

I. Définition de la bande dessinée interactive

La bande dessinée numérique n'a pas volé son nom : si elle est un nouveau médium, elle est avant tout nourrie de ce qu'est la bande dessinée. C'est pourquoi je vais tenter ici de définir ce qu'est la bande dessinée.

Je réfléchirai ensuite sur les notions de multimédia et d'interactivité, qui sont les apports visibles au premier abord des technologies numériques. Je montrerai comment mon propre projet sera de l'ordre de la bande dessinée interactive plutôt que multimédia, et comment on peut délimiter le cadre de la bande dessinée numérique.

Je terminerai par l'idée que la bande dessinée interactive, en tant que médium narratif, est un moyen d'expression, un espace de création à explorer pour les auteurs. J'apporterai pour la première fois des informations concernant mon travail pratique.

Cette longue mise au point sur les définitions apparaît indispensable en amont de tout autre travail. En effet, les confusions, ou même les vides terminologiques sont légion quant à l'objet de cette recherche. Ajoutons à cela que la recherche dans le champ de la bande dessinée comme dans celui des arts numériques est naissante et souvent peu légitimée, autant par les institutions que par les acteurs mêmes de ces disciplines, et on comprendra le désir de mettre un peu "d'ordre" dans les termes employés.

I.1 Tentative de définition de la bande dessinée

I.1.1 La bande dessinée réduite à une forme et une fonction

Les définitions courantes de la bande dessinée sont totalement descriptives de sa forme : succession de dessins organisés en séquence qui suggère le déroulement d'une histoire. Il est d'ailleurs intéressant de noter que les termes employés selon les pays se basent tous peu ou prou sur des éléments formels de la bande dessinée. L'italien *fumetti* se traduit littéralement par fumée, et se réfère donc aux bulles. Une bande dessinée muette ne serait donc pas une bande dessinée ? Le francophone *bande dessinée* est directement issu de l'américain *comic strip*, dont elle ne conserve d'ailleurs que la notion de strip : la bande, car c'est la forme initiale sous laquelle elles étaient publiées dans les journaux américains. Alors une planche de bande dessinée, constituée de plusieurs strips, n'est pas une bande dessinée ? Dans *comic strip*, il y a aussi comique : le fond est supposé être impérativement humoristique... Il en serait de même

avec le japonais *manga*, couramment traduit par image dérisoire, dans lequel on peut de plus entendre la notion "d'art populaire".

On voit ainsi que les termes utilisés couramment sont tous impropres car ils imposent *a priori* une forme et une fonction à la bande dessinée. Elle ne peut être autre chose qu'une succession de dessins dans une bande et suggérer le déroulement d'une histoire humoristique !

1.1.2 La bande dessinée comme application de règles grammaticales

En 1993, Scott McCloud, dans son ouvrage *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*¹, définit la bande dessinée comme un art séquentiel narratif. En cela il ne fait que prolonger les réflexions déjà existantes sur la bande dessinée, notamment celle de Will Eisner, chez qui McCloud reprend le terme *art séquentiel*².

Outre le graphisme et le style, McCloud envisage la bande dessinée du point de vue de l'enchaînement des images les unes à la suite des autres. Il fait reposer le fonctionnement de cet enchaînement sur les espaces inter-iconiques, ou gouttières, qui induisent des ellipses. La bande dessinée est donc un médium qui repose sur des éléments invisibles : c'est un « art invisible »³.

Il énonce les six règles grammaticales, ou six types d'enchaînements, qui permettent selon lui le passage d'une image à la suivante de manière à raconter quelque chose. Le fonctionnement de la bande dessinée, dans cette optique, se joue principalement sur cette articulation des cases les unes à la suite des autres, dans une sorte de perpétuelle fuite en avant – c'est-à-dire le passage systématique à la case suivante. McCloud relativise toutefois cette fuite en avant : il considère également la bande dessinée comme une « carte du temps »⁴. Les relations entre les cases introduites par la mise en page vont être un des éléments permettant la narration. Cela dit, il se limite dans cette réflexion à une vision quasi géométrique des planches en vis-à-vis, n'allant pas comme Groensteen jusqu'à parler de « système »⁵.

1. Scott McCloud, *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, Vertige Graphic, Paris, 1999 [traduit de l'anglais par Dominique Petitfaux : *Understanding comics*, Harper Collins Publisher, 1993].

2. Will Eisner, *La bande dessinée, art séquentiel*, Vertige Graphic, 1997. [traduit de l'américain par Eric Gratien : *Comics & sequential art*, 1985].

3. Même s'il paraîtrait plus logique de parler d'un art de l'invisible.

4. Scott McCloud, *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, op. cit.

5. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris, 1999.

I.1.3 « Système de la bande dessinée »¹

Dans son ouvrage *Système de la bande dessinée*², Thierry Groensteen commence par une description systématique de tous les éléments constituant le « système spatio-topique »³ : case, cadre, bulle, strip, mise en page de ces éléments. On retrouve ici l'idée de carte du temps chère à McCloud : l'élément fondateur de la bande dessinée est la « solidarité iconique »⁴. Elle se traduit par le fait que les vignettes « présentent la caractéristique d'être séparées [...] et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia*. »⁵ Cependant, il va surtout appréhender la bande dessinée comme un système d'articulations à deux niveaux : « l'arthrologie restreinte »⁶ au niveau de la séquence, et donc de l'enchaînement entre les cases et groupements de cases, et « l'arthrologie générale »⁷ au niveau du réseau qui se tisse en filigrane dans l'album.

En ce qui concerne l'arthrologie restreinte, il rejette quasiment en bloc les théories reposant sur l'espace inter-iconique. Il préfère parler d'une construction progressive du sens par la solidarité iconique des vignettes, considérant le *blanc* comme réellement nul. Le sens est alors obtenu par les répercussions d'amont en aval et d'aval en amont d'une vignette ou groupe de vignettes à un autre.

L'arthrologie générale se traduit par un réseau secondaire qui lie en filigrane des éléments dispersés dans l'album, sans se préoccuper de la linéarité du récit. C'est-à-dire que la linéarité du récit ne suffit pas à former une narration : un album de bande dessinée est aussi un réseau complexe à plusieurs niveaux qui sous-tend la compréhension qu'on a du récit, de ce qui est raconté. Au-delà du découpage de l'histoire en chapitres, séquences et scènes et de l'inscription dans l'espace de la page des vignettes, bulles et strips, l'album constitue aussi un « tressage »⁸. Toute case, voire tout élément graphique, bref tout « terme », selon le mot employé par Groensteen, peut faire écho à un autre quel que soit sa place dans l'album. Ces échos tissent tout un réseau de liens souterrains. 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.

1. Ibidem.

2. Ibidem.

3. Ibidem, chapitre 1 : « Le système spatio-topique », p.31-120.

4. Ibidem, p.21 pour la première occurrence de l'expression.

5. Ibidem, p.21.

6. Ibidem, chapitre 2 : « Arthrologie restreinte : la séquence », p.121-170.

7. Ibidem, chapitre 3 : « Arthrologie générale : le réseau », p.171-182.

8. Ibidem, notamment partie 3.2 : « Première approche du tressage », p.173.

I.1.4 Une stratégie : la définition fluctuante

Les définitions de McCloud et Groensteen, si elles restent des références majeures, n'en sont pas moins tout autant impropres que les définitions courantes que je citais avant. En effet, elles limitent elles aussi la bande dessinée à une morphologie spécifique et sont principalement descriptives. Thierry Groensteen le reconnaît et parle d'une « introuvable définition »¹ ! La bande dessinée repose sur un système bien trop complexe qui fait qu'aucune définition ne pourrait inclure toutes les formes possibles de bande dessinée sans pour autant exclure ce qui n'en serait vraiment pas.

Pierre Couperie tentait, en 1972, de la définir en listant tous les caractères qui lui sont propres et surtout qui sont communs à toute bande dessinée : « La bande dessinée serait un récit (mais elle n'est pas nécessairement un récit) constitué par des images dues à la main d'un ou plusieurs artistes (il s'agit d'éliminer cinéma et roman-photo), images fixes (à la différence du dessin animé), multiples (à la différence du cartoon) et juxtaposées (à la différence de l'illustration et du roman en gravure...). Mais cette définition s'applique encore très bien à la colonne Trajane et à la tapisserie de Bayeux... »². Au final la définition apparaît comme très bancale et surtout ne circonscrit pas le champ de la bande dessinée ! Dans la même perspective, McCloud, quand il précise l'expression « art séquentiel »³ proposé par Will Eisner, cherche une définition qui permette de distinguer la bande dessinée de ce qu'elle n'est pas, des autres médiums. Il propose : « Images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur... »⁴ On notera qu'écartant la notion de récit mentionnée par Couperie au profit de celle de réaction esthétique, il élimine le paradoxe qui apparaissait chez ce dernier⁵, mais dilate encore plus le champ de ce qu'on peut appeler bande dessinée⁶. D'une manière générale, depuis l'origine communément admise de la bande dessinée, on lui cherche une définition ! Töpffer⁷ cherchait à donner un sens à ce qui était un nouveau médium, sans jamais avoir pu passer outre une description formelle basée sur le mélange du texte et de l'image, ce qui comme on l'a vu ne saurait être caractéristique de toute bande dessinée !

1. Ibidem, « L'introuvable définition », partie 3 de l'introduction.

2. Pierre Couperie cité par Thierry Groensteen, Ibidem, p.17.

3. Will Eisner, *La bande dessinée, art séquentiel*, op. cit.

4. Scott McCloud, *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, op. cit., p.20.

5. Voir la citation de Couperie citée précédemment : « La bande dessinée serait un récit (mais elle n'est pas nécessairement un récit)[...] »

6. C'est d'ailleurs tout à fait volontaire de sa part car c'est ce qui lui permet de faire remonter l'origine de la bande dessinée aux peintures rupestres !

7. Considéré comme l'inventeur de bande dessinée dans la première moitié du XIX^e.

J'ai décidé de m'appuyer sur un recoupement des définitions de McCloud et Groensteen, car elles se complètent aisément. On peut considérer que McCloud se situe majoritairement au niveau de ce que Groensteen appelle « l'arthrologie restreinte »¹ et met en avant l'importance de la « carte du temps »², et donc des questions de lecture, sens de lecture, composition, etc. Groensteen, s'il s'intéresse aussi à ce niveau, déploie la notion de système qui met en avant la structure narrative de la bande dessinée dans son tout, donc en tant que récit.

Toutefois, m'appuyer sur ces définitions est comme je l'ai montré limité. Aussi, une grande part de mon travail sera ancrée sur une connaissance intuitive de ce qu'est une bande dessinée. Je ne veux pas dire par là que la définition que j'en aurai sera tout à fait subjective et arbitraire. Il s'agit plutôt d'agir logiquement : on ne peut pas circonscrire précisément ce qu'est la bande dessinée. Par contre, devant une production, qu'elle soit numérique ou papier, on pourra dire intuitivement qu'elle est ou n'est pas de la bande dessinée. Il s'agira donc au cas par cas d'analyser en profondeur ce qui nous fait avoir ce jugement de prime abord, afin de l'affiner, le préciser, le justifier ou... l'invalider ! Finalement, bien plus que définir ce qu'est la bande dessinée, il semble presque plus simple de distinguer deux catégories : ce qui relève de la bande dessinée, ce qui n'en relève pas. Cette méthode de définition fluctuante peut paraître absurde, mais est pertinente dans mon travail : en l'extrapolant, je pourrais mettre en évidence ce qui est différent dans la bande dessinée interactive et qui n'est pas de l'ordre de la bande dessinée papier.

I.2 Multimédia et interactivité

L'apport technique et créatif des technologies numériques immédiatement visible dans la bande dessinée est sans conteste la possibilité de faire intervenir l'interactivité et le multimédia ; c'est pourquoi je vais ici tenter de cerner ces notions. Il est à noter qu'ici, je me situe au niveau d'une définition de la bande dessinée numérique qui serait plutôt à nommer *bande dessinée sur support numérique*, puisque j'exclue les bandes dessinées papier réalisées tout ou en partie à l'aide des outils informatiques. De plus, quand je parle des apports des technologies numériques, on comprendra que ceci ne vaut que pour les productions qui profitent (ou essaient de profiter) du nouveau potentiel qui s'offre à elles ; et même plus dans *Prise de tête* qui inclut l'interactivité comme élément moteur de la narration et du sens. La simple planche numérisée, même si elle peut faire intervenir l'interactivité (si elle est *scrollable*³ par exemple) ne

1. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., chapitre 3.

2. Scott McCloud, *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, op. cit.

3. De *scroller*, faire défiler une page à l'écran au moyen de barre de défilement.

ressort pas de la catégorie dont il est ici question.

I.2.1 Multimédia

Il existe une base commune à toutes les définitions du terme multimédia, et qui est directement issue de son étymologie : technique (de communication) qui utilise au moins deux supports d'information. Ou encore selon la définition de Florence de Mèredieu ce qui fait appel « à une pluralité de "médiums" ou supports techniques (peinture, photographie, sculpture, vidéo, image numérique, etc.) »¹. La plupart des dictionnaires présentent d'abord cette acception courante, puis une seconde réservée au domaine de l'informatique. Celle-ci est alors fondée sur la même base, mais s'enrichit : technique qui permet de rassembler *sur un même support* des moyens audiovisuels (textes, sons, images) et des moyens informatiques (programmes, données) *sous forme numérisée*.

Dans le domaine artistique, les deux sens sont couramment employés. On parle par exemple d'installation multimédia pour des œuvres qui utilisent divers média, même non numériques. Et on parle aussi par exemple d'œuvres multimédia *on* ou *off-line*, œuvres qui présentent sur un même support numérique (par exemple un CD-rom) des sons, textes, images fixes ou animées etc. Dans un dictionnaire spécialisé², la même distinction est opérée entre une acception générale et une acception propre aux technologies numériques, ce qui suppose qu'elle correspond à une réalité. Selon ce même ouvrage, le multimédia en tant que terme réservé au numérique, désigne une technique qui se trouve à l'intersection de trois domaines techniques : l'informatique, l'audiovisuel et les télécommunications. Bref, ce terme se définit usuellement avant tout dans une optique technique.

Si jusque là les choses sont encore assez claires, elles se compliquent dès lors qu'on s'intéresse à ce qu'en disent les théoriciens des arts numériques et auteurs de bandes dessinées, numériques ou non.

D'un côté Annick Bureau réfute l'utilisation du terme multimédia s'agissant des technologies numériques, parce qu'il lui apparaît impropre. « (...) si l'on perçoit bien du texte, du son ou de l'image, d'une part il s'agit de "données" reposant sur le même langage —le numérique— et d'autre part, nous

1. Définition donnée par Florence de Mèredieu dans *Arts et nouvelles technologies, Art vidéo, art numérique*, Larousse, Paris, 2003, et citée par Julien Falgas dans *Toile ludique, vers un conte multimédia, v 1.0*, sous la direction de Olivier Lussac, UFR des Sciences Humaines et Arts, Maîtrise d'Arts Plastiques, Université de Metz, 2003-2004, p.15.

2. Jacques Notaise, Jean Barda, Olivier Dusanter, *Dictionnaire du multimédia : audiovisuel – informatique – télécommunication*, AFNOR, Paris, 1996.

n'avons qu'un seul média —l'ordinateur.»¹ Selon elle, il est donc à réserver à des environnements, productions, installations ou autre qui utilisent bel et bien plusieurs médias, mais via des supports différents (elle cite comme exemple édifiant la messe catholique !), le médium et le support étant d'ailleurs bien souvent assimilé l'un à l'autre par abus de langage. Elle préfère parler alors de l'ordinateur comme d'un « méta-média »², en tant qu'il est capable de simuler d'autres médias par la numérisation de l'information, et de l'informatique comme d'un « méta-langage »³ qui à partir de données identiques (des nombres) peut retranscrire la forme visible de ces données, quelles qu'elles soient (texte, image, son...). De même, chez Scott McCloud, François Schuiten et Benoît Peeters, ou chez Edouard Lussan, le multimédia est implicitement entendu comme utilisation de plusieurs médias (sons, animations, différents types d'images...) sur le même support, dans la même production. Ni McCloud, ni Lussan ne précisent leur pensée quant à savoir si le terme est à réserver ou non aux technologies numériques. La position de Schuiten et Peeters à ce sujet est par contre très claire : « La notion même de *multimédia* est aujourd'hui trop souvent confisquée par les nouvelles technologies. Certes, la numérisation des données permet de rassembler sur le même support des images, des textes et des sons. Mais cela ne suffit pas à faire du CD-Rom ce mode d'expression enfin complet qui viendrait coiffer tous les autres au poteau. Le théâtre, l'opéra, le cinéma ont, depuis bien longtemps, proposé des associations autrement plus riches entre le visuel et le sonore. »⁴

D'un autre côté, Norbert Hillaire et Edmond Couchot vont affirmer la validité du terme multimédia, et précisément parce qu'un « méta-langage »⁵ en est à l'origine. En effet, leur définition se situe au cœur de la notion d'hybridation. C'est parce que tous les médias sont traités sous forme d'une même donnée, d'un même langage (des 0 et 1) qu'ils peuvent être combinés : il ne s'agit plus de collage ou d'incrustation, mais bel et bien d'une hybridation des médias. « [Multimédia] désigne l'ensemble des procédés qui permettent à un auteur de combiner du texte, de l'image et du son sur un support numérique, et à un lecteur [...] d'y avoir accès. »⁶

Considérant donc le sens généralement réservé aux technologies numériques, et suivant en cela

1. Annick Bureau, « Art «multimédia» », *site de l'Observatoire Leonardo pour les Arts et les Techno-Sciences*, <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiquesAM.php>. [consulté le 03/01/2008]

2. Ibidem.

3. Ibidem.

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

5. Annick Bureau, « Art «multimédia» », op. cit.

6. Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Paris, 2003, p.58-59.

Hillaire et Couchot plutôt que Bureauud, le travail que je mène concerne bel et bien une bande dessinée multimédia, dans le sens où le médium bande dessinée est combiné à d'autres média extérieurs ; et ce grâce à la propriété fondamentale du numérique qu'est l'hybridation des constituants de l'image, de l'œuvre. Mais j'exclus sciemment depuis le début la notion d'interactivité, pourtant indissociable de celle de multimédia dans nombre de définitions de dictionnaires et d'auteurs. En effet, je souhaite l'analyser ci-après, afin de déterminer si mon travail concerne une bande dessinée prioritairement multimédia ou interactive.

I.2.2 Interactivité

Tout comme la définition de multimédia, celle d'interactivité comprend deux acceptions, l'une générale, l'autre spécifique à l'informatique.

Ainsi le débat est là aussi ouvert quant à l'utilisation de ce terme : est-il à réserver aux arts numériques ? Schuiten et Peeters disent que l'interactivité « n'est pas [...] une invention récente. Le livre, [...], est lui aussi un merveilleux objet interactif, qui se laisse feuilleter, manipuler en tout sens, lire dans l'ordre et le désordre. »¹ Et de citer les "récits dont vous êtes le héros" de leur enfance ou les recherches oulipiennes... McCloud est moins clair : bien que n'affirmant jamais clairement s'il réserve le terme *interactivité* au domaine du numérique ou non, il insiste sur le fait qu'une bande dessinée qu'elle soit papier ou numérique est une « nature morte que l'on explore de manière vivante »². Dès lors, toute œuvre d'art pourrait être considérée comme interactive puisque d'une manière ou d'une autre le spectateur participe (de manière "passive" : la contemplation, ou de manière "active" : réelle participation à l'interaction avec l'œuvre). Cette interactivité supposée découle directement de l'expression célèbre de Duchamp « c'est le regardeur qui fait l'œuvre ».

Pourtant, selon Annick Bureauud, il est impropre de parler d'interactivité s'agissant d'œuvres ne convoquant pas les technologies numériques car il s'agit tout simplement d'un anachronisme. Le terme interactivité est né avec et pour qualifier certaines propriétés des productions informatiques et électroniques. De plus, l'interactivité dans le cadre des arts numériques se distingue clairement de toute autre forme de participation du spectateur : « L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute

1. Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, op. cit., p.161.

2. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, Paris, 2002 (traduit de l'américain par Jean-Paul Jennequin : *Reinventing comics*, Harper Collins Publisher, 2000), p.233. L'expression « nature morte » ne désigne pas ici le genre pictural mais l'état inerte d'un album de bande dessinée tant que le lecteur n'intervient pas pour l'ouvrir et tourner les pages.

interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre »¹.

S'agissant de mon travail, il faut distinguer deux niveaux d'interactivité : celle qui a lieu au moment de la création de l'œuvre, soit le dialogue entre l'artiste et l'ordinateur, et celle qui a lieu lors de la réception par le spectateur. Il est évident que je m'intéresse plus particulièrement au deuxième niveau, puisque le premier ne peut pas ne pas exister² ! Je prétends clairement proposer au lecteur une possibilité de manipulation et d'intervention plus conséquente que le simple fait de passer d'une page à la suivante via un hyperlien, ce qui est déjà un premier degré d'interactivité. Je lui propose clairement d'agir dans sa lecture. Je situe l'objet de mon travail pratique et théorique clairement dans le champ d'une production interactive, tant au niveau de la création (évidemment !) que de la réception.

1.2.3 Une bande dessinée prioritairement interactive

Ainsi, j'ai dit que ma production relève tout autant de l'interactivité que du multimédia. Se pose alors la question de la dénomination que je dois donner à mon projet. S'agit-il d'une *bande dessinée multimédia* ou d'une *bande dessinée interactive* ? Est-ce le multimédia qui est à l'origine de l'interactivité ou l'interactivité qui permet le multimédia ? Il y a clairement deux réponses totalement opposées et inconciliables.

Ainsi certaines définitions affirment que l'audiovisuel combiné à l'interactivité est à l'origine du multimédia : quand on ajoute à un produit audiovisuel une dose d'interactivité il devient un produit multimédia. Cette définition semble arbitraire. En effet elle signifierait qu'une production présentant à la fois de l'image et du son, numérisée ou générée numériquement, mais non interactive au moment de sa réception ne serait pas multimédia... ce qui contredit tout à fait la définition de multimédia que j'ai donnée ci-dessus comme la plus juste par rapport à ma recherche ! En réalité, j'ai tronqué volontairement la définition que donne Hillaire et Couchot de multimédia. La voici intégralement reproduite : « [Multimédia] désigne l'ensemble des procédés qui permettent à un auteur de combiner du texte, de l'image et du son sur un support numérique, et à un lecteur [...] d'y avoir accès. Cette double caractéristique est décisive, car l'auteur et son destinataire utilisent la même technologie, nécessairement interactive. »³ Cette

1. Jean-Pierre Balpe, « L'art et le numérique », *Les cahiers du numérique*, Vol. 1, n°4, Hermès, 2000, cité par Annick Bureau, « Art «multimédia» », op. cit.

2. D'ailleurs, on pourrait même dire aujourd'hui que la plupart des bandes dessinées papier sont interactives au premier niveau, car ont été à un moment ou un autre de leur élaboration numérisées et travaillées grâce à l'outil informatique.

3. Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p.58-59.

définition appuie la plupart de celles que j'ai pu relever dans les dictionnaires : pas de multimédia sans interactivité ! Une autre définition, donnée par François Leslé et Nicolas Macarez, propose néanmoins une option différente : « le produit multimédia est en général interactif »¹... donc pas systématiquement² ! J'approuve cette définition. En effet on peut imaginer un exemple possible d'œuvre multimédia non interactive : une œuvre présentant sur un même support numérique, par exemple un CD-rom, un mélange d'images, de textes et de sons, est bel et bien une œuvre multimédia. Il n'est absolument pas nécessaire qu'elle soit interactive pour son fonctionnement : l'application peut très bien être lancée par un *autorun*³ dès que le CD a été introduit dans le lecteur, se dérouler de manière totalement linéaire et fermer l'application une fois terminée ! C'est le cas de *Turnaround*⁴ de Céline Keller, qui se présente comme une bande dessinée animée linéaire au sein de laquelle le lecteur n'a pas possibilité d'agir⁵ : cette production n'est pas interactive. Mêlant image fixes et animées et des sons, elle est pourtant multimédia. Par contre, la réciproque n'est pas vraie : une production dès lors qu'elle est interactive est multimédia. En effet, elle mêle au médium bande dessinée une caractéristique du médium "ordinateur".

La production que je réalise est interactive par nature (création et réception) avant de proposer un "mélange multimédia" : je préférerai donc dorénavant le terme *bande dessinée interactive*. Cette expression engendre logiquement l'hypothèse suivante : c'est l'interactivité qui sous-tend toutes les caractéristiques qui distinguent le médium bande dessinée interactive du médium bande dessinée. C'est là tout l'enjeu de mon travail : créer une bande dessinée interactive qui ait été pensée et conçue comme telle dès le départ, s'opposant en cela à la logique répandue de l'adaptation de bandes dessinées déjà préexistantes sur papier. Ce projet fait donc appel à ce qu'Ariane Mallender appelle « l'interactivité intégrée », quand les adaptations usent de « l'interactivité ajoutée »⁶. C'est là qu'apparaissent les questions essentielles de mon travail pratique comme théorique : comment se crée et qu'est-ce qui caractérise une bande dessinée interactive "pure" ? Comment l'écrit-on ? Comment fonctionne-t-elle intrinsèquement, quelle est sa structure interne ? Comment la reçoit-on ?

1. François Leslé, Nicolas Macarez, *Le multimédia*, Presses universitaires de France, Paris, 1998-1999.

2. Toujours du point de vue de la réception par l'utilisateur, puisque toute production numérique aura été interactive à un moment ou un autre de son élaboration.

3. Script qui permet à une application sur CD de démarrer automatiquement.

4. *Turnaround*, réalisé par Céline Keller, film d'animation pour support DVD, Raum für Projektion, Allemagne, 2003.

5. Si on admet comme je le fais que la possibilité de pouvoir interrompre, reprendre, accélérer, etc. la lecture par les commandes du lecteur DVD ne fait pas partie de l'œuvre.

6. Ariane Mallender, *Ecrire pour le multimédia*, Dunod, Paris, 1999, p.131-134. Je reviendrai largement sur ces questions par la suite, je ne fais que les introduire ici.

I.2.4 Délimitation du champ de la bande dessinée numérique

Il me reste maintenant à circonscrire le champ de la *bande dessinée numérique*. J'ai souhaité le faire après avoir déjà défini en son sein les notions d'interactivité et de multimédia, afin de pouvoir m'appuyer dessus le cas échéant. Ainsi on n'oubliera pas que si je reviens dans cette partie sur le terme de bande dessinée *numérique*, j'ai déjà précisé que mon projet plastique concerne une bande dessinée numérique *interactive*.

I.2.4.1 A propos de la terminologie

Il n'existe pas de terminologie "officielle" pour parler du médium qui nous préoccupe ici. Par convention, une série de termes est communément utilisés. Edouard Lussan qualifie son *Opération Teddy Bear*¹ de *bande dessinée interactive*. Laurène Streiff utilise le terme *e-BD*², par analogie avec *l'e-mail*. La *bande dessinée en ligne* est désignée tel quel, ou par le terme anglais *webcomic* (le site *webcomics.fr*³ et d'ailleurs français), ou encore *BD/I* par Thierry Smolderen⁴. On trouve encore les termes *bande dessinée multimédia* et *bande dessinée numérique*⁵. A ma connaissance, personne ne s'est réellement penché sur le problème de l'usage de ces termes. Ainsi ils sont utilisés de manière assez arbitraire et interchangeable.

Mon choix sur le sujet est simple : par analogie avec l'expression *arts numériques*, je parlerai de *bande dessinée numérique*. Cette expression situe très clairement le médium : toute bande dessinée livrée au lecteur sur support numérique, quel qu'il soit⁶, est une *bande dessinée numérique*. Cette définition qui se positionne du côté de la réception de l'œuvre permet d'exclure les bandes dessinées papier créées à l'aide des outils informatiques. Elle n'exclut pas les bandes dessinées livrées sur support numérique mais réalisées "à la main" puis numérisées. Ainsi l'expression *bande dessinée numérique* est un premier ensemble qui chapeaute toutes les formes et supports que peut emprunter une bande dessinée sur support numérique. *Bande dessinée multimédia* et *bande dessinée interactive* sont des sous-ensembles de la bande dessinée numérique. Ils peuvent comme on l'a vu se chevaucher puisqu'une bande dessinée

1. Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, op. cit.

2. Laurène Streiff, *Et la bande dessinée rencontra l'ordinateur*, mémoire sous la direction de Pierre-Louis Suet, département Communication, Maîtrise des Sciences et des Techniques de Communication : Concepteur multimédia, Université d'Avignon, 2001.

3. *Webcomics*, <http://webcomics.fr>, hébergement et promotion de webcomics amateurs.

4. Thierry Smolderen, « Coconino World : explorer l'espace des formats BD/I » (dossier « La BD et le net »), *9^e art*, n°8, janvier 2003, CNBDI/Editions de l'an 2, Angoulême, p.40-45.

5. Une requête dans un moteur de recherche permettra d'en faire le constat.

6. BDVD, CD-rom, réseaux, écran de téléphone portable, etc.

multimédia n'est pas nécessairement interactive. Enfin les expressions *bande dessinée en ligne* et ses synonymes ne font que distinguer les productions qui empruntent Internet comme moyen de diffusion des autres.

I.2.4.2 Dedans/dehors : analyses d'exemples

La bande dessinée numérique se calquant principalement sur la bande dessinée, son champ ne peut être délimité catégoriquement. De même que je proposais une définition fluctuante de la bande dessinée, il faudra analyser les œuvres au cas par cas pour déterminer si elles relèvent ou non de la catégorie *bande dessinée numérique*. On cherchera ainsi à affiner, justifier ou invalider une intuition première, en maniant des critères objectifs, mais différents dans chaque cas. Je vais dans les trois passages qui suivent faire la démonstration de cet "exercice". Je commencerai d'abord par la bande dessinée numérique *The Killer*¹. Pour la suite, j'ai volontairement choisi deux productions numériques qui ne relèvent pas de la bande dessinée, qui n'ont pas été conçues dans cette optique, mais qui offrent toutefois de nombreuses analogies avec les codes de la bande dessinée. Je vais essayer de déterminer ce qui fait que le jeu vidéo *Comix Zone*² n'est pas une bande dessinée, puis je ferai la démonstration inverse avec l'exemple de *Turnaround*³. J'introduirai par ces analyses certaines questions et exemples que je débattrai plus tard sur la narration, le style, le ludique...

I.2.4.3 *The Killer* : dedans

Je vais réitérer l'expérience menée par Sébastien Prévost⁴, à savoir la comparaison des versions papier et adaptation⁵ *on-line* d'une même bande dessinée : *Le tueur vol. 1 : Long feu*⁶. Par ce travail, je compte prouver que cette production est une bande dessinée numérique, traversée par l'interactivité et le multimédia.

1. Jacamon, Matz et studio Submarine Channel, *The killer*, adaptation sous forme interactive en flash du tome 1 de la bande dessinée *Le tueur*, de Jacamon et Matz, www.submarinechannel.com/content/killer, Submarine Channel, 2001. [consulté le 13/10/2007].

2. *Comix Zone*, jeu vidéo pour console Sega Megadrive (converti par la suite en versions PC, PSP et Game Boy Advance), Sega, 1995.

3. *Turnaround*, réalisé par Céline Keller, op. cit.

4. Sébastien Prévost, *La BD et les nouvelles technologies : mort ou renaissance d'un genre ?*, mémoire sous la direction de Luc Pinhas, UFR des Sciences de la communication, IEP Métiers de la communication orientation : commercialisation des produits d'édition, Université Paris 13, 2006.

5. Nous sommes donc dans le cas d'une « interactivité ajoutée », selon le terme d'Arianne Mallender.

6. Matz et Jacamon, *Long feu*, Tournai, Casterman, 1998, vol.1 de *Le tueur*.

Nous suivons le fil de la pensée d'un tueur qui revient sur son engagement et ses doutes vis à vis de ce "métier" : il compte arrêter après la mission qui l'occupe actuellement. Toute l'histoire est narrée sous la forme de son monologue intérieur, qui se superpose à des images de ses souvenirs, de sa mission en cours et de sa vie quotidienne.

Dans la version numérique, on constate d'abord un apport sonore de deux formes : la musique et les bruitages, qui concourent tous deux à l'ambiance générale. Le fond sonore, qu'il s'agisse de musique, du clapotis de l'eau dans une piscine ou du murmure d'une foule sert l'atmosphère. On impose à l'utilisateur un environnement sonore qu'il n'a pas choisi, au contraire du lecteur de l'album qui peut choisir un fond sonore mental ou réel pour accompagner sa lecture. Le tout est plutôt illustratif. Certains de ces bruitages ne surviennent que quand l'utilisateur passe le pointeur de la souris dans certaines zones (ex : un verre qu'on remplit), alors que certains surviennent automatiquement. Ceci prouve ce que je disais plus haut : le multimédia ne dépend pas de l'interactivité.



fig.1 - Jacamon, Matz et studio Submarine Channel, *The killer*, 2001. Capture d'écran. Toutes les cases de cet extrait sont animées parallèlement les unes aux autres.

Le studio a choisi pour cette adaptation d'utiliser quasi-exclusivement les dessins d'origine. Toutefois, des animations sommaires se déclenchent selon les passages du pointeur (ex : le verre qu'on remplit, le tueur qui épluche une pomme...). Si elles apportent un aspect ludique certain, elles ne sont pas indispensables à l'histoire ni à la narration ; bien qu'on pourrait disserter longuement sur les conséquences de leur présence, elles ne sont finalement que des "suppléments". Par contre, d'autres passages sont de réelles séquences animées de quelques secondes **[fig.1-ci-dessus]**. Bien qu'omniprésentes, elles sont utilisées avec finesse : lors de chaque scène de meurtre ou de violence. L'utilisateur ne pouvant sauter

ces séquences comme il peut sauter des cases de l'album, elles renforcent le sentiment d'inéluctabilité. L'utilisateur a de la sympathie pour le héros mais on lui rappelle régulièrement que celui-ci sème la mort imperturbablement. Ces animations sont intégrés au sein de la bande dessinée d'origine, et ont des durées limitées : ainsi *The Killer* ne devient jamais dessin animé¹. Outre les exemples d'actions ci-dessus, l'interactivité est cantonnée au clic pour faire apparaître la bulle, case ou fragment de dessin suivant, bref à la navigation. Trois exceptions permettent de placer momentanément l'utilisateur en vue subjective. Par exemple, un dispositif permet au lecteur de viser les passants dans la rue avec la lunette du fusil. Là encore, cela sert l'histoire : si on a pu se prendre de sympathie pour le héros, on rappelle de manière brutale son activité en mettant momentanément le lecteur dans sa peau... L'interactivité restant limitée, la frontière avec le jeu vidéo n'est jamais franchie.

L'utilisateur est contraint de lire l'histoire de manière linéaire : il n'y a jamais de choix de parcours et il doit attendre qu'un événement se termine (exemple : translation d'une case à une autre) pour pouvoir cliquer à nouveau. En cela, la version *web* perd la liberté de rythme de lecture de la version papier. D'un autre côté, le parti pris de composition des images est ingénieux et modifie les notions fondamentales de temporalité telles que les présente Scott McCloud². Ce dernier dit qu'une bande dessinée est un art séquentiel constitué d'une succession d'images fixes entre lesquelles l'esprit du lecteur rétablit les phases intermédiaires donnant l'illusion du temps et/ou du mouvement. Chaque case contient un moment précis mais dont la durée est totalement différente d'une case à l'autre. Dans *The killer*, la succession des événements s'opère bien de manière séquentielle. Toutefois, à chaque clic, l'utilisateur ne fait pas forcément apparaître une nouvelle case : il peut aussi s'agir d'une bulle ou même d'un morceau de dessin qui va venir s'ajouter, voire s'enchevêtrer, à l'image déjà affichée, à la manière d'un *patchwork*. On obtient donc dans le même espace et successivement diverses compositions suggérant à la fois le découpage séquentiel des événements, la simultanéité de lieu, de temps ou encore des pensées du narrateur et leur durée. Cela dit, on ne sort pas de la bande dessinée : on y exploite seulement des possibilités qui sont traditionnellement des exceptions – sur papier – mais qui trouvent un prolongement avec les technologies numériques. *The Killer* ne franchit jamais les bornes de la bande dessinée numérique.

1. On notera qu'un débat virulent anime périodiquement le *web* francophone à ce sujet : pour beaucoup, les séquences animées polluent la lecture. Je n'entrerai pas dans ce débat, car je considère que l'utilisation ou non de ces effets relève des intentions de l'auteur. Voir également parties II.1.4.2, p.45 et III.2.1, p.73.

2. Scott McCloud, *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, op. cit.

1.2.4.4 Comix Zone : dehors

Le jeu *Comix Zone* prend la bande dessinée comme prétexte. Le scénario peut se résumer ainsi : l'auteur de *comix* Sketch Turner se retrouve projeté dans sa propre création dont le méchant s'est échappé et a pris le pouvoir en même temps que les crayons ! Ce dernier fait donc subir à Sketch différentes épreuves, combats et énigmes au fil des cases.



fig.2 - *Comix Zone*, jeu vidéo édité par Sega, 1995. Capture d'écran.

De même, au niveau de la forme, le jeu reprend les codes traditionnels de la bande dessinée. En effet, Sketch doit traverser les planches en passant de cases en cases. Chaque planche correspond à un niveau : il faut en atteindre la dernière case pour pouvoir passer à la page suivante, tout comme se passe la lecture d'une bande dessinée. Les propos des personnages sont transcrits dans des bulles qui apparaissent et disparaissent au fil du jeu et des événements. De même, les onomatopées sont redoublées : on les entend (coups portés, cris de douleur, etc.) et on les lit. [fig2-ci-dessus]

Le personnage passe de cases en cases de manière indépendante du sens de lecture traditionnel, et parfois avec des parcours à choix multiples. Ainsi selon ses choix, l'utilisateur ne visitera jamais toutes les cases. Ceci diffère donc de la lecture d'une bande dessinée traditionnelle qui offre un schéma et un ordre de lecture logique. Les exceptions existent – Peeters donne l'exemple célèbre de Fred¹ – mais dans le cadre de la bande dessinée papier restent avant tout des expérimentations minoritaires. Au contraire, dans le cadre de la bande dessinée numérique, c'est une possibilité qui peut devenir un axe majeur de

1. Peeters reproduit la célèbre planche au chien de l'album *Simbabbad de Batbad* de la série *Philémon* de Fred (éditions Dargaud). Dans celle-ci, il relève des possibilités implicites de parcours différents. Dans Benoît Peeters, *Cases, planches, récit, lire la bande dessinée*, Casterman, Tournai, 1998, p.56.

création, et qui relève de l'hyperfiction.

Ainsi dans ce jeu on peut lister des analogies avec les codes formels de la bande dessinée – planches, cases, bulles, onomatopées, principe basique de lecture des pages les unes après les autres – et aussi des apports spécifiques aux technologies numériques – sons, facilitation du mode hyperfictionnel, et sans oublier le mouvement puisque bien sûr les personnages sont animés et répondent aux commandes de l'utilisateur via l'interactivité.

Cependant, il ne s'agit pas d'une bande dessinée (numérique). En effet, deux points sont à prendre en considération : la question de la représentation du temps et l'aspect ludique.

McCloud explique qu'une vignette de bande dessinée *contient* une représentation du temps¹. Or ici, le temps n'est pas représenté. Il est une possibilité : les événements qui ont lieu dans une case donnée *seront* jusqu'à ce que l'utilisateur ait terminé l'action qu'il doit mener à bien (tuer un méchant, actionner un mécanisme...), ou bien si l'utilisateur reste sans agir jusqu'à ce qu'il se fasse tuer et qu'ainsi la partie se termine. C'est l'utilisateur qui décide du déroulement du temps, selon les conditions évoquées ci-dessus. Le temps forme une boucle : quoique fasse l'utilisateur le temps se répète jusqu'au remplissage d'une des deux conditions (soit le méchant meurt, soit Sketch meurt). En allant plus loin, on pourrait même dire que le seul temps qui existe dans *Comix Zone* est celui de la perception par l'utilisateur : il n'y a que des actions et des réactions, il n'y a que l'interactivité, le temps du jeu.

En effet, c'est l'aspect ludique qui prime avant tout : le but n'est pas de lire une histoire. Il s'agit bel et bien d'un jeu vidéo. Si l'interactivité induit un côté ludique dans la bande dessinée numérique, il ne saurait prendre une place aussi importante que dans un jeu, sans quoi il y a basculement dans le jeu proprement dit. On comprend bien que cela ne peut se mesurer qu'intuitivement et au cas par cas, en sachant que d'autres facteurs seront à prendre en compte dans cette évaluation²... On saura reconnaître la limite entre le jeu et une bande dessinée numérique demandant un certain degré de participation – interactivité – sous une forme "amusante" (ludique)³.

1.2.4.5 *Turnaround* : la frontière même

Je vais maintenant faire la démonstration inverse. *Turnaround*⁴, de Céline Keller, ou la vie de Lana

1. Scott McCloud, Le temps en case, chapitre 4 de *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, op. cit., p.94-117.

2. A commencer par les intentions de l'auteur !

3. Je précise une nouvelle fois que ces démonstrations me permettent d'introduire des notions sur lesquelles je reviendrai...

4. *Turnaround*, réalisé par Céline Keller, op. cit.

devenue chaotique après qu'une expérience scientifique ratée a rajeuni son compagnon jusqu'à l'état de nourrisson, n'a pas été conçu comme une bande dessinée numérique mais comme un film d'animation. C'est ainsi qu'il est présenté par l'équipe qui l'a réalisé, ainsi que sur le DVD où le bouton indique "play movie". Et effectivement la frontière est ténue entre la bande dessinée et le dessin animé. Le film se présente comme une suite de diapositives, chaque écran constituant une case. Il est ponctué de très nombreuses animations. Celles-ci sont relativement sommaires techniquement, puisqu'elles ne sont bien souvent que des déplacements de calques les uns par-dessus les autres [fig.3-ci-dessous]. Néanmoins beaucoup mettent vraiment en mouvement les personnages ou véhicules. D'autres ne servent qu'à assurer les transitions entre les cases, et on peut à ce titre y inclure également les fondus d'images.



fig.3 - Turnaround, réalisé par Céline Keller, 2003. Capture d'écran. Le calque contenant le personnage et le landau "glisse", simulant un effet de déplacement.

L'usage des codes de la bande dessinée est tel qu'on ne peut s'empêcher de parler de bande dessinée : excepté les animations évoquées, tout n'est qu'images fixes, et les dialogues et onomatopées sont tous affichés dans des bulles. Seulement si cette production est bien *multimédia* puisqu'elle mêle images fixes dessinées, sons (musique d'ambiance), animations sommaires et codes de la bande dessinée, elle n'est pas *interactive*¹. Tout le film se déroule linéairement devant nos yeux sans qu'il y ait besoin d'une quelconque intervention extérieure. C'est ce qui l'éloigne le plus de la bande dessinée et fait le plus penser à un film animé : il n'y a pas de page à tourner, le spectateur peut rester "passif". Pourtant

1. Au niveau de sa réception bien sûr, et en considérant que la possibilité de pouvoir interrompre, reprendre, accélérer, etc. la lecture par les commandes du lecteur DVD ne fait pas partie de l'œuvre.

comme je le disais, il ne s'agit de rien d'autre que d'une succession de diapositives, de cases-écran. Ainsi on pourra dire ici qu'il ne s'agit pas d'une bande dessinée, mais il ne s'agit pas non plus d'un film. C'est peut-être bien là une des frontières entre différents médiums qui atteste de l'existence du médium *bande dessinée numérique* ; frontière révélée grâce à l'usage d'une définition fluctuante. Ni bande dessinée, ni film d'animation, cette production relève à mon avis pleinement de la bande dessinée numérique, et précisément parce qu'elle joue de la frontière de ce médium¹. Cette sous-catégorie de la bande dessinée numérique porte d'ailleurs un nom : *motion comics*². Céline Keller est peut-être pour cette œuvre plus auteure de bande dessinée numérique que réalisatrice de film d'animation.

Dans la partie suivante, je préciserai où je situe les limites de mon projet, mais il me faudra d'abord en terminer avec la définition de la bande dessinée interactive.

I.3 Un médium support d'une création narrative

J'ai dit dès l'introduction que je m'intéressais au récit et que j'en produirai un : j'exclue dès lors d'autres types de bandes dessinées, de l'ordre de l'expérimentation, telles que les tentatives de bandes dessinées abstraites, descriptives... Je vais ici valider cette vision de la bande dessinée interactive, et revenir sur la problématique de cette recherche qui en découle. J'aurai de plus mis en lumière l'espace de création, de liberté qu'offre la bande dessinée interactive à l'auteur : il sera temps pour moi de présenter mon projet.

I.3.1 Un médium producteur d'un récit

I.3.1.1 La bande dessinée structurée comme un récit

Peut-on envisager qu'il y ait une structure narrative sous-jacente commune à l'élaboration de toute bande dessinée ?

1. Ce qui ne signifie absolument pas qu'une production doit jouer de cette frontière pour être une bande dessinée numérique. Il n'y a pas matière à généraliser.

2. Littéralement *bande dessinée en mouvement*. Ce terme est très récent, je n'ai pas trouvé d'utilisation antérieure à 2008. L'éditeur de comics DC Comics a notamment utilisé les *motion comics* pour une campagne publicitaire en 2008, tandis que son concurrent direct Marvel va en vendre via la plateforme de téléchargement iTunes Store de Apple.

En 1928 paraît l'ouvrage de référence *Morphologie du conte*¹ de Vladimir Propp. Ce dernier analyse un corpus de cent contes traditionnels russes. Il en déduit que tous les contes sont composés sur la même structure, qui suppose l'enchaînement de trente et une fonctions, toujours les mêmes, toujours dans le même ordre. Ces fonctions correspondent aux actions qu'accomplissent les personnages, indépendamment de leur identité. Cette approche, on le comprend, suppose des enchaînements particuliers entre les différentes fonctions : l'analyse prend en compte les liens entre les parties comme le font McCloud ou Groensteen de la bande dessinée. Mais il s'agit également de prendre cette structure principalement linéaire comme un système au sens de Groensteen. En effet, chaque fonction est déterminée par les fonctions qui la précèdent, et ce depuis la situation initiale, et détermine les fonctions qui vont suivre jusqu'à la fin. Il y a donc un tressage qui s'opère. Même s'il reste au niveau horizontal de la ligne du temps, il se développe par saut dans la chronologie, puisque des événements éloignés les uns des autres peuvent n'exister que par la présence même de l'un et de l'autre. Propp a également distingué sept « sphères » de fonctions, qui correspondent à des types de personnages. Claude Brémont en 1973 a repris à son compte les sphères et en a déduit un agencement de six types d'actions sur l'axe vertical : le conte devient un système plus complexe². Là encore, on peut mettre en rapport cette structure qui se déploie sur l'axe horizontal et vertical avec l'arthrologie générale présentée par Groensteen. En 1974, Greimas et les sémioticiens réduisent la structure narrative fonctionnelle à l'organisation logique de quatre énoncés : manipulation, compétence, performance, sanction. Dans *Le récit*³, Jean-Michel Adam va choisir une bande dessinée pour prouver que ces théories sur la structure narrative peuvent s'appliquer à tout type de récit, et pas seulement aux contes. Il analyse ainsi *Astérix légionnaire*⁴, et réussit effectivement à fondre tout le récit dans cette structure.

On pourrait ainsi supposer que toute bande dessinée repose sur cette structure. Je ne m'y risquerai pas ici, ce n'est pas mon propos. Simplement, à la lumière de ces quelques rappels historiques et du travail de Adam, on peut légitimement considérer la bande dessinée productrice d'un récit, qui est subordonné notamment à la narration.

1. Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, coll. Poétique, Seuil, Paris, 1970 (traduit du russe par Marguerite Derrida : *Morfologija skazki*, Nauka, Leningrad, 1969 pour la deuxième édition, première édition en 1928).

2. C'est la *Logique du récit* selon Brémont, exposée ici par Jean-Michel Adam dans *Le récit*, coll. Que sais-je ?, Presses Universitaires de France, Paris, 1984-1999.

3. Jean-Michel Adam, *Le récit*, op. cit.

4. Goscinny, Uderzo, *Astérix légionnaire*, Dargaud, Paris, 1967, tome 10 de la série *Astérix*. L'analyse est reproduite dans Jean-Michel Adam, *Le récit*, op. cit., p.71-72.

I.3.1.2 Récit = narration × histoire × mise en forme

Couramment, le terme de récit est assimilé à celui de narration, ils deviennent synonymes. Tous deux sont alors défini comme une relation d'événements réels ou imaginaires. Dans les dictionnaires conventionnels que j'ai consultés, une seule fois narration et récit apparaissent comme distincts. Le récit est toujours défini comme relation d'évènements, mais la narration devient la manière dont les faits sont racontés.

Jean-Michel Adam¹ et Yves Reuter² dressent un panorama de l'étude de la narration et du récit, et en présentent les théories principales (domaine de la narratologie, du structuralisme, de la linguistique...). Croisant ces théories, ils proposent de définir le récit comme un énoncé particulier, un genre de discours, ou encore un type textuel, tout comme le sont les définitions, les modes d'emploi, les plaidoiries etc. Il peut se manifester de diverses manières (bandes dessinées, romans, films etc.) qui dépendent finalement du médium dans/par lequel il se déploie. Il est le produit d'une forme d'énonciation particulière qu'est la narration (la description est par exemple une autre forme d'énonciation).

En ce sens, « le processus de la narration prend tout son sens lorsque l'on met en lumière la différence résidant entre l'histoire, qui est le contenu de la narration (faits, états ou sentiments), le récit, qui est le produit de la narration et de l'histoire, et la narration elle-même, qui est la manière dont les faits sont racontés, ou plus précisément, qui constitue l'ensemble de procédés de la mise en récit.»³ Le récit est ici défini comme le produit de l'histoire et de la narration. C'est aussi ce que dit Reuter lorsqu'il distingue les trois niveaux du récit : « La fiction (aussi appelée diégèse), [...], renvoie aux contenus que l'on peut reconstituer et qui sont mis en scène : l'univers spatio-temporel, l'histoire, les personnages... La narration, [...] renvoie aux choix techniques – et de création – qui organisent la mise en scène de la fiction, son mode de présentation : le type de narrateur, le type de narrataire, la perspective choisie, l'ordre adopté, le rythme, etc. [...] » Il y ajoute un troisième niveau : la « mise en texte » qui « renvoie aux choix lexicaux, syntaxiques, rhétoriques, stylistiques... au travers desquels la fiction et la narration se réalisent [...] »⁴.

Appliqué à la bande dessinée, ces trois niveaux repérés comme organes constitutifs du récit sont tout à fait valides : la narration est bien la manière dont l'histoire est racontée (c'est-à-dire mise en récit)

1. Jean-Michel Adam, *Le récit*, op. cit.

2. Yves Reuter, *L'analyse du récit*, op. cit.

3. « Narration », *Encyclopédie Microsoft Encarta en ligne*, op. cit.

4. Yves Reuter, *L'analyse du récit*, op. cit., p.14.

par les choix de l'auteur, quant à la « mise en texte », elle correspond alors à tout ce qui fait la forme, l'aspect visuel et plastique d'une bande dessinée : découpage, mise en page, cases, bulles, planches... Par extension au domaine du numérique, on peut aussi valider le fait que la bande dessinée interactive soit productrice d'un récit.

J'ai fait de ce produit $\text{récit} = \text{narration} \times \text{histoire} \times \text{mise en forme}$ la problématique de ce mémoire, sous la forme de la question : *comment raconter une histoire ?* Comme je le disais dans l'introduction, je souhaitais initialement m'en servir comme d'un outil : cette question devait me permettre de traiter des trois facteurs du produit qui sont les trois niveaux constituant la bande dessinée interactive. Au fil de mes recherches, je me suis aperçu que distinguer ainsi ces trois niveaux était absurde tant ils étaient imbriqués. J'ai donc relégué ma question à une simple interrogation sous-jacente à l'ensemble de mon travail. Néanmoins, pour en arriver à cette nouvelle situation, j'ai effectivement testé cette question en tant qu'outil, et ai pu en vérifier la validité en analysant à travers cette grille un extrait d'*Opération Teddy Bear*¹.

1.3.2 Vers les frontières : la voie de l'exploration

On a vu que la bande dessinée interactive était un médium dont la vocation principale était de produire un récit, puisqu'elle est fondamentalement narrative. Le récit a évidemment un auteur : la bande dessinée interactive est un espace de création à investir.

Ce médium est tout neuf, les auteurs de bande dessinée comme d'autres artistes se sentent peu concernés, attirés par celui-ci. Il s'inscrit de plus dans une logique mercantile que j'évoquais en introduction. Conséquence : il est encore un terrain vierge, et propice à l'exploration. C'est le travail que je mène. D'une part j'é mets des hypothèses sur ses potentialités plastiques, narratives, formelles, bref artistiques ; d'autre part j'analyse rétroactivement, en m'appuyant sur des exemples d'œuvres et sur mon projet pratique, ce qui se passe quand on tente de répondre à, de vérifier ces hypothèses.

Cette exploration ne saurait se faire sans audace. En effet, son principe est de tendre vers les limites, les frontières de ce que serait la bande dessinée interactive *a priori*. Je ne dis pas que j'irai exploser ces limites, je ne sais même pas encore où elles se situent exactement, même si j'ai pu commencer à y réfléchir un peu plus haut. C'est la pratique qui me le dira. L'idée de tendre vers les limites revient à me donner une cible, et par là même un chemin à suivre.

1. Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, op. cit. Le travail d'analyse dont je parle est reproduit en annexe, p.107.

La première condition supposée d'émergence du nouveau médium bande dessinée interactive est la prise en compte de l'interactivité dès l'écriture : elle doit apparaître comme un élément participant pleinement de la construction du sens et de la narration. Je mène cette démarche dans le prolongement d'un travail expérimental sur la bande dessinée que je pratique déjà depuis quelques années¹. J'y opère un certain radicalisme, que l'on retrouve dans le projet pratique présenté conjointement à ce mémoire. Dans le style d'abord : j'utilise un vocabulaire graphique limité et contraignant, tiré des pictogrammes de panneaux routiers, foncièrement minimaliste. Accolé à ce style, j'ai choisi pour scénario une histoire simple bâtie sur un sujet absurde et lui aussi minimal, du moins en apparence... Mon hypothèse est qu'une réduction maximale du récit et du graphisme, et donc un *flirt* avec la frontière de la bande dessinée interactive, permettra d'utiliser l'interactivité de manière expressive et sémantiquement riche, en lui donnant alors une grande place dans la narration, la construction du récit et du sens.

I.3.3 *Prise de tête*, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration

Cette partie est consacrée à une présentation très générale du projet. Je dois le décrire ici avant d'aller plus loin, mais je n'entrerai pas trop dans des détails qui seront analysés tout au long du mémoire. Cette présentation sera découpée en trois volets : d'abord un synopsis de l'histoire et du dispositif, ensuite un retour sur la genèse de cette réalisation et la manière dont elle entre dans une démarche artistique entamée depuis quelques années, et enfin quelques notes techniques rapides.

I.3.3.1 Synopsis

Le scénario de *Prise de tête*² est a priori absurde et simpliste : un personnage perd sa tête et part donc en quête d'une nouvelle tête. En réalité, cette quête n'est rien d'autre qu'une difficile quête de son identité : la perte de sa tête n'est qu'une métaphore de l'inconsistance de sa propre identité que ressent le héros. L'histoire est composée d'un prologue (*Prélude : Ultimatum*), de cinq chapitres (*Les masques*, *Fantômes*, *La pharmacienne et le charlatan*, *Dieux*, *Bricolage*) et d'un épilogue (*Épilogue : Conception*).

1. Il s'agit des bandes dessinées dites «picto», car créées à partir de pictogrammes. La naissance de cette série a coïncidé avec celle du fanzine *Bévue*, dont je suis vice-président, et où ces planches sont publiées. Ce travail est également visible dans d'autres fanzines et *webzines* ou encore sur mon blog (<http://lessiveuse.canalblog.com>).

2. Tony (alias Anthony Rageul), *Prise de tête*, bande dessinée interactive en ligne, <http://anthonyrageul.free.fr/master/prisesdetete>, 2009. La version présentée à cette adresse est une version terminée mais fonctionnelle uniquement sur le navigateur Mozilla Firefox pour PC. Ces soucis de compatibilité seront réglés plus tard. De même, le site qui accueille cette bande dessinée interactive, et qui dépasse le cadre du projet tel que délimité pour le Master, sera finalisé pendant l'été 2009.

Chacun de ces chapitres est composé de une à quatre pages-écran. Au sein de celles-ci, le lecteur se trouve régulièrement confronté à des dispositifs interactifs qu'il doit manipuler pour lire. En effet, cette participation fait partie des éléments constituant le sens. Je vais maintenant faire le résumé de l'histoire. Celui-ci dévoile des éléments que le projet ne montre pas explicitement, aussi je déconseille la lecture de ce passage avant d'avoir visionné *Prise de tête*¹ dans son ensemble !

Prologue : sa compagne ne supporte plus le héros, et lui pose un ultimatum. Il doit changer (de tête). Les chapitres sont autant de tentatives du héros de trouver une tête, c'est-à-dire de faire évoluer sa personnalité, son être. Il tente d'abord de changer de visage, mais ce changement ne saurait être que superficiel, il ne s'agit que d'un masque. Lors de cette première tentative, il chute, et perd à l'occasion sa vraie tête. Il choisit ensuite le vol comme solution de facilité, mais s'en trouve puni quand croyant rencontrer l'amour, et dans une confiance aussi naïve qu'absolue dans l'inconnue qui se présente à lui, il se fait déposséder de la tête qu'il vient de voler. Toujours dans un excès de confiance en autrui, et par facilité, il tente de se faire greffer une tête. Malheureusement, le médecin n'est rien d'autre qu'un charlatan, et la tête greffée puis rejetée rien d'autre que de la bouse². Las, il s'endort, et ses rêves le portent vers Dieu. C'est pourtant le Diable qu'il rencontre en premier lieu. Il tente de pactiser avec ce dernier, et évidemment cela se termine mal. Sa rencontre parallèle avec Dieu ne lui apporte pas plus de réponse : la religion n'est d'aucune aide, Dieu et le Diable sont équivalents et inutiles. Au terme de ces péripéties, il comprendra enfin que ce n'est pas de l'extérieur que viendront les changements. Il doit construire son identité, sa personnalité lui-même, avec travail et efforts. Et cela passe dans notre histoire par un acte de création, dans le chapitre *Bricolage* : il se fabrique donc une tête sur-mesure, et ses efforts paient, puisqu'en plus d'être tout autre au terme de cette quête de soi, il retrouve sa compagne. Cet acte de création est la métaphore de l'acte de création artistique par lequel je me construis. Ainsi, le héros de cette histoire devient mon reflet. Dans l'optique de faire partager cet acte et les sentiments qui vont avec au spectateur, c'est ce dernier qui, grâce au dispositif interactif, accompagne mes mouvements et ceux du héros, et même plus c'est lui qui construit l'image (la planche) affichée dans ce chapitre. Avant d'en arriver là, le spectateur manipule d'autres dispositifs interactifs, qui permette d'engager sa réflexion vers l'option de l'acte artistique, mais aussi d'éprouver les dérives et échecs que l'auteur connaît dans la création, mais également que tout homme connaît dans sa vie. La création artistique est le reflet de la vie... ce qui

1. Ce titre sera évidemment cité de nombreuses fois dans ce mémoire, je ne ferai donc pas de note de référence à chaque occurrence.

2. Au sens propre !

est complexe à vivre ! Le titre *Prise de tête*, bien qu'il soit antérieur à l'écriture du scénario puisque titre d'une autre de mes bandes dessinées¹, révèle alors toute cette difficulté et ces tracasseries.

Le style est issu d'une contrainte : l'utilisation d'un vocabulaire graphique restreint, fait de pictogrammes. Autre point à signaler à propos de l'aspect graphique et narratif : il s'agit d'une bande dessinée interactive muette. Les seuls textes sont les titres des chapitres. L'anonymat des personnages et des situations est renforcés : le héros est l'avatar de quiconque "lit" *Prise de tête*.

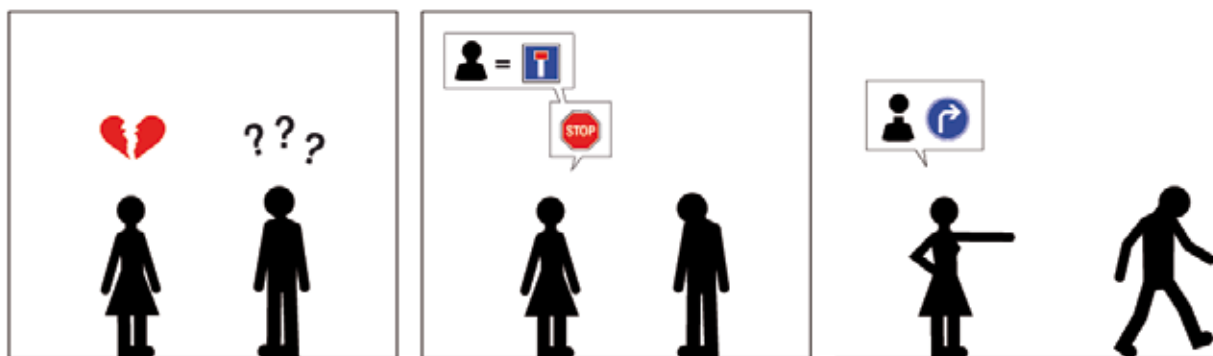


fig.4 - *Prise de tête*. Strip du prologue.

Enfin, au niveau de l'accès, *Prise de tête* est disponible en ligne. Si la bande dessinée interactive en elle-même est terminée, le site qui l'accueille sera finalisé plus tard². Un lien sur la page d'accueil de ce site renvoie vers la bande dessinée interactive elle-même. La lecture se fait chapitre après chapitre, dans un ordre imposé, et dans un parcours linéaire et unidirectionnel. Je reviendrai évidemment sur ce choix assez iconoclaste.

1.3.3.2 Genèse

La gestation de ce projet a été relativement longue et délicate. En effet, j'ai envisagé de multiples scénarios, styles et concepts³, avant d'en arriver à mes choix actuels, en février de la deuxième année du Master. Je n'ai pu réellement écrire cette histoire que lorsque j'ai pu ouvrir les yeux sur deux éléments.

1. Tony (alias Anthony Rageul), *Prise de tête*, bande dessinée en quatre planches destinée au fanzine *Escapo*, visible sur mon blog <http://lessiveuse.canalblog.com>, 2008. Elle est également reproduite sur le CD-rom qui accompagne ce mémoire, voir annexe p.119.

2. Été 2009, voir note 2 p.30.

3. Deux de ces hypothèses peuvent être mentionnées, les autres n'en sont que des dérivés. J'ai pensé au conte (pour enfant ?) dont le héros aurait été une peluche. Dans un tout autre genre j'avais envisagé le recyclage d'œuvres de tous médiums (cinéma, musique, peinture...) réunies d'une manière ou d'une autre dans un seul et même récit. Ces projets avaient pour point commun de tenter l'intégration d'éléments de forme et style extrêmement hétérogènes dans un même espace plastique.

Le premier est que l'utilisation de mon vocabulaire graphique habituel, composé de pictogrammes, était tout désigné pour un usage à l'écran. Le second est qu'il y a une logique profonde sous toutes les bandes dessinées que j'ai pu produire ces deux dernières années, ainsi que sous mes différentes créations artistiques. Cette découverte a été délicate, d'une part parce que je n'arrivais pas à avoir le recul nécessaire sur mon propre travail, d'autre part par la nature même de la logique mise à jour. En effet, mes travaux sont tous liés parce qu'ils sont tous le reflet de ma démarche artistique, elle-même indispensable à ma construction personnelle. S'il est besoin ici de le répéter, c'est la possibilité de l'acte de création artistique dans la vie qui est le sujet de *Prise de tête*.

Quand enfin j'ai pu prendre conscience de ces deux éléments, le scénario de ce que serait *Prise de tête* m'est apparu très clairement. Il y avait d'ailleurs une *Prise de tête*¹ avant *Prise de tête* : il s'agissait d'une histoire en quatre planches, destinée au troisième numéro du fanzine *Escapo*², et qui est aujourd'hui "recyclée" dans le chapitre *Les masques*. Si le problème d'indétermination du choix du support (papier ou écran) pour mes travaux est un problème récurrent, cette *Prise de tête* prévue pour le papier en était un flagrant délit. Certes pensée pour un format A4, et spécialement pour ce fanzine imprimé en couleur, la lecture de cette bande dessinée demandait déjà de lire une page de bas en haut, ce qui, sur papier, ne pouvait se faire que dans un second temps, après avoir parcouru une première fois la planche de haut en bas. Or, la fenêtre du navigateur, avec son ascenseur³, et les ancres⁴ du code *html*⁵ permettaient de mettre réellement en scène et en mouvement ce jeu d'escalade et de chute. De plus, cette bande dessinée m'apparaissait clairement inachevée, et j'avais déjà envisagé et commencé l'écriture d'un scénario pour un éventuel album, dont ces quatre pages étaient un chapitre parmi d'autres. Naturellement donc, mais très tardivement dans le Master, j'en suis arrivé au projet *Prise de tête* tel que vous le connaissez.

I.3.3.3 Notes techniques

Je souhaite ici faire deux remarques très succinctes sur l'aspect technique du projet⁶.

1. Tony, *Prise de tête*, op. cit.

2. Finalement jamais sorti.

3. Ou barre de défilement, ou *scroll bar* : barre qui permet de faire défiler une image dans une fenêtre, soit verticalement, soit horizontalement.

4. Dans le code *html*, une ancre permet de marquer un endroit particulier de la page. Ajoutée à un lien, elle permet d'afficher la page directement au niveau de ce marqueur, comme dans *Les masques*.

5. *html*, pour *HyperText Markup Language*, est le langage informatique dans lequel sont écrites les pages *web*.

6. Un exposé plus complet sur l'aspect technique du projet se trouve en annexe, p.101.

L'écriture comprend l'écriture des dispositifs interactifs, c'est là tout l'intérêt de ma démarche. Aussi, histoire et dispositifs s'écrivent ensemble, indistinctement : le premier détermine la forme des seconds, les possibilités et limites des seconds infléchissent le premier. Le *storyboard* du chapitre *Fantômes* illustre très bien cette façon de penser l'écriture. Au survol de la souris sur les cases, d'autres images apparaissent et modifient la perception initiale. Ces nouvelles images, leur liens et intégration avec les premières, la manière dont elles apparaissent, les zones sensibles sont clairement précisés sur le *storyboard*¹ [fig.5et6-p.35]. De même, lors de la réalisation effective du projet, les étapes relevant du dessin pur et celles consacrées à la programmation des dispositifs ont eu lieu en parallèle, et de fait se sont aussi influencées entre elles.

Prise de tête est consultable en ligne. J'y tiens car aujourd'hui la bande dessinée vit de gros bouleversements, notamment sur le plan éditorial et de la publication, engendrés par internet. Si je ne m'étends pas ici sur ces questions qui tiennent d'une éthique personnelle, et pas de l'objet de mon travail, on comprend qu'elles sont déterminantes sur mon projet. En effet, qu'il s'agisse de questions techniques ou plastiques, il me faut tenir compte du fait que mon travail sera visualisé *via* des navigateurs, et que les différentes pages qui le composent seront chargées sur un serveur et accessibles *via* des hyperliens. Ainsi, j'ai hésité entre deux tendances. Soit mon projet restait dans le strict domaine de la page web accessible *via* un navigateur, ce qui me permettait de mettre en place des dispositifs qui questionnent des outils connus de navigation sur internet (*scrollbar* par exemple). Problème : je me trouvais confronté à des soucis techniques extrêmement contraignants. Soit je réalisais les modules sous Flash et les mettais en ligne par la suite, ce qui m'offrait plus de souplesse. Toutefois, je risquais d'y perdre de vue les outils habituels, puisque le principe de ce logiciel est plutôt d'en créer des inédits pour l'utilisateur. Il n'aurait donc plus eu les références que je souhaitais conserver pour interroger la lecture.

Au final, mon projet intègre les deux tendances, à des degrés équivalents, selon les chapitres et les nécessités techniques que les différents dispositifs demandaient.

1. L'intégralité du *storyboard* a été numérisé et est consultable sur le CD-rom qui accompagne ce mémoire. Voir annexe p.119.

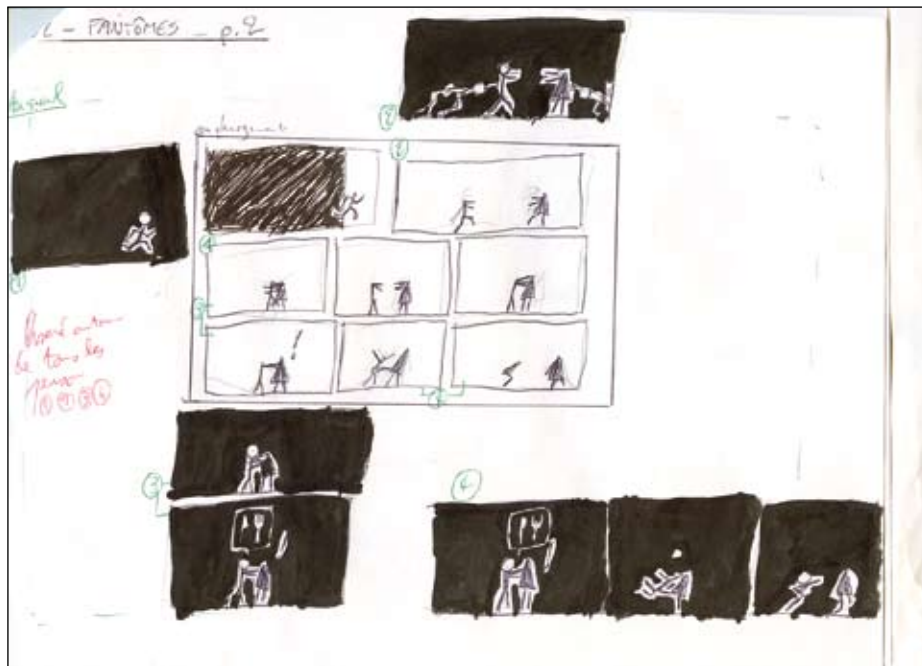


fig.5 - *Prise de tête*, chapitre *Fantômes*, page-écran 2. Storyboard. Les zones sensibles à la souris y sont déjà définies, en plus bien sûr des images à dévoiler. Voir dispositif final [fig.6-ci-dessous].

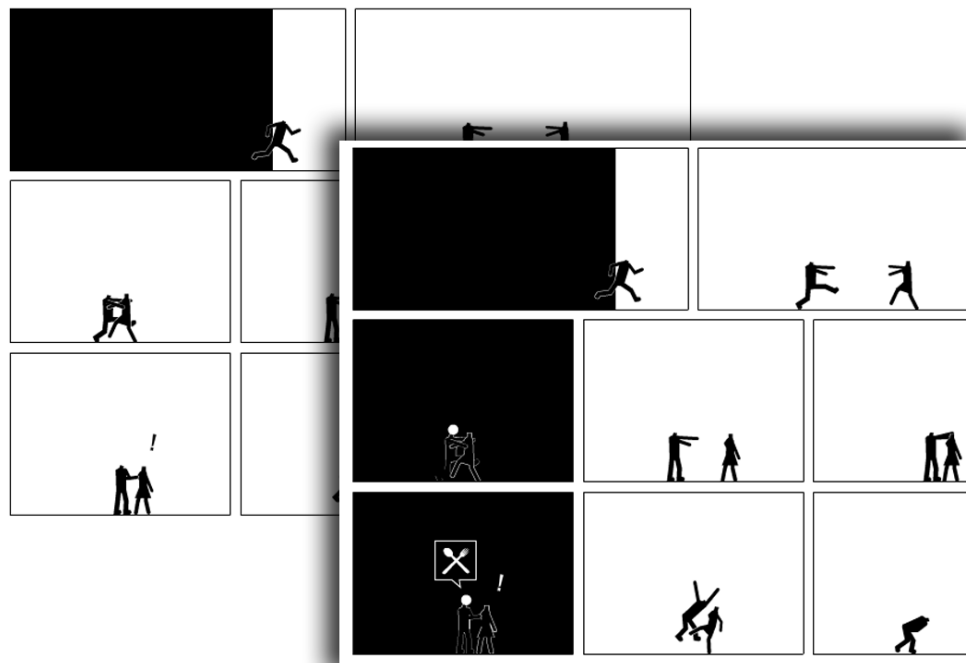


fig.6 - *Prise de tête*, chapitre *Fantômes*, page-écran 2. Extraits. Dispositif final réalisé à partir de la page de storyboard [fig.5-ci-dessus]. Vues de l'état initial et au survol des cases avec la souris.

Me voici maintenant arrivé au terme de la première partie de ce mémoire. En cherchant à définir la bande dessinée interactive, j'ai pu passer du général au particulier. Ainsi, selon la définition fluctuante finalement adoptée, qui lie bande dessinée et arts numériques, j'ai mis à découvert l'espace créatif offert par ce nouveau médium. En dernier lieu, j'ai donc décrit succinctement *Prise de tête*, ma propre proposition de bande dessinée interactive conjointe à ce mémoire. La suite de ce mémoire va mettre à jour les rouages de celle-ci, par des allers-retours incessants entre théorie et pratique.