José Luis et Sfar Joann

- **Merlin va à la plage*, Wanadoo, 2000, non disponible aujourd'hui. Adaptation interactive en Flash, pour le site *Wanadoo Après l'école*, de José Luis Munuera et Joann Sfar, *Merlin*, tome 3 : *Merlin va à la plage*, Paris, Dargaud, 2000.

Munroe Randall

- *Click and drag*, blog *xkcd*, note du 19/09/2012, http://xkcd.com/1110/. Strip dont la

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

dernière case constitue une « toile infinie » gigantesque à parcourir avec la souris.

Parker Charley

- *Argon Zark*, 1995-2008, http://www.zark.com/. *Webcomic* sous forme d'une galerie de pages. De nombreuses pages offrent des dispositifs animés ou interactifs, et utilisent diverses technologies (gif animé, Flash, javascript, 3D, etc.)

Philipponneau Olivier

- *La véridique aventure d'un e-mail*, auto-édité, 2004, consultable à cette adresse : http://www.philipponneau.com/illustrateur_freelance/bd_experimentale/fr_lovyoo/fr_lovyoo.html. Parcours à choix multiples au format « toile infinie », en Flash, sur CD-Rom. Version numérique d'une bande dessinée papier. Les deux ont été conçues simultanément, et le CD-Rom est encarté dans la version papier.

Rageul Anthony (alias Tony)

- *Alwin et Caboche crèvent l'écran!*, 2007, .http://aldwin-caboche.webcomics.fr. Bande dessinée multimédia interactive sous forme d'une application téléchargeable.
- *Les limbes*, *in Numo*, n°6, 2009, aujourd'hui indisponible. Bande dessinée interactive en Flash.
- *Prise de tête*, 2009, www.prisedetete.net. Bande dessinée interactive sous forme de site web et animations Flash.
- *La justice est bovine*, 2011, hébergé par *Grandpapier* : http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h11-1586. *Turbomédia*.
- *Romuald et le tortionnaire*, *in bleuOrange*, n°5, 2012, http://revuebleuorange.org/bleuorange/05/tony/. Bande dessinée interactive sous forme de *web-app*.

Saturnome

- *Zoomcomic*, 2013, http://zoomcomic.tumblr.com/. Bande dessinée publiée sur le réseau social Tumblr, navigation par zoom.

Shiga Jason

- *Meanwhile*, Zarfhome Software Consulting, 2012. Application pour *iPad*. Parcours à choix multiples prenant la forme de la « toile infinie » ; l'auteur prétend que 3856

histoires différentes sont possibles. Il s'agit d'une version numérique adaptée du livre-objet Jason Shiga, *Vanille ou chocolat?*, Paris, Cambourakis, 2012 (pour la version française), elle-même publiée initialement sur le site de l'auteur, en noir et blanc, sous forme d'une galerie.

To (Monsieur)

- *Orage*, 2012, http://toninonino.free.fr/tinyshaker/. *Turbomédia* utilisant la technologie *Tiny Shaker* développée par Julien Falgas.

Trondheim Lewis

- **Bludzee*, Ave!Comics Productions, 2009-2010. Strip quotidien pour *iPhone* et *iPad*, de août 2009 à juillet 2010. Format diaporama sur petits écrans et strips (demi-planches) sur autres écrans.
- Ses *turbomédias* bimensuels pour le site *Antibuzz / France Inter.*

Vivès Bastien

- **Ses notes de blog sous forme de longue bande à défilement vertical, blog *Comme quoi* : http://bastienvives.blogspot.fr/. Note du 03/04/2013 pour la dernière note publiée sous ce format à ce jour.

Vuillemin Stephen

- *Lycéennes*, in *Professeur Cyclope*, n°1 au n°6, 10 épisodes, 2013. Format de longue bande à défilement vertical et en Gif animés.

Ware Chris

- **Touch Sensitive*, Mc Sweeney's, 2011. Application pour *iPad*, sous forme de diaporama de demi-planches, parfois évolutives.

Živadinović Stefan

- *Hobo Lobo of Hamelin*, 2011, six épisodes à ce jour, publication toujours en cours, http://hobolobo.net/. Format *scroll-comic* horizontal avec effets de parallaxe. Utilise un outil développé par l'auteur : le *Parallax scrolling storytelling framework.*

Rageul, Anthony. La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit creconfiguré par l'interactivité - 2014

La bande dessinée saisie par le numérique: Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.

Depuis quelques années, ma pratique de la bande dessinée numérique entend « produire du sens avec la technologie », en faisant « parler l'outil ». Cette thèse a pour but de poser la question à un niveau plus large en se demandant ce que signifie produire du sens avec la technologie dans le contexte de la bande dessinée numérique aujourd'hui.

Si la plus grande partie de ce qu'on appelle aujourd'hui bande dessinée numérique n'utilise le support et les outils numériques que comme moyen de diffusion d'une bande dessinée conçue de manière traditionnelle, une partie de la production met au contraire véritablement en œuvre les propriétés du numérique pour produire du sens et du récit. Notre hypothèse est que la bande dessinée ne devient véritablement numérique que lorsqu'elle met ces propriétés en jeu. Dès lors, elle questionne à la fois le « système de la bande dessinée », l'usage conventionnel des outils numériques et la notion de récit. Elle impose à l'artiste d'établir de nouveaux modes opératoires. Le dépassement des théories traditionnelles par ses figures impose au théoricien d'utiliser de nouveaux concepts. L'outil ne peut devenir « parlant » pour le lecteur que si celui-ci est mis en position de l'expérimenter : interface et interactivité sont des enjeux cruciaux, la bande dessinée devient « jouable » et la « lectacture » devient son mode de réception. L'expérience de l'œuvre par le « lectacteur » se joue sur le mode du *gameplay*, et cela a des répercussions sur la narration qui doit intégrer ces modalités particulières. Le récit ne repose d'ailleurs plus seulement sur les mécanismes de la narration. Il exhibe toute sa matérialité au lectacteur et repose alors en grande partie sur des mécanismes d'ordre poétique.

Mots-clés : *bande dessinée numérique, contraintes de création,* gameplay*, interactivité, interface, lectacture, matérialité, modularité, narrateur-arbitre, narration, outil, poésie, récit.*

Comics taken hold by digital technologies: Forms and issues of narrative reconfigured by interactivity.

For a few years now, my digital comic creations have been seeking to "produce meaning with technology" by making "the tools talk." This thesis aims to raise the question to a wider level by exploring what it means to produce meaning with technology today, in the context of digital comics. If most of what we call digital comics only use digital medium and tools as a way of publishing a comic which has been created in a traditional way, a part of the production actually uses the properties of computers to produce sense and narration.

Our working hypothesis is that a comic only becomes 'digital' when it involves these properties. It therefore questions the 'system of comics', the conventional use of digital tools as well as the notion of narrative. It forces the artist to introduce new methods. Surpassing traditional theories through the digital comic forms forces the theorist to use new concepts. The tool can only 'talk' to the reader if they are allowed to try it out themselves. Interface and interactivity are crucial issues; the comic becomes 'playable', through 'read-acting.' While interact with the piece, the read-actor is in gameplay mode, which in turn has consequences on the narration, which must therefore include these rules. As a matter of fact, the narrative no longer relies on the mechanism of the narration. It displays all its materiality to the read-actor and so relies largely on mechanisms of a poetical nature.

Keywords : creation constraints, digital comics, gameplay, interactivity, interface, materiality, modularity, narration, narrative, narrator-referee, poetry, 'read-acting', tools.