

III. Vers une poétique de la bande dessinée interactive

Après la partie précédente, fortement ancrée dans mon travail pratique, ce dernier exposé a pour but, toujours en m'appuyant sur des exemples concrets, dont *Prise de tête*, de prendre du recul pour mieux mettre en évidence le fonctionnement de la bande dessinée interactive. Il ne s'agit pas de faire un mode d'emploi, qui ne saurait être fait *qu'a priori*, mais de montrer par l'observation d'exemples, donc *a posteriori*, comment s'articulent narration, construction du sens et forme du médium qui nous occupe.

Dans une première partie consacrée aux modes de réception, je mettrai en évidence la place du spectateur face à ce médium, et par-là même la manière dont l'interactivité intervient dans une relation narration-spectateur.

Dans une seconde partie, c'est la narration qui sera questionnée au travers d'exemples, ce qui reviendra en quelque sorte à décrire la bande dessinée numérique dans ses propriétés spécifiques.

Dans une troisième partie, plus courte, je reviendrai sur les modes de réception, et ferai le lien entre le système mis en place par la bande dessinée interactive et la façon dont elle s'appréhende en tant que médium singulier.

Il s'agit donc d'envisager une poétique de la bande dessinée interactive, dont le nœud est l'articulation de l'auteur et ses intentions avec le spectateur et les modes de réception.

III.1 Modes de réception (1) : la place du spectateur

Face à une bande dessinée interactive, le statut du spectateur change : il passe de celui de lecteur à celui d'utilisateur. En effet, il est non seulement invité à participer, mais sa participation est indispensable au déroulement de l'œuvre, ne serait-ce que, dans le plus basique des cas, pour cliquer sur un lien afin de changer de page. C'est de ce statut qu'il va être question ici.

III.1.1 La place de l'auteur

Paradoxalement, c'est du statut de l'auteur que je vais m'occuper en premier lieu : assigner une place au spectateur implique d'en assigner une à l'auteur.

Il faut en revenir à l'écriture, et à la distinction faite par Ariane Mallender entre une « interactivité

ajoutée »¹ et une « interactivité intégrée ». Mon hypothèse de travail étant que c'est l'interactivité qui sous-tend tout ce qui fait la bande dessinée interactive, et donc la distingue comme médium singulier, l'interactivité doit être prise en compte dès l'écriture comme un des éléments constituant le sens et participant à la narration. Mieux : plus qu'être prise en compte dans le scénario, l'interactivité doit être indispensable à la cohérence complète du projet.

La plupart des exemples de bandes dessinées interactives que j'ai pu présenter jusqu'ici ont le point commun d'être des bandes dessinées qui pourraient fonctionner sur papier, et auxquelles on ajoute "une dose d'interactivité". Je pense particulièrement à *The Killer*² ou *Une épatante aventure de Jules : l'imparfait du futur*³, adaptations de bandes dessinées préexistantes. Ariane Mallender distingue cette « interactivité ajoutée » d'une « interactivité intégrée »⁴. Evidemment mon travail se situe clairement dans le cadre du second type : l'écriture intègre complètement l'interactivité, mieux elle en use comme d'un moyen de créer du sens.

Dans son optique de guider pas à pas le créateur d'œuvre multimédia, elle donne les deux questions que doit se poser celui-ci dans le cas d'une interactivité intégrée : « 1- J'ai prévu de faire faire telle chose à l'utilisateur pour différentes raisons. Est-ce pertinent ou non ? 2- Si c'est pertinent, comment rendre cette chose intéressante ? »⁵. Ce sont finalement deux questions que je me pose naturellement dès l'écriture : la bande dessinée interactive suppose d'écrire non seulement une histoire, mais aussi un dispositif. D'ailleurs on peut noter que si l'album accueille potentiellement n'importe quelle bande dessinée, la bande dessinée interactive propose inévitablement autant de dispositifs que d'œuvres et d'auteurs.

Le dispositif interactif est donc pensé intégralement par l'auteur : son utilisation et ses conséquences sont pour une large part prévues, préméditées, ou au moins envisagées⁶. Pourtant, le statut d'utilisateur conféré au spectateur en fait une composante essentielle de l'œuvre : il est une « présence dans l'œuvre »⁷, pour reprendre l'expression de Balpe. A ce titre, la notion d'utilisateur paraît très floue, et on parle beaucoup, sous diverses appellations, de la notion de coauteur. L'auteur et l'utilisateur sont-ils vraiment

1. Ariane Mallender, *Ecrire pour le multimédia*, op. cit., chap. 9 : « Le scénario », p.129-134. Idem pour l'expression suivante.

2. Jacamon, Matz et studio Submarine Channel, *The killer*, op. cit.

3. Emile Bravo, *Une épatante aventure de Jules : l'imparfait du futur*, op. cit.

4. Ariane Mallender, *Ecrire pour le multimédia*, op. cit., p.131-134. Voir également partie I.2.3 de ce mémoire, p..

5. Ibidem, p.133.

6. Dans le cas d'œuvres participatives (ou l'utilisateur est invité à intégrer ses propres créations), cette remarque est aussi vraie : cette participation est prévue, ses conséquences aussi théoriquement, par contre ce sont les contenus mêmes de ces participations qui sont inconnus de l'auteur. Je n'ai pas poussé plus loin la réflexion à ce sujet à propos des œuvres génératives, cas de figure qui m'intéresse moins.

7. Jean-Pierre Balpe, « L'art et le numérique », op. cit., cité par Annick Bureau, « Art « multimédia » », op. cit. Voir également partie I.2.2 de ce mémoire, p.16.

coauteurs d'une œuvre commune ?

La théorie d'Edmond Couchot, qui parle d'une « œuvre-amont »¹ et d'une « œuvre-aval » est séduisante car elle semble clairement définir la place de chacun : auteur et utilisateur. On retrouve notamment ce principe d'enchâssement des niveaux de l'œuvre chez Jean-Paul Fourmentraux². Chez Couchot, il y a donc « l'œuvre-amont », créée par « l'auteur-amont » (l'artiste), et « l'œuvre-aval », créée par « l'auteur-aval » (l'utilisateur). La première qualifie l'intégralité du dispositif. Dans le cas du chapitre *Fantômes*³ par exemple, il s'agit de la planche affichée dans la fenêtre du navigateur et de la possibilité de découvrir une seconde histoire cachée en survolant avec la souris les cases de cette planche. La seconde est ce qu'en perçoit le spectateur, et correspond donc au parcours qu'il effectue dans l'œuvre. Cette théorie distingue l'artiste et le spectateur, précisant que « l'intention première [...] reste le propre de l'auteur-amont » et que le spectateur ne peut agir sur l'œuvre que dans « un champ prédéfini de possibles »⁴. Si je suis *a priori* d'accord avec ces assertions, un problème persiste : Couchot parle bien d'une « coauctorialité [...] constituée de deux auteurs, l'auteur-amont et l'auteur-aval »⁵, relativisant toutefois le pouvoir de l'auteur-aval dont le degré d'implication dans l'œuvre est décidé par l'auteur-amont. Or, suivant Schuiten et Peeters, je ne pense pas qu'on puisse parler de coauteur : « [...] l'illusion interactive va plus loin, car elle vise à faire croire à l'utilisateur qu'il se comporte comme un créateur de récits ou un réalisateur de films, alors qu'il ne fait que manipuler une série d'éléments disposés à son intention. »⁶. Jean-Pierre Balpe ou encore Anne Cauquelin ne disent pas autre chose : « le fait que l'internaute entre dans le monde que son intervention peut – ou non – transformer n'en fait pas un coauteur car l'œuvre est construite de telle façon qu'elle comprend cette entrée (et l'effet qu'elle peut avoir) comme un élément de son dispositif. »⁷

Si au final, comme le dit Couchot, la place et le degré d'intervention accordés à chacun dépendent des intentions de l'artiste, alors je maintiens que je suis l'unique auteur de mon projet, et que l'utilisateur n'a que la marge de manœuvre que je veux bien lui donner.

1. Couchot, Edmond, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Jacqueline Chambon, Paris, 2007, p.236-237. Voir particulièrement le chapitre 4 de cet ouvrage. Même référence pour l'expression suivante et tout le passage sur cette théorie.

2. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet, Les Nouvelles figures de la création*, CNRS Editions, Paris, 2005. En particulier le chapitre 7 : « L'œuvre en actes », p.165-181. Chez lui, trois niveaux sont distingués : l'œuvre conçue, l'œuvre perceptible et l'œuvre agie.

3. Tony, *Prise de tête*, op. cit., chapitre *Fantômes*.

4. Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, op.cit., p. 237.

5. Ibidem, p.237.

6. Benoît Peeters et François Schuiten, *L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, op. cit., p.162.

7. Anne Cauquelin citée par Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, op. cit., p.238.

III.1.2 Le statut de l'utilisateur : le « lectacteur »

De fait, je n'ai toujours pas pu nommer réellement le statut que je confère à l'utilisateur de ma bande dessinée interactive.

Pour ce faire, je vais analyser un exemple tiré d'*Opération Teddy Bear*¹. En Normandie, pendant la Seconde Guerre Mondiale, le petit Paul tente de rejoindre sa mère à Paris. Il commence son dangereux voyage à bicyclette accompagné de sa peluche Marcel, qui renferme des documents secrets que la Résistance veut transmettre à Paris. Pris dans une embuscade entre allemands et américains, il se glisse dans le side-car de Joachim, un officier allemand. Joachim finit par le découvrir, et par fouiller les affaires de Paul restées dans le side-car. La narration suppose une ellipse entre les cases 1 et 2, ellipse pendant laquelle Joachim prend les objets dans le side-car. C'est le lecteur qui reconstitue mentalement cette action éclipse. Or ici, l'action du spectateur est nécessaire pour libérer la deuxième case : le dispositif de navigation et de lecture impose d'attendre la fin des animations se déroulant dans une case ou d'y accomplir toutes les actions demandées avant de libérer la case suivante, qui reste floue en attendant. Que demande-t-on au spectateur? De prendre lui-même les objets dans le side-car et de les donner à Joachim. Pour ce faire, il doit déplacer les objets par *glisser-déposer* depuis le side-car dans la case 1 aux mains de Joachim dans la case 2 [fig.18-ci-dessous]. De cette manière, il intervient dans le récit comme un personnage, en quelque sorte il joue un rôle, on peut donc le considérer comme un acteur. Par analogie avec Jean-Louis Weissberg, qui parle de « lecture »², je parlerai donc de *lectacteur*. Ce terme



fig.18 - Schéma du *glisser-déposer* que doit effectuer le lecteur dans Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, 1996, page-écran 22/73 (extrait).

1. Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, op. cit., page-écran 22/73.

2. Jean-Louis Weissberg cité par Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, op. cit., p.236.

a aussi un autre mérite : il serait l'équivalent numérique de l'interprète, au sens musical ou théâtral du terme¹. L'interprète est précisément celui qui lit (lecteur) le texte ou la partition, et qui la joue (acteur). On retrouve également ces termes chez Boissier. Enfin, le spectateur est aussi la troisième entité prenant part au dialogue instauré entre l'interactivité et le minimalisme (ou plus généralement le style et l'histoire).

On pourra me rétorquer que cette dernière dénomination n'est pas valide dans tous les cas, et notamment quand il s'agit d'hyperfiction. Je répondrais par un autre exemple, qui ne ressort pas de la bande dessinée interactive, mais qui est une hyperfiction et offre donc une forme de narration, puisque c'est le cadre qui nous préoccupe : *Frozen Palaces*², œuvre du groupe d'artistes Forced Entertainment en collaboration avec le photographe Hugo Glendinning. L'œuvre nécessite pour interface physique un ordinateur, un écran, une souris et éventuellement un clavier. L'utilisateur se trouve devant une image photographique mettant en scène un appartement après une fête, dans l'état que l'on peut supposer. Des fêtards endormis dessoûlent avachis dans les canapés. Cette image est en réalité un panorama à 360°, utilisant la technologie *Quick Time VR*³. Utilisant la souris, et éventuellement le clavier, l'utilisateur peut donc manipuler ce diaporama : il se trouve en position de vue subjective, et peut tourner sur lui-même pour parcourir l'ensemble de la pièce du regard, ou avancer et reculer en zoomant et dézoomant. Certaines zones de l'image sont cliquables (visages et/ou objets). En cliquant sur l'une de ces zones, l'utilisateur est renvoyé à un nouveau panorama, découvrant une nouvelle pièce et/ou scène, dans laquelle il peut à nouveau se "déplacer" et cliquer sur de nouvelles zones sensibles pour accéder à un nouveau panorama. Le principe est donc simple : au sein de chaque module, l'utilisateur trouve deux à trois zones cliquables, et a donc le choix entre deux ou trois parcours. Dans un sens, il n'intervient pas directement dans l'œuvre, il se contente d'y naviguer. Pourtant, dans le prolongement du travail de théâtre et de performance du groupe Forced Entertainment, qui questionne la participation du spectateur, *Frozen Palaces* offre un rôle à ce dernier : « L'histoire vient de se dérouler et on laisse le spectateur-témoin déchiffrer les insaisissables causes et significations. »⁴ Le spectateur tient donc le rôle du témoin, qui visite l'appartement et découvre des scènes de plus en plus macabres ou suspectes⁵, et émet ainsi des hypothèses sur le déroulement

1. Jean-Louis Weissberg, cité par Edmond Couchot, *ibidem*.

2. *Frozen Palaces (Chapter One)*, Forced Entertainment et Hugo Glendinning, hyperfiction utilisant des panoramas Quick Time VR, disponible sur le CD-rom du CD-ROMagazine *artintact* n°5, 1999.

3. *Quick Time VR*, ou *Quick Time Virtual Reality*, permet de créer des panoramas à 360° en assemblant des photos prises de manière circulaire à partir du point de prise de vue.

4. Peggy Phelan, « The space of Performance : Forced Entertainment's Frozen Palaces », *artintact*, n°5, CD-ROMagazine sur un concept de Jeffrey Shaw, 1999. C'est moi qui traduit.

5. Scènes de crimes, *flash-back* sur les événements de la soirée avec notamment des rites sectaires...

des événements de la soirée **[fig.19-ci-dessous]**. Il est donc *lectacteur*, puisque dans une manière de paradoxe, il *lit* l'œuvre, le récit, en qualité d'*acteur*, à qui on a attribué ce rôle de témoin.

La question de l'interprétation, par le champ lexical qu'elle implique, nous ramène à la question du jeu, objet de la partie suivante.



fig.19 - Forced Entertainment et Hugo Glendinning, *Frozen Palace*, 1999. Capture d'écran.

III.1.3 Une bande dessinée jouable

Dans *The killer*, un dispositif, déjà évoqué, donne la possibilité au lecteur de viser les passants avec le fusil du tueur **[fig.20-ci-dessous]**. Par l'utilisation de la vue subjective et par l'univers qu'il convoque, il fait inexorablement penser à un jeu vidéo FPS¹. Ce passage, ce moment de la "lecture" relèverait alors du jeu. Pourtant, comme je l'ai déjà évoqué, il y a bien une limite qui distingue le jeu vidéo de la bande dessinée interactive. Quelle est donc la part du jeu, du ludique dans la bande dessinée interactive ?

fig.20 - Jacamon, Matz et studio Submarine Channel, *The killer*, 2001. Dans ce dispositif, le lecteur peut déplacer le viseur dans la partie droite de l'image. Capture d'écran.



1. FPS pour *First-Person Shooter*, jeu de tir à la première personne. Désigne des jeux de tir en 3D dans lequel le joueur est placé en vue subjective.

III.1.3.1 Des dispositifs à explorer : du ludique au jouable

La première différence fondamentale entre les deux médiums est l'enjeu, la finalité de chacun d'eux : le *but du jeu* est de gagner ou de perdre tandis que la bande dessinée interactive est un objet artistique. Différence ontologique donc. On me dira que le jeu n'a pas forcément la visée compétitive que je lui prête (gagner ou perdre). Dans ce cas, le jeu, activité dégage de toute contrainte et qui relève du plaisir, serait à rapprocher de l'activité esthétique. Une nuance toutefois les distingue : le jeu en lui-même est autotélique, alors que le jeu comme activité esthétique est un signifiant de l'œuvre.

La seconde différence porte sur la représentation du temps. Une vignette de bande dessinée contient une *représentation* du temps. Le jeu vidéo offre une *possibilité* du temps. Il s'agit d'une configuration donnée des événements qui forme une boucle. Face à une configuration du jeu, qui peut le cas échéant inciter le joueur à jouer (par exemple si un autre personnage intervient, etc.), tant que l'une des conditions suivantes "le joueur gagne" ou "le jeu gagne" n'est pas remplie, le temps se répète. Il n'y a donc que le temps du jeu¹.

Le terme ludique est souvent employé à propos d'œuvres interactives, et est d'ailleurs le terme le plus utilisé par les spectateurs² pour qualifier *Prise de tête*. Ce terme pose un problème, car il ramène systématiquement à la notion de jeu telle que je viens d'en réfuter l'utilisation à propos de la bande dessinée interactive. Le passage de *The killer* dont je parlais ci-dessus ne propose pas un jeu, mais un parcours dans la case, parcours qui n'a d'autre but que lui-même. S'il n'a d'autre but que lui-même, c'est parce que ce qui fait sens n'est pas le fait *qu'on puisse* parcourir l'image, mais le fait *de* parcourir l'image. C'est en balayant la rue avec le viseur que le lecteur reprend fortement conscience que le héros est un meurtrier. Il s'agit d'une exploration de l'image, de l'espace plastique. Cette notion d'exploration, au sens propre, est soulignée métaphoriquement dans *Prise de tête* : dans la plupart des modules, les manipulations demandées servent à dévoiler des éléments cachés de l'image. Ainsi, survoler les cases dans le chapitre *Fantômes* révèle des éléments cachés, des fantômes, qui viennent perturber la première lecture et dévoilent un sens caché : le héros est réellement en situation d'échec de par sa crédulité [fig.6-p.35]. De même, comme on l'a déjà largement vu, déplacer le masque sur la première page-écran du chapitre *Dieux* permet un parcours à tâtons dans le foisonnement, au propre comme au figuré, des

1. Je reprends ici rapidement ce que j'ai déjà expliqué en partie I.2.4.4, p.23.

2. Il s'agit des premiers «cobayes» qui ont pu tester *Prise de tête*, à savoir des amis d'une part, et le public du Festival de Bande Dessinée de Perros-Guirec en avril 2009 où mon projet était en accès libre d'autre part.

pensées du héros. Je n'en finirai pas si j'énumérais ici tous les modules de *Prise de tête*, car tous convoquent cette dimension exploratoire. « Ce qui intéresse nécessairement dans le jeu c'est la notion d'exercice, la dimension performative, d'expérience. Une œuvre interactive est à performer par ses spectateurs, elle est jouable »¹. Si je m'approprie aussi radicalement les mots de Jean-Louis Boissier, c'est bien parce que c'est la dimension exploratoire, performative, l'expérience initiée par l'utilisateur qui est primordiale. A l'instar du titre de la série d'expositions, colloques et *workshops* dont il a été un des organisateurs de 2002 à 2004, je qualifie donc mon projet de bande dessinée *jouable*, en lieu et place du terme galvaudé ludique.

Le jeu désigne un type d'objet : or la bande dessinée interactive n'est pas un jeu, elle est un objet artistique. Elle ne peut donc relever du ludique, du strict point de vue du vocable. Le terme jouable, la notion de jouabilité, toujours selon Boissier, désigne une qualité. Le numérique et l'interactivité rendent jouables des objets qui ne le sont pas par nature. Le suffixe *-able* renvoie à un potentiel, quelque chose qui est possible. Par le biais de l'étymologie nous retrouvons la notion d'exploration du dispositif : le jeu n'est pas dans l'œuvre, mais la constitution de l'œuvre rend possible le jeu à qui voudra bien se donner la peine de l'activer en manipulant le dispositif. Ce qui prime ici n'est donc pas le fait de pouvoir manipuler, mais le fait de manipuler. Ceci explique donc l'observation que je faisais plus haut : le sens n'est pas dans le potentiel du dispositif (le fait *qu'on puisse* parcourir l'image), mais dans *une* activation effective par *un* lectacteur (le fait *de* parcourir l'image), dans un acte. Bref, ce sont les « gestes qui nous conduisent à une poésie, à une prise de conscience »².

Ainsi le terme jouable est parfaitement adéquat pour qualifier la bande dessinée interactive telle que je l'expérimente, car il met en avant non seulement la dimension exploratoire offerte à l'utilisateur, mais aussi que c'est le fait même d'explorer qui fait sens. Il explique à lui seul le phénomène que la partie II de ce mémoire décrivait : la place de l'interactivité dans la construction du sens.

III.1.3.2 Décrochages

L'expérimentation des dispositifs interactifs mis en œuvre dans *Prise de tête* place le lectacteur dans une sorte de schizophrénie face à un espace plastique double. Il est tantôt lecteur, tantôt acteur, dans une alternance entièrement orchestrée par l'auteur. Il est confronté à un parcours dit « linéaire »³, selon les

1. Jean-Louis Boissier, « Jouable », *Jouable Art, jeu et interactivité*, catalogue des expositions et actes du colloque éponymes, HEAA Genève, ENSAD Paris, Ciren/Université Paris VIII, Genève Paris Kyoto, 2004, p.17.

2. Jérôme Batarelli, « Jouable, pourquoi : contextes », *Jouable Art, jeu et interactivité*, op. cit., p.24.

3. Ariane Mallender, *Ecrire pour le multimédia*, op. cit., chap.8 « Le déroulement », p.113-128.

quatre types de déroulements recensés par Ariane Mallender¹ ; et plus encore unidirectionnel, de page-écran en page-écran. L'utilisateur est contraint à suivre un parcours sans possibilité de bifurcation, mais cette linéarité ne vaut que pour le passage de module à module. Il pourra également lire des planches dans lesquelles il n'y a pas d'interactivité interne : son action n'y sert alors qu'à passer à la page-écran suivante.

Mais au cours de ce parcours, qu'on peut encore appeler lecture, il est confronté à des dispositifs interactifs, ces fameuses "expériences possibles du jeu". Pendant la durée de son expérimentation du dispositif, il subit donc un décrochage de la lecture linéaire : c'est le déroulement même que j'ai choisi pour ce projet, car il souligne les différentes épreuves et univers traversés par le héros. Par facilité, celui-ci se laisse porter par les événements en espérant que la solution à ses problèmes apparaîtra avec un coup de baguette magique (voire tombera du Ciel, au sens propre, lors de sa rencontre avec Dieu). A la manière du Candide de Voltaire, il est bien plus bringuebalé de lieu en lieu et d'épreuve en épreuve que maître de son destin. C'est précisément quand il en reprendra les rênes dans le dernier chapitre *Bricolage* qu'il arrivera enfin au bout de son initiation et aura évolué. J'é mets néanmoins une autocritique quant à la manière dont j'ai mis ce déroulement en place. En effet, si les univers sont différents et si les modules demandent tous des manipulations différentes, le lecteur doit alors en permanence réapprendre à utiliser ces dispositifs, ce qui empêche une certaine fluidité dans l'exploration qu'il doit faire. De plus, le systématisme avec lequel j'ai mis en place des dispositifs différents dans chaque chapitre, et plus encore dans chaque page-écran, renvoie trop à un panorama des possibilités techniques et artistiques envisagées, ce qu'était déjà *Aldwin et Caboche*².

Entre linéarité et décrochages, ce déroulement général de *Prise de tête* pose la question de la narration. En effet, il y a bien une seule histoire, que j'ai écrit. Pourtant il y a de multiples récits possibles. On peut alors faire l'hypothèse que la bande dessinée interactive offre un nouveau modèle de narration, qui lui est propre.

III.2 Interactivité et narration

Je me propose maintenant d'analyser les rouages de la narration dans la bande dessinée interactive, ou autrement dit la façon dont se construit le récit et le sens dans ce médium singulier. Pour cela, je

1. Ibidem, p.113.

2. *Aldwin et Caboche crèvent l'écran !*, op. cit.

passerai par une analyse plastique de différents dispositifs interactifs que j'ai pu rencontrer ou réaliser.

Ces exemples ne constitueront bien sûr pas une liste exhaustive des dispositifs de la bande dessinée interactive, mais seront représentatifs de ce qui a pu déjà être fait dans ce domaine, et annonciateurs de ce qui pourra être fait. Ils seront classés des plus *externes* aux plus *internes* à l'œuvre, selon les définitions déjà données de ces termes, cette distinction se voyant d'ailleurs relativisée. Le but de cette méthode est de montrer progressivement en quoi la bande dessinée interactive se singularise par rapport à la bande dessinée, en commençant par des exemples qui sont les plus proches de cette dernière pour en arriver à des exemples qui en sont sensiblement plus éloignés. Afin de délimiter un corpus, les exemples choisis ont pour point commun de rendre possible une réflexion partant de la technique pour en arriver au sens¹.

III.2.1 La navigation comme élément du processus narratif

J'ai distingué deux niveaux d'interactivité : exogène et endogène. Le premier est relatif à la navigation dans la bande dessinée interactive, ou autrement dit au dispositif de lecture, le second relatif aux dispositifs interactifs dont l'utilisation est productrice de sens. Nous avons vu avec l'exemple de l'utilisation de la barre de défilement dans le chapitre *Les masques* de *Prise de tête* comment les deux pouvaient néanmoins se chevaucher. A la lumière de cet exemple, la distinction de deux catégories d'interactivité est donc à relativiser. Il ne s'agit pas de dire que l'une et l'autre sont finalement la même chose, mais qu'elles peuvent s'interpénétrer, considération à la lumière de laquelle je vais réévaluer la place de la navigation.

III.2.1.1 L'album numérique

Le système de navigation générale de *Prise de tête*, constitué d'un simple bouton permettant d'accéder à la page-écran suivante n'est pas en soi porteur de sens : il appartient donc à la catégorie de l'interactivité externe ou exogène. Si sa manipulation ne produit pas directement de sens, puisqu'il s'agit d'un dispositif uniquement dédié à la lecture, à l'ergonomie, il est néanmoins déterminant du point de vue de la narration : de lui dépend le fait qu'on ait à faire à une narration linéaire unidirectionnelle, et

1. J'ai ainsi éliminé une analyse laborieuse et purement formelle des générateurs de strips, tendant à démontrer que ceux-ci, et aussi d'autres formes particulières de bande dessinée interactive, remettaient en cause les règles grammaticales énoncées par McCloud. Cette analyse est reproduite en annexe, p.113.

récioproquement ce dispositif a été mis en place parce que je souhaitais cette linéarité et cette fuite en avant du récit. On voit donc comment l'interactivité, à quelque niveau que ce soit, fait partie du dispositif narratif, et plus encore le modèle. Ce n'est évidemment pas propre au numérique : le support album offre un dispositif de lecture qui consiste à tourner les pages qui influe sur le dispositif narratif. Il suffit de voir comment les auteurs, tel Hergé, s'en sont emparés pour mettre en place le fameux suspense en bas de page ! Le parcours linéaire dans un ordre imposé n'est pas non plus un facteur de bouleversement en soi, puisque la planche de bande dessinée comme l'album restent très vectorisés, et le lecteur, à moins de feuilleter, ne tourne pas les pages de son album au hasard. Groensteen en fait la remarque et l'explique en deux points : « la vignette est fixe, de sorte que le sens de lecture ne saurait être contrarié par les mouvements internes à l'image » et « la succession des images est explicitement vectorisée de droite à gauche »¹, faits renforcés par le support livre dans lequel on passe d'une page à la suivante.

Ici, le numérique prolonge donc directement le papier. Nous allons voir à travers des exemples comment il peut aussi remettre en question les articulations internes de la planche, telles qu'ont pu les décrire Groensteen et McCloud.

III.2.1.2 Une nouvelle suggestion de la temporalité dans l'espace

L'épisode deux de *The killer* utilise le système de navigation suivant : cliquer sur le dernier élément affiché permet d'afficher le suivant, image fixe ou courte séquence animée². Petit à petit, l'image se compose devant le lecteur. Le décor initialement planté est celui d'une piscine au bord de laquelle se prélassent dans un transat la future victime du tueur. Premier clic, une bulle apparaît, second clic, le tueur apparaît derrière la table de jardin, à côté de la victime ! Mais le danger pour cette dernière est encore loin : l'image du tueur que nous voyons nous le montre en chemin. Clic et re-clic, deux nouvelles scènes d'approche du tueur se dessinent³. L'image finale obtenue est un enchevêtrement de temps, de lieux et de scènes, appartenant à la même composition, dans laquelle s'incruste en dernier lieu le visage ensanglanté de la victime. Le procédé de l'incrustation⁴ est temporisé dans le but de créer et maintenir

1. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p.123. Il précise toutefois que l'appréhension de la bande dessinée est plus complexe que la simple notion de lecture vectorisée puisque le regard circule aussi librement dans les pages. C'est d'ailleurs là un nœud de sa théorie d'un système de la bande dessinée.

2. *Une épatante aventure de Jules : l'imparfait du futur* d'Emile Bravo, que j'ai déjà mentionné, utilise le même dispositif.

3. J'utilise ce terme au sens propre : chaque nouveau fragment qui vient s'ajouter à l'image apparaît comme un dessin en cours de réalisation, grâce à un effet animé.

4. Un des procédés narratifs décrits par Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., partie 1.10 « De l'incrustation », p.100-106.

un certain suspense. Dans le même espace, nous voyons la future victime et le tueur qui s'en approche, mais nous ne les voyons absolument jamais partager la même scène : on ne voit pas le tueur assassiner la victime ! Il met aussi en parallèle les pensées du tueur sur son travail et une démonstration de ce travail dans la mission qu'il accomplit devant nous. [fig.21-ci-dessous]



fig.21 - Jacamon, Matz et studio Submarine Channel, *The killer*, 2001. Capture d'écran.

Récemment, l'auteur amateur Balak, en réaction virulente à l'insertion d'effets animés, qui selon lui polluent la lecture et le récit, a proposé une bande dessinée interactive finalement basée sur un système de navigation similaire¹. Cliquer sur le bouton page suivante ou appuyer sur la flèche droite du clavier permet d'afficher une case supplémentaire [fig.22et23-p.76]. La planche se compose peu à peu, le parcours du regard s'y fait par bonds. Balak, à travers les voix de ses personnages, rappelle que la bande dessinée est l'art de la suggestion du temps dans l'espace par la succession des cases. Ce système permettrait un renouvellement des moyens de cette suggestion, il en dresse une première liste rapide dont il fait la démonstration². Le suspense mis en place dans *The killer* relève des effets que l'on peut

1. Balak, (sans-titre), quelques réflexions sur la bande dessinée numérique sous forme de bande dessinée numérique, disponible sur le blog de Balak à l'adresse <http://boubize.blogspot.com/2009/02/petites-reflexions-sur-la-bd-numerique.html>, 2009, [consulté le 01/05/2009]. Je me permets de comparer ainsi *The killer* et le travail de Balak, car j'estime que le système de navigation et l'insertion d'éléments animés relèvent de deux questions distinctes. Cela expliquerait d'ailleurs pourquoi Balak aboutit au même système de navigation que dans *The killer* en cherchant pourtant à s'écarter de telles réalisations... Quant au débat (virulent sur le web francophone !) sur l'insertion d'effets animés, je renvoie sur le récent article de Julie Delporte, « Les images mouvementées de Vincent Giard », op. cit. Elle distingue deux catégories d'effets animés (hétérochrone et homochrone), distinction qui pourrait devenir un jalon important sur ce sujet. Notons enfin que Boissier avait apporté sa réponse avec son œuvre *Album sans fin* dès 1989...

2. Cette liste : succession des cases par apparition, recomposition du cadre à partir d'un même dessin, jouer d'effets de rapidité ou de surprise, effets de ralentis par décomposition des mouvements. J'ai pu expérimenter ce dernier dans une de mes

obtenir. Celui-ci n'existe que parce que les fragments de l'image se donnent à voir les uns après les autres : nous savons ce qui va se passer, mais cela tarde toujours un peu plus, puis se produit soudainement...

Plutôt que d'appréhender la planche d'un seul regard, qui met alors en relation et en écho les cases entre elles, indépendamment de la vectorisation de la lecture, ces exemples nous privent de cette vue globale de la « carte du temps »¹. Pour reprendre les termes de Groensteen, les cases ne connaissent plus de coexistence *in praesentia* dans l'espace de la page-écran, puisqu'elles s'affichent les unes après les autres. Les échos se font prioritairement de manière temporelle, par succession de l'apparition des différents fragments : cet écho joue donc de l'absence et de la mémoire, sans être pour autant une réelle relation *in absentia*, puisque les cases s'affichent avec un intervalle de temps très bref². La relation qui s'établit entre les cases serait donc d'un type intermédiaire, jouant d'une suspension temporelle entre les deux. On pourrait alors parler d'une coexistence *en suspension*³.

Malgré tout, dans ces exemples, la manipulation même du dispositif ne fait pas sens : le clic ne sert

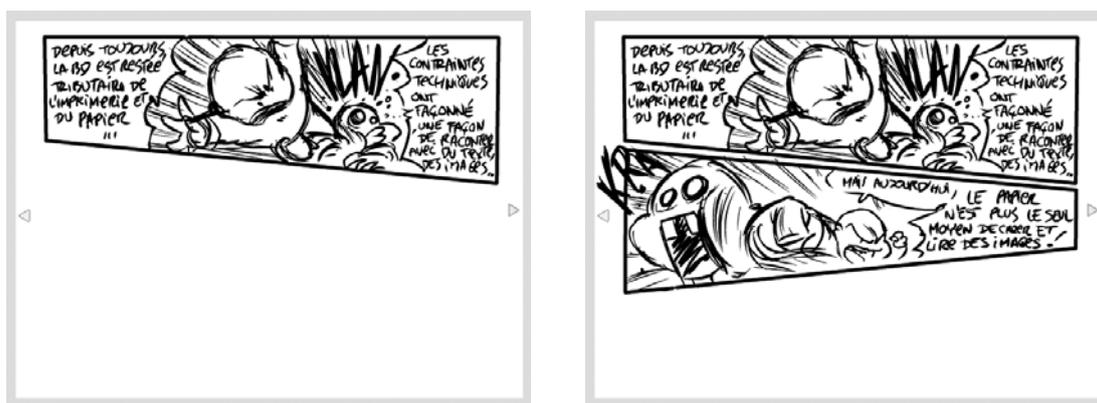


fig.22 et 23 - Balak, (sans titre), 2009. Captures d'écran. Dans cet exemple, au clic sur le bouton "page suivante", une nouvelle case apparaît.

qu'à afficher le fragment d'image suivant, rien de plus. J'ai utilisé le même procédé de navigation dans le chapitre *Bricolage de Prise de tête*. Sa manipulation même y fait sens. Il s'agissait pour moi d'exploiter la possibilité de naviguer dans une bande dessinée interactive en utilisant des fenêtres *pop-up*⁴ : chaque case est une *pop-up*, cliquer sur la dernière *pop-up* affichée permet d'afficher la suivante. Ainsi, la planche se construit peu à peu. Le lecteur, construisant cette planche, construit aussi la tête géante qu'est en train de fabriquer le héros, à la manière d'un puzzle. La manipulation va donc plus loin qu'un simple dispositif navigationnel et narratif, et porte en soi un sens : le lecteur participe avec le héros à la construction de

tentatives plastiques réalisées durant le Master : un personnage se meut par à-coup à chaque clic.

1. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, op. cit., particulièrement le chapitre 12 : « La toile infinie ».

2. Intervalle choisi par le lecteur.

3. Je ne m'aventurerai pas à le traduire en latin...

4. Petite fenêtre qui apparaît par-dessus celle du navigateur, le plus souvent utilisée pour afficher des publicités de manière intrusive. Dans mon dispositif, il s'agit en fait d'une simulation de *pop-up* codées en dhtml/javascript. En effet, les navigateurs modernes bloquent très efficacement les vraies *pop-up*...

sa nouvelle personnalité, dans un acte qui reflète celui de création artistique, qui est peut-être d'ailleurs la réponse à la quête du personnage. [fig.23-ci-dessous]

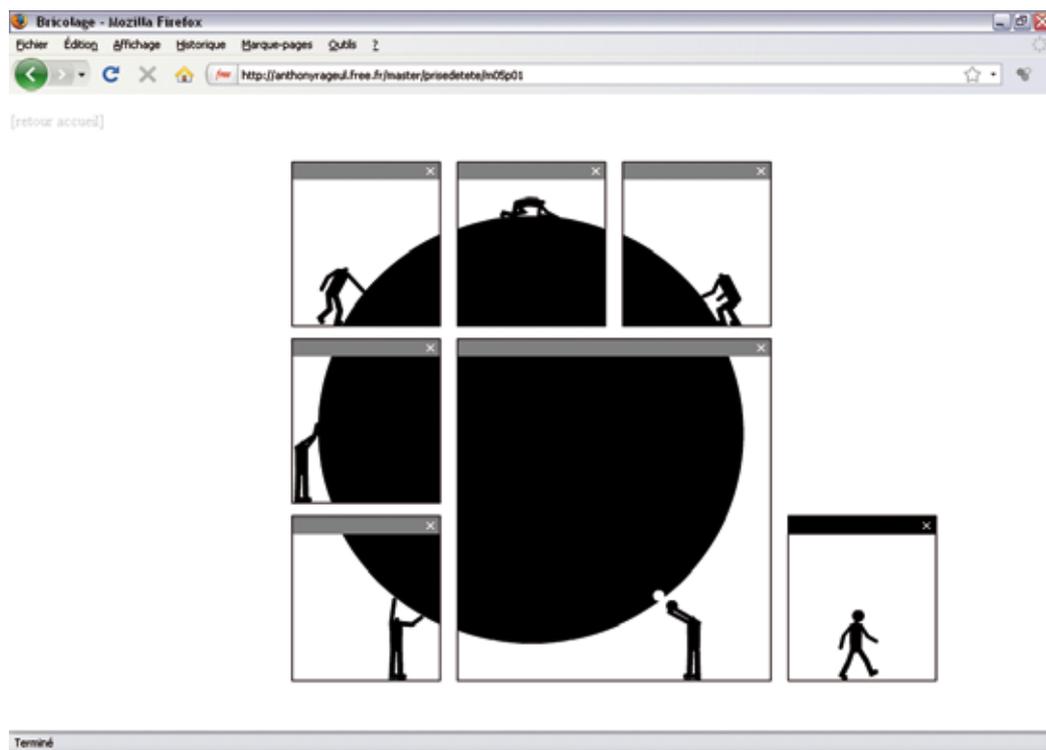


fig.24 - Prise de tête, chapitre Bricolage. Capture d'écran.

III.2.2 L'écran comme fenêtre

Les exemples choisis dans la sous-partie précédente ont pour point commun d'être adaptés au cadre du navigateur, et d'entrer dans les limites de la fenêtre de celui-ci. Il convient pourtant d'interroger cette fenêtre : en effet, McCloud, premier théoricien à avoir envisagé la bande dessinée numérique, a fondé toutes ses hypothèses sur la notion de « toile infinie »¹, qui consiste à présenter l'écran comme une fenêtre derrière laquelle on peut faire glisser une bande dessinée d'une taille potentiellement infinie.

Le *webcomic Weirdness Pending*², du britannique David Merlin Goodbrey met en application la notion de toile infinie. Il se présente sous la forme d'une page *web* qui semble n'être qu'une seule et unique image (il y en a en réalité plusieurs, l'image de base étant morcelée pour des raisons de chargement). Instantanément, on comprend que la bande se lit verticalement : les premières cases que l'on voit (nombre de cases visibles différent selon la résolution de l'écran) sont en effet placées les unes en

1. En anglais *l'infinite canvas*, voir Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, op. cit.

2. David Merlin Goodbrey, *Weirdness pending*, webcomic, <http://e-merl.com/wpend.htm>, Royaume-Uni, 2002. [consulté le 02/11/2007]

dessous des autres, et il n'y a aucun autre repère à l'écran. Toutefois, l'auteur a jugé bon de nous rappeler le mode d'emploi de sa production dans les cinq premières cases : « follow the line ». En effet, une ligne relie les cases entre elles, jouant le rôle d'un fil d'Ariane pour l'utilisateur. Arrivée en bas de l'image à la fin du défilement vertical, on comprend qu'il faut changer de direction afin de continuer à suivre la ligne, et qu'il faut donc désormais utiliser l'ascenseur horizontal [fig.25-ci-dessous]. Si dans une bande dessinée papier, le fait de tourner la page une fois arrivé en bas à droite nous est naturel, la stratégie utilisée par Goodbrey nous impose de comprendre et accepter un nouveau code, ou dispositif, de lecture. Par la suite, l'opération de changement de direction se répétera cinq fois jusqu'à la fin de l'histoire, située au centre de l'image : la bande est une spirale [fig.26-ci-dessous].

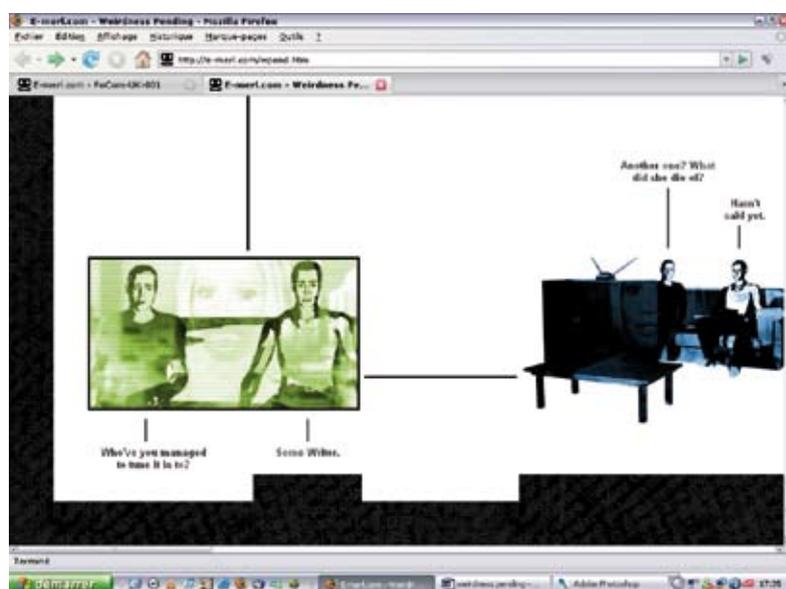


fig.25 - David Merlin Goodbrey, *Weirdness Pending*, 2002. Capture d'écran. Premier changement de direction.

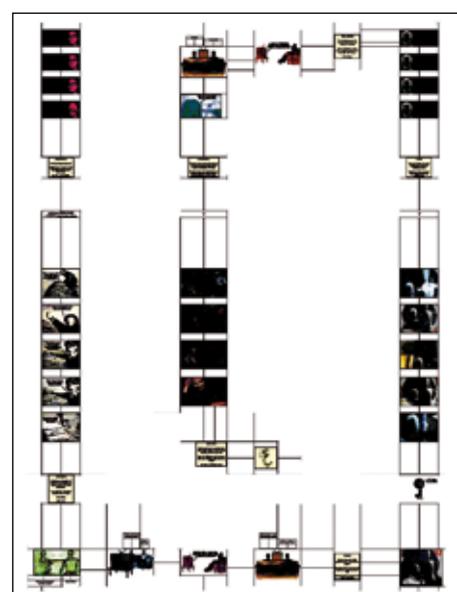


fig.26 - David Merlin Goodbrey, *Weirdness Pending*, 2002. Vue complète de la bande en forme de spirale, reconstituée par mes soins à partir des images du site web.

Ceci répond à l'approche proposée par Scott McCloud. Pour ce dernier, les technologies numériques permettront à la bande dessinée de retrouver un caractère capital perdu par l'imprimerie, et par le livre : l'ininteruption de la ligne du temps dans l'espace constituant la narration. Pour comprendre cette thèse, il faut avoir à l'esprit que McCloud considère comme ancêtre de la bande dessinée, ou "proto-BD" toute « carte du temps »¹ développant graphiquement une narration : peintures rupestres, codex précolombiens, tapisserie de Bayeux etc. Ces "proto-BD" ont ceci de particulier que tant que l'histoire racontée n'est pas terminée, il n'y a pas d'interruption physique de la lecture (comme l'est le fait de tourner une page). La prison de la page n'existe plus, l'écran devient une fenêtre derrière laquelle on peut faire

1. Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, op. cit., chapitre 12 : « La toile infinie, Bandes dessinées numériques », p.204-246.

glisser une bande infinie. Cette thèse est certes discutable ; cela dit, la notion de bande infinie émerge aussi d'une autre voie qui la justifie : elle a fait rêver nombre d'auteurs pour des créations sur papier, moi le premier¹, mais reste simplement impossible à réaliser pour des questions techniques d'impression. La spirale quant à elle a été notamment utilisée par Marc-Antoine Mathieu dans son album *le Processus*². Chez ce dernier, elle est complètement intégrée à l'histoire en tant qu'élément du récit. Elle est découpée et se déploie (physiquement) entre les deux dernières planches, quand le héros (et le lecteur) se rendent compte que l'histoire tourne en boucle.

Dans le cas de *Weirdness Pending*, l'utilisation de cette navigation dans une grande spirale ne paraît pas réellement pertinente : l'histoire consiste en une étrange alternance de pensées du narrateur à propos de son père et de scènes d'une discussion entre deux personnes devant la télévision. A aucun moment cette navigation interactive ne fait sens, ni même influe sur la narration, puisque les grandes parties de ce *webcomic* ne sont pas systématiquement déterminées par les changements de direction. Plus producteur de sens, on pourra trouver le chapitre *Les masques* de *Prise de tête*, déjà analysé³ et que je mentionne ici pour rappel.

III.2.3 L'épaisseur de la planche

McCloud a érigé cette notion de toile infinie en modèle de la bande dessinée numérique. C'est naturellement très réducteur⁴ : elle n'est qu'une possibilité de la bande dessinée interactive. D'un point de vue très prosaïque, une autre possibilité découlant de l'usage des technologies numériques doit nous faire reconsidérer le format de la planche et l'espace de l'écran : si on peut imaginer une toile infinie frontale, plane, on peut aussi logiquement imaginer une profondeur, ou au moins une certaine épaisseur de la planche.

III.2.4.1 Le tunnel

McCloud a quand même pressenti cette notion de profondeur, comme on peut le voir dans *The Right Number*⁵. Dans cette bande dessinée interactive, une seule case s'affiche en même temps à l'écran

1. Je pense à un travail réalisé en 2^e année de Licence (2006) : *Le trou*, une bande dessinée au sens propre de bande de papier.

2. Marc-Antoine Mathieu, *Le processus*, Paris, Delcourt, 1993, vol.3 de la série *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*.

3. Voir partie II.2.1.1 de ce mémoire, p.50, et introduction de cette partie III.2, p.72.

4. Le contenu de ce mémoire et mes propres expérimentations le prouvent bien !

5. Scott McCloud, *The Right Number*, bande dessinée interactive, sur le site officiel de Scott McCloud à l'adresse: <http://www>.

(occasionnellement deux, trois ou quatre). Au centre de cette case, une case miniaturisée est visible, superposée sur le dessin. Cliquer dessus ou enfoncer la barre d'espace du clavier déclenche alors un effet animé de grossissement jusqu'à ce que la case miniature remplisse tout l'espace disponible. L'effet produit est à comparer au fait d'avancer très rapidement dans un couloir ou un tunnel. Et de même, au centre de la nouvelle case, la case qui suit est affichée en miniature.

Ce procédé est avant tout navigationnel, et n'a d'ailleurs pas été envisagé autrement par l'auteur, qui explique en introduction qu'il s'agissait avant tout d'une recherche sur le format de la bande dessinée numérique. Il est néanmoins tentant de dire que ce dispositif souligne métaphoriquement le processus dans lequel s'est engagé le héros et dont il ne peut plus sortir : il avance toujours tout droit dans un tunnel.

III.2.4.2 La chute

Ce pressentiment de McCloud, qu'il n'a jamais à ma connaissance convoqué de nouveau, est une des possibilités que j'ai découvertes¹ lors de mes recherches, que seules les technologies numériques permettent. C'est ce qu'on peut voir dans la dernière page-écran du chapitre *Les masques* de mon projet plastique, celle où le personnage chute du tas de tête qu'il était en train d'escalader, dès lors que le lecteur actionne la barre de défilement verticale. Cette image est composée de trois calques superposés. Le calque contenant le personnage est au niveau intermédiaire, entre le calque du décor et celui des cases. Dans le fichier CSS², les calques du décor et des cases sont positionnés selon des coordonnées dites absolues, tandis que celui du personnage l'est selon des coordonnées dites fixes. Ainsi, la position du décor et des cases est déterminée par rapport à la page, alors que celle du personnage est déterminée par rapport à la fenêtre du navigateur [fig27et28-p.81]. Quand l'utilisateur actionne l'ascenseur, le personnage reste donc à sa place, alors que le reste de la page monte : on voit donc le personnage chuter entre les deux autres calques et passer de case en case. Ces considérations techniques semblent anecdotiques. En réalité, elles remettent totalement en question la notion de surface, et ont des conséquences capitales, que je vais expliquer ci-après.

scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html, 2003-2004. [consultation régulière]

1. Je n'ai fait le rapprochement avec McCloud qu'après mes propres expériences. Cela dit, je pense que bien d'autres ont déjà travaillé en ce sens avant moi !

2. CSS, pour *Cascading Style Sheets*, ou Feuilles de style en cascade, est un langage permettant la mise en page des pages *web*. La feuille de style contient les instructions relatives à cette mise en page que le navigateur va interpréter afin d'afficher correctement les pages du site.

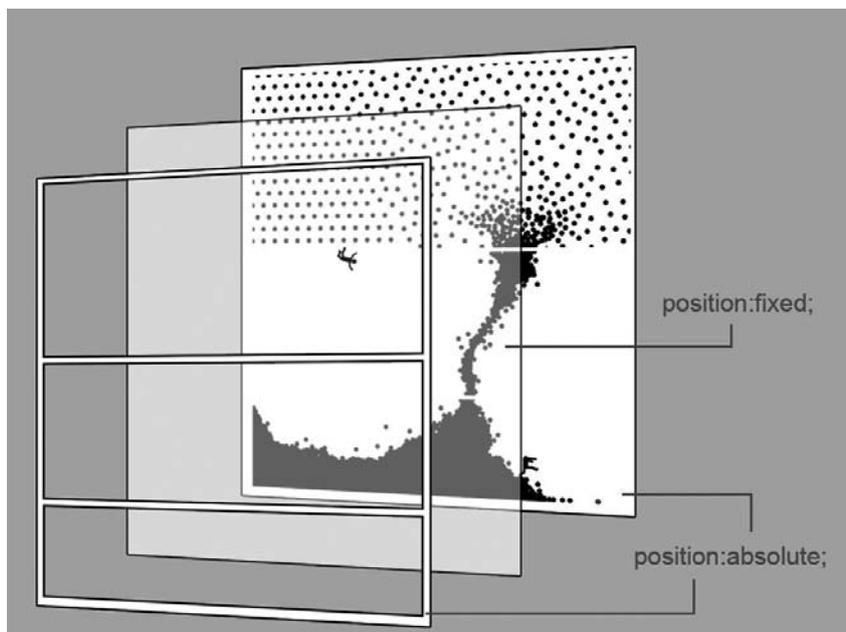


fig.27 - *Prise de tête*, chapitre *Les masques*, page-écran 4. Schéma du dispositif (superposition des calques).

```
#tabA {
position:absolute;
margin-left:10px;
z-index:10;
}
#tabB {
position:fixed;
margin-left:10px;
margin-top:-15px;
z-index:20;
}
#tabC {
position:absolute;
margin-left:10px;
z-index:30;
}
```

fig.28 - *Prise de tête*, chapitre *Les masques*, page-écran 4. Extrait de la feuille de style CSS de cette page.

Contrairement aux descriptions¹ traditionnelles de la bande dessinée², le déroulement du temps n'est plus traduit ici par la juxtaposition des cases se succédant les unes aux autres sur la surface de la planche. C'est la modalité de l'interactivité qui permet au spectateur de faire défiler la page, et ainsi d'activer la chute et donc le déroulement du temps. Egalement remise en cause, l'idée de présence simultanée d'un personnage sur la même page, dans des cases différentes³. Ici, un seul personnage va vivre tous les moments de l'action, quand bien même cette action reste découpée en trois cases. La planche s'envisage dans la profondeur et non plus sur une surface. Evidemment, bien avant les technologies numériques, la bande dessinée pouvait s'envisager par empilement de couches : les transparents et bleus utilisés pour la colorisation ne sont rien d'autres que des calques que l'on superpose. Les calques de *Photoshop* ou des pages *web* en sont simplement des versions numériques aux possibilités démultipliées.

Ce qui change fondamentalement ici, c'est que ces calques deviennent non seulement perceptibles par le spectateur, mais agissant dans la narration. En effet, les calques, numériques ou non, ne sont plus visibles par le lecteur d'un album papier, dont les planches sont imprimées sur des surfaces planes. Ici, c'est encore l'interactivité qui permet de rendre ces calques visibles et agissant : si l'utilisateur ne touche à rien et n'actionne pas l'ascenseur, l'image semble aussi plane que l'image imprimée. Seul le fait de pouvoir faire défiler la page permet de dissocier les trois calques, et de mettre en branle la narration : le

1. Plutôt que définitions, puisqu'on a vu qu'il n'y en a pas, ou plutôt qu'elle est fluctuante...

2. Je m'appuie toujours sur Scott McCloud et Thierry Groensteen, principalement.

3. Encore que si j'entrais ici dans les détails, il y aurait beaucoup à dire sur certaines expérimentations menées en bande dessinée papier.

personnage tombe.

Un prolongement possible de ces questions sur l'épaisseur de la planche serait par exemple une bande dessinée en 3D¹, telle qu'ont pu l'expérimenter des étudiants de l'ESCIN² en travaillant sur *Cosmic Georges*³, un prototype de bande dessinée dans laquelle on peut se déplacer dans les trois dimensions.

III.2.4 Le polyptyque réinventé

La troisième et dernière page-écran du chapitre *Dieux*, dont j'ai voulu faire le point culminant de *Prise de tête*⁴, n'est possible elle aussi que par un travail dans l'épaisseur de la planche. L'écran montre une première planche que le lecteur doit recomposer. Il y a bien une planche d'origine, complète, mais selon la même procédure que pour les deux pages-écrans précédentes, déjà décrite, des masques ne dévoilant que quelques centimètres carrés de l'image servent de cases⁵. C'est au lecteur de les déplacer et de les redimensionner pour mettre à jour tout ou partie de l'image, et de créer son propre découpage. Comme on l'a déjà vu à propos des pages-écrans précédentes, cette intervention agit sur la narration, puisque l'agencement même des cases sur la page est déterminé par l'utilisateur, et donc toute la mise en page et le découpage des actions représentées. Techniquement, il y a deux épaisseurs : la planche d'origine, et par-dessus les masques. En explorant cette image, on finit par découvrir qu'une autre planche est "cachée" : quand on fait se chevaucher deux cases, une nouvelle image se laisse entrevoir à l'intersection des deux cases qui se chevauchent [fig.29-p.83]. Là encore, le même principe est utilisé : on a une image d'origine, entière, qui ne se laisse voir qu'au travers des masques dont les dimensions et les emplacements correspondent aux intersections des cases. Petite nuance technique toutefois : la nouvelle image, si elle semble bien cachée sous la première, est en fait chargée par-dessus... précisément pour ne pas être recouverte par la première.

1. 3D, pour 3 Dimensions : image de synthèse, projection d'un monde tridimensionnel calculé.

2. Ecole Supérieure de Création Interactive Numérique, à Laval.

3. Guillaume Bertinet, Quentin Davy et Claire Noël, *Cosmic Georges*, bande dessinée interactive en 3D, projet d'études inachevé réalisé dans le cadre de la Licence Professionnelle Infographie 3D Temps Réel, ESCIN, Laval, 2007-2008. Les fichiers m'ont été gracieusement fournis par Guillaume Bertinet.

4. Point culminant dans la teneur du propos, tout à fait subjectif évidemment, point culminant dans la quête du héros, qui après cet épisode arrivera enfin à comprendre qu'il doit se construire lui-même, point culminant enfin dans la complexité du dispositif interactif.

5. A propos des masques, voir partie II.2.1.2 de ce mémoire, p.52.

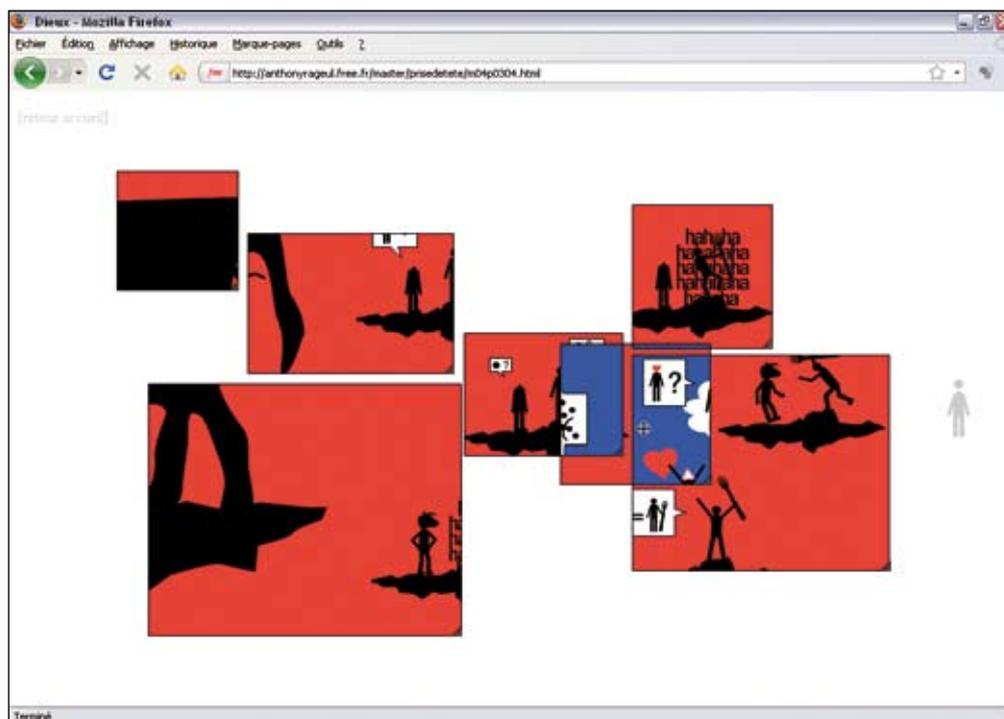


fig.29 - Prise de tête, chapitre Dieux, page-écran 3. Exemple de configuration de l'image que l'on peut obtenir en manipulant le dispositif.

La planche du dessus présente la rencontre du héros avec le Diable, aux Enfers. Toujours à la recherche d'une tête, il l'interroge : est-il Dieu ? Peut-il quelque chose pour lui ? Le Diable lui signifie que Diable ou Dieu, c'est un peu la même chose. Il se moque de lui en lui greffant une tête de vache. Se tourner vers la religion n'apportera pas de réponses à notre héros, puisqu'il s'agit là encore d'une solution de facilité. **[fig.30-p.84]**

La planche du dessous présente la rencontre du héros avec Dieu. Le premier, désespéré, lui relate toutes ses mésaventures, pour en venir à la question qui le taraude : comment, où trouver une tête, devenir quelqu'un de mieux, de différent ? Il espère bien sûr que Dieu lui fournira la réponse, mais aussi l'objet qu'il convoite. Or, la réponse de Dieu consiste en un pictogramme en forme de cœur : l'amour tout-puissant. Le dialogue tourne à l'absurde, puisque à toutes ses insistantes questions, Dieu répondra au héros que la solution est l'amour, dans un aveuglement dogmatique complet et un autisme total. Dieu n'a que ce mot-là à la bouche, et n'a aucune conscience des réalités... **[fig.31-p.85]**

Le dispositif interactif mis en œuvre n'est pas accessoire, comme on pourrait peut-être le penser au premier abord. Ici, il ne s'agit plus de *lire* comme on le fait pour une bande dessinée traditionnelle. Lire d'abord la planche supérieure, puis la planche inférieure comme suite immédiate de la première, c'est probablement le mode d'exploration qui sera utilisé par la plupart des lectateurs. Mais ces deux planches ne sont aucunement chronologiques. Elles sont bien plus proches dans leur articulation, leur mise en tension, d'un diptyque.

Dans le triptyque du *Jardin des délices*¹, de Jérôme Bosch, les différents panneaux ne présentent pas une succession chronologique d'évènements [fig.16-p.56]. Le triptyque fermé montre une scène de la création du monde. Ouvert, le panneau de gauche semble suivre directement : on y voit le paradis, avant que le péché originel n'ait lieu, où Dieu présente Eve à Adam. Panneau central : le paradis sur Terre, tel qu'il aurait été si ce péché originel n'avait pas entraîné l'humanité à sa perte². Le conditionnel est capital : il ne s'agit pas d'une suite à l'histoire que l'on peut "lire" sur le panneau de gauche, mais d'une forme d'uchronie. Ce n'est pas ce qui s'est passé, mais ce qui se serait passé si... Enfin le troisième panneau représente une vision de l'enfer dans laquelle évidemment les hommes sont punis de leurs vices et leurs péchés. Ainsi les différents panneaux de ce triptyque de s'enchaînent pas de manière chronologique. Il faut bien plus les aborder sur un mode parallèle : ils montrent trois mondes qui sont en fait des facettes du même monde, de l'humanité.

D'une certaine manière, le dispositif interactif interrogé ici réinvente le polyptyque, sous sa forme numérique et interactive. Au lieu de réfléchir à un possible parallélisme des deux scènes lues, le lecteur les met lui-même et directement, physiquement (la main sur la souris) en parallèle. Les conversations avec Dieu et avec le Diable ne sont que deux facettes du questionnement intérieur du personnage. Elles n'ont pas lieu l'une après l'autre, ni séparément, mais sont parallèles, et même plus complètement entremêlées, indistinctes. Des fragments de l'une viennent perturber l'autre, dans un système anti-manichéen. Parler au Diable, c'est parler à Dieu, et réciproquement. Et le résultat est clair : ni l'un ni l'autre ne seront d'aucune aide au héros, pis ils humilieront le héros de leurs sarcasmes, clairement volontaires pour le Diable, peut-être tout autant pour Dieu.

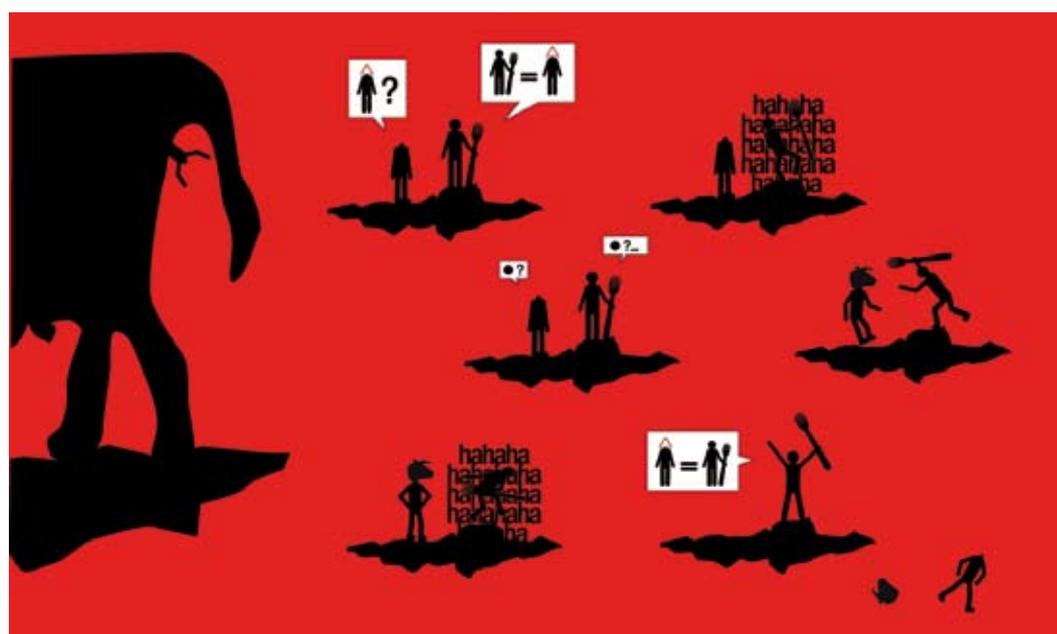


fig.30 - *Prise de tête*, chapitre *Dieux*, page-écran 3. Vue complète de la page qui semble être celle du dessus (techniquement celle du dessous).

1. Jérôme Bosch, *Le jardin des délices*, op. cit.

2. Cette interprétation donnée par l'historien d'art Hans Belting prête à discussion. Néanmoins, il est convenu que le panneau central représente bien un lieu et un temps illusoire.

III.3 Modes de réception (2) : trois niveaux d'interprétation

On a vu que l'espace existant entre une bande dessinée interactive *a minima* et une frontière de ce qui serait au-delà même de la bande dessinée interactive est considérable. Il entraîne une variété de formes telle qu'on ne peut circonscrire ni décrire ce médium.

Pour tenter néanmoins de déterminer en quoi ce médium se singularise, j'en repasserai ici par la question de la réception. Cette fois-ci, il ne s'agira pas de situer le lecteur par rapport à l'auteur ou à l'œuvre, mais de mettre en évidence l'activité qui est la sienne devant une bande dessinée interactive : c'est finalement en cela que tient toute la poétique de la bande dessinée interactive. On peut distinguer trois niveaux dans son activité que je qualifierai d'interprétation : la lecture, l'exploration et la distanciation. Ce sont ces trois niveaux que je vais décrire ici.

Je m'appuierai sur les éléments développés tout au long de ce mémoire : je ne reprendrai bien sûr pas toutes ces démonstrations. Ma réflexion se basera pour beaucoup sur des constats empiriques, issus de l'observation de spectateurs qui ont pu utiliser mon projet. Parmi ceux-ci, il y a d'une part des amis qui m'ont servis de "cobayes" tout au long de la réalisation de mon travail, et dont l'avis m'a servi à mettre au point les différents dispositifs interactifs ; et d'autre part le public du Festival de Bande Dessinée de Perros-Guirec¹, où *Prise de tête* était en accès libre. Si je n'ai pas conservé de traces des discussions informelles, à l'intérêt très divers, qui ont eu lieu autour de ces confrontations avec les spectateurs, elles ont évidemment nourri ma réflexion.

III.3.1 La lecture

Une part de l'activité de lecture peut tout à fait être comparée à la lecture d'un album papier. Le matériau de base reste la bande dessinée, avec ses conventions, sa grammaire, sa spatio-topie, son arthrologie, pour reprendre les termes de McCloud et Groensteen. Lire une planche à l'écran ou sur papier, c'est peu ou prou la même chose, tant que cette planche n'intègre pas d'éléments spécifiques au numérique. Les deux premières pages-écrans de *Prise de tête* sont à ce titre exemplaires : planches traditionnelles, seul leurs formats changent pour s'adapter à l'écran. Et il n'y faut pas chercher midi à quatorze heures : elles se lisent comme n'importe quelle planche de bande dessinée.

1. En avril 2009.

Toutefois, pour une seconde part, l'activité de lecture s'éloigne de celle du livre. Le fait de devoir actionner, utiliser un dispositif de lecture est un premier niveau de transformation de sa nature. Je ne serai pas aussi radical que Serge Bouchardon et Franck Ghitalla : ceux-ci, dressant comme je tente de le faire ici une typologie des activités du lectacteur¹ et de leurs conséquences, déclarent que la lecture change de nature dès qu'elle s'effectue sur un support informatique. Pourtant, comme j'ai déjà pu en discuter, tourner une page ou cliquer sur un bouton "page suivante" sont des actions équivalentes : l'écart n'est pas si grand entre lecture et lectature dans ce genre de dispositif, et je ne souscris pas à l'idée que la nature de la lecture s'en trouve réellement renouvelée. Par contre, le pouvoir laissé au lectacteur de contrôler, gérer son environnement de lecture est un premier pas vers un type de lecture spécifique au numérique, et pour ce qui nous intéresse ici à la bande dessinée interactive. On a ainsi pu voir à plusieurs reprises que des dispositifs de lecture interactive les plus simples peuvent parfois peser sur la narration même. Le système mis en place par Balak renouvelle la manière dont la planche est appréhendée, dont elle est lue, case après case, temporellement. Balak, on l'a vu, a d'ailleurs très bien commencé à lister la façon dont l'auteur pouvait s'emparer de ce dispositif pour introduire de nouvelles manières de narrer. Plus prosaïquement, faire défiler une planche avec la barre de défilement introduit aussi une rupture : comme avec le système Balak, le lectacteur n'a pas une vision d'ensemble de la planche, et l'auteur peut en jouer, par exemple pour mettre en place un suspense, ou alors en utilisant une planche très longue mettant en scène la durée...

III.3.2 L'exploration

Au sein de sa lecture linéaire de *Prise de tête*, le lectacteur se trouve confronté à des espaces complètement différents et hétérogènes. Ces espaces jouables demandent une exploration, non seulement pour tenter de reconstituer un schéma narratif, mais aussi pour créer du sens métaphoriquement par l'action même. Transformant le lecteur en acteur, ils provoquent des décrochages dans la lecture.

Prise de tête offre donc un récit complètement fragmenté, parce que des décrochages forts s'y introduisent. Bouchardon et Ghitalla, face à ces récits qui semblent sans repère, estiment que dans la plupart des cas, c'est l'usage ou le détournement de codes stéréotypés (par exemple ceux d'un genre, tel que le polar, avec ses personnages et situations récurrentes) qui vont permettre à l'auteur de délivrer des

1. Serge Bouchardon, Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité », op. cit.

clés explicites de sens. Or, ce n'est pas le cas de *Prise de tête* : si j'ai pu en comparer l'histoire au *Candide* de Voltaire, c'est bien parce qu'il s'agit d'un voyage initiatique. Cependant, de par le minimalisme affiché, aussi bien graphique que scénaristique, aucune clé ne saurait guider l'utilisateur en faisant référence à un genre ou à des conventions connues¹. On pourrait supposer que je refuse au spectateur la délivrance d'un sens, d'autant plus que les planches elles-mêmes, austères ou foisonnantes, sont très complexes et noient le sens immédiat. C'est faux. Il y a un récit, mais il n'est pas à appréhender uniquement par la lecture et la narration, ou plutôt cette seconde est doublée d'un autre niveau d'interprétation, précisément celui de l'exploration. Nous sommes en présence d'une « image-relation »², pour reprendre le terme de Boissier. La relation qui s'instaure entre le spectateur et l'image fait récit, mot dont le terme *relation* est quasiment synonyme.

Le lectacteur, tout en construisant la planche du chapitre *Bricolage* case par case, intervient sur le dispositif lectoriel, sur le dispositif narratif, mais devient en plus un acteur qui construit avec le héros sa nouvelle personnalité, figurée sous la forme d'une tête géante. Le lectacteur en deviendrait presque un demiurge de cette histoire, ou plutôt se trouve dans la position de l'artiste. On lui offre même la possibilité de s'égarer complètement en fermant ou déplaçant les cases *pop-up*, ce qui ne le mènera nulle part, voire au blocage et à l'impossibilité de poursuivre son parcours dans le récit³. C'est l'acte créatif qui sauve le héros, et le lectacteur est en position de se mettre lui-même dans la peau de l'artiste au travail. Pas de confusion cependant : ceci ne signifie pas que le lectacteur est un coauteur, idée que j'ai déjà exclue. Il ne s'agit que d'un rôle, que j'ai écrit pour lui, et que je lui attribue. Il est un acteur, dans la peau du personnage de l'artiste, et c'est le même acteur qui, dans *Frozen Palace*, endosse le rôle du témoin.

Pour finir, on aura compris que ces explorations tendent vers un questionnement : celui de la création et de la construction de soi à travers l'acte artistique, vers lequel tend toute cette histoire, et peut-être bien tous mes travaux artistiques par ailleurs. L'interactivité permet mettre le spectateur en position de formuler ce questionnement.

Les deux niveaux d'interprétation sont évidemment enchâssés : la planche qui se forme peu à peu à l'écran est bien une planche de bande dessinée traditionnelle. Elle demande une lecture, lecture non conventionnelle puisqu'il faut lire les cases dans l'ordre où elles apparaissent et non dans l'ordre de leur configuration spatiale. Elle demande aussi de la part de l'utilisateur la pleine prise en compte de

1. Celles du code de la route ne servent que de vocabulaire de base, le récit ne dépend pas d'elles.

2. Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, op. cit., p.263.

3. S'il ferme la toute première case affichée !

son activité, de sa participation, comme élément producteur de métaphore. Le premier niveau est donc propre au récit, tel que le définit Roland Barthes¹. La narration y met en perspective gigogne les fonctions (noyaux de l'histoire) dans les actions (des personnages) dans un discours (narration). Ces trois instances du récit agissent elles-mêmes sur deux niveaux : distributionnel et intégratif. Le premier est *grosso-modo* celui de la succession des événements dans le récit, et comment les uns sont dépendants des autres, horizontalement. Le second quant à lui relève de l'indice : il s'agit d'éléments qui ne participent pas en soi à l'histoire, mais sont porteurs de sens dans un système plus large, verticalement. Les planches de bande dessinée, même interactive, relevant du récit, mettent en jeu ces deux niveaux. Les différentes situations d'échec du héros de *Prise de tête* font certes partie d'un ordonnancement au niveau distributionnel (le héros convoite une tête, escalade, tombe²), mais sont aussi indicielles : chaque échec tout au long du récit permet de circonscrire son caractère, sa personnalité. On pourrait considérer les dispositifs interactifs comme une quatrième instance, ou une sous-instance de la narration. Ils interviendraient dans ce cadre au niveau intégratif : leur manipulation révèle un sens, mais qui ne fait pas directement partie de la logique temporelle du récit. C'est un sens plus large, de type indiciel, sur un axe vertical par rapport au récit. Le chapitre *Bricolage* possède un sens sur l'axe horizontal de la narration (le héros fabrique une tête) et un sens indiciel sur l'axe vertical (métaphore de l'acte de construction artistique et de soi).

On peut aller encore plus loin dans l'idée que l'exploration de l'image est signifiante. Pour Boissier, la relation (spectateur-image) ne relève pas de l'indiciel, mais de la figuration. Il précise ce mécanisme : « une fois repérée la capacité des images interactives à véritablement représenter des gestes, des événements, le mouvement relatif des choses, il est toujours possible d'en conserver le figural et d'aller jusqu'à constater leur pouvoir de figurer l'irreprésentable. »³ C'est bien l'irreprésentable qu'elles figurent : personnalité, caractère, faiblesses intérieures du personnage, démarche de création artistique, et ce parce qu'elles sont jouables.

III.3.3 La distanciation

Le niveau de l'indice pourrait être systématisé comme activité d'interprétation principale de la bande dessinée interactive⁴. Le sens est dissout, notamment du fait des décrochages. De plus, s'agissant

1. Roland Barthes, *Analyse structurale des récits*, in *Poétique du récit*, collectif dirigé par Gérard Genette et Tzvetan Todorov, Seuil, Paris, 1997, p.7-57.

2. Chapitre *Les masques*.

3. Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, op. cit., p.277.

4. Toujours en parlant de cas «limites», à la frontière du médium, et donc de mon propre travail artistique.

de *Prise de tête*, certains dispositifs interactifs annihilent la notion de séquence. Les décrochages interrompent la lecture, et par-là même la narration. Si la première et la deuxième page-écran du chapitre *Dieux* se suivent chronologiquement, les dispositifs qu'elles proposent, demandant au lecteur de parcourir la planche en déplaçant des cases, détruit leur lien d'enchaînement. Pis, les trois pages-écrans de ce chapitre ne relèvent même pas de la même séquence. Au contraire des définitions qu'en donne Barthes, qui parle d'une « suite de noyaux unis entre eux par une relation de solidarité » qui commence quand « un de ses termes n'a point d'antécédent solidaire et se ferme lorsqu'un autre de ses termes n'a plus de conséquent »¹, définition que ne renierait pas Groensteen, les quatre séquences de ce chapitre s'ouvrent et se ferment dans les limites du dispositif qui les intègre. Ainsi, elles ne filent pas de pages en pages, comme c'est par ailleurs le cas dans d'autres chapitres, *Les masques* par exemple, qui ne forme que deux séquences pour quatre pages-écrans.

Troisième point enfin, la succession des chapitres ne suit pas une logique de restitution d'une chronologie, ni même d'un temps narratif qui ferait fi d'une chronologie réaliste (par exemple en utilisant des *flashbacks*). Si le héros meurt à la fin du chapitre *Fantômes*, on le retrouve bien vivant dans la page-écran qui suit, mais il arrive plus tard dans l'au-delà. Pas de jeu sur la temporalité dans mon cas. L'ordre des chapitres, qui aurait pu être tout autre, est déterminé par la volonté d'une mise en scène d'une fuite en avant, et d'une montée en puissance des échecs et questionnements du héros, peu importe qu'il meure et revive juste après.

Ces trois points, on l'aura compris, bousculent complètement non le récit mais la manière dont il se donne à voir et interpréter. Reprenant les mots de Bouchardon et Ghitalla, qui citent eux-mêmes Louis O. Mink, j'ai mis en place un « ordre configurationnel »² des parcours du lecteur, lequel ordre fait sens, quand bien même la fluidité de la narration ne coule pas de source. L'histoire connaît un ordre chronologique, la narration lui donne un ordre configurationnel (où un événement qui a lieu avant un autre peut être raconté après et réciproquement). L'interactivité participerait elle aussi à cet ordre configurationnel, qui ne saurait être appréhendé que par une vue globale sur l'œuvre. De fait, le lecteur, en plus de sa lecture et de ses explorations, doit atteindre un troisième niveau d'interprétation en englobant l'ensemble de la bande dessinée interactive qu'il lit. Un peu prosaïquement, j'ai appelé ce niveau *la distanciation* : le terme contemplation est trop chargé sémantiquement, et ne définit pas

1. Roland Barthes, *Analyse structurale des récits*, in *Poétique du récit*, op. cit., p.36.

2. Louis O. Mink, *The Autonomy of Historical Understanding, History and Theory*, cité par Serge Bouchardon, Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité », op. cit., p.40.

exactement ce que je veux dire. C'est également le terme utilisé par Boissier, parlant de ce recul que l'interactivité, dans une sorte de paradoxe, contraint à prendre sur l'œuvre. Si « le lecteur n'est pas nécessairement conduit à adopter les "points d'interaction" réels ou supposés des auteurs », il peut « les regarder fonctionner à distance. [Il] peut et doit en jouer, mais, tout en les adoptant, les comprendre comme appartenant à un dispositif qui a son opacité »¹. La relation à l'œuvre est signifiante en elle-même et parce que le spectateur en fait partie, mais pour le savoir, encore faut-il ne pas s'y enfermer et être en mesure de la voir du dessus, pour englober tout ce qu'elle met en jeu, spectateur inclus. De plus, l'œuvre entière est à considérer comme un polyptyque, puisque la lecture seule dans l'ordre imposé des chapitres ne suffit pas à construire le récit : celui-ci a lieu également dans la mise en écho de toutes les parties dans un tout. La bande dessinée interactive viendrait là se placer comme une hyperfiction, non parce qu'elle proposerait des parcours multiples (*Prise de tête* est unidirectionnel) mais parce qu'elle demande une lecture translinéaire : *Frozen Palaces*² demande la même vision globale des différentes parties pour construire le récit. L'utilisateur pénètre dans cette hyperfiction à un moment où les événements ont semble-t-il déjà eu lieu. Il est le témoin qui va tracer son propre parcours de scènes en scènes, sans aucun respect d'aucune chronologie. Les événements sont donnés bruts, et c'est à lui de reconstituer le fil de l'intrigue, et à défaut de retrouver une chronologie des événements, construire mentalement le sens général de ce qui a pu arriver, par juxtaposition et mise en échos des détails, des différentes scènes. Le récit se construit dans une prise de recul, une distanciation sur ce qui est donné à voir.

Pour fermer la boucle, on remarquera que cette nécessité de la distanciation fait de la bande dessinée interactive un système, le mot même employé par Groensteen pour définir la bande dessinée. Comme celui qu'il décrit, celui de la bande dessinée interactive se situe à deux niveaux : celui de l'arthrologie restreinte en ce qui concerne la succession des cases et des séquences, celui de l'arthrologie générale en ce qui concerne les échos, les indices pour reprendre le terme de Barthes, qui disséminés, tressés³ dans toute l'œuvre créent une nouvelle couche sémantique, mais théoriquement non indispensable au récit. Dans *Prise de tête*, cette deuxième couche acquiert une importance nouvelle et devient le second moteur du récit et du sens, à part égale avec la narration.

1. Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, op. cit., p.287.

2. Voir III.1.2, p.67.

3. Je fais référence au terme *tressage* employé par Groensteen.

Le constat fait au terme de cette troisième partie ne fait que corroborer les pressentiments qui étaient les miens dès la première partie : il est impossible de décrire, caractériser, définir, circonscrire la bande dessinée interactive.

A partir d'exemple, j'ai pu néanmoins montrer comment les dispositifs interactifs permettaient de distinguer différents degrés au sein de la bande dessinée interactive. Surtout, on a pu voir qu'au-delà des conventions et codes de la bande dessinée, au-delà de la mise en place de la narration, au-delà des questions stériles sur la notion d'interactivité, la place du spectateur et son activité étaient un élément primordial à prendre en compte pour la compréhension de ce médium.