



Université Rennes 2 Haute-Bretagne  
UFR Arts Lettres Communication - Département Arts Plastiques  
Mémoire de Master Arts et Technologies Numériques

**Bande dessinée interactive :**  
**comment raconter une histoire ?**  
*Prise de tête, une proposition entre minimalisme,  
interactivité et narration.*

Anthony Rageul  
sous la direction de Joël Laurent, codirection de Philippe Marcelé

2008-2009

Anthony Rageul

Université Rennes 2 Haute-Bretagne  
UFR Arts Lettres Communication  
Département Arts Plastiques  
Master Arts et Technologies Numériques

**Bande dessinée interactive :  
comment raconter une histoire ?**

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

sous la direction de Joël Laurent  
codirection de Philippe Marcelé

2008-2009

## Notes préliminaires et remerciements

Ce mémoire est la face théorique de mon questionnement sur la bande dessinée interactive. Il ne saurait être séparé de la face pratique de ce travail. Cette dernière consiste en une bande dessinée interactive, intitulée *Prise de tête*. Elle est accessible et consultable en ligne à l'adresse suivante : **<http://anthonyrageul.free.fr/master/prisedetete>**. Je vous recommande de la consulter avant de lire ce mémoire. Vous noterez que cette version est un prototype. Toutefois, si elle n'est pas tout à fait achevée, ce n'est pas sur un plan plastique mais sur un plan purement technique : elle ne fonctionne pas sur tous les navigateurs *web* et **demande un paramétrage particulier**. Aussi, j'attire votre attention sur les quelques consignes que vous pourrez lire en page d'accueil du site : les appliquer est le seul moyen pour vous de consulter à loisir ce travail.

Vous trouverez un CD-rom encarté sur la troisième de couverture du mémoire. Celui-ci contient une sélection de travaux antérieurs ou parallèles à *Prise de tête*, et qu'il me semblait important de montrer car ils font pleinement partie de ma démarche artistique et ont nourri ma réflexion. Son contenu est listé en annexe, p.119.

En ce qui concerne le mémoire, je signale une convention mise en place : des renvois aux illustrations sont insérés dans le corps du texte. Ils prennent la forme suivante : **[fig.1-p.10]** par exemple pour un renvoi à l'illustration numérotée 1 et visible à la page 10.

\*\*\*

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je tiens à remercier Joël Laurent pour avoir dirigé mon travail et m'avoir parfois "secoué", Philippe Marcelé qui a codirigé cette recherche, et Ivan Toulouse pour son écoute et ses conseils. Remerciements particulier à Maxime Jouneau et Sylvère Armange pour leur appui technique, qui ont permis à ce projet d'exister, rien de moins ! Je remercie également Cizo, Julien Falgas et Guillaume Bertinet qui ont partagé certaines ressources et fichiers autrement introuvables, ainsi que les documentalistes de la CIBDI à Angoulême. Et bien sûr, je remercie tous les ami(e)s et proches qui m'ont conseillé et soutenu, et/ou qui ont supporté d'écouter les volubiles et fréquents compte-rendus de mon travail, et tous les cobayes qui ont accepté de tester et commenter mon projet.

# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	<b>5</b>
<b>I. Définition de la bande dessinée interactive</b> .....	<b>9</b>
<b>I.1 Tentative de définition de la bande dessinée</b> .....	<b>9</b>
I.1.1 La bande dessinée réduite à une forme et une fonction.....	9
I.1.2 La bande dessinée comme application de règles grammaticales .....	10
I.1.3 « Système de la bande dessinée » .....	11
I.1.4 Une stratégie : la définition fluctuante .....	12
<b>I.2 Multimédia et interactivité</b> .....	<b>13</b>
I.2.1 Multimédia .....	14
I.2.2 Interactivité .....	16
I.2.3 Une bande dessinée prioritairement interactive.....	17
I.2.4 Délimitation du champ de la bande dessinée numérique.....	19
I.2.4.1 A propos de la terminologie.....	19
I.2.4.2 Dedans/dehors : analyses d'exemples .....	20
I.2.4.3 <i>The Killer</i> : dedans .....	20
I.2.4.4 <i>Comix Zone</i> : dehors .....	23
I.2.4.5 <i>Turnaround</i> : la frontière même .....	24
<b>I.3 Un médium support d'une création narrative</b> .....	<b>26</b>
I.3.1 Un médium producteur d'un récit.....	26
I.3.1.1 La bande dessinée structurée comme un récit .....	26
I.3.1.2 Récit = narration × histoire × mise en forme.....	28
I.3.2 Vers les frontières : la voie de l'exploration .....	29
I.3.3 <i>Prise de tête</i> , une proposition entre minimalisme, interactivité et narration.....	30
I.3.3.1 Synopsis .....	30
I.3.3.2 Genèse.....	32
I.3.3.3 Notes techniques.....	34
<b>II. Minimalisme et interactivité : une complémentarité au service du sens et de la narration</b> .....	<b>36</b>
<b>II.1 Du pictogramme à l'interactivité, un engrenage ?</b> .....	<b>36</b>
II.1.1 Définition rapide du pictogramme.....	36
II.1.2 Une pratique de la contrainte.....	38
II.1.3 Les pictogrammes : « une plasticité cool » .....	39
II.1.4 Une pratique du minimalisme.....	42
II.1.4.1 Le courant minimaliste dans la bande dessinée .....	42
II.1.4.2 Le cas <i>Cizo</i> : la tentation de l'interactif.....	45
II.1.5 Pictogramme et esthétique de l'Internet .....	47
<b>II.2 Minimalisme et interactivité, un dialogue plastique</b> .....	<b>49</b>
II.2.1 Austérité et foisonnement.....	49
II.2.1.1 Austérité .....	50
II.2.1.2 Foisonnement.....	52
II.2.2 Minimalisme des dispositifs interactifs .....	57
II.2.2.1 Les deux fonctions des dispositifs interactifs.....	57
II.2.2.2 La nécessité d'une interactivité navigationnelle .....	59
II.2.3 Parcours unique, récits multiples.....	61

<b>III. Vers une poétique de la bande dessinée interactive .....</b>	<b>64</b>
<b>III.1 Modes de réception (1) : la place du spectateur.....</b>	<b>64</b>
III.1.1 La place de l'auteur .....	64
III.1.2 Le statut de l'utilisateur : le « lectacteur ».....	67
III.1.3 Une bande dessinée jouable .....	69
III.1.3.1 Des dispositifs à explorer : du ludique au jouable.....	70
III.1.3.2 Décrochages .....	71
<b>III.2 Interactivité et narration .....</b>	<b>72</b>
III.2.1 La navigation comme élément du processus narratif.....	73
III.2.1.1 L'album numérique .....	73
III.2.1.2 Une nouvelle suggestion de la temporalité dans l'espace .....	74
III.2.2 L'écran comme fenêtre .....	77
III.2.3 L'épaisseur de la planche .....	79
III.2.4.1 Le tunnel.....	79
III.2.4.2 La chute .....	80
III.2.4 Le polyptyque réinventé .....	82
<b>III.3 Modes de réception (2) : trois niveaux d'interprétation .....</b>	<b>86</b>
III.3.1 La lecture.....	86
III.3.2 L'exploration .....	87
III.3.3 La distanciation.....	89
 <b>Conclusion .....</b>	 <b>93</b>
 <b>Bibliographie .....</b>	 <b>95</b>
I. Corpus de la recherche .....	95
II. Réalisations et écrits personnels liés à la recherche .....	98
 <b>Index des noms .....</b>	 <b>99</b>
 <b>Table des illustrations .....</b>	 <b>100</b>
 <b>Annexe 1 : Documentation technique .....</b>	 <b>101</b>
I. Choix techniques : deux tendances possibles et leur influence sur le projet.....	101
II. Choix techniques : les technologies employées.....	102
III. Schéma des étapes de réalisation de <i>Prise de tête</i> .....	104
IV. Schéma de la structure du site web.....	104
V. Décryptage d'un extrait de code .....	105
 <b>Annexe 2 : Analyse d'une séquence d'<i>Opération Teddy Bear</i> à travers la grille de lecture de Yves Reuter .....</b>	 <b>107</b>
 <b>Annexe 3 : Les exceptions grammaticales .....</b>	 <b>113</b>
I. Les générateurs de strips .....	113
II. Confrontation avec la grammaire proposée par McCloud .....	115
 <b>Annexe 4 : Contenu du CD-rom d'accompagnement.....</b>	 <b>119</b>

## Introduction

Le choix de me consacrer à la bande dessinée interactive, outre que je le fais par envie et plaisir, est issu d'un constat : la bande dessinée interactive n'est pas la bande dessinée, c'est un médium différent. On parle depuis le milieu des années quatre-vingt-dix de bande dessinée numérique, interactive, en ligne, etc. Mais si on *surfe* quelque peu sur Internet ou qu'on se procure des CD-Roms pour visionner ce type de réalisation, on fait très vite le constat qu'on ne trouve que très peu de bandes dessinées numériques<sup>1</sup> qui profitent d'une quelconque manière et quel qu'en soit le degré des possibilités offertes par les technologies numériques. Pis, pour beaucoup, elles ne sont que de simples planches numérisées présentées à l'écran, ou des cases à faire défiler sur le minuscule écran d'un téléphone portable ou autre terminal numérique ! Dans le meilleur des cas, *interactivité* est synonyme d'*histoire dont vous êtes le héros* (parcours à choix multiples), mais signifie le plus souvent que l'on peut manipuler la planche présentée à l'écran pour la parcourir, en la faisant défiler, pivoter, en zoomant<sup>2</sup>... Ces dispositifs sont dédiés uniquement à la navigation et, au lieu d'être l'innovation promise, sont symptomatiques de l'inadéquation du contenu avec le support : la planche a été pensée pour le format d'un album.

Plus de dix ans après la sortie de *l'Opération Teddy Bear*<sup>3</sup>, considérée comme la première bande dessinée interactive produite en France, il est étonnant de constater que les auteurs de bande dessinée écartent pour la plupart la question de la bande dessinée interactive, ou plus largement numérique. A la question « que pensez-vous du courant interactif en BD ? », Lewis Trondheim répond à l'époque<sup>4</sup> que ce qui intéresse les auteurs, c'est de passer de la bande dessinée au film d'animation<sup>5</sup>. Nicolas De Crécy<sup>6</sup> rejette en bloc l'usage des technologies numériques, et rappelle que les histoires à parcours multiples ne sont pas propres aux technologies numériques. L'interactivité est ici entendue en un sens général non spécifique au numérique, et assimilée à l'hypertexte s'agissant du numérique. Yslaire, pourtant plus

---

1. J'utilise ce terme générique pour l'instant, il sera largement débattu et précisé par la suite. Retenons simplement ici que la bande dessinée interactive est un type de bande dessinée numérique.

2. Tout le monde a d'ailleurs pu s'extasier au dernier Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, en janvier 2009, sur les applications pour navigateur *web* et *iPhone* développées par AvelComics.

3. Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, directeur artistique : Jacques Simian, bande dessinée interactive et logiciel ludo-éducatif sur support CD-rom, Index+/Flammarion, 1996.

4. Interview de Trondheim, cité par Bénédicte Gillet, *La bande-dessinée adaptée en CD-rom*, dossier de DUESS (Diplôme Universitaire d'Etudes Supérieures Spécialisées, pas de précision quant à la mention ou spécialité), Université Paris 13, <http://membres.lycos.fr/bgillet/>, postérieur à 1999, [consulté le 06/03/08]. Même référence pour les autres auteurs que je convoque dans ce passage. La plupart des interviews sont en annexe du dossier. Certaines ont semble-t-il été réalisées par Bénédicte Gillet elle-même, pour d'autres la source mentionnée est « digipress.com ».

5. Ce que fera d'ailleurs Trondheim par la suite, les interviews datant de la fin des années 1990 ou du début des années 2000 (le dossier de Bénédicte Gillet manque de précision à ce sujet...).

6. Interview de De Crécy, cité par Bénédicte Gillet, *La bande-dessinée adaptée en CD-rom*, op. cit.

ouvert au numérique<sup>1</sup>, fait la même assimilation. De manière générale, les auteurs disent s'intéresser plus au jeu vidéo qu'à la bande dessinée interactive. Cette assertion doit aujourd'hui être relativisée : Trondheim vient d'annoncer son projet d'une série de strips pour téléphone portable<sup>2</sup>. Le vent tourne, mais si les éditeurs s'intéressent désormais beaucoup à la bande dessinée numérique<sup>3</sup>, c'est bien plus dans le but mercantile de vendre un produit dérivé de bandes dessinées sur téléphone ou console de jeux portable que des créations dignes de ce nom. C'est Frank Margerin<sup>4</sup> qui expliquait sans le savoir cet état de fait : bande dessinée et bande dessinée interactive sont aussi distincts que cinéma et photo, ce sont deux médiums différents.

C'est là que se porte mon intérêt : si ce sont deux médiums différents, qu'est-ce qui fait la nouveauté du second ? Il est enraciné dans la bande dessinée, puisque cette expression revient significativement dans son nom. Mais qu'est-ce qui caractérise la bande dessinée interactive ? Mon hypothèse est la suivante : c'est l'interactivité qui sous-tend tout ce qui fait de la bande dessinée interactive un médium singulier. Pour explorer ces questions, je me propose d'une part de réaliser une bande dessinée interactive, et d'autre part d'utiliser un outil de réflexion que j'ai élaboré, et qui constitue la problématique de ce mémoire.

Par analogie avec la bande dessinée, on pourra dire que la bande dessinée numérique est un médium qui produit un récit<sup>5</sup>. Yves Reuter, synthétisant les principales définitions de la notion de récit données notamment par les théories structuralistes, le définit en distinguant les trois niveaux qui le composent : la fiction, la narration et la mise en texte<sup>6</sup>. Ainsi, la bande dessinée numérique est porteuse d'un « récit, qui est le produit de la narration et de l'histoire »<sup>7</sup>, et de la mise en texte. Pour produire le récit (le *racontant*), l'histoire (le *raconté*) est informée par la narration (manière de *raconter*) et par la mise en texte (ou par analogie à propos d'un travail plastique plutôt que littéraire par la *mise en forme*). M'appuyant sur ces définitions, j'ai formulé ma problématique ainsi :

---

1. Son projet *XXè Ciel*, débuté en 1997, a d'abord été un site *web* avant d'être adapté en bande dessinée. Son avis sur la question est également donné dans Bénédicte Gillet, *La bande-dessinée adaptée en CD-rom*, op. cit.

2. Projet annoncé en avril 2009, produit par Ave!Comics.

3. Exemple parmi d'autres : l'éditeur Soleil a envoyé un *e-mail* à ses auteurs au printemps 2009, lequel avait pour objet de montrer l'intérêt que pouvait présenter la bande dessinée numérique, et inciter les auteurs à y réfléchir. Une copie de ce courrier a été posté sur le forum du site Catsuka (consacré aux images animées), à l'adresse : <http://www.catsuka.com/interf/forum/viewtopic.php?t=6145&postdays=0&postorder=asc&start=360>

4. Interview de Margerin, cité par Bénédicte Gillet, *La bande-dessinée adaptée en CD-rom*, op. cit.

5. J'exclue donc a priori de mon champ de recherche et de pratique les bandes dessinées non narratives (descriptives, abstraites...) qui restent avant tout des expérimentations.

6. Yves Reuter, *L'analyse du récit*, Armand Colin, 2007, particulièrement l'introduction. Je ne détaille pas ici cette définition sur laquelle j'aurai l'occasion de revenir.

7. « Narration », *Encyclopédie Microsoft Encarta en ligne*, [http://fr.encarta.msn.com/encyclopedia\\_761592739/narration.html](http://fr.encarta.msn.com/encyclopedia_761592739/narration.html), [consulté le 26/12/2007].

## *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ?*

Question provocatrice, puisque je n'ai aucunement l'intention de rédiger un guide ou une recette de la création d'une bande dessinée interactive. Comme je le disais plus haut, il s'agit d'un outil. A l'origine de mon travail, je comptais l'utiliser comme catalyseur permettant d'analyser la bande dessinée interactive en distinguant les trois niveaux mentionnés par Reuter, et baser le plan de ce mémoire sur cette distinction. Cependant, l'évolution de mes recherches m'a montré que ces trois niveaux sont indissociables : ils ne peuvent donc servir à bâtir un plan. Ainsi, la question, si elle permet toujours le repérage de trois niveaux d'analyse, n'est plus qu'une interrogation sous-jacente, prétexte à la démonstration faite dans ce mémoire. Son plan quant à lui a évidemment une autre logique, que je vais présenter plus bas, et qui est liée à mon projet pratique. C'est pour marquer clairement ce lien que j'ai choisi de sous-titrer ma problématique ainsi :

### *Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration*

*Prise de tête* est le titre de mon projet pratique. Il s'agit donc d'une proposition, la mienne, subjective mais non exclusive, de bande dessinée interactive, ou autrement dit d'une bande dessinée interactive *telle que je le conçois*. L'hypothèse qui prévaut à ce travail pratique est qu'en réduisant tant le récit que le style ou aspect visuel en général à un certain minimalisme, une plus grande place sera laissée à l'interactivité pour créer du sens.

C'est dans le dialogue entre ce projet et ma réflexion théorique que se construit finalement le plan de ce mémoire :

La première partie sera consacrée à une définition de la bande dessinée interactive. M'appuyant sur les théoriciens de la bande dessinée d'une part, et des arts numériques d'autre part, je proposerai une tentative de définition de la bande dessinée, une réflexion sur les notions de multimédia et d'interactivité, et délimiterai le champ de la bande dessinée numérique. Je pourrais alors préciser mon choix de parler de bande dessinée interactive. Enfin, je montrerai comment en tant que médium narratif, la bande dessinée interactive est un espace de création à investir pleinement, jusque dans ses retranchements et limites. Je positionnerai aussi mon travail pratique.

Dans la seconde partie, j'entrerai dans l'analyse du médium proprement dit. Je m'appuierai sur

des exemples d'œuvres, mais la théorisation passera surtout par des allers-retours incessants entre mon propre travail pratique et des réflexions plus générales. J'aborderai d'abord la question du style en lui-même : je poserai la question de savoir si un style semble plus prompt qu'un autre à être employé dans une bande dessinée interactive, je serai amené à parler de mon choix d'une certaine forme de minimalisme, je montrerai comment l'interactivité peut prolonger ce minimalisme. J'en viendrai ensuite naturellement à tirer des différents degrés de minimalisme – tant au niveau de l'interactivité, du style que du scénario – les conséquences sur la narration. Cette partie, très axée sur mon projet, me permettra ensuite de revenir à des questions d'ordre plus général.

Ainsi dans la troisième partie, je m'attellerai à démontrer que si la bande dessinée interactive offre une forme de narration bien spécifique à elle, c'est parce qu'elle est traversée par l'interactivité. L'interactivité induit une nouvelle façon d'écrire et de lire. De plus, elle remet en question le fonctionnement de la bande dessinée sur différents niveaux : celui de la page et des articulations internes dont elle joue, celui de la séquence, et enfin celui du récit qui devient hyperfictionnel. Envisageant une poétique de la bande dessinée interactive, l'accent sera mis sur la place du spectateur.

En m'engageant ainsi vers une poétique de la bande dessinée interactive, on retiendra que je me place dans cette recherche en tant qu'auteur. Plus précisément, je revendique avant tout autre le qualificatif *d'auteur de bande dessinée et de bande dessinée numérique*, dont la formation pratique et théorique est celle d'un plasticien. C'est donc depuis cette position que se déploie mon angle d'attaque, aussi bien dans mon travail artistique que théorique. Mes deux buts sont d'essayer de profiter des possibilités offertes et habituellement sous-exploitées par la bande dessinée numérique, et de le faire par une création originale prenant acte de ce vaste champ de possibles<sup>1</sup>. C'est d'ailleurs l'acte de création artistique qui est le vrai sujet de *Prise de tête*. Enfin, c'est aussi cette position revendiquée qui explique le choix du corpus littéraire et d'œuvres de cette recherche, largement axé sur la bande dessinée.

---

1. Bref, pour être plus précis, je ne travaille pas dans le cadre d'une recherche technique, commerciale ou appliquée, ou que sais-je encore, mais bien artistique.