

Margarita Molina Fernández

Ecole Européenne Supérieure de l'Image
Université de Poitiers UFR Lettres et Langues
Master 1 Texte-image : Bande Dessinée

**La Bande Dessinée Hypermédiatique :
dessiner les contours d'une pratique numérique de la bande dessinée.**

Sous la direction de

Anaïs Guilet

Thierry Smolderen

Angoulême 2014

À toute ma famille, pour sa patience et son support moral.

Remerciements

Je tiens à remercier premièrement mes directeurs de mémoire, Anaïs Guilet et Thierry Smolderen, pour leur guidance dans ce long et tortueux chemin. Leurs conseils et leurs observations ont rendu possible l'aboutissement de ce travail.

Ensuite, je voudrais adresser ma gratitude à Aurélie Magar, Joceline Le Bras, François Ruiz, Léo Rudent, Léa German et Mathilde Pignatelli pour leurs relectures et corrections.

Merci à mes amis pour m'avoir aidé à me changer les idées cette année, à Ona Kvašytė pour avoir partagé des heures de confinement et de soleil, à Domizia Tosatto pour ses dîners spontanés et destressants et à Monica Barbir pour nos longues promenades sur les remparts. J'exprime également la reconnaissance au reste du master pour les éclats de rires et les bons moments passés cette année.

Je désire aussi remercier l'équipe de techniciens de la salle informatique pour leur application et l'équipe de l'atelier service pour m'avoir fait esquisser un sourire au début des dures journées de travail.

Finalement, je remercie mes parents, mon compagnon, mon frère, mes grands-parents et le reste de ma famille, pour m'avoir encouragé à continuer et suivre mes rêves.

Notice pour suivre les analyses

Étant donnée les caractéristiques multimédia et interactives des œuvres analysés, suivre les analyses à partir des images qui accompagnent le texte peut être compliqué. Pour résoudre ce problème nous avons inclus dans notre blog personnel deux annexes. Le premier annexe contient les liens vers toutes le œuvres analysées. Le deuxième contient des oeuvres supplémentaires, nommées ou commentées brièvement dans le mémoire mais qui ne sont pas le sujet d'une analyse profonde. Vous trouverez ces annexes sur <http://elgatitocolorao.wordpress.com>, en cliquant sur la section « recherche » du menu principal, ou directement sur:

<http://elgatitocolorao.wordpress.com/recherche/>

Sommaire

Introduction.....	11
I – Le Webcomic.....	15
1. Analyse : <i>Notre Toyota était fantastique</i>	16
2. Le temps et la narration I.....	20
II- l'Hypercomic	22
1. Analyse : <i>Icarus Needs</i>	23
2. L'interactivité I.....	28
3. Le lecteur	32
III – Les Motion Comics.....	35
1. Analyse : <i>Watchmen Motion Comic, Chapter 1</i>	36
2. Le son I :	41
A. La synchronisation	41
B. Les effets, la musique et la parole.....	42
3. Le temps et la narration II.....	43
IV – Le Turbomédia.....	45
1. Analyse : <i>Une Belle Journée de Merde</i>	46
2. Le temps et la narration III.....	49
3. L'interactivité III	51
V – Le Motion Book.....	55
1. Analyse : <i>Mono, the Old Curiosity Shop , Ep. 1</i>	56
2. Le son II :	60
3. Le temps et la narration IV.....	62
A. Une lecture guidée	62
B. La goutière.....	63
4. Linéarité, multilinéarité et tressage.....	65
VI – Définition et classification :	69
Bibliographie.....	77

Introduction

La bande dessinée dans l'univers numérique a dépassé les frontières de son format original. Bien-sûr, les BD sous forme de planche scannée sont encore populaires sur Internet. Toutefois, plusieurs bandes dessinées ont essayé de profiter des possibilités du numérique. Ainsi donc, dans une première réflexion esthétique entre 1996 et 2004 quelques auteurs comme Edouard Lussan¹ et les frères Jouvray², venant du monde de l'animation, ont mélangé la bande dessinée avec l'animation et l'interactivité. Ils ont appelé généralement ces expérimentations « BD interactive ». Cependant, ce sont des projets ponctuels et ces auteurs ne poursuivent pas leurs efforts dans cette voie. L'expérimentation s'est arrêtée en 2009, quand Julien Baudry³ établit le début d'une deuxième révolution esthétique. D'un côté, l'idée que les formats de la bande dessinée papier ne s'adaptent pas à une lecture numérique est à la tête de la réinvention des interfaces de lecture. D'un autre côté, les expérimentateurs développent leurs inventions du point de vue théorique et pratique, comme Balak, qui en février 2009 théorise le « Turbomedia » au sein même d'un Turbomedia⁴. Mais Balak n'est pas le seul à baptiser son invention. En 2008 le roman graphique *Watchmen*⁵ est adapté au numérique sous le nom *Watchmen Motion Comic*⁶. Le nom Motion Comic sera utilisé à partir de ce moment par les studios et les éditeurs américains pour toutes les œuvres numériques similaires, celles qui mélangent au moins l'animation, le son et la bande dessinée. Nous avons observé une dernière étape qui est arrivée avec le développement des tablettes. En 2011 un « interactive graphic novel » (roman graphique interactif) sort comme application pour iPad : *CIA : Operation Ajax*⁷. La production a duré 4 ans et le projet est exclusivement pensé pour être lu sur iPad. Par contre, l'application pour tablette de ComiXology permet de lire plusieurs œuvres. En plus, elle dispose d'un système de zoom dynamique, qui permet de naviguer dans la page agrandie pour visionner les détails du dessin et ne pas arrêter la lecture, et d'un système de lecture guidée, qui aide le lecteur à suivre le bon ordre de lecture dans une planche complexe. Mais les possibilités de ces dispositifs tactiles, les tablettes, sont encore plus vastes. C'est la raison pour laquelle nous ne traiterons pas des applications tactiles dans notre mémoire. Elles nécessitent une étude qui tienne compte de leur

1 Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, directeur artistique : Jacques Simian, bande dessinée interactive et logiciel ludo-éducatif sur support CD-rom, Index+/Flammarion, 996.

2 Jouvray, Jean-François Bergeron, André-Philippe Côté, *L'oreille coupée*, [en ligne]. Studio Virtuel Concept. Inc., 2000. Disponible sur : <http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html> (consulté le 3 juin 2014).

3 Julien Baudry, « *Esprit BD/ Art of sequence : l'évolution esthétique de la bande dessinée numérique* », [en ligne], 24 janvier 2012. Disponible sur : <http://www.phylacterium.fr/?p=1683> (consulté le 24 juillet 2014).

4 Balak, *About digital comics*, [en ligne]. Disponible depuis le 5 février 2009 sur : <http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969> (consulté le 3 juin 2014).

5 Allan Moore, Dave Gibbons, John Higgins, *Watchmen*, 12 volumes, DC Comics, 1986-1987.

6 Jake S. Hughes, Laurence Gordon, Lloyd Levin, *Watchmen Motion Comics*, DVD de 12 chapitres, Warner Bros. Entertainment Inc., 2008.

7 Mike De Seve, *CIA : Operation Ajax*, Cognito Comics, 20 décembre 2011. Disponible gratuitement sur iTunes.

spécificité, c'est-à-dire, des différentes manipulations liées à leur lecture. Néanmoins, une autre application est sortie en 2012 pour iPad et iPhone, qui est aussi disponible pour lire sur ordinateur sur le site Web de Deviantart et dans le propre site de l'entreprise, Madefire. Ces œuvres, les « Motion Books », ont un système de lecture similaire aux précédents, et ils essaient de fondre une autre fois la bande dessinée, l'animation et le son, en ajoutant de nouvelles propositions interactives. Étant donné que les Motion Books ne changent pas leur forme ni leur lecture de l'écran de l'ordinateur à l'écran tactile de la tablette, nous allons les inclure dans notre corpus de travail.

La découverte de ces Motion Books sur Deviantart a marqué le début d'une recherche personnelle, qui a eu comme résultat ce mémoire en lien avec les nouvelles manifestations de la bande dessinée numérique. Comme lectrice de bande dessinée et animatrice, ces œuvres représentent pour moi un nouveau champ d'étude et d'expérimentation. Cette bande dessinée expérimentale maintient encore son rapport avec la bande dessinée papier, dont elle conserve des codes formels, mais elle s'apparente aussi au film d'animation et au jeu vidéo. En conséquence, quelques auteurs comme Thierry Groensteen et Elsa Caboche se demandent si ces œuvres relèvent vraiment de la bande dessinée. D'autres, comme Julien Baudry et Sébastien Naeco, basent leurs recherches sur l'histoire de la bande dessinée numérique et s'interrogent sur le possible aboutissement d'un standard. D'un autre côté, les auteurs se préoccupent d'expérimenter et de trouver des nouveaux modèles, en privilégiant les uns l'hybridation des médias et les autres les possibilités narratives ou n'importe quelle autre question, en dressant leurs propres idées et théories autour de leurs créations, en dessinant la frontière entre leurs œuvres et celles des autres auteurs. Néanmoins, personne ne semble s'intéresser ou trouver des ressemblances. Nous avons l'intuition que ces bandes dessinées ont des caractéristiques en commun, que des liens existent dans cette hétérogénéité d'œuvres qui, pourtant, partent d'un même point : la bande dessinée. C'est pourquoi nous avons décidé de chercher ces liens et d'élucider si l'ensemble des œuvres répondent à une même idée. Nous prétendons donc trouver une définition qui puisse englober ces nouvelles manifestations de la bande dessinée numérique, en essayant aussi de les classer selon leurs caractéristiques propres. Nous considérons cela comme une bonne base pour nos futures recherches dans le domaine.

Pour ce faire, nous allons voir ensuite comment les créateurs de certains types de bandes dessinées numériques expérimentales ont exposé individuellement la définition de leurs propres inventions, ainsi que leurs points de vue par rapport aux autres manifestations contemporaines. À partir de cela nous analyserons cinq exemples d'œuvres produites de 2008 à cette année, chacune créée par un ou plusieurs artistes différents et provenant de la France, du Royaume-Uni et des États-

Unis. Par conclure, nous offrirons une définition synthétique pour toutes les manifestations vues dans les différents parties, ainsi qu'une classification en accord avec les caractéristique formelles observées. Cependant, nous ne pouvons pas commencer sans un critère de base pour soutenir notre choix des œuvres, donc nous introduisons ensuite la terminologie que nous allons utiliser tout au long de notre discours, en développant les raisons de notre désignation.

Tentative de définition et dénomination

Étant donné que le but de notre recherche est d'établir que les nouvelles manifestations de la bande dessinée numérique constituent un ensemble, avec des caractéristique communes et des différences, il est logique de commencer par l'analyse des œuvres, pour arriver finalement à une définition. Néanmoins, il faut établir une dénomination temporaire pour des raisons pratiques et de lisibilité du mémoire. Elsa Caboche propose, dans un essai sur une partie de ces bandes dessinées numériques, une appellation prudente pour « *embrasser les plus extrêmes frontières de ces productions* ». Elle argumente que « *l'expression "bande dessinée numérique" ne rend pas justice aux formes les plus interactives qui confinent au jeu vidéo, aux séquences en mouvement qui frôlent l'animation* »⁸. Par conséquent, elle choisit l'appellation « *narration numérique en images* ». Nous sommes d'accord avec ce premier point, celui d'une dénomination étendue. Par contre, nous trouvons que l'appellation « *bande dessinée numérique* » porte le signifié implicite du multimédia et de l'interactivité, du fait que ces sont deux spécificités du numérique. L'animation et le jeu vidéo partagent ces caractéristiques aussi, ils sont donc analogues à la bande dessinée sur support numérique. Le problème réside dans la séparation entre bande dessinée numérique et bande dessinée numérisée, c'est-à-dire, la bande dessinée pensée *a priori* pour être sur support numérique et la bande dessinée adaptée *a posteriori* au support numérique. Les premières sont celles qui généralement s'intéressent à explorer les possibilités que le numérique met à disposition de la narration, en arrivant à des résultats innovateurs. Par contre, la plupart des deuxièmes ne s'intéressent pas à faire une bonne adaptation au numérique, du fait qu'elles n'utilisent les ressources du numérique qu'à des fins de diffusion. En plus, le terme narration numérique en images pourrait aussi désigner toute œuvre audiovisuelle numérique, comme le film sur support numérique ou le jeu vidéo, qui sont aussi des narrations en images et qui ne font pas partie de notre corpus de travail. En conséquence, nous allons embrasser l'appellation *bande dessinée hypermédiatique*. Les termes hypertexte et hypermédia ont été cités pour la première fois par Ted

8 Elsa Caboche, « Narration numérique en images : modes d'expression, spécificités, expérimentations », *L'Engendrement des images en bande dessinée*, dirigé par Henri Garric, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2013, p. 144.

Nelson en 1965. L'hypermédia⁹ est considéré comme une version multimédia de l'hypertexte, dans lequel les formes d'informations reliées ne sont pas seulement des données textuelles, mais aussi des images, des vidéos, des animations, des sons et de la musique. L'hypermédia permet donc une navigation non-linéaire et interactive dans un ensemble de données multimédia. Le lecteur ou l'internaute contrôle son propre parcours dans l'exploration d'un espace qui n'est pas entièrement accessible à nos sens. De ce fait, l'adjectif *hypermédiatique* qualifie uniquement le type d'oeuvres numériques qui profitent de la dimension multimédia et interactive du médium, en excluant les bandes dessinées numérisées.

En ce qui concerne la dénomination des types de BD hypermédiatique que nous allons analyser individuellement, nous préférons pour le moment conserver les noms originaux que les créateurs leur ont attribués. Ces termes sont déjà familiers pour ceux qui connaissent la BD numérique, donc la lecture sera plus facile à suivre. En plus, nous pouvons établir des modèles d'analyse spécifiques pour chaque type, du fait que dans chacun il y a habituellement un système de lecture différent. Nous distinguerons donc, dans un premier temps, le Webcomic, l'Hypercomic, le Turbomédia, le Motion Comic et les Motion Books.

⁹ c.f. Kara Schoonmaker, « Hypermédia » [en ligne], Glossaire de termes, The University of Chicago, 2007. Disponible sur: <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/hypermedia.htm> (consulté le 27 août 2014).

I – Le Webcomic

Le terme Webcomic ou BD en ligne a été défini de différentes façons, plus ou moins générales. La définition la plus simple, que nous pouvons trouver même sur Wikipedia, décrit le Webcomic comme « une bande dessinée proposée sur Internet »¹⁰. Cependant, cette définition est si simple qu'elle risque d'appeler Webcomic quelques œuvres qui ne ressemblent pas à un Webcomic. La prolifération des prix dédiés aux Webcomics a obligé à préciser la définition du Webcomic sur différents modèles, mais aucun ne semble être bien choisi : les Eisner's Best Digital Comic category ne décernent que les œuvres longues mais pas les séries, The Reuben Awards différencie entre une catégorie pour les œuvres longues et une autre pour les courtes mais il a donné des prix aux œuvres que nous avons exclus auparavant de notre corpus, du fait qu'elles sont des BD numérisées. Shaenon Garrity, chroniqueuse de *The Comics Journal* et auteur, signale à ce sujet : « Ironically, webcomics may have won widespread critical recognition just in time for the definition of “webcomics” to become meaningless anyway. »¹¹. C'est pourquoi nous allons prendre comme référence la définition de Gabriel Gaudette, en raison de sa complétude et exactitude :

« Est qualifiée de “webcomic” [...] toute production artistique faisant un usage exclusif du médium de la bande dessinée et produite en vue d'être diffusée en ligne. Dans certains cas, les webcomics font usage de dispositifs liés au support de diffusion en vue de provoquer des effets particuliers, comme la création d'une “planche infinie”, l'ajout d'une bande sonore parfois synchronisée au récit, l'inclusion d'animations de certains éléments graphiques dans une case, la création d'un récit hypertextuel où l'internaute navigue librement dans une planche aux proportions parfois immenses, ou encore la mise en ligne d'une archive séparée en différents arcs narratifs. Certains artistes emploient le format du blogue (carnet) afin de mettre en ligne [...] des récits courts sur une base plus ou moins régulière. »¹²

Le Webcomic est donc toute bande dessinée numérique et pas numérisée. Gaudette indique aussi qu'il explore dans certaines cas les possibilités du numérique, en combinant les éléments du langage bédéistique avec d'autres éléments. Le Webcomic n'est plus sujet à la page, donc il peut, par exemple, s'étendre sur une « planche infinie ». Ce concept, inventé par Scott McCloud dans son oeuvre *Reinventing Comics*, propose de mettre toutes les images sur une seule planche ou toile qui, contrairement à l'espace limité de la page, a la possibilité de s'étendre à l'infini.¹³ La citation de

10 « Bande dessinée en ligne », Wikipedia, [en ligne]. Disponible sur :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessinée_en_ligne (consulté le 15 juillet 2014).

11 Nous traduisons: « Ironiquement, les webcomics ont peut-être gagné une reconnaissance générale de la critique juste à temps pour que leur définition perde de son sens de toute façon ». Shaenon Garrity, « Award!Award! Award ! », [en ligne], 16 mai 2014. Disponible sur : <http://www.tcj.com/award-award-award/> (consulté le 16 juillet 2014).

12 Gabriel Gaudette, « Webcomics. Accessibilité, inventivité et réseautage », [en ligne]. NT2, dossier thématique, juillet 2008. Disponible sur : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/webcomics> (consulté le 9 juillet 2014).

13 Scott McCloud, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000, p. XX

Gaudette se finit en référençant les blogs comme le support de diffusion le plus courant de Webcomics séries. Le premier Webcomic que nous allons analyser appartient à un blog. C'est un Webcomic en format scrolling qui inclut de l'animation : *Notre Toyota était fantastique*¹⁴, de Boulet.

1. Analyse : *Notre Toyota était fantastique*

Un Webcomic en scrolling est une seule image en forme de bande verticale plus ou moins longue. Normalement la longueur de la bande dépasse l'écran, de sorte que l'écran constitue une fenêtre mobile au travers de laquelle nous lisons l'ensemble petit à petit. Bien que la bande soit une seule image, il y a aussi une division par cases. En conséquence, nous avons numéroté les cases pour nous aider dans l'analyse.

Ce webcomic est un souvenir d'enfance de Boulet, dans lequel il raconte comment il expérimentait les voyages familiaux en voiture. Dans les différentes étapes du voyage, une collection d'expériences perceptives réveillent le petit Boulet jusqu'à arriver à la maison. La première case nous montre le titre en orange sur un fond noir (Fig. 1). Le texte tremble sans arrêt, comme le texte des autres cases. Le temps passé du verbe nous indique déjà que le narrateur parle d'une expérience passée et, étant donné que le protagoniste de toutes les histoires du blog est l'auteur même, d'une expérience passée de Boulet. La deuxième case montre un enfant dans une voiture qui observe l'extérieur. Le texte décrit la lumière ; une association est faite alors entre l'enfant qui observe et le narrateur qui décrit ce que l'enfant voit. Si tous les deux partagent la même connaissance, nous pouvons penser qu'ils sont la même personne, mais il n'est pas encore claire. En

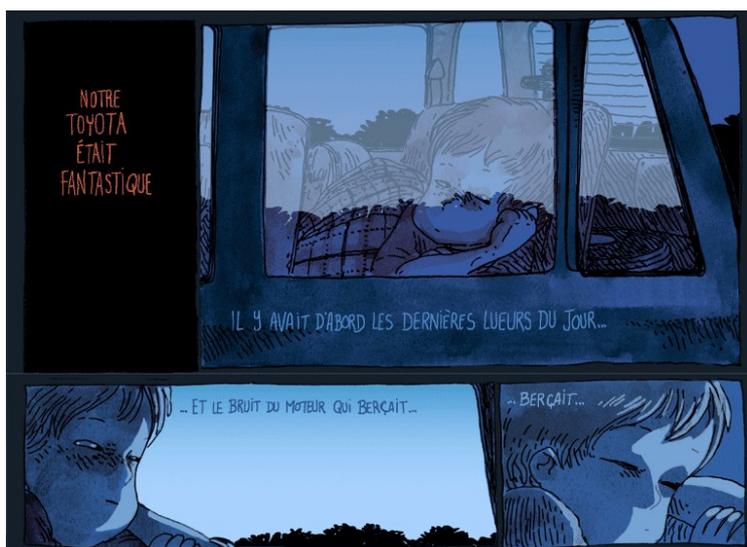


Fig. 1: Cases 1 - 4

plus, le texte change de couleur dans cette case, en prenant le bleu de la lumière. Pourtant, la lumière n'est pas juste représentée par la parole et la couleur, mais aussi par le mouvement : le reflet de la lumière sur les vitres laisse voir l'ombre des arbres que la voiture dépasse, et que nous voyons aussi de l'autre côté de la voiture à travers des vitres et à l'extérieur. Nous comprenons maintenant que le texte

14 Boulet, *Notre Toyota était fantastique*, [en ligne]. Disponible depuis le 8 octobre 2013 sur: <http://www.bouletcorp.com/blog/2013/10/08/notre-toyota-etait-fantastique/> (consulté le 20 juin 2014).

tremble pour représenter la vibration de la voiture en marche. Il est confirmé dans la case suivante, où le texte fait référence au bruit du moteur qui berce l'enfant, lequel s'endort en conséquence dans la quatrième case. Le reflet animé de la lumière sur la vitre est substitué par le reflet sur le corps de l'enfant dans la troisième et la quatrième case, par rapport au changement du point de vue à l'intérieur de la voiture.

Dans la cinquième case l'enfant se réveille en passant par un village (Fig. 2). De cette case à la septième, la couleur de l'obscurité est vert foncé et la lumière des lampadaires, qui entre dans la voiture, est du même orange que le texte. C'est encore la lumière qui est animée, en imitant la façon intermittente dans laquelle l'intérieur de la voiture est illuminée en passant sous les lampadaires. L'animation de la lumière dans ces trois cases et les précédentes confère une puissance spéciale aux images. Elles ont un fort pouvoir d'évocation pour le lecteur, qui a probablement expérimenté les mêmes jeux de lumière et qui va les associer à sa propre expérience, en créant un rapport plus étroit avec le personnage. En plus, dans la sixième case, le narrateur parle de sa soeur, qui est la personne endormie à côté de l'enfant. Nous savons déjà que l'auteur est le narrateur, et maintenant, grâce à l'adjectif possessif « ma » qui accompagne le mot « soeur », il y a un rapport entre le narrateur et l'enfant : la sœur de l'enfant correspond à la



Fig. 2: Cases 5 - 7



Fig. 3: Cases 8 - 9



Fig. 4: Cases 10 - 14

Un changement est rapidement remarquable dans les trois prochaines cases (Fig. 6). La lumière n'est plus animée et l'animation du texte est plus lente. Cela correspond à l'arrivée de la voiture au péage, où la lumière est homogène et la voiture est arrêtée pendant quelques minutes, mais le moteur reste encore en marche. Par contre, dans les trois suivantes, même si la voiture est complètement arrêtée, le texte bouge plus vite comme les reflets d'une nouvelle lumière (Fig. 7). Cela est la conséquence de la lumière de néon de la station service. La case vingt-et-une a une onomatopée animée similaire à celle de la case quinze, mais celle-ci est rouge et défile vers le bas, comme les nombres mécaniques des pompes à essence. La case vingt-deux montre de nouveau une espèce de fumée animée pour représenter l'odeur de l'essence que l'enfant sent. Dans la case suivante, la lumière de la lune entre les arbres revient, mais cette fois la voiture est en train de sortir de la station service (Fig. 8). En conséquence, nous voyons bien la silhouette des arbres projeter leur ombre dans la voiture, au lieu de faire clignoter



Fig. 9: Cases 26 - 31

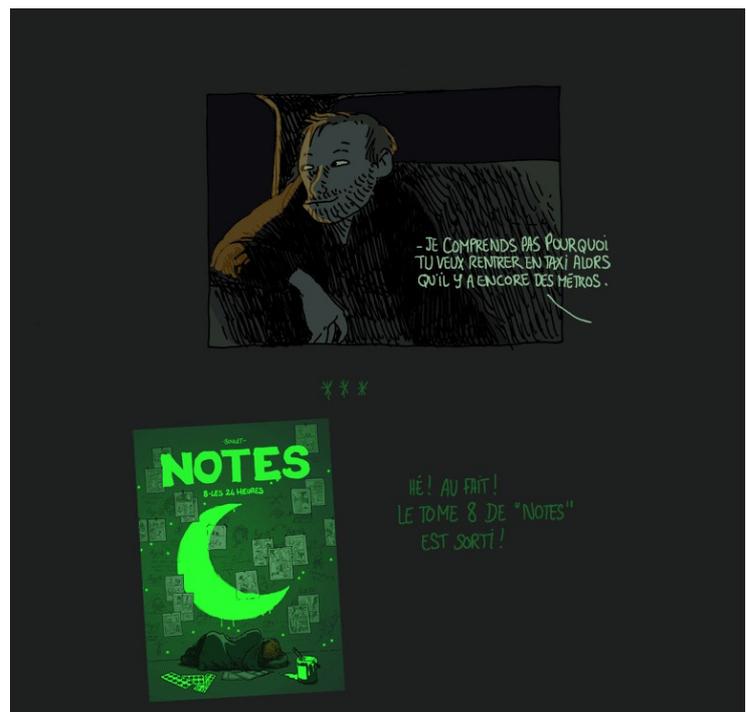


Fig. 10: Case 32

la lumière de la lune à cause de la vitesse. En plus, l'onomatopée de l'embrayage pour accroître la vitesse nous indique ce phénomène en déplaçant les lettres de droite à gauche et en les faisant plus petites à chaque fois. Le son fort est représenté par les grosses lettres et quand il diminue, elles diminuent aussi. Dans la case vingt-quatre il n'y a que du noir et du texte, puisque l'enfant s'est endormi une nouvelle fois.

La case suivante contient toujours un texte tremblant, de façon plus rapide (Fig. 9). Nous faisons une première association de ce rythme avec le passage de la voitures sur des graviers. Non seulement le texte, mais la case entière rebondit dans l'espace des gouttières qui l'entourent, en amenant la perception du rebondissement pour le lecteur par une sensation assez forte et instable. Cependant, nous ne pouvons pas discerner clairement à quoi correspond le tremblement encore rapide et continu du texte dans les deux cases suivantes. La lumière est fixe et stable, donc peut-être resterait-il encore un résidu du passage par l'allée de graviers ? La réponse est dans la case vingt-huit, où le petit Boulet est sorti de la voiture et se croise les bras à cause du froid. Aussi un petit nuage de vapeur condensée sort animée de sa bouche. Dans les deux cases suivantes, il regarde un moment les étoiles avant de rentrer chez lui. La dernière case, plus éloignée du reste, montre Boulet adulte. Il regarde par la fenêtre d'un taxi en se remémorant toutes les cases antérieures, avec le reflet de la lumière clignotante sur son corps. Il ne reste après qu'une image et un texte publicitaires fixes (Fig. 10).

2. Le temps et la narration I

La combinaison de l'animation et du son avec le système narratif de la bande dessinée pose plusieurs questions. Selon Scott McCloud, il y a une contradiction entre le mouvement et le son, et le multcadre de la bande dessinée. Le mouvement et le son représentent le temps à travers le temps et, par contre, la bande dessinée représente le temps à travers l'espace. À cause de cela il conclut que la structure multcadre devient superflue si elle est accompagnée du son et du mouvement¹⁵. En revanche, Thierry Groensteen centre le problème plutôt sur la différence entre la nature de la temporalité du son et du mouvement et celle de la bande dessinée. Le temps du son et du mouvement est un « temps concret, mesurable » et le temps de la bande dessinée est un « temps indéfini, abstrait »¹⁶. Nous pouvons calculer le temps d'une image animée ou d'une émission sonore, mais dans une bande dessinée nous ne pouvons pas calculer avec précision la durée d'une case et chaque lecteur lit à un rythme différent. Il n'y a pas du son dans ce cas, mais de l'animation. Toutefois, l'addition de l'animation en boucle dans chaque case et dans le texte n'a qu'une fonction expressive et ne modifie ni le structure multcadre ni le système temporel hérités de la bande dessinée papier. Les images animées ont la même valeur temporelle qu'une image fixe. Elles sont des moments saisis qui se répètent toujours en boucle, sans arrêt, comme une image fixe qui cache un instant et le conserve dans le temps. De ce fait, il est possible de conserver une structure

15 Scott McCloud, *Reinventing comics*, Paradox Press, New York, 2000, p. 210

16 Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, système de la bande dessinée 2*, Puff, 2011, p. 76.

multicadre qui représente le passé du temps à travers l'espace. Et aussi de conserver le temps de lecture abstrait. Alors, l'auteur a-t-il un autre motif pour se servir de l'animation ?

Les différentes nuances de la lumière dans ce Webcomic dépendent principalement de deux variables : la couleur et le mouvement. Sans le mouvement, les lumières des lampadaires et du tunnel ne seraient pas si faciles à distinguer, ainsi que la lumière de la station service et de la lune, puisque leurs couleurs sont les mêmes ou très similaires. L'animation clarifie donc l'image, en la rendant plus expressive et identifiable. D'autres éléments animés, comme le texte et le cadre de la case vingt-six, utilisent le mouvement pour reproduire la vibration de la voiture avec les différentes vitesses et sur différentes surfaces. C'est-à-dire, ils traduisent en mouvement une sensation tactile et sonore produite originellement par un mouvement. La solution est beaucoup plus subtile que faire des lignes de mouvement ou qu'écrire des onomatopées dans toutes les cases, les seules solutions possibles avec la BD papier. En plus, ces éléments restent disponibles pour souligner certains moments, comme l'embrayage de la case vingt-quatre, ou l'onomatopée qui est aussi animée. Pour conclure, nous affirmons que l'hybridation de la bande dessinée et l'animation dans cette œuvre sont cohérentes du point de vue expressif, et que cette hybridation n'altère pas l'expérience de lecture du côté de la temporalité abstraite de la narration bédéique.

II- l'Hypercomic

Dans la définition de Webcomic de la première partie, Gaudette signale l'existence de Webcomics qui ont la forme de toile infinie qui rendent possible le développement d'un récit hypertextuel. Nous consultons la définition d'hypertexte de Jean Clement:

« L'hypertexte est constitué d'un ensemble non structuré a priori d'éléments (les nœuds) qui, étant reliés les uns aux autres, forment système : toute action sur un des éléments reconfigure la totalité. Ensuite, chaque activation de l'hypertexte par un utilisateur détermine un parcours singulier et provoque une structuration provisoire de l'ensemble. »¹⁷

David M. Goodbrey, un créateur de bande dessinée qui expérimente à l'aide des nouveaux médias, développe des œuvres avec une structure narrative multilinéaire qui pourrait correspondre aux descriptions de Gaudette et Jean Clement. Néanmoins, Goodbrey les a baptisées sous le terme *Hypercomic* et les classe séparément dans son site Web, où il montre des Webcomics, des Hypercomics, des Hyperfictions et une liste de ses bandes dessinées imprimées. Goodbrey définit donc les Hypercomics :

« A hypercomic can be thought of as a webcomic with a multi-cursal narrative structure. In a hypercomic the choices made by the reader may influence the sequence of events, the outcome of events or the point of view through which events are seen. Animation, sound and flashy transitions are really just the frills – it's that element of reader choice and interaction that makes a hypercomic a hypercomic. »¹⁸

Goodbrey est clair, il n'y a pas d'intérêt à explorer l'hybridation de la BD avec l'animation ou le son. En fait, ses Hypercomics manquent parfois de son et d'animation, ou incluent un fond sonore assez simple et une paire d'images animées. Même le style de ses dessins est assez simple, avec des formes et des contours aisément repérables, des couleurs unies et parfois ils sont en noir et bichromie ou en noir et une gamme d'une seule couleur. En conséquence, Goodbrey peut se consacrer à développer les possibilités interactives de l'oeuvre pour construire une narration multilinéaire et donner au lecteur la possibilité de choisir et interagir avec la narration. Pour accomplir tout cela, il compose ses narrations sur une toile de grandes proportions sur laquelle il a mis les cases, en construisant plusieurs parcours qui s'entrecroisent et bifurquent. Parfois l'oeuvre permet au lecteur de voir la toile en entier et de naviguer librement, en faisant zoom avant ou arrière

17 Jean Clément, « *Hypertexte et complexité* », dans Régine Robin, Pierre Nepveu (dir.), *Études Françaises*, vol. 36, n° 2, Les Presses de l'Université de Montréal, 2000, p. 50.

18 Nous traduisons : « *Un Hypercomic est un Webcomic avec une structure narrative multilinéaire. Dans un Hypercomic les choix faits par le lecteur peuvent influencer la succession des événements, le résultat des événements, ou le point de vue selon lequel on voit les événements. L'animation, le son et les transitions tapageuses ne sont que des fioritures – c'est l'élément du choix du lecteur et de l'interaction qui fait d'un Hypercomic un Hypercomic.* David Merlin Goodbrey, *Hypercomics*, [en ligne]. Disponible sur : <http://e-merl.com/hypercomics> (consulté le 9 juillet 2014).

et en se déplaçant dans toutes les directions. D'autres œuvres ne laissent voir qu'un petit fragment de l'ensemble, mais l'extension est suffisante pour percevoir qu'il appartient à une structure multilinéaire plus grande. Dans tous les cas, le lecteur est toujours libre de se déplacer d'une case à une autre librement et de suivre les parcours qu'il préfère. Mais l'oeuvre que nous avons choisi pour l'analyse ne limite pas l'interaction à la navigation de lecture. C'est l'Hypercomic *Icarus Needs*¹⁹.

1. Analyse : *Icarus Needs*

*Icarus Needs*²⁰ est un Hypercomic, ou un Webcomic avec une structure narrative multilinéaire. Essentiellement, c'est une planche avec une disposition irrégulière de cases à travers lesquelles navigue le lecteur. La narration bifurque et il faut parfois revenir sur les cases déjà lues, qui ont changé toutefois par rapport aux lectures précédentes, de sorte qu'établir un système de numérotation des cases pour orienter l'analyse ne serait pas trop claire. C'est pourquoi nous allons développer notre analyse à partir d'une carte de la narration complète (Fig. 13). Cette carte est divisée en neuf emplacements de différentes couleurs : les couloirs, l'égout, l'extérieur, le puits, le château, la cave, les parapets, le vol et la page. Dans la carte il y a aussi des personnages et des objets avec lesquels il faut interagir. Les personnages sont un chat, une porte, un vendeur de corde, des écureuils, un gardien, un roi, une porte secrète et Kit. Les objets sont une souris, le premier téléphone, un filet, une clé, des pommes, une corde, le deuxième téléphone, un coupe-câbles, une couronne et une boule de boue. Les personnages et les objets sont marqués par les triangles à l'endroit où ils se trouvent.

Cet Hypercomic raconte l'histoire d'Icarus, qui s'est endormi en jouant à un jeu vidéo. C'est pourquoi Icarus doit passer quelques tests dans le monde surréaliste de son rêve s'il veut se réveiller. Au tout début (Fig. 11) nous avons le titre accompagné d'un petit tutoriel qui nous indique comment interagir avec le récit : il faut se déplacer avec les flèches ou les touches W-A-S-D (en



Fig. 11: Couverture et tutoriel

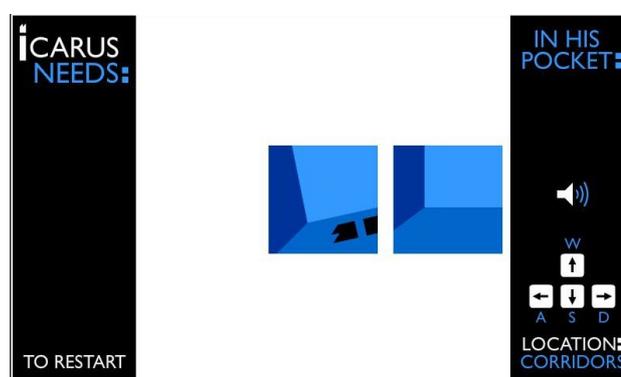


Fig. 12: Interface

19 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, [en ligne], 10 juillet 2013. Disponible sur : <http://www.kongregate.com/games/Stillmerlin/icarus-needs> (consulté le 8 juillet 2014).

20 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, op. cit.

haut, à gauche, en bas, à droit) et marcher sur les objets pour les prendre ou interagir avec eux. Une bande sonore très simple – deux notes musicales *in crescendo* qui s'intercalent dans une séquence répétitive – accompagnent l'image. Nous cliquons pour commencer et l'écran change avec un changement de musique (Fig. 12). L'écran montre maintenant deux franges noires latérales qui contiennent les écrans « *Icarus needs :* » et « *TO RESTART* » à gauche, et « *IN HIS POCKET* » et « *LOCATION : CORRIDORS* »²¹ à droite. Aussi à droite, une icône pour arrêter la musique et une image des flèches sur lesquelles cliquer si nous n'avons pas le clavier pour le faire. Au centre, il y a un fond blanc carré avec une case carrée au centre et une autre à gauche. Le personnage est dans la première case et quand nous appuyons sur la flèche droite pour nous déplacer, les cases se déplacent dans la direction contraire, pour fixer toujours la case où se trouve le personnage dans la position centrale. La musique est composée des mêmes deux notes qui se relayent, mais maintenant *in diminuendo*. Cette interface est comme celle d'un jeu vidéo, où nous avons des menus sur les côtés pour nous montrer les objectifs, l'inventaire, notre situation et d'autres options. Le lecteur doit donc jouer le rôle du personnage pour explorer et faire avancer l'histoire. La musique est toujours présente. Il s'agit d'un motif musical simple qui se répète. Nous verrons plus tard qu'elle change dans chaque emplacement, comme la gamme de couleurs de l'emplacement, mais elle n'est pas synchronisée avec les images.

Nous faisons se lever Icarus, qui était tombé par terre, et nous marchons. Avant la première bifurcation, nous trouvons deux textes en dehors des cases : « *You didn't wake up* » et « *This is still a dream* »²². Quand nous les dépassons Icarus répond « *Oh !* », mais cette réponse est dans un phylactère. Notre menu des besoins d'Icarus marque maintenant « *to wake up* »²³. Nous supposons donc que le texte flottant en dehors des cadres appartient à un narrateur omniscient, qui sait ce qui se passe et qu'Icarus est capable d'entendre. Nous pourrions même penser, si nous croyons le texte qui dit qu'Icarus est en train de rêver, que le texte est la voix interne du vrai Icarus qui dort et qui parle avec sa propre représentation onirique. Cependant, nous ne sommes pas certains que cela soit ainsi, donc nous continuerons à appeler cette voix le narrateur. En plus, nous savons maintenant, grâce au menu de gauche, que notre but est d'aider Icarus à sortir de ce monde onirique.

Nous continuons et à ce stade nous avons trois directions différentes à explorer. Une, la ligne de droite, est bloquée par un personnage qui s'identifie comme une porte. Il demande une clé. Nous sommes capables de voir que les cases continuent de l'autre côté de la porte, de sorte qu'il faudra trouver la clé pour continuer dans cette direction. Ce but s'ajoute au menu de gauche. Dans les

21 Nous traduisons : « *Icarus a besoin de :* », « *COMMENCER* », « *DANS SA POCHE* » et « *EMPLACEMENT : COULOIRS* ».

22 Nous traduisons : « *Tu ne t'as pas réveillé* » et « *C'est encore un rêve* ».

23 Nous traduisons : « *Se réveiller* ».

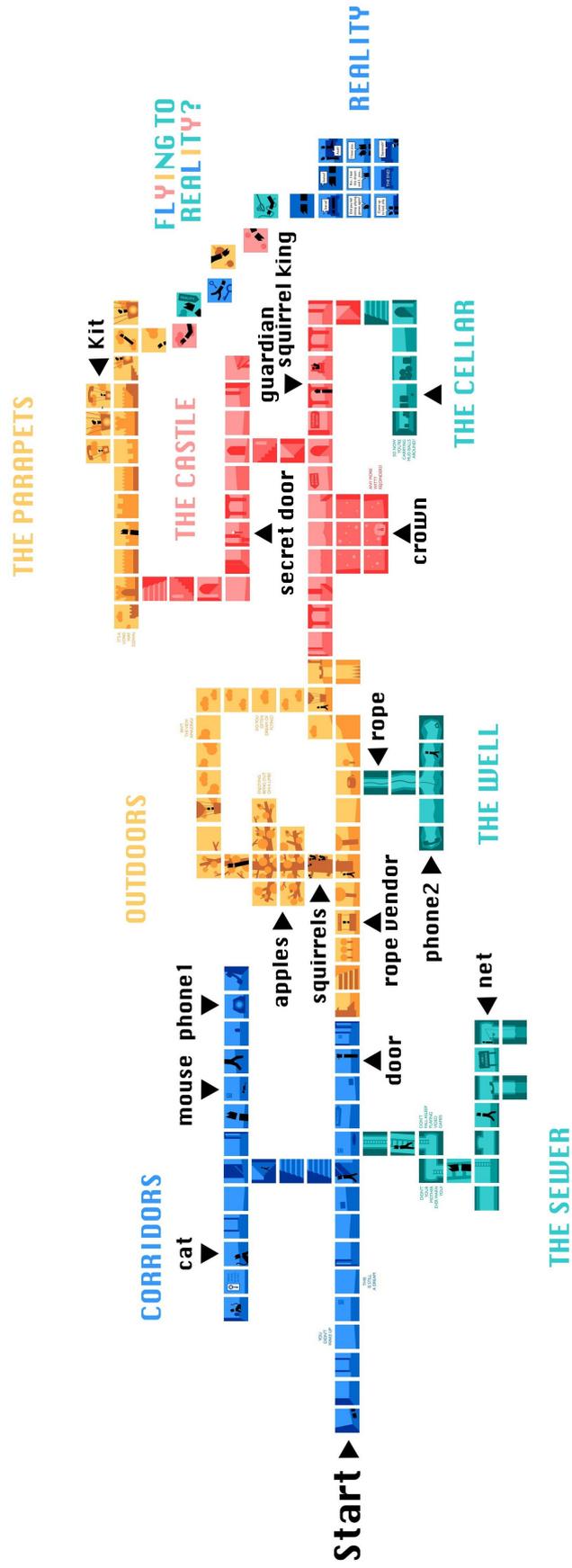


Fig. 13: Carte d'Icarus Needs

autres directions nous trouvons plusieurs couloirs vers le haut et les égouts vers le bas. Dans les couloirs il y a une clé gardée par un chat, une souris et un téléphone. Dans les égouts il y a un filet. Le téléphone, de taille géante, ajoute un nouvel objectif, trouver Kit, et nous prenons l'écouteur. Ce qu'il faut faire maintenant c'est utiliser l'écouteur comme pont pour accéder au filet, le prendre et chasser la souris, que nous donnerons au chat. Le chat suivra la souris en laissant la clé accessible, donc nous la prendrons et la donnerons à la porte pour continuer. Il faut toujours obtenir un objet premièrement pour accéder au suivant, dans un ordre. Néanmoins, nous n'avons pas connaissance des objets où de l'environnement, qu'il faut explorer. De cette manière, nous créons l'ordre du récit. Nous pourrions, par exemple, ne pas trouver la porte avant d'explorer les égouts, remonter et descendre plusieurs fois jusqu'à obtenir la clé et arriver à la porte, sans savoir en avant qu'elle existait et qu'il fallait lui donner une clé, en ayant obtenue la clé par hasard. De la même façon que nous pourrions explorer tous les couloirs avant de descendre aux égouts, et avoir déjà l'écouteur du téléphone pour l'utiliser comme pont la première fois que nous descendons. C'est pourquoi le lecteur devient aussi acteur²⁴, parce qu'il intervient dans la création du récit, en comprenant le récit comme l'acte de communication par lequel s'incarne la narration.

Quand nous dépassons la porte, nous arrivons à l'extérieur. Nous trouvons un vendeur de corde, un arbre plein d'écureuils pas trop amicaux, un puits duquel sort la voix de Kit et un aérostat. Nous avons besoin d'une corde pour sauver Kit du puits, mais le vendeur nous demande cinq pommes et les écureuils ne nous laissent pas monter à l'arbre. Il faut prendre l'aérostat pour voler

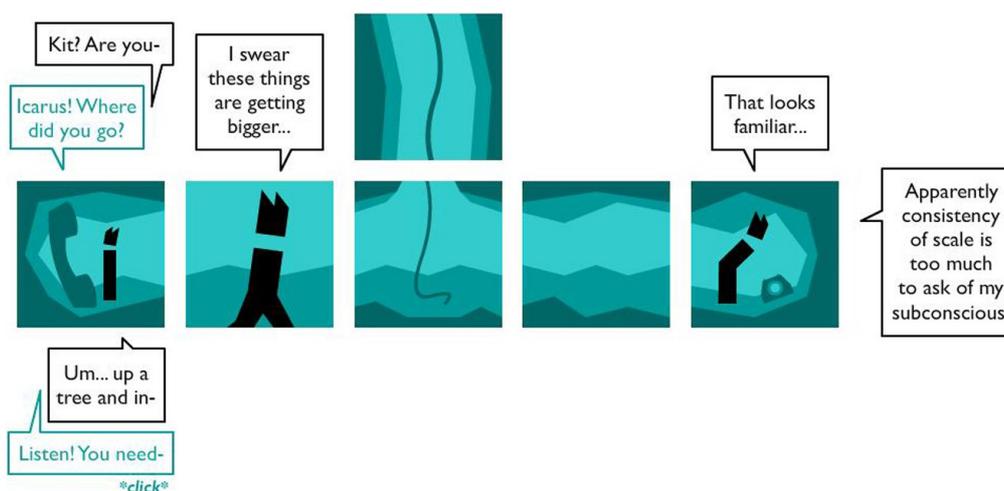


Fig. 14: Ensemble de dialogues d'Icarus dans le puits

24 Voir infra, p. 32-33.

jusqu'au sommet la tête de l'arbre et réunir les pommes. Pendant le vol, le narrateur parle à Icarus en lui demandant ce qu'il pense de la merveilleuse vue. Icarus répond : « *Um... probably ? I guess I should have dreamed of having eyes.* »²⁵. Cette blague fait référence à la représentation d'Icarus dans son rêve mais aussi dans l'oeuvre. Elle est un indicateur du caractère metatextuel de l'oeuvre, ou l'auteur a fait une réflexion autour la forme et de la structure de la narration pour créer un ensemble cohérent. La blague sert à mettre en évidence cette réflexion pour le lecteur. Ensuite, une fois que nous avons les pommes, nous achetons la corde et descendons le puits avec elle. Quand nous descendons nous trouvons un autre téléphone grâce auquel nous parlons avec Kit. Dans cet endroit nous avons un bon exemple de comment nos choix peuvent changer le récit, même dans le cas des dialogues que nous pourrions lire. Quand nous descendons au fond du puits (Fig. 14) un phylactère à gauche nous attire pour commencer à explorer de ce côté, car ce doit être Kit qui nous appelle. Si nous suivons la voix de Kit nous arrivons à un autre écouteur géant. Comme nous avons fait dans les couloirs, nous parlons avec Kit, l'appel se coupe et nous prenons l'écouteur. Si nous allons maintenant explorer le côté droit, nous trouverons le petit corps du téléphone et Icarus dit « *Apparently consistency of scale is too much to ask of my subconscious* »²⁶. Si nous avons ignoré l'appelle de Kit et nous avons exploré premièrement la gauche, nous aurions lu un commentaire de plus d'Icarus en regardant le téléphone : « *That looks familiar...* »²⁷. Toutefois, après avoir parlé avec Kit, ce phylactère n'est plus lisible. De cette façon, chaque relecture ne sera pas identique à la première si nous changeons notre parcours et probablement nous trouverons de nouveaux détails qui passaient inaperçus avant.

Une fois que nous avons le deuxième écouteur nous pouvons l'utiliser comme pont pour entrer au château. Dans le château, après avoir rencontré le roi écureuil et interagi avec quelques objets, nous arrivons aux parapets. L'auteur fait une autre fois une petite blague metatextuelle. À gauche, Icarus regarde en bas depuis le bord des parapets. Le narrateur remarque « *It's a long way down* » et Icarus répond « *At least six panels* »²⁸. L'auteur fait référence à l'espace propre de l'oeuvre pour exprimer la distance entre deux points mais, en plus, le lecteur plus curieux peut essayer de retourner au rez-de-chaussée du château et compter les cases verticales. Effectivement, cela fait six cases. Mais il y a encore plus. Comme nous pouvons observer facilement sur la carte, le point où Icarus regarde en bas coïncide exactement en vertical avec la porte du château, c'est-à-dire, avec le mur extérieur. À notre avis, cette fois l'auteur n'a pas voulu nous faire réfléchir simplement autour du système de représentation de la narration, mais aussi établir un nouveau défi pour le lecteur, qui

25 Nous traduisons : « *Hum... probablement. J'ai du rêver que j'avais des yeux* ».

26 Nous traduisons : « *Apparemment l'homogénéité de taille est trop demander à mon subconscient* ».

27 Nous traduisons : « *Ça me semble familier...* ».

28 Nous traduisons : « *Il y a une longue distance jusqu'au sol* » et « *au moins six cases* ».

n'est pas noté sur le tableau à gauche, peut-être à la façon des contenus secrets des jeux vidéo. A partir d'ici et jusqu'à la fin nous échappons aux écureuils, nous plongeons dans le vide, et nous arrivons finalement à une image fixe de neuf cases qui comprend tout l'espace de l'écran. Les menus des côtés disparaissent, de même que la musique, et la couleur bleu foncée des cases n'était jamais apparu avant. Nous sommes finalement dans la réalité avec Kit et nous avons l'option de recommencer à lire ou de reexplorer la narration.

2. L'interactivité I

Icarus Needs développe largement les possibilités de l'interactivité. C'est la raison pour laquelle il n'utilise presque pas l'animation ni le son dans l'oeuvre. D'un côté, il y a un effet de transition au tout début, quand nous cliquons sur l'écran du tutoriel et l'image d'Icarus tourne et diminue pour former la première case de la narration. D'un autre côté, dans la séquence dans laquelle Icarus tombe dans la réalité, les cases précédentes disparaissent en fondu. En plus, alors qu'il y a du son dans toute la narration, sauf dans les neuf cases fixes finales, il y a seulement de la musique, très simple, et synchronisée pour changer chaque fois que nous sommes dans un nouvel emplacement. Ces sons des éléments simples avec un objectif concret - suggérer l'atmosphère irréelle du rêve - qui accomplissent leur fonction et ne distraient pas longtemps l'auteur du sujet principal de création.

Dans le Webcomic *Notre Toyota était fantastique* nous avons utilisé le scrolling pour faire avancer la lecture, en déplaçant l'écran-fenêtre sur l'image en bande verticale. Cette lecture en scrolling est déjà une interaction avec l'oeuvre, pourtant une interaction équivaut à passer les pages d'une bande dessinée papier. Elle ne sert qu'à continuer la lecture. Dans *Icarus Needs* l'action de taper sur les flèches sert à faire avancer le récit, mais aussi à explorer l'espace, à prendre et utiliser des objets et à interagir avec les personnages. Cette multiplication des fonctions de l'interactivité est étroitement liée à la stratégie narrative utilisée pour raconter l'histoire. Le scrolling ou le clic est suffisant pour une narration linéaire comme *Notre Toyota était fantastique*. Toutefois, ce n'est pas assez simple pour une oeuvre qui fait appel à une plus grande implication du lecteur dans la création du récit.

Laurène Streiff distingue quatre types de scénarios présents dans les créations « e-BD » – bande dessinée électronique²⁹. Ces sont le scénario linéaire, le scénario extensif, le scénario génératif et le scénario ouvert. D'abord, le scénario linéaire est celui représenté par la bande

29 Laurène Streiff, sous la direction de Pierre-Louis Suet, *Et la bande Dessinée rencontra l'ordinateur – enjeux des oeuvres numériques de bande dessinée sur la création artistique*, Département Communication Maîtrise des Sciences et des Techniques de Communication « Concepteur Multimédias », Avignon, 2001, p. 56-60.

dessinée traditionnelle. Le Webcomic de Boulet que nous avons analysé en est un exemple. Ensuite le scénario extensif, dans lequel certains éléments optionnels peuvent être montrés ou non suivant les choix du lecteur. C'est le cas du Turbomédia *Brad Pitt au Festiblog 2012*³⁰, qui montre un contenu spécial si le lecteur clique trois fois dans une séquence d'action. Troisièmement, le scénario génératif fonctionne sur une logique arborescente dans laquelle chaque choix oriente la lecture dans une direction, comme le Turbomédia *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*³¹. Enfin le scénario ouvert, qui exploite les moyens de mise en réseau pour permettre au lecteur d'intervenir en temps réel ou différé dans son déroulement intrinsèque. Nous n'allons travailler avec aucune œuvre de ce type, mais Laurène Streiff apporte deux exemples : *Killer et les martiens*³² et *Miss Dynamite*³³. Selon cette classification, *Icarus Needs* serait un hybride entre le scénario linéaire et le scénario génératif. Il y a un seul début et un seul final, qui sont des récits linéaires traditionnels. Cependant, dans le déroulement le lecteur est libre d'explorer les différentes bifurcations selon son goût, sans un ordre précis, mais toutes doivent être explorées. En dépit de cela, le déroulement est divisé en trois parties et, pour passer d'une partie à la suivante, il faut interagir avec tous les objets et les personnages dans un ordre concret. Par exemple, dans la première partie, qui comprend les couloirs et l'égout, nous ne pouvons pas avancer si nous ne trouvons pas la clé pour la porte. Pour obtenir la clé il faut obtenir avant l'écouteur du téléphone, le filet et la souris, dans cet ordre. Néanmoins, le lecteur ne connaît pas cela, si bien que le résultat d'une exploration exactement dans l'ordre d'obtention des objets produit une sensation de hasard. Quand le lecteur arrive dans un ordre différent aux objets et commence à déduire ce qu'il faut faire avec eux, même s'il obtient quelques uns encore par hasard, il a le sentiment de lire un récit logique malgré l'illogique de l'univers onirique de l'histoire. En plus, il y a des conversations et des situations qui ne sont plus accessibles si nous ne les trouvons pas avant certaines interactions. De cette façon, nous confirmons que l'influence du lecteur dans la séquence des événements change le point de vue du propre lecteur par rapport aux événements inscrits dans l'histoire, même si, dans ce cas, les résultats de ces événements ne changent pas.

Or, nous avons même vu que l'oeuvre a une interface comme celle d'un jeu video, où nous avons des menus sur les côtés qui nous rappellent les objectifs, l'inventaire avec les objets que nous avons dans la poche, notre situation et d'autres options. En plus, la narration est liée à l'exploration et l'interaction avec des objets et des personnages. En conséquence nous nous demandons : cadre-t-

30 Malec, *Brad Pitt au Festiblog 2012*, [en ligne], 20 septembre 2012. Disponible sur : <http://leblogamalec.blogspot.fr/2012/09/brad-pitt-au-festiblog-2012.html> (consulté le 8 juillet 2014).

31 Malec, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, [en ligne]. 2004, disponible sur : <http://lesiteamalec.com/Turbomedia/episode4.htm> (consulté le 5 juin 2004).

32 Vicks, *Killer et le martiens* [en ligne]. Ne plus disponible.

33 Sirkowsky, *Miss Dynamite* [en ligne]. Dernier article publié: janvier 2014. Disponible sur: <http://missdynamite.com/> (consulté le 30 juillet 2014).

elle avec le domaine de la bande dessinée hypermédiatique ou plutôt avec la famille du jeu vidéo ? Selon l'Office Québécois de la Langue Française le jeu vidéo est :

« *Œuvre audiovisuelle interactive et ludique dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition.* »³⁴

D'abord, nous pouvons aussi qualifier l'*Hypercomic Icarus Needs* d'« œuvre audiovisuelle interactive », affichée sur un écran et contrôlée par un lecteur. Toutefois, il faut s'interroger sur de son possible caractère ludique et de son but. Par ailleurs, Damien Djaouti et Julian Alvarez³⁵ ont élaboré une liste des critères de classification pour les jeux vidéo qui semblent correspondre aux différentes règles et objectifs d'un jeu vidéo. Ces « briques Gameplay » ou « éléments fondamentaux » sont : Éviter (le joueur est pénalisé s'il touche un élément) ; Gérer (une ressource du joueur est limitée) ; Aléatoire (le joueur reçoit une valeur aléatoire) ; Tirer (le joueur peut tirer des éléments) ; Créer (le joueur peut créer de nouveaux éléments) ; Détruire (le joueur doit détruire un élément) ; Faire correspondre (le joueur doit atteindre une valeur ou une position donnée) ; Écrire (le joueur peut saisir une chaîne alphanumérique) ; Déplacer (le joueur peut déplacer un élément) ; Sélectionner (le joueur peut choisir un élément). *Icarus Needs* peut aussi répondre à une partie de ces critères, comme Aléatoire, Faire correspondre ou Déplacer. Cependant, afin de nous aider à trouver la différence entre une œuvre comme celle-ci et un jeu vidéo, nous allons comparer *Icarus Needs* avec *Dead Reckoning Adventure Game*³⁶, un jeu vidéo qui se sert des codes de la bande dessinée, étant donné son appartenance à l'univers de *The Walking Dead*³⁷.

The Walking Dead est originalement une série de BD qui a été adaptée pour les séries de la télévision. À partir de cette adaptation, l'univers d'apocalypse zombie a été adapté à plusieurs médias, entre autre au jeu vidéo et au Motion Comic. Ce que nous allons comparer est un petit jeu vidéo en ligne, qui raconte l'histoire de Shane Walsh, un policier d'un petit village, juste au moment du déclenchement des attaques zombie. Tout au début, nous lisons une petite introduction de l'histoire, notre objectif et des renseignements pour comprendre les codes qui apparaîtront dans le

34 *Jeu Vidéo* [en ligne], Fiche Termonologique, Office Québécois de la Langue Française, 2010. Disponible sur : http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8355614 (consulté le 26 août 2014).

35 Damien Djaouti, Julian Alvarez, et al., « Morphologie des jeux vidéos », actes du colloque "Hypertextes, Hypermédias (H2PTM 2007)", Hermès Science Publications, Lavoisier 978-2-7462-1891-8, p. 277-287, octobre 2007. Disponible en ligne sur : <http://archive.omnsh.org/spip.php?article135> (consulté le 26 août 2014).

36 *Dead Reckoning Adventure Game*, [en ligne], American Movie Classics LLC, 8 février 2012. Disponible sur : <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead/dead-reckoning> (consulté le 15 juillet 2014).

37 Robert Kirkmat, Tony Moore, *The Walking Dead Motion Comic*, AMC et Juice Films, 2010. Il n'est plus disponible sur le site de AMC mais sur : http://www.dailymotion.com/video/xes4ya_the-walking-dead-animated-motion-co_shortfilms (consulté le 25 juillet 2014).

statut des personnages. À la fin de chaque chapitre – car le jeu est divisé en six chapitres et un épilogue – nous aurons aussi un résumé de ce que nous avons bien ou mal fait pendant cette partie. Le coin inférieur droit de l'écran simule la coin d'une page qui tourne, pour indiquer qu'il faut cliquer sur elle pour continuer. Une introduction vidéo développe la petite introduction écrite. Nous commençons à jouer et nous passons d'écran en écran en cliquant sur le coin. Chaque écran montre une ou plusieurs cases de BD, partiellement animées. Au bout d'un moment, nous avons la possibilité de choisir entre plusieurs réponses du personnage protagoniste. Nos choix vont déterminer l'information que nous allons obtenir et le destin des autres personnages. Avant la fin du premier chapitre, nous avons besoin de faire notre choix pendant un compte à rebours. Ce facteur temporel est ajouté avec un coup de feu. À partir de ce moment, chaque fois que se déroule une séquence d'action le chronomètre nous force à choisir rapidement, en imitant une situation dont le temps peut être la seule différence entre la vie et la mort. Si les choix du lecteur sont corrects, il finira le jeu vivant et il aura un autre résumé de ce qu'il a réussi à bien faire et ce qu'il a pu mal faire. Si les choix sont incorrects, le protagoniste mourra et il faudra recommencer depuis le début ou le chapitre précédent.

Tout les deux, *Icarus Needs* et *Dead Reckoning* ont des caractéristiques similaires : ils ont des menus pour nous confirmer ou nous rappeler des informations diverses, ils sont divisés en parties plus petites et ils présentent des moments narratifs linéaires non-interactifs – sauf l'interaction nécessaire pour suivre la lecture – au début et à la fin. Néanmoins, le jeu video prend en compte les pénalisations, nous force à gérer le temps pour faire des choix, il faut tirer et détruire, déplacer des personnages et sélectionner entre plusieurs options. Il offre des fins incorrectes, où le personnage protagoniste meurt, et défie les joueurs pour trouver le bon final en réalisant le maximum d'objectifs accomplis. Par contre, l'Hypercomic nous amène toujours au même final en ayant accompli tous les objectifs, sans donner plus d'importance à un parcours qu'à un autre où sans indiquer les points inexplorés, et en invitant le lecteur à recommencer juste pour le plaisir d'élaborer le récit autrement. Ce qui différencie donc l'Hypercomic du jeu video est que le premier raconte seulement une histoire, tandis que le jeu inclut une nuance de compétition. L'Hypercomic n'a pas de règles, il faut simplement lire.

Cependant, quelques voix, comme Thierry Groensteen, ont déjà exprimé que ce type de lien entre la BD numérique et le jeu video ne conduisent qu'à une suprématie de l'expérience ludique au détriment de la narration. Particulièrement, dans notre propre expérience de lecture, nous n'avons pas prêté beaucoup d'attention aux menus des côtés, en fixant nos yeux presque entièrement sur les

cases et le récit, en déduisant les objectifs par la présence des objets et le contenu des dialogues. C'est pourquoi nous adoptons la posture de Julian Falgas, qui affirme que « *la bande dessinée s'appuie principalement sur une interactivité qui se fait oublier.* »³⁸. Il fait référence à un des aspects de la diégétisation, développé par Roger Odin dans son livre *De la Fiction*, qui remarque que ce qui importe n'est pas le support, où s'inscrivent le texte et les images qui servent à construire un monde de fiction, mais la nécessité d'effacer le support, de se laisser porter par le contenu du récit³⁹. De ce fait, nous affirmons que l'interactivité dans *Icarus Needs* ne gêne pas la lecture ou le suivi du récit. En revanche, elle étend le récit et fait participer le lecteur. Et en ce qui concerne l'interface en imitant les jeux vidéo, elle n'a qu'une fonction révélatrice afin de souligner le système multi-parcours du récit. En plus, l'interface et l'interactivité sont justifiées dans l'histoire, du fait qu'Icarus s'est endormi en train de jouer aux jeux vidéo, donc l'usage de ces stratégies est cohérent diégétiquement.

3. Le lecteur

Cette dernière réflexion à propos de l'interactivité, le lecteur et l'oeuvre nous amène à réfléchir sur le rôle du lecteur des bandes dessinées hypermédiatiques. Pour éclaircir ce point, nous allons nous reporter au début de la bande dessinée, exactement à un article paru en 1837 à propos de M Jabot, Rodolphe Töpffer déclare :

*« Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait. Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout forme une sorte de roman, d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose. »*⁴⁰

Cette citation établie déjà une des caractéristiques essentielles de la bande dessinée, son caractère hybride, en soulignant que le texte et l'image sont dépendants l'un de l'autre pour transmettre une histoire. Par conséquent, le lecteur doit lire le texte et observer les images pour bien comprendre l'histoire. À notre avis, ce binôme texte-image a tracé un profil de lecteur unique, le *lecteur-spectateur* – du latin *Spectator-oris*, observateur, ce qui regarde quelque chose attentivement. Avec cela nous ne faisons pas référence au lecteur « voyeur », mais au type de lecteur qui « est aussi spectateur de ce qu'il voit. Ainsi, le “voir” est aussi important que le “lire”

38 Julien Falgas, « Thierry Groensteen, Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2 », [en ligne], 1 décembre 2014. Disponible sur : <http://questionsdecommunication.revue.org/6975> (consulté le 15 juillet 2014).

39 Roger Odin, *De la Fiction*, collection Arts et Cinéma, DeBoeck Université, Bruxelles, 2000, p. 21.

40 Alain Beyrand, *Les débuts de la bande dessinée*, [en ligne]. Pressibus, disponible sur : <http://www.pressibus.org/bd/debuts/indexfr.html> (consulté le 8 juillet 2014).

dans la compréhension d'un contenu éditorial. »⁴¹. Nous n'accédons pas de la même façon à un média lu ou à un média regardé, mais le lecteur de bande dessinée est parvenu à s'adapter à cette hybridation et, par conséquent, il pourrait s'adapter à d'autres types de lecture multimédia. D'ailleurs, nous avons vu dans les deux derniers exemples que ces œuvres sont aussi interactives, et cette caractéristique ne peut pas se détacher des œuvres. Selon Camelia Grădinaru :

« *Navigational functions are not to be interpreted as exterior tools that facilitate access to the electronic text and movement inside the text, but rather as components of the text itself that play a part in the narrative construction. If a book can be perceived as an object [...], the digital text can rather be seen as a highly performative entity.* »⁴²

De ce fait des éléments interactifs comme le scrolling ou la navigation grâce aux flèches font partie de l'œuvre, donc l'interactivité consiste à faire partie indissociable de cette œuvre « nature mixte », en formant ce que nous appelons des bandes dessinées hypermédiatiques. En conséquence, Anthony Rageul, qui dédie son mémoire de master à la bande dessinée interactive, propose pour les lecteurs de ces œuvres le terme *lectacteur*, car il considère que le lecteur joue un rôle dans la lecture et aussi dans le déroulement de la narration simultanément. Rageul ajoute « il serait l'équivalent numérique de l'interprète, au sens musical ou théâtral du terme. L'interprète est précisément celui qui lit (lecteur) le texte ou la partition, et qui la joue (acteur) »⁴³. Le lecteur est lectacteur même si l'interaction est aussi simple qu'un clic pour démarrer le récit, mais cette condition est plus évidente quand le lecteur est face aux œuvres qui offrent des bifurcations, à la façon d'*Icarus Needs*, ou d'autres types d'éléments interactifs comme des petits jeux. Quelques exemples en dehors de l'Hypercomic sont le Motion Comic *Lost Girl Interactive Motion Comic*⁴⁴, le Turbomedia *Brad Pitt au Festiblog 2012*⁴⁵ ou le Motion Book *Batman : Arkham Origins*⁴⁶.

41 Grégory Divoux, « Moi, lecteur/spectateur... » [en ligne], *Sous le Capteur l'image*, 7 février 2012. Disponible sur : http://culturevisuelle.org/capteur/2012/02/moi-lecteurspectateur/#footnote_0_558 (consulté le 27 août 2014).

42 Nous traduisons : « *Les fonctions de navigation ne doivent pas être interprétées comme des outils extérieurs qui rendent possible l'accès au texte électronique et le mouvement dans le texte, mais plus comme des composantes du texte même qui jouent un rôle dans la construction narrative. Si un livre peut être perçu comme un objet [...], le texte numérique peut être considéré comme une entité hautement performative.* ». Camelia Grădinaru, « The Text and Its Space(s) : Textual Practices in Digital Culture », dans Nathalie Collé-Bak, Monica Latham et David Ten Eyck (dir.), *Book Practices & Textual Itineraries, Textual Practices in the Digital Age*, vol. 2, col. Regards Croisés sur le monde anglophone, PUN Éditions Universitaires de Lorraine, Nancy, 2012, p. 58.

43 Anthony Rageul, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire*, mémoire de Master Arts et Technologies Numériques, Université Rennes 2 Haute-Bretagne, 2008-2009, p. 68.

44 Navid Khavari, Tight Walker, Jessie Lam, *Lost Girl Interactive Motion Comics*, Bedlam Games Inc., 2010. Les 6 chapitres sont disponibles depuis le 20 Août 2010 dans le site Web de la série *Lost Girl* : <http://web.archive.org/web/2011070610751/http://lostgirlseries.com/motion-comic>. Malheureusement ils ne restent plus interactifs, seulement au format video, mais il est possible de voir comment se déroule la lecture interactive dans quelques vidéos sur Youtube. Voici le lien du premier chapitre : https://www.youtube.com/watch?v=1Q_3P0dKDuE

45 Malec, *Brad Pitt au Festiblog 2012*, [en ligne], 20 septembre 2012. Disponible sur : <http://leblogamalec.blogspot.fr/2012/09/brad-pitt-au-festiblog-2012.html> (consulté le 8 juillet 2014).

46 Adam Beechen, Christian Duce, *Batman : Arkham Origins*, [en ligne]. DC Comics et Madefire, 2013. Disponible sur : <http://www.madefire.com/motion-books/batman-arkham-origins/> (consulté le 23 juin 2014).

III – Les Motion Comics

Les Motion Comics étaient populaires aux États-Unis jusqu'en 2013, où l'activité du principal site Web dédié à ces œuvres, *Digital Motion Comics*, semble s'arrêter⁴⁷. Les Motion Comics sont surtout des productions de compagnies de bande dessinée « mainstream », de compagnies cinématographiques et de compagnies du jeu vidéo, comme DC, Marvel, Warner Bros Entertainment ou Microsoft Game Studios. Les histoires sont des adaptations d'œuvres canoniques de la bande dessinée américaine, comme *The Walking Dead* et *Watchmen*, ou elles complètent les histoires des séries de BD en papier, des séries de télévision et des jeux vidéo, comme *The X Men*, *Spiderwoman*, *Lost Girl* ou *Halo*, bien que il y ait aussi des productions indépendantes. Ces Motion Comics apportaient des nouveaux fragments de narration complémentaire à la narration principale, déroulée dans les albums de BD, les séries ou les jeux vidéo. Selon *Digital Motion Comics*, les Motion Comics pourraient être définis comme :

«1. A story told with artwork, sound and cinematic motion.

2. Story telling enhanced with artwork, sound and cinematic motion. »⁴⁸

À partir de cela nous comprenons que les Motion Comics sont des narrations développées dans une dimension spatiale — l'image visuelle — et une dimension temporelle — le mouvement cinématographique et le son. Alors que les deux définitions sont si générales qu'elles peuvent définir, par exemple, un film d'animation. En fait, parfois la seule différence avec un film d'animation est que l'animation reste très limitée. Toutefois, de nombreux films animés produits au Japon utilisent l'animation limitée au lieu du « full animation »⁴⁹ ou une animation fluide. Dans le cas concret que nous allons analyser, le début du premier chapitre de l'adaptation en Motion Comic de *Watchmen*⁵⁰, seulement les phylactères et l'animation limitée pourraient différencier l'œuvre du format d'un film.

Les deux types de BD hypermédiatique que nous avons déjà vu ont développé des possibilités interactives diverses. Dans le cas des Motion Comics, la plupart ne demandent

47 La dernière publication sur www.digitalmotioncomics.com, à propos d'un Motion Comic manga, date du 14 novembre 2013.

48 Ce site Web est le plus important autour des Motion Comics américains, pourtant cet article ne spécifie pas le nom de l'auteur ni la date de publication. Malgré tout, nous considérons que la réputation du site est assez importante pour garantir la fiabilité de l'article. Nous traduisons : « 1. Une histoire racontée à partir de l'art visuel, du son et du mouvement cinématographique. 2. Une narration augmentée par l'art visuel, le son et le mouvement cinématographique. ». « What is a motion comic? », [en ligne]. Disponible sur: <http://digitalmotioncomics.com/content/what-motion-comic> (consulté le 3 juin 2014).

49 Selon David Bordwell et Kristin Thompson « (full animation) renders figures in fine detail and supplies them with tiny, nonrepetitive movements. ». Nous traduisons : « (l'animation fluide) rend des formes minutieusement détaillées et les confère des petits mouvements pas répétitifs. ». David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art : An Introduction*, neuvième édition internationale, Mc Graw Hill, New York, 2010, p. 383.

50 Jake S. Hughes, Laurence Gordon, Lloyd Levin, *Watchmen Motion Comics*, op.cit.

l'interaction du lecteur que pour commencer la vidéo. En fait, les définitions que nous avons apportées n'incluent pas le mot interactif. Néanmoins, il en existe quelques unes, comme *Lost Girl Interactive Motion Comics*⁵¹, où le lecteur doit choisir les événements de l'histoire comme dans les livres dont vous êtes le héros. Les choix étendent l'histoire ou nous amènent plus vite à la fin, mais il y a toujours une fin unique. Toutefois il n'existe pas l'option de recul comme dans les Turbomédias, de sorte que si nous avons choisi une option qui nous a amené à la fin et que nous voulons explorer d'autres options, il faut recommencer à lire depuis le début. De ce fait, nous pouvons dire qu'en général les Motion Comics n'explorent que les possibilités d'hybridation multimédia de la BD, mais quasiment pas les possibilités interactives et les bifurcations du récit.

Ce sont les raisons pour lesquelles nous allons diviser l'analyse en séquences et en plans, à la façon d'une analyse filmique. Le début présente une séquence de montage avec deux séquences intercalées, donc pour être plus compréhensible dans l'analyse nous allons numéroter les plans consécutivement, en indiquant leur appartenance à la séquence un ou deux quand il le faut.

1. Analyse : *Watchmen Motion Comic, Chapter 1*

Séquence un, extérieur, jour. Le premier plan commence avec un zoom arrière de la caméra, qui part d'un très gros plan de l'oeil d'un « smiley » ensanglanté, tombé par terre dans un flaqué de sang (Fig.15). On entend une musique extradiégétique d'orchestre pendant tout le zoom. Au moment où il est possible de voir le smiley en entier, qui occupe plus au moins un tiers de la longueur de l'écran et presque tout le haut, un narrateur extradiégétique parle. Sa voix est accompagnée d'un récitatif qui montre ses paroles. Les mots apparaissent un par un dans le rectangle du récitatif. Suivant le zoom continu, de nouveaux récitatifs apparaissent et les anciens disparaissent, en imitant des morceaux de papier puisque le premier nous annonce déjà que les mots du narrateur appartiennent au journal de Rorschach. À partir du troisième récitatif, un jet d'eau animé entre dans le plan, accompagné du son d'un tuyau d'arrosage. Le zoom continue et nous voyons le personnage qui soutient le tuyau. Il est en train de nettoyer la sang du trottoir. Un deuxième personnage marche dans la sang du trottoir, un homme avec une pancarte qui dit : « *THE END IS NIGH* »⁵². L'animation des personnages n'est pas très sophistiquée, elle est en fait une animation du type « cut-out » – animation de marionnettes articulées faites à partir de papiers

51 Navid Khavari, Tight Walker, Jessie Lam, *Lost Girl Interactive Motion Comics*, 6 chapitres, Bedlam Games Inc., 2010, [en ligne]. Disponibles sur : <http://web.archive.org/web/20110706010751/http://lostgirlseries.com/motion-comic>. (consulté le 15 mai 2014). Malheureusement ils ne restent plus interactifs, juste au format vidéo, mais il est possible de voir comment se déroule la lecture interactive dans quelques vidéos sur Youtube. Voici le lien au premier chapitre : https://www.youtube.com/watch?v=1O_3P0dKDuE (consulté le 15 mai 2014).

52 Nous traduisons : « *la fin est proche* ».

Plan 1



Plan 2



Plan 3



Plan 4



Plan 5



Plan 6



Plan 7



Plan 8



Plan 9



Plan 10



Plan 11



Fig. 15: Watchmen Motion Comic, plans 1-11.

découpés. Le récitatif qui est maintenant dans l'image dit « *The streets are extended gutters and the gutters are full of blood and when the drains finally scab over, all the vermin will drown.* »⁵³. Le texte avant était rédigé de façon très synthétique, comme l'information qu'un policier compilerait dans un rapport, et le narrateur parlait aussi avec un ton plat et un rythme homogène. Par contre, à ce moment, le narrateur commence à mettre l'accent sur quelques mots et faire des pauses, car le texte est maintenant rédigé avec un style biblique. Il continuera à interpréter le texte de la même façon pendant le reste du plan, en finalisant cette espèce de condamnation. Tous ces éléments – le personnage de la pancarte, le texte de la pancarte, le texte des récitatifs et l'interprétation du narrateur – créent une image apocalyptique, où nous voyons déjà dès le début que la ville et ses habitants sont condamnés. D'ailleurs, plus en avant, nous trouvons encore plusieurs rapports à l'apocalypse dans le plan. Le smiley avec la tâche de sang représente l'horloge de l'apocalypse, une horloge symbolique créée en 1947 par un groupe de scientifiques de l'Université de Chicago, qui marque le temps restant à l'humanité avant la destruction atomique totale. En plus, Rorschach, l'auteur du journal, est aussi la voix du narrateur et le personnage de la pancarte, de sorte que nous pourrions dire que le narrateur de ce plan n'est plus extradiégétique mais intradiégétique. Le zoom se finit en arrivant à la fenêtre cassée d'un appartement, où un homme regarde vers le bas. Nous n'écoutons plus l'eau dans la distance, mais la musique diminue et nous laisse écouter le vent qui fait bouger les cheveux du personnage à la fenêtre. Il parle et deux phylactères apparaissent en fondu avec la parole du personnage. Nous comprenons déjà que le texte ne sera pas juste écrit par le narrateur, mais aussi par les personnages. Contrairement aux webcomics et aux Turbomédia, où le son n'est pas présent, ce type de BD Hypermédiatique ajoute de la musique, des effets sonores et du texte oral ; quoique ce dernier soit déjà écrit.

Le deuxième plan montre un jeu du zoom synchronisée avec les interventions des personnages, deux détectives en pleine investigation. Ils spéculent à propos de l'expérience de tomber et de se heurter contre le sol. Nous déduisons donc qu'il y a eu un combat dans l'appartement et quelqu'un est tombé par la fenêtre, d'où le sang sur le trottoir. Dans le troisième plan, un contrechamp, ils déduisent que la victime était dans l'appartement et que l'agresseur ou les agresseurs ont fait tomber la porte pour entrer. La caméra continue son jeu de zoom, avant-arrière, en lien avec la conversation.

Le quatrième plan est le premier de la deuxième séquence. C'est une séquence différente parce que ni le temps ni l'action ni les personnages, même si l'espace coïncide, ne sont les mêmes que dans le plan antérieur. Les deux séquences s'intercalent à partir de ce point jusqu'au plan dix-

53 Nous traduisons : « *Les rues sont des gouttières étendues et les gouttières sont pleines de sang et quand les canalisations finalement feront une croûte, toute la vermine se noiera.* »

Plan 12



Plan 16



Plan 18



Plan 13



Plan 19



Plan 14



Plan 17



Plan 15



Fig. 16: Watchmen Motion Comic, plans 12-19

sept dans une structure ABABAB, où A est la séquence un et B est la séquence deux. Ce plan montre comment le pied d'un personnage, dont le corps reste caché, casse d'un coup la porte de l'appartement. Il s'agit donc d'un plan subjectif où la personne qui regarde apparaît partiellement dans l'image. La victime, un homme âgé mais encore musclé, regarde étonné. Le lecteur ne le sait pas encore mais il est le Comédien, un des anciens « vigilantes » qui travaillaient pour le gouvernement des États-Unis. La musique met l'accent accompagné par le son de la porte cassée. La couleur a changé, tous les plans de la séquence deux sont dans un ton rouge foncé, au lieu des tons clairs et vifs des plans de la séquence un ; nous devinons alors que l'attaque a eu lieu pendant la nuit.

Les plans se succèdent et dans le plan neuf les détectives signalent Rorschach comme possible attaquant. Rorschach, malgré la suppression des vigilantes, continue à se faire justice, en tuant des criminels, des dealers, des violeurs et d'autres vermines. Dans le plan dix, séquence deux à nouveau, la musique commence à changer. Le Comédien est lancé par terre avec violence, avec des violons en fond sonore, qui jouent maintenant une seule note plus aiguë. Un autre plan et après le plan douze. Encore dans un plan subjectif, l'attaquant soulève une autre fois le Comédien (Fig. 16), accompagné d'un effet de son et des trompettes. La caméra descend un peu pour voir un détail de la broche du smiley que le Comédien porte sur la poitrine. Une tache de sang tombe sur la broche. Nous comprenons maintenant que le smiley du premier plan correspond à la seule chose qui reste du Comédien après la levée de son corps. La durée des plans de la deuxième séquence est chaque fois plus courte, avec des accents musicaux plus secs et aigus. Tous ces éléments présagent une fin proche, qui s'étend pour nourrir la tension et l'anxiété du spectateur. Dans le plan treize, la caméra suit les détectives, sortis du couloir vers l'ascenseur, et le plan quatorze montre comment l'attaquant soulève le Comédien sur sa tête lentement, en face de la fenêtre, avec les violons à nouveau. Après cet accent, le plan suivant n'a pas de musique, juste la parole des détectives arrivés à l'ascenseur, où un voisin leur demande l'étage où ils veulent aller. Le plan change, nous voyons une surface rouge, mais le bruit de l'ascenseur en marche et la conversation continue. Quand le voisin dit « *Ground floor comin' up* »⁵⁴, l'attaquant lance le Comédien à la surface rouge, une vitre. La vitre se casse avec une musique dramatique de trompettes. Le Comédien et sa broche, qui s'est détachée de sa robe de chambre, tombent. À partir du plan quatre, un plan de la deuxième séquence suit chaque plan de la première. Tout l'ensemble représente une séquence de montage, comme le nomme le langage cinématographique, où deux ou plusieurs espaces et temps sont combinés pour faire une espèce de séquence-sommaire. Le genre polar utilise souvent cet outil pour la reconstitution des faits.

54 Nous traduisons : « *prochain arrêt : rez-de-chaussée* »

Le dix-septième plan nous introduit à la problématique des vigilantes, sa prohibition et le fait que peu d'entre eux sont encore actifs en travaillant pour le gouvernement. Un plan d'ensemble sur les détectives, qui marchent dans la rue, les montre en train de discuter de cela. Le personnage qui porte la pancarte entre dans le plan par la gauche. Le plan suivant est un plan subjectif du point de vue de l'homme avec la pancarte, mais nous ne le savons pas jusqu'au moment où sa main et sa tête, qui regarde la montre, entrent dans le plan. Le tic-tac de la montre est audible et les détectives parlent de Rorschach, c'est-à-dire, du personnage de la pancarte. Un des détectives demande à l'autre « *What's the matter ?* »⁵⁵. Dans le dernier plan, nous voyons Rorschach de face, qui regarde du coin d'oeil les détectives. L'autre détective répond qu'il a eu juste un frisson à cause du froid. Quand l'identité de Rorschach est découverte, nous comprenons la vraie cause subconsciente de ce frisson. La caméra s'élève vers le ciel et la séquence est finie.

2. Le son I :

Pour l'adaptation ou remédiatisation⁵⁶ d'une bande dessinée à un autre média, beaucoup d'éléments doivent être considérés. Le passage d'une œuvre papier à l'écran permet, entre autres choses, de se servir du son dans la narration. Bien que les BD hypermédiatiques que nous avons analysé jusqu'ici n'aient pas choisi d'utiliser le son ou très peu, celui-ci a des caractéristiques uniques pour développer une narration. Néanmoins dans une remédiatisation il faut évaluer ceux qui sont utiles au propos, ceux qui sont compatibles avec d'autres caractéristiques du média ancien et ceux qui sont accessoires. *Watchmen Motion Comic* a élaboré une combinaison de texte écrit et du son particulier, parfois même en comparaison avec d'autres Motion Comics.

A. La synchronisation

Le son a plusieurs caractéristiques qui ont été explorées dans ce Motion Comic, mais il y a une qui, selon David Bordwell et Kristin Thomson, est la caractéristique plus basique du son :

*« If a sound and image occur at the same moment, they are perceived as one event, not two. Just as our minds search for patterns in a narrative, we are inclined to seek out patterns that will fuse lip movements and speech, and even musical rhythms with visual ones. »*⁵⁷.

55 Nous traduisons : « *qu'est-ce qui se passe?* ».

56 « [quand] l'adaptation s'accompagne toujours d'une réflexion visant à remodeler certaines caractéristiques inhérentes à un média ancien. ». Sandra Dubé et Simon Brouseau, « Adaptation transmédiatique » [en ligne], Dossier thématique, NT2, juillet 2008. Disponible sur : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/adaptation-transmediatique> (consulté le 27 août 2014).

57 Nous traduisons : « *Si un son et une image se produisent au même temps, ils sont perçus comme un seul événement, pas deux. De la même manière que notre esprit cherche des structures dans une narration, nous sommes poussés à chercher des structures qui fusionnent les mouvements des lèvres avec la parole, et même les rythmes musicaux avec les rythmes visuels.* ». David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art : An Introduction*, neuvième édition

Ils font référence donc à la *synchronisation* et les relations automatiques que fait notre cerveau entre plusieurs éléments synchronisés, en les percevant comme une unité. Étant donné que le lecteur assume et intériorise la synchronisation, la modification de ce modèle de combinaison du son et de l'image produit des effets d'ambiguïté, de suspense ou de surprise chez les lecteurs. L'exemple plus évident de notre fragment est le chevauchement du dialogue du plan quinze au seize (Fig. 29 et 30). L'image change avec le plan, mais le bruit de l'ascenseur en marche et la conversation continue, avec la phrase « *Ground floor comin' up* »⁵⁸. Par contre, la musique, qui était un fond sonore continue depuis le début, s'est arrêtée. L'image, qui est difficile à identifier avec un objet concret, nous intrigue et le silence de la musique amplifie cette sensation. Le suspense se soutient pendant les secondes où rien ne se passe, l'image est statique et nous ne recevons de l'information sonore que de l'espace précédent. Au moment où la fenêtre se casse nous recevons l'information manquante pour remplir les lacunes : le Comédien est lancé contre la fenêtre, le silence se rompt avec une musique dramatique et les effets sonores du nouvel espace, et la dernière phrase prend sens. Nous sommes certains que le Comédien va mourir à cause de la chute.

B. Les effets, la musique et la parole

Le son dans la BD traditionnelle est représenté grâce à la parole écrite dans les phylactères et les onomatopées, donc le son est reproduit à travers de l'écriture. Alors que dans ce Motion Comic nous avons écouté de la musique, de la parole et des effets sonores, les trois types de son du cinéma. Cependant, la représentation bédéique du son n'a été pas complètement éradiquée dans le travail de remédiatisation. Les onomatopées ne sont jamais présentes parce que la bande dessinée originale ne les utilise pas, donc les effets sonores sont plus une addition qu'une substitution, de même que la musique extradiégétique. Néanmoins, les phylactères coexistent avec la parole, une caractéristique qui est partagée par quelques Motion Comics, tandis que d'autres choisissent entre les phylactères ou la parole. C'est pour cela que nous pouvons penser, dans un premier temps, que cette réitération n'est pas justifiée. Contrairement à la parole écrite, le son a quelques particularités perceptives : le volume, le ton et le timbre. Précisément les deux derniers, le ton et le timbre, nous permettent de pressentir que les voix de tous les personnages sont interprétés par le même acteur. Dans le crédits à la fin du chapitre nous pouvons le confirmer, et il devient assez évident dans le chapitre deux, où le même acteur masculin interprète aussi les voix des personnages féminins. Étant donné que les Motion Comics ont embrassé beaucoup d'éléments cinématographiques, comme

international, Mc Graw Hill, New York, 2010, p. 270.

58 Nous traduisons : « *prochain arrêt : rez-de-chaussée* »

l'animation limitée, le son et le temps concret, dont nous parlerons après, ce choix est un essai de rapprochement à l'action de lecture, puisque le lecteur est devenu pratiquement spectateur. Adapter le texte au son avec un seul acteur qui interprète tous les personnages est une tentative de reproduire l'action d'un lecteur unique en train de lire l'oeuvre pour lui-même. Ou peut-être plus une tentative de reproduire une lecture publique à haute voix, comme celles qui sont faites parfois par des écrivains, parfois par des acteurs qui ont joué un rôle dans un film basé sur une bande dessinée. Ce n'est pas le cas de tous les Motion Comics, puisque d'autres utilisent plusieurs interprètes, comme un film d'animation ordinaire, ou n'utilisent que le texte écrit. Probablement ce choix est une façon de ne pas détacher totalement l'expérience de lecture des Motion Comics, en rendant aisément repérable l'intertextualité transmédiatique qui unit l'oeuvre nouvelle à sa source. En effet, le spectateur identifie son suivi de l'interprétation de l'acteur comme le suivi d'une lecture de la bande dessinée originale. Cependant, étant donné l'impossibilité de régler le temps de lecture, le texte reste accessoire et nous nous limitons normalement à écouter sans lire, comme nous verrons ensuite.

3. Le temps et la narration II

Nous avons déjà vu comment l'addition de l'animation dans le Webcomic analysé dans la deuxième partie n'a pas renoncé au multcadre ou à la temporalité abstraite de la BD. En revanche, nous observons, à partir de l'analyse de *Watchmen Motion Comic*, que les Motion Comics ont opté de renoncer au multcadre à cause de l'utilisation de l'animation et du son, comme Scott McCloud l'annonçait. En ce qui concerne la combinaison de la BD, de l'animation et du son par rapport à la nature de la temporalité abstraite ou concrète de ces médias, une comparaison avec les planches originales du roman graphique *Watchmen*⁵⁹, peut nous aider à comprendre ce point.

Dans la première page du premier volume du roman graphique, nous regardons un zoom en arrière tout au long des sept cases de la page. Les trois premières cases montrent une vitesse lente du zoom, du fait de la distance parcourue, tandis que dans les trois cases suivantes le zoom est plus rapide, la distance avec le sol est plus longue. Cependant, le temps prescrit par le texte est progressivement plus lent, car les deux premières cases ont moins de texte que les quatre suivantes, l'extension est donc similaire avec une vitesse régulière. La contradiction entre le texte et les images souligne le temps indéfini et abstrait de la bande dessinée. Pour élaborer le Motion Comic, il faisait adapter le texte et les images pour faire coïncider tous les deux. Dans le Motion Comic, les sept cases constituent un seul plan, le premier plan. Le zoom commence à partir d'un point beaucoup plus proche du sol que dans la bande dessinée originale. Le texte est interprété par un acteur, il a

59 Allan Moore, Dave Gibbons, John Higgins, *Watchmen*, 12 volumes, DC Comics, 1986-1987.

donc un temps précis. Le rythme du zoom aurait pu être adapté au rythme de la lecture, alors que le texte est trop long pour faire un zoom assez dynamique. C'est pourquoi, le texte a été réduit à la moitié. De cette façon, le zoom garde une vitesse constante, pour réduire un peu juste à la fin avec le cadrage de la dernière case de la BD, et donc un rapport dynamique et équilibré entre le temps du plan, la vitesse du zoom et la vitesse de la voix du narrateur. Il s'agit donc d'une adaptation du temps abstrait de la narration en bande dessinée au temps concret du son et du mouvement⁶⁰. C'est la raison principale pour laquelle nous avons choisi d'analyser l'oeuvre avec un vocabulaire filmique.

Nous pouvons nous poser la question suivante : Si l'inclusion de l'animation et du son dans la BD numérique entraîne l'adoption du temps cinématographique et d'autres éléments de son langage, sommes nous encore dans de la bande dessinée ? Même si le texte est encore disponible dans les phylactères, notre expérience de lecture du Motion Comic est plutôt proche de celle d'un spectateur d'un film, où les phylactères deviennent accessoires, en ressemblant aux sous-titres. Et même si le son est synchronisé et utilisé comme un nouveau élément narratif, il peut embêter le lecteur habitué à lire en silence. D'un côté, Dave Gibbons, qui a travaillé dans la production de *Watchmen Motion Comic* et qui travaille maintenant dans la production de Motion Books, est conscient de la perte que cela suppose. Dans une conférence à la ComicCon de San Diego avec le reste des co-créateurs de Madefire, il remarquait : « *We are not trying to be something you watch, but something you read* »⁶¹. Avec cette affirmation il ne renonce pas à l'utilisation de l'image en mouvement, au contraire il fait référence à la conservation de l'expérience de lecture en se servant encore de l'animation et du son. D'un autre côté, Malec, qui a toujours maintenu que le son doit être exclu de la BD numérique, soutenait dans le dernier Festival International de la Bande Dessinée que le son peut être utilisé pourvu qu'il soit justifié dans la narration. Nous parlerons après de la solution que les Motion Books et les Tourbomédias ont trouvé pour répondre à cette question. Il ne faut pas oublier que nous avons déjà vu, dans l'analyse de *Notre Toyota Était Fantastique*, que la substitution d'images fixes par des images animées en boucle ne modifie pas le temps abstrait de la narration en bande dessinée et, en plus, est un outil d'une valeur estimable dans la représentation visuelle d'éléments dont le mouvement a un rôle principal.

60 Voir infra, p. 20.

61 Nous traduisons : « *On n'essaye pas de faire quelque chose pour regarder, mais quelque chose pour lire* ». Madefire and Dave Gibbons: Meet the Developer, [en ligne]. ComicCon San Diego, 25 octobre 2012. Disponible sur iTunes : <https://itunes.apple.com/es/podcast/madefire-dave-gibbons-meet/id573703222> (consulté le 8 juillet 2014).

IV – Le Turbomédia

Le Turbomédia, a été créé, ou plus exactement théorisé, par Balak en 2009 comme réponse aux débats autour de la BD numérique qui se déroulaient sur le forum de Catsuka, un site Web dédié en grande partie à l'animation japonaise. Ces débats sont la raison pour laquelle Balak décide de créer, en quelques heures, un premier Turbomédia qu'il montre sur son profil Deviantart, et dont il théorise la nature. Ce manifeste, *About digital comics*⁶², se présente comme une expérimentation narrative sur un format numérique, qui se propose de dépasser la conception courante de la narration séquentielle, encore dépendante du papier. Les personnages figurant dedans se demandent alors si ces types de narration peuvent encore s'inscrire dans le medium bande dessinée et si la temporalité de la BD est ou non conservée. Finalement, ils déploient une partie des nouvelles stratégies narratives possibles. Bientôt, un premier groupe d'auteurs – Balak, Malec, Barth et Game B – montrent sur Catsuka leurs créations en suivant le modèle du Turbomédia. Ils essaient d'exprimer en quelques mots la nature de leurs créations :

*« basically it's a slideshow. [...] BUT! it's a slideshow created by people who wants to tell stories, using narrative tools and tricks coming from comics, animation, or video games. But it's no comic book, animation or video game. It's no "interactive story". It's Turboactive! Simple and fun. »*⁶³

En conséquence, le Turbomédia se définit comme un nouveau langage qui émerge de l'hybridation de la BD, de l'animation et du jeu vidéo, mais qui n'est plus aucun d'entre eux. Mais il n'est pas un conglomérat d'effets visuels voyants et de boutons à cliquer pour voir si quelque chose se passe. Il est considéré par les auteurs comme un art narratif singulier, un nouveau concept pour ceux qui veulent raconter des histoires. D'un point de vue technique, il relève formellement du diaporama, puisqu'il propose une série d'images, normalement en format horizontal avec les dimensions du cadre cinématographique, et qui se succèdent grâce à un système d'avance et de recul. Grâce à ce système le Turbomédia fait aussi apparaître différents objets sur la même image, comme des cases, des bulles ou des onomatopées — propres au langage de la bande dessinée — des animations finies ou en boucle — propres aux films d'animation — ou même de nouveaux éléments interactifs — propres au jeu vidéo.

Le Turbomédia offre une présentation et une lecture différente de ce que nous avons vu

62 Balak, *About digital comics*, op.cit.

63 Nous traduisons : « *Essentiellement c'est un diaporama . [...] MAIS ! C'est un diaporama créé par des gens qui veulent raconter des histoires, en se servant d'outils et astuces provenant de la bande dessinée, de l'animation ou des jeux vidéo. Par contre ce n'est pas de la BD, de l'animation ou du jeu vidéo. Ce n'est pas une "histoire interactive". C'est Turboactif ! Simple et drôle.* ». « Turbomédia, waht is it ? », [en ligne], 2009. Disponible sur : <http://www.catsuka.com/turbomedia/index.php?page=intro> (consulté le 25 juillet 2014).

précédemment dans les Webcomics, les Hypercomics ou les Motion Comics. Il s'agit d'une seule image horizontale qui occupe tout l'écran, comme les images cinématographiques des Motion Comics, mais les images ne se succèdent pas sans l'interaction du lecteur. Pour passer d'une image à la prochaine ou à la précédente, il faut cliquer sur les flèches situées à droite et à gauche de l'image. Néanmoins, cette image unique peut contenir aussi une ou plusieurs cases, comme la page de BD. C'est pourquoi, afin de structurer l'analyse, nous avons divisé l'oeuvre en plans — chaque groupe d'images avec un même cadrage — et séquences — chaque unité d'espace, de temps et d'action — en cases — comme les cases de la BD traditionnelle — mais aussi en blocs. Nous trouvons ce terme dans le domaine de l'hypertexte. Anaïs Guilet l'explique clairement : « *L'hypertexte, défini a minima, est donc un texte composé de blocs de texte : un texte source et un texte cible, et des liens électroniques (hyperliens) qui les rattachent.* »⁶⁴. Donc les blocs constituent des petites unités de texte reliées entre elles grâce aux liens électroniques. Si nous extrapolons cela à l'hypermédia, et par conséquent à la BD hypermédiatique, nous pouvons appeler blocs les unités de texte multimédia — texte écrit, image, son — attachés par liens électroniques. En prenant le Turbomédia comme référence, un bloc est l'unité de texte et image comprise entre un clic et le clic suivant sur les flèches d'avance et de retour, toujours présentes dans ce media. Une fois clarifié ce terme, nous entreprenons l'analyse de *Une belle journée de merde*⁶⁵, un bref Turbomédia de Balak.

1. Analyse : Une Belle Journée de Merde

Tout d'abord, dans le premier bloc nous avons le plan moyen d'un canapé, où se trouve un personnage sous une couverture (Fig 18). Trois phylactères contiennent les bruits gutturaux qu'il émet. Dans le prochain bloc le personnage est exactement dans la même position, mais il est silencieux. Jusqu'au sixième bloc il continue à faire ses bruits et il bouge à peine, toujours dans le même plan. Nous sommes aussi toujours dans une image fixe, mais nous imaginons qu'il a fait ces petits mouvements très lentement, le personnage doit être à demi endormi ou peut-être malade. Cependant, la simplicité du trait noir sur le fond blanc et la subtile différence entre les images amènent le lecteur à cliquer vite pour passer d'un bloc à l'autre. C'est-à-dire, le trait simple et le manque de couleur permettent de comprendre l'image d'un coup d'oeil. En plus, les changements sont si petits que les images suivantes ne requièrent pas d'effort supplémentaire. Au septième bloc

64 Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire*, Thèse doctoral sous la direction de Denis Mellier et Bertrand Gervais : Université de Poitiers et Université de Québec à Montréal, 2013, p. 35.

65 Balak, *Une belle journée de merde*, [en ligne]. Disponible depuis le 22 Février 2011 sur : <http://boubize.blogspot.fr/2011/02/une-belle-journee-de-merde.html?zx=80193407a603fea> (consulté le 4 juin 2014).

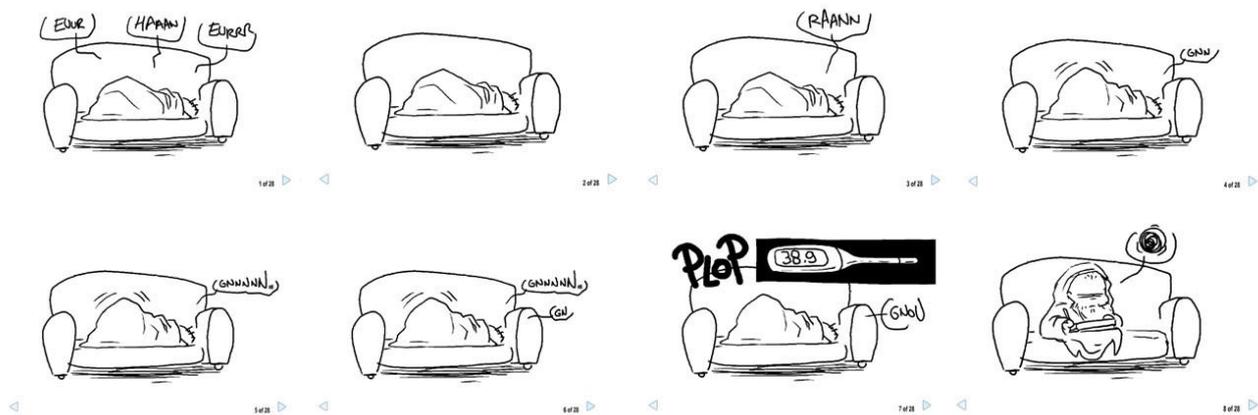


Fig. 17: Blocs 1 - 8

une petite animation est introduite : une case accompagnée d'une onomatopée qui saute. La case montre un thermomètre qui marque 38'9°, sans aucune doute, le personnage est malade. Dans le prochain bloc, il est assis et essaye de dessiner sur une tablette. Malgré l'effort, nous interprétons qu'il est incapable de dessiner, parce que le phylactère qui l'accompagne ne montre qu'une pelote de lignes au lieu de mots. Dans le bloc neuf, il s'est découvert mais il est très rigide et dit « BREUH ». Nous déduisons donc qu'il avait trop chaud à cause de la fièvre, il s'est découvert et il a eu trop froid (Fig. 19). Il est assis et couvert de nouveau dans le bloc dix, où il pense à se griller une cigarette. Pour ces trois derniers blocs, nous avons arrêté plus de temps dans chaque image, du fait que la différence entre elles est plus grande et il y a déjà un peu de texte à lire dans le dernier. Au onzième bloc il allume le briquet.

Le plan change enfin au bloc douze. Maintenant nous avons un gros plan de la tête du personnage et de la main avec son briquet. Du bloc douze au bloc quinze, chaque fois que nous cliquons pour faire avancer les blocs, la main s'approche un peu de la cigarette et s'arrête. En plus, dans les blocs quatorze et quinze il commence à transpirer. Grâce à cela et aux pauses entre les clics, entre le début d'une animation et la prochaine, le sentiment de doute du personnage est

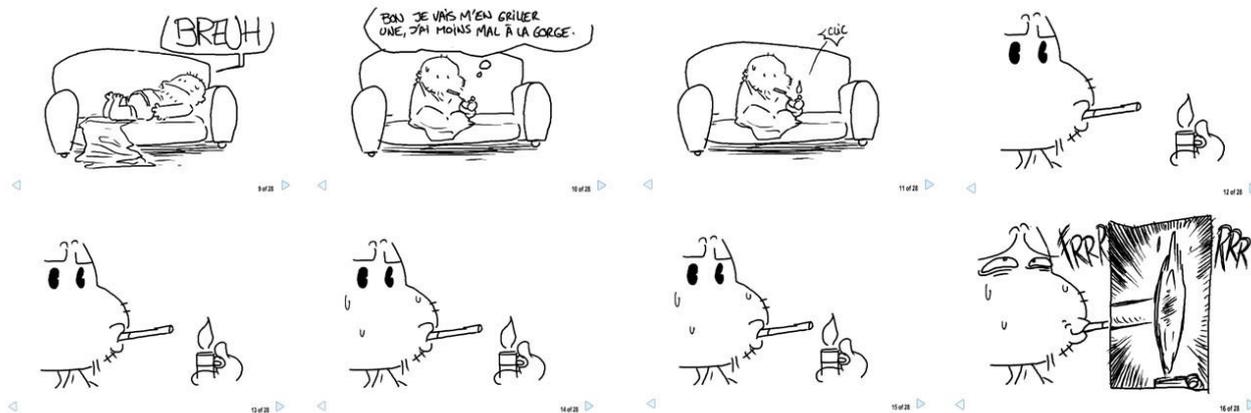


Fig. 18: Blocs 9 - 16

parfaitement réussi. Au bloc seize, une case apparaît sur le point de contact entre la flamme et la cigarette, même superposée à l'onomatopée de la cigarette qui prend feu, en montrant plus grand et avec plus de détail cette action précise. Nous comprenons que c'est un moment culminant et le personnage commence à se relaxer malgré la tension. L'image revient au plan moyen dans le bloc dix-huit, où nous voyons le personnage absolument relaxé et en s'amusant à fumer, comme l'indique le cœur du phylactère (Fig. 20). Mais au bloc suivante la toux le surprend et il crache la cigarette avec la lymphe, action en plus animée. L'allongement dans le temps de la séquence de plans pour prendre la cigarette et la petite pause du bloc dix-sept contrastent et renforcent la fin, rapide et spontanée, du bloc dix-huit animée.

Un nouveau plan moyen au bloc dix-neuf montre notre personnage en pied, en train d'ouvrir une porte et avec l'image claire de prendre une douche, comme sa propre parole l'indique : « douche ». Entre ce bloc et le vingt-et-un le temps s'arrête. Premièrement, il dessine les lignes de mouvement et une onomatopée pour l'ouverture de la porte dans le bloc dix-neuf. Ensuite, dans les blocs vingt et vingt-et-un il fait disparaître les lignes de mouvement. Le personnage est dans la même position alors que deux éléments animés en dehors de la diégèse apparaissent, une flèche et la ligne discontinue d'une flaqué à l'image d'un chat. C'est pourquoi nous savons que le temps diégétique est paralysé. Cet effet a comme conséquence d'allonger le temps et de faire anticiper au lecteur ce qui va se passer, que le personnage va glisser sans le vouloir à cause de la flaqué d'urine de son chat. Après, dans les blocs vingt-deux et vingt-trois, le temps continue en dessinant les lignes de mouvement à nouveau, le personnage se déplace jusqu'à mettre le pied dans la flaqué. Les blocs



Fig. 19: Blocs 17 - 28

suivantes, vingt-quatre et vingt-cinq, incluent un peu d'animation pour figer l'image, en donnant une puissance à l'effet comique du glissement. Au moment où le personnage est suspendu dans l'air avant de tomber, le bloc vingt-six, il n'y a plus d'animation, étant donné que la capture de l'instant précis est beaucoup plus puissante à ce point. Le frame vingt-sept reste noire, avec la grosse onomatopée « *klonk* », en laissant l'imagination du lecteur composer la chute contre le sol. L'imagination du lecteur va créer une image mentale à partir des propres expériences précédentes, une ressource qui suscite une identification plus forte du lecteur avec le personnage, bien choisi pour ce moment critique. La dernière bloc est aussi noire et montre juste le titre et un petit phylactère : « *Aaaaah mon dooos* ». Donc le lecteur confirme son soupçon : le personnage a lourdement chuté et il s'est fait vraiment mal.

2. Le temps et la narration III

Dans la première de ces parties dédiées au temps dans les différents types de systèmes narratifs, nous avons observé que les Webcomics qui contiennent de l'animation ont conservé le multcadre et le temps abstrait de la bande dessinée traditionnelle⁶⁶. Dans le cas des Motion Comics, le temps concret et le cadre unique ont été adoptés à cause de l'ajout de l'animation et du son. Les Turbomédia présentent un système différent, parfois cadre unique parfois multcadre, mais en conservant toujours le temps abstrait de la lecture d'une bande dessinée.

Nous avons vu, à partir de la définition et du manifeste du Turbomédia, que ce type de bande dessinée hypermédiatique s'intéresse particulièrement à la temporalité dans la bande dessinée et à la manipulation du temps dans le but de trouver de nouvelles stratégies narratives. Comme l'analyse nous l'a montré, l'animation est parfois incluse dans l'image, mais préfère d'autres fois mettre en évidence le mouvement grâce aux lignes de mouvement. Quand une animation est mise en boucle, comme la flèche qui indique la flaque dans le bloc vingt, elle a la même fonction que l'animation en boucle des Webcomics, que nous avons analysée dans la deuxième partie. Cependant, la plupart des animations présentes dans *Une Belle Journée de Merde*, déclenchées après avoir cliqué sur les flèches de navigation, sont des animations finies. Ces animations finies ont une durée précise, donc nous pouvons penser qu'elles obligent les Turbomédia à adopter un temps concret, comme celui des Motion Comics. Toutefois il y a une différence significative entre elles : les animations des Motion Comics sont de longue durée et celles des Turbomédia sont d'une durée très courte. Pendant une présentation du Turbomédia faite par Malec et Luca Oliveri, dans le cadre de la journée d'études

66 Voir infra, p. 20.

(Im)matérialité de la Bande Dessinée⁶⁷, Malec affirme que ces animations ne dépassent pas normalement les trente photogrammes. Notre perception a toujours besoin d'un temps pour comprendre une nouvelle image, même si celle-ci ne contient pas de texte à lire, et pour réagir. Ainsi, même si nous lisons de manière rapide, chaque fois que nous cliquons pour changer d'image nous restons pendant un temps sur l'image avant de réagir et cliquer de nouveau. À partir de sa propre expérience dans la création de Turbomédias, Malec a défini ces 30 photogrammes comme la limite temporelle à partir de laquelle une animation pourrait entrer en conflit avec notre temps de réaction, en gênant donc le rythme naturel et confortable de la lecture. C'est la raison pour laquelle l'animation ne modifie pas le temps abstrait de lecture de la bande dessinée, et pourquoi le Turbomédia peut aussi conserver le multicadre malgré l'utilisation de celui-ci dans seulement deux blocs de l'oeuvre que nous avons analysés. En fait, le multicadre, dans ce cas, a été utilisé pour révéler des éléments occultés et souligner des événements clef. La case qui apparaît dans le septième bloc nous montre le thermomètre dissimulé dans l'obscurité de la couverture où se trouve le personnage, nous révélant ainsi qu'il est malade. Et la case du seizième bloc cache la cigarette pour la montrer en détail au moment d'être allumée, en laissant le lecteur voir au même moment la réaction du personnage, du fait que les blocs précédents annonçaient la crainte du personnage à griller sa cigarette.

Néanmoins, l'expérimentation du temps est vraiment développée dans les blocs. Comme l'introduisait *About digital comics*, la possibilité de remplacer les images, de les superposer, de modifier le cadre et de le faire apparaître et disparaître selon la volonté de l'auteur, sont des ressources narratives qui permettent de travailler sur la représentation du temps avec une grande précision. Dans *Une Belle Journée de Merde*, nous avons une première succession de sept blocs où l'action est minime, donc la sensation instillée au lecteur est celle d'un temps qui passe très lentement. Deuxièmement, le bloc dix-huit, après les cinq blocs que le personnage a passé à allumer la cigarette et un autre qui le montre finalement relaxé, nous surprend en faisant tousser et cracher le personnage. Dans une bande dessinée sur papier l'auteur devrait avoir pensé à composer la page pour montrer ce dernier bloc au début de la page suivante, pour conserver l'effet de surprise. Pourtant, grâce à la substitution continue des images du Turbomédia, l'auteur a la possibilité de jouer avec ces effets au moment qu'il trouve opportun, sans contraintes imposées par le support. Finalement, du bloc dix-neuf à vingt-trois, l'auteur utilise le mouvement pour dénoter l'arrêt du

67 (Im)matérialité de la Bande dessinée, Journée d'études organisé par les étudiantes du Master BD de l'EESI, Auditorium du Musée de la Bande Dessinée, Angoulême, 31 mai 2013. Les enregistrements de la journée sont disponibles sur DVD.

temps, du fait que les seuls éléments animés pendant l'immobilité du personnage sont des éléments extradiégétiques, une flèche et un panel avec un chat. Cet effet de temps suspendu, où tout s'arrête sauf un personnage ou un objet, est propre aux films d'animation mais devient aussi compréhensible dans le Turbomédia, même quand l'animation est limitée et d'une durée assez courte. Une fois le temps réamorcé, le personnage est animé pour montrer comment il glisse sur une flaque. Cependant il s'arrête après chaque petit mouvement pour montrer trois instantanés de son impuissance à empêcher sa chute. De cette façon, les lignes de mouvement qui pourraient apparaître autour de lui pendant le glissement sont complètement substitués par le mouvement, pour souligner le comique de l'accident. En conséquence, en plus de conserver la temporalité de la bande dessinée, les Turbomédia ont développé de nouvelles stratégies narratives en explorant les possibles usages du multicadre et de la manipulation du temps par le système de substitution d'images.

3. L'interactivité III

En ce qui concerne l'interactivité, le Turbomédia engage les lecteurs à interagir sur plusieurs niveaux. Le Turbomédia plus basique profite toujours des flèches de navigation, qui peuvent être activées en cliquant sur les flèches présentes à l'écran, en cliquant sur le côté droit ou gauche de l'écran s'il n'y a pas de flèches, ou en appuyant sur les boutons de flèches droit et gauche du clavier. C'est le cas d'*Une Belle Journée de Merde*. Ces flèches interactives ont la même fonction que le scrolling : permettre au lecteur d'avancer dans la lecture, comme si chaque clic équivalait à tourner la page d'une bande dessinée sur papier. Néanmoins, d'autres options ont été créées pour faciliter la lecture, comme taper sur la flèche supérieure du clavier pour revenir au début ou faire un double clic sur le centre de l'écran pour lire le Turbomédia en plein écran, ou encore faire un double clic pour réduire la taille de nouveau. Ces options sont toujours disponibles, par exemple, dans les Turbomédias du Blog à Malec⁶⁸ depuis cette année.

Mais les ressources interactives des Turbomédia sont encore plus développées. Le Turbomédia *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*⁶⁹ ajoute des récitatifs interactifs, sur lesquels nous pouvons cliquer. Ces récitatifs apparaissent deux par deux et, en cliquant sur l'un ou l'autre, nous choisissons une bifurcation du récit. De cette façon, les flèches de navigation disparaissent dans les blocs où une bifurcation est disponible, pour réapparaître après avoir choisi. Dans ce cas, le système de bifurcation est assez similaire à celui d'*Icarus Needs*⁷⁰, mais il y a des différences.

68 Malec, Le Blog à Malec [en ligne]. Disponible sur : <http://leblogamalec.blogspot.fr/> (consulté le 17 juillet 2014).

69 Malec, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, [en ligne]. 2004, disponible sur : <http://lesiteamalec.com/Turbomedia/episode4.htm> (consulté le 5 juin 2004).

70 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, op.cit.

Icarus Needs et *La parabole de Malec* partagent une structure linéaire au début, donc un début unique à partir duquel s'étend un récit arborescent. Toutefois, *Icarus Needs* devient linéaire de nouveau à la fin, tandis que *La parabole de Malec* offre quatre fins indépendantes, auxquelles nous pouvons arriver par multiples parcours. De cette façon, le lecteur a l'opportunité dans les deux cas de participer au récit, mais à la fin d'*Icarus Needs* nous avons exploré tout l'espace de l'histoire, nous avons interagi avec tous les objets et tous les personnages. Il ne reste peut-être que quelques dialogues à découvrir selon l'ordre de notre parcours. Cependant, dans *La parabole de Malec* nous pouvons arriver à une des fins sans avoir exploré l'ensemble de la narration, donc le lecteur est plus encouragé à recommencer et gérer un autre récit. Une autre différence entre les deux est que l'Hypercomic se lit sur une toile ou planche aux dimensions importantes, sur laquelle nous nous déplaçons à la manière d'un écran-fenêtre qui pourrait comprendre neuf cases. De cette façon, nous sommes capables de voir la structure des bifurcations, qui aide à nous orienter dans le récit. A l'inverse, le Turbomédia n'extériorise pas sa structure, nous ne voyons donc que des images en plein écran qui se remplacent les unes par les autres. C'est pourquoi il est un peu plus difficile de se souvenir des parcours que nous avons empruntés précédemment, pour ne pas arriver au même final quand nous reprenons le récit du début.

Il est aussi possible de trouver des Turbomédias pourvus d'un système de flèches de navigation qui inclut occasionnellement un supplément d'interactivité. *Brad Pitt au Festiblog 2012*⁷¹ offre à un point du récit, une petite séquence interactive. Les personnages de Superconnard et George Clooney commencent à se battre et après avoir cliqué sur la flèche droite pour continuer, les flèches disparaissent et il faut cliquer rapidement sur trois cercles qui apparaissent en différentes positions sur l'écran. Si nous n'arrivons pas à cliquer sur le premier, la bataille s'arrête et un écran noir, en imitant ceux de « game over » des anciens jeux vidéo de console, nous donne la possibilité de reprendre la séquence de bataille sans avoir besoin de relire le Turbomédia depuis le début. Si nous arrivons à cliquer juste deux fois, Superconnard perd et nous arrivons à une fin. Si nous cliquons sur les trois cercles, nous obtenons un contenu bonus : un petit jeu vidéo de combat pour décider la victoire dans un dernier round entre les deux superhéros. George Clooney lance des insultes et nous devons choisir les réponses de Superconnard pour le vaincre. Le bonus nous amène à une fin différente, mais à une seule. Qui



Fig. 20: Jeux video-bonus de Brad Pitt au Festiblog 2012

⁷¹ Malec, *Brad Pitt au Festiblog 2012*, op.cit.

gagne le combat n'est pas un point de bifurcation, comme nous pourrions l'imaginer, du fait qu'un troisième personnage arrête le combat et que personne ne gagne. Ce qui suppose donc que le vrai défi, ou le vrai jeu, est plus la séquence de boutons circulaires à cliquer. Cela ne veut pas dire que cette œuvre est plus un jeu vidéo qu'un Turbomédia. Nous avons déjà vu que les auteurs nient que le Turbomédia soit un jeu vidéo, mais ces deux éléments, la séquence de boutons interactifs et le combat, constituent une réflexion autour des différences entre les deux médias. Tous les deux ont le caractère ludique du jeu vidéo, mais le but du premier est d'être utile à la narration bifurquante et il est impossible de gagner dans le deuxième. Leur caractère ludique est un stimulant qui incite à reprendre l'histoire plusieurs fois pour trouver tous les parcours et compléter la lecture, mais c'est le narrateur d'un récit qui décide finalement. Cette dernière est une bande dessinée hypermédiatique avec un complément ludique.

Nous avons donc parlé du rapport des éléments interactifs avec la narration multilinéaire. Cependant, la linéarité et la multilinéarité ne sont pas les seules options possibles dans une narration hypermédiatique. Une BD hypermédiatique peut aussi faire partie d'un récit transmédia. Voici une définition du transmédia selon Henry Jenkins, qui a entériné le terme :

« Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story. So, for example, in The Matrix franchise, key bits of information are conveyed through three live action films, a series of animated shorts, two collections of comic book stories, and several video games. »⁷²

Une narration transmédia est donc un type de récit, dont un ou plusieurs éléments de la fiction peuvent être des BD hypermédiatiques. D'abord, le Motion Book *Batman : Arkham Origins*⁷³, que nous avons déjà cité à cause de son récit multilinéaire, fait aussi partie d'une narration transmédia encadrée dans l'univers DC² MultiVerse. Il a été créé après le jeu vidéo homonyme pour raconter le prologue de l'histoire du jeu. Par ailleurs, l'œuvre *MediaEntity*⁷⁴ partant d'une série de Turbomédias a développé tout un système d'accès à son univers : à partir des réseaux sociaux comme Facebook et Twitter ; un blog ; une revue de presse ; des applications pour tablette ou

72 Nous traduisons: « La narration transmédia représente un procès dans lequel les éléments intégraux d'une fiction se dispersent systématiquement à travers de multiples médias de livraison avec l'objectif de créer une expérience récréative unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque médium fait sa propre et unique contribution au déploiement de l'histoire. Donc, par exemple, dans la franchise *The Matrix*, des morceaux clés d'information sont communiqués à travers de trois films, une série de court-métrages d'animation, deux collections de bande dessinée et plusieurs jeux vidéo. ». Henry Jenkins, « *Transmedia Storytelling 101* », [en ligne], 22 mars 2007. Disponible sur : http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (consulté le 22 juillet 2014).

73 Adam Beechen, Christian Duce, *Batman : Arkham Origins*, op.cit.

74 Émilie Tarascou, Simon Kansara, *MediaEntity*, [en ligne], 2013. Disponible sur : <http://www.mediaentity.net> (consulté le 22 juillet 2014).

smartphone, qui permettent d'accéder aux contenus en dehors de la version en papier. Ils offrent en même temps des pages supplémentaires aux épisodes Turbomédia ; un jeu de rôle, *MediaEntity : Smoke Screen*, un jeu de pistes dans la vie réelle qui prend place dans les grandes villes françaises ; ainsi qu'une web-serie participative, *MediaEntity : Roots*. Tous ces médias fournissent des informations et des histoires sur un même univers, mais chaque histoire ou information se trouve dans une narration d'un média concret, qui ne sont pas partagés, ou pas complètement, par les narrations d'autres médias. Des éléments interactifs comme des hyperliens, des messages, des codes URL, QR ou même des objets comme des clés USB lient les fragments, établissant le réseau entre les narrations des différents médias. Chaque lecteur interagit avec eux dans un ordre particulier, comme dans une narration multilinéaire, mais dans ce cas entre plusieurs narrations et médias.

Ce type de construction d'un univers, plus que d'une histoire précise, encourage les lecteurs à explorer et à échanger des informations avec les autres lecteurs pour trouver tous les fragments du récit disponibles. Les différents fragments peuvent donner des éclaircissements sur les motivations d'un personnage ou des aspects de l'univers fictif, compléter une lacune entre deux autres fragments, ou faire découvrir un nouveau média aux « aficionados » d'une autre type de support. De cette façon, un personnage secondaire dans une BD peut être le protagoniste d'un jeu vidéo, ou une BD peut raconter l'histoire précédant ou suivant celle d'un jeu vidéo. En plus, chaque nouvelle découverte dans l'univers amène le lecteur à revoir sa compréhension du reste de l'ensemble, ce que le designer de jeu vidéo Neil Young appelle « *additive comprehension* » ou compréhension additive. De ce fait, les lecteurs peuvent « *become hunters and gatherers moving back across the various narratives trying to stitch together a coherent picture from the dispersed information.* »⁷⁵. C'est pourquoi nous pourrions ajouter le concept *explorateur* à celui du *lectacteur* dans le cas de la lecture d'une BD hypermédiatique appartenant à une narration transmédia. Le lecteur lira attentivement pour essayer de trouver les détails qui complètent les parties qu'il a déjà lues, tandis que le profil du *lectacteur*, bien que miscible avec celui d'explorateur, se développera plus en profondeur dans les parties comportant un foyer encore plus interactif comme les jeux vidéo, les jeux de rôle ou les jeux de pistes.

⁷⁵ Nous traduisons: « (les lecteurs) deviennent chasseurs et collecteurs qui se déplacent entre plusieurs narrations en essayant de coller une image cohérente à partir de l'information dispersée. ». Henry Jenkins, « *Transmedia Storytelling 101* », op.cit.

V – Le Motion Book

Les Motion Books ont gagné beaucoup de popularité aux États-Unis dans ces deux dernières années, à tel point que DC commence à publier ces aventures dans ce format, comme la série *Batman : Arkham Origins*⁷⁶. C'est peut-être une des raisons pour lesquelles les Motion Comics semblent morts depuis 2013. De plus, quelques auteurs qui avaient produit des Motion Comics, comme Dave Gibbons, travaillent maintenant pour Madefire. Les Motion Books ont été créés au départ en envisageant leur lecture sur tablette ou smartphone, mais ils sont aussi disponibles et lisibles sur Internet pour les ordinateurs, de sorte que nous les avons inclus dans notre mémoire. Les co-créateurs des Motion Books, Ben Wolstenhorne et Liam Sharp, les définissent comme une nouvelle expérience de lecture qui permet « *Read, share and interact with stories as they unfold on-screen through words, pictures, motion and sound.* »⁷⁷. Leur but est d'échapper à la narration traditionnelle et la renouveler, comme Dave Gibbons a exprimé : « *We are creating a new grammar for an ever-evolving medium.* »⁷⁸ Nous comprenons donc que les Motion Books sont des narrations multimédia interactives dont l'écran est l'outil de lecture, ils ont été créés avec l'intention de développer un nouveau langage narratif. Lors d'un bref entretien pour Fanboy Comics⁷⁹ pendant la ComicCon de San Diego de 2013, Liam Sharp et Dave Gibbons détaillent les points qu'ils ont considérés importants dans leur recherche d'une nouvelle grammaire pour un nouveau média. D'abord, ils considèrent les nouvelles plate-formes d'art numérique plus intelligentes que le papier. Ils ont essayé de travailler à partir de cette idée de base, pour ne pas tomber dans de la bande dessinée numérisée. Par conséquent, ils ont élaboré une libre combinaison des directions de lecture, pas forcément de gauche à droite et de haut en bas, grâce à l'apparition et disparition d'images. Il était aussi très important d'assurer une bonne expérience de lecture, une lecture active et non passive comme celle des Motion Comics, qui transformaient le lecteur en spectateur d'un film. Finalement, ils ont développé un outil de création de Motion Books, auquel nous pouvons avoir accès gratuitement sur Internet en s'inscrivant sur DeviantArt.

Grâce à ces déclarations et aux analyses que nous avons réalisées, nous pouvons dire que le langage ou la grammaire développé par les Motion Books montrent un système hybride de lecture que nous n'avons pas vu précédemment. Ils se servent des flèches pour avancer et reculer, de la

76 Adam Beechen, Christian Duce, *Batman : Arkham Origins*, op.cit.

77 Nous traduisons : « *Lire, partager et interagir avec des histoires alors qu'elles se déplient sur l'écran grâce aux mots, aux images, au mouvement et au son.* ». Madefire. *A New Storytelling Era* [en ligne]. Disponible sur : <http://www.madefire.com/about/> (consulté le 28 août 2014).

78 Nous traduisons : « *Nous sommes en train de créer une nouvelle grammaire pour un média en constante évolution* ». *ibid.*

79 SDCC 2013: FBC Interviews Dave Gibbons ('Watchmen') & Liam Sharp (Madefire), entretien de Barbara Dillons, [en ligne], 26 juillet 2013. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Oq1QXBAMWS4> (consulté le 19 juillet 2014).

même manière que les Turbomédia, à la différence que les Motion Books conservent une structure en pages. Étant donné qu'ils ont toujours pensé la diffusion de ces œuvres pour tablette, l'utilisation de pages ne manque pas complètement de sens. En général, il y a deux façons de lire sur tablette : d'un côté, glisser le doigt vers le haut ou le bas pour lire en scrolling, comme nous faisons pour lire notre courriel électronique. D'un autre côté, cliquer ou glisser le doigt vers la droite ou la gauche pour changer de page. Le système de flèches de navigation, l'une à droite et l'autre à gauche, s'ajuste au système de lecture par pages. Cependant, les flèches ne servent pas seulement à passer les pages. Le lecteur, en cliquant sur les flèches, va parfois substituer les images, parfois juste faire apparaître petit à petit toutes les cases de la page, les phylactères, ou passer la page entière. La page n'est donc plus seulement à considérer comme un repère spatial, et les Motion Books ont un menu dépliant pour trouver facilement le début d'une page. L'animation, sauf exception, n'est pas aussi complexe que dans les Motion Comics, même si cela était déjà limité. Il s'agit normalement de déplacements ou de zooms de certains éléments, comme un personnage, et des effets de transition entre images, comme le fondu en noir et l'effet rideau. Le son —de la musique en boucle et des effets sonores mais jamais de texte oral— accompagne toujours la lecture et il est synchronisé avec le reste du récit. Parfois même des éléments interactifs supplémentaires sont inclus dans la narration, comme par exemple la case en vision 360° de la page huit de *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1*⁸⁰.

L'exemple que nous allons analyser ensuite correspond précisément à cette œuvre, une des premières de Madefire. Nous analyserons exactement la deuxième page de l'oeuvre. L'accès à la page deux est très facile grâce au menu, qui se déplie en bas en cliquant au centre de l'écran. Le menu contient des miniatures numérotées de l'ensemble de la page. Ensuite, dans l'analyse nous extrairons les différents éléments formels de l'oeuvre, ainsi que sa qualité expressive. Afin de structurer l'analyse, de façon similaire à ce que nous avons fait avec le Turbomédia, nous avons divisé la page en blocs et en cases.

1. Analyse : *Mono, the Old Curiosity Shop*, Ep. 1

Tout d'abord au début de la page deux nous voyons une case et quatre récitatifs qui apparaissent en fondu sur un fond noir (Fig. 21). Il n'y a pas de musique mais des effets sonores d'ambiance : une horloge, des craquements et un doux vrombissement. Dans les récitatifs nous lisons : « *Now, back in this cage in London... / This contrived establishment folly, / a monument to*

80 Ben Wolstenhorne, Liam Sharp, *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1*, [en ligne], Madefire, 2013. Disponible sur : <http://www.madefire.com/motion-books/mono-the-old-curiosity-shop/> (consulté le 18 juillet 2014).

pride... / I feel utterly alienated. »⁸¹ La case montre depuis l'extérieur la fenêtre d'une maison entourée par une grille en fer. À l'intérieur, en regardant par la fenêtre, il y a un homme âgé en costume. Ce qui peut être considéré dans un premier moment comme une description de Londres est en fait une description parfaite de l'intérieur de la maison et du point de vue du personnage. Premièrement, nous identifions la maison comme un endroit lugubre grâce à la relation entre le mot « *cage* » et la représentation de l'homme doublement enfermé, par la grille en fer et par le structure en grille de la fenêtre. En plus du son, avec un ronflement continu, le tic-tac d'une horloge et des craquements, nous transmettent parfaitement l'apparence que la maison doit avoir à l'intérieur. Il y a aussi une relation entre le sentiment d'aliénation de l'ancien et le traitement de la couleur et du son. La couleur est ocre et le ronflement et le rythme de l'horloge transmettent une sensation de monotonie, inconfortable et à la fin insupportable. Deuxièmement, il y a un déséquilibre entre la fenêtre et l'intérieur en couleur et l'extérieur en blanc et noir. Tout ceci prouve le point de vue subjectif de l'image, nous sommes dans la tête de l'ancien comme nous le comprenons par une narration à la première personne. Les effets sonores nous amènent aussi à l'intérieur de la maison, et le seul personnage visible qui pourrait les percevoir est l'homme à la fenêtre. C'est ainsi que l'on nous réaffirme que nous sommes dans le point de vue subjectif de l'ancien.

Ensuite, le bloc suivante commence avec un zoom out de la case préalable et la modification de la taille de celle-ci, donc l'espace hors case apparaît avec un fondu en noir (Fig. 22). Nous sommes capables de voir maintenant la subtile coloration du monde à l'extérieur de la maison et, en même temps, nous percevons un changement sonore progressif dans la maison par rapport aux sons de la rue : les voitures, les pas des piétons, les conversations, les oiseaux, etc. Cette transition sonore et visuelle introduit maintenant la description de Londres,



Fig. 21: Bloc 1



Fig. 22, Bloc 2

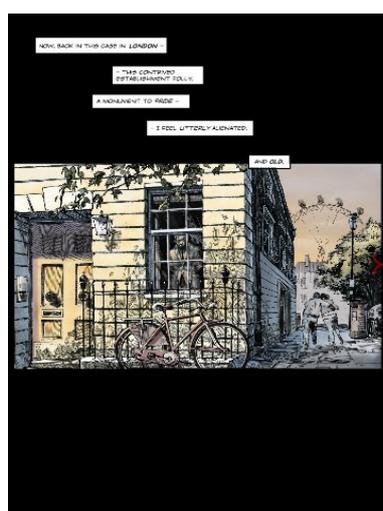


Fig. 23, Bloc 3

81 Nous traduisons : « *Maintenant, de retour à cette cage dans Londres... / cette folie contrainte qu'est l'ordre social, / un monument à l'orgueil... / Je me sens tout à fait aliéné.* ».



Fig. 24, Bloc 4



Fig. 25, Bloc 5



Fig. 26, Bloc 6

l'observation du monde extérieur mais toujours du point de vue du personnage. De plus, la transition révèle le grand contraste entre les deux mondes, celui du vieil homme, sa *case*, et le monde extérieur, à savoir Londres. Ces derniers deviennent aussi paradoxaux grâce au texte, lequel est encore présent dans la page sans changement, du fait qu'il décrit Londres comme un monde grotesque tandis que l'image et le son nous montrent Londres comme une ville complètement normale et la maison-case du personnage comme un « musée des horreurs ».

Le troisième bloc ajoute un nouveau récitatif : « *And old.* » (Fig. 23). En outre, la couleur devient graduellement plus intense et ressemble à la lumière d'un coucher de soleil, symbole de la vieillesse. Toutefois, le son de la rue reste le même, donc on ressent à la perfection la sensation de vieillissement de l'ancien face au cours inexorable de la vie.

Une nouvelle case apparaît dans le quatrième bloc (Fig. 24). Elle est au centre de la page, un peu superposée sur la première case, malgré le déplacement en haut de la page de cette dernière. Nous sommes maintenant dans la maison et nous voyons le personnage encore en train de regarder dehors par la fenêtre, qui est hors case. Les récitatifs ont disparu et un nouveau apparaît sur la deuxième case : « *Which gives me pause to reflect...* »⁸². Le son de la rue est maintenant remplacé petit à petit par une musique mélancolique extradiégétique. Il y a donc une reprise de l'espace intérieur, où est situé le personnage, et il y a un changement du son intradiégétique, justifié dans le récit, à la musique extradiégétique subjective, pour insinuer un état d'esprit. Ces changements illustrent à la perfection le retour à l'état réflexif de l'ancien décrit par le texte.

Ensuite, le cinquième bloc montre la troisième case, laquelle déplace la deuxième à gauche et prend sa place (Fig. 25). L'image

montre un plan détaillé de la moitié supérieure de la tête du personnage — les yeux et le front. Le

82 Nous traduisons : « *ce qui me permet une pause pour réfléchir...* ».

récitatif précédent est fondu et trois nouveaux apparaissent à sa place, aussi en fondu, avec un intervalle de temps plus long entre le deuxième et le troisième : « *In ruder times Mono must have been considered a freak of sorts... a throwback... and a savage.* »⁸³. Nous apercevons le reflet de la fenêtre dans son regard affligé et soumis. Nous pouvons l'interpréter comme l'identification de l'homme avec Mono. Il ne parle pas seulement de Mono mais de lui-même, du reflet que la société projette sur lui, qu'il a accepté, soumis, en se cachant dans sa maison. La musique, qui continue sans modification, est liée encore à la subjectivité du personnage. Elle attire les sentiments du lecteur pour le faire se reconnaître aussi dans la situation de l'ancien et, par extension, de Mono.



Fig. 27, Bloc 7

Dans le sixième bloc la quatrième case se substitue à la troisième et la déplace de la même façon que précédemment dans la frame d'avant (Fig. 26). Visible aussi le récitatif, où nous lisons maintenant : « *Caged and apart...* »⁸⁴. Dans l'image, nous voyons le personnage depuis l'extérieur de la fenêtre, qui projette une ombre sur lui. Une fois qu'on s'est identifié à lui, l'accent est mis dans cette case sur sa condition de prisonnier, exilé par la société. La musique reste encore.



Fig. 28, Bloc 8

Le septième bloc montre comment les cases deux, trois et quatre forment un bandeau qui rétrécit et se place au-dessous de la première case, adapté aux marges latérales de la page (Fig. 27). Une nouvelle case apparaît dans l'espace restant mais sans s'adapter exactement aux marges latérales. Dans la case nous voyons le personnage le dos tourné, face à la fenêtre, un contrechamp à celui de la première case. Le récitatif antérieur a disparu et la musique continue sans cesse, devenant petit à petit plus intense et émouvante. C'est une pause narrative, dramatique, qui illustre la pause réfléchie du personnage, une pause qui nous fait prévoir une conclusion, une résolution finale des divagations de l'ancien. Le plan-contre plan est la visualisation parfaite de cette structure narrative de cause-effet ou de question-réponse. Par ailleurs, le fait d'avoir gardé les cases intermédiaires visibles entre la première et la dernière case renforce le moment de réflexivité, comme un résumé ou un bilan des conclusions qu'il est en train de mesurer

83 Nous traduisons : « *Dans une époque plus brutale Mono a du être considéré comme un monstre exceptionnel... un primitif... et un sauvage.* »

84 Nous traduisons : « *captif et de côté...* ».

durant cette pause.

Une transition par un effet de rideau substitue l'image dans la dernière case (Fig. 28). Nous voyons l'ancien dans la même position mais il a fermé les rideaux. Un nouveau récitatif affiche « *Let them have their world.* »⁸⁵. La musique arrive au climax pour devenir plus douce à nouveau, accentuant le moment décisif du récit. C'est la conclusion que nous attendions, où le personnage s'est détaché finalement du monde extérieur et accepte une existence dans le passé.

2. Le son II :

Les Motion Books, comme les Motion Comics, ont ajouté le son à la formule du texte-image présente généralement en bande dessinée. Les créateurs des Motion Books ont beaucoup réfléchi à ce propos, et du fait que l'addition de son aux Motion Comics avait transformé la temporalité abstraite de la bande dessinée en temporalité concrète à la manière de l'animation et le son. Finalement ils se sont passés des onomatopées et du texte oral, mais ont opté pour de la musique et des effets sonores. La décision n'est pas arbitraire, mais émerge bel et bien d'une analyse et d'une réflexion sur les précédents modèles, comme les Motion Comics. Ben Hostenholme, co-créateur des Motion Books, a déclaré dans une conférence à la ComicCon de San Diego :

*« We are not doing voice over on the characters. We think you need to read that, you need to projet your own idea of what the characters sound like. But the sound can add atmosphere and dimation, and paste, and punctuation. »*⁸⁶.

De cette façon, ils affirment le pouvoir expressif du son et maintiennent une intimité dans l'expérience de lecture. Bien que conscients que la conservation d'une temporalité abstraite est la clé de la lecture, ils ne veulent cependant pas renoncer complètement au son, étant donné ses multiples avantages. Nous avons vu déjà, à partir de l'exemple du *Watchmen Motion Comic*, que le son possède une caractéristique qui présente plusieurs avantages lors de la production d'effets narratifs : la synchronisation. Nous pouvons synchroniser du son avec des images pour créer du suspens ou mettre le lecteur dans l'expectative. Dans l'analyse de *Mono*, nous avons un exemple de comment l'utiliser pour diriger ou centrer l'attention du lecteur à travers des images. Dans la transition du premier au deuxième bloc, la case s'ouvre pour montrer petit à petit l'extérieur de la maison. Simultanément, le son se transforme progressivement en bruits de la rue. La synchronisation de ces deux éléments entraîne une identification image-son, qui incite les yeux à se promener le long du

85 Nous traduisons : « *laisse-les avec leur monde.* ».

86 Nous traduisons : « *Nous ne refaisons pas la voix des personnages. On pense qu'il faut la lire, on a besoin de former une idée propre de ce qui ressemblent les personnages. Mais le son peut ajouter une atmosphère et une dimension, une substance, une ponctuation.* ». Madefire and Dave Gibbons : Meet the Developer, [op.cit.](#)

paysage autour de la maison, en cherchant la provenance de ces nouveaux sons, avant de se fixer de nouveau sur le personnage à la fenêtre.

En laissant de côté la synchronisation, mais en restant encore dans l'analyse du son, il est assez évident que celui-ci sert à créer la ponctuation dont parlait Ben Hostenholme. Toutefois, il parlait aussi du son comme créateur d'une atmosphère, une dimension, une substance. D'un côté, nous avons vu dans *Mono* comment les bruits provenant de l'intérieur de la maison construisent une image de l'espace dans notre esprit, même si nous ne voyons que l'extérieur, nous ne pouvons donc pas nier sa part dans la création de l'atmosphère. D'un autre côté, ajouter la dimension sonore au binôme texte-image multiplie l'expérience perceptive des œuvres. Mais tout ceci ne constitue que les aspects les plus objectifs de l'interaction entre le texte, l'image et le son. Qu'est-ce que Ben Hostenholme voulait dire avec le terme « substance » ?

Ces éléments, le texte, le son et l'image, ont aussi des propriétés expressives subjectives, symboliques et évocatrices. Le son, un des outils d'évocation les plus puissants, a un rôle déterminant dans cet aspect. L'image et le son, comme expériences sensorielles, s'entrelacent synesthésiquement pour créer des expériences subjectives. Le texte intervient aussi dans cette relation de façon que les mots, les images et la musique s'adaptent, se renforcent ou se contredisent entre eux. De ce fait un petit texte, plus une image en couleurs chaudes et une musique au rythme vivant s'adaptent mieux à une séquence de poursuite qu'un texte de phrases longues, une image de tonalité froide et une musique lente et douce. Une bonne combinaison de ces éléments arrive à évoquer un sentiment, un souvenir ou une situation avec une puissance telle qu'elle provoque une réaction très forte chez le lecteur. Il suffit d'observer les spectateurs d'un film : les gens crient ou sont paralysés d'horreur, d'autres fondent en larmes et d'autres essayent de prévenir les acteurs à haute voix. Dans l'analyse de *Mono* ces stratégies sont magistralement utilisées, en conférant de l'émotion et du signifié à la page. Dès le premier bloc les couleurs froides et grises, ainsi que l'absence de couleur, ajouté au son d'une horloge de pendule et des craquements créent une atmosphère froide, monotone, solitaire, triste et désolée. En ajoutant le signifié symbolique des grilles et le signifié du texte nous avons une vision précise d'un environnement de confinement, d'une prison dans laquelle le personnage à la fenêtre se sent dépouillé de sa propre identité. Dans l'ensemble nous percevons un endroit froid et solitaire, dense et accablant, au point que nous comprenons que sa réflexion est le fruit de sa situation insupportable. Au deuxième bloc il y a une lueur de liberté, une voie de fuite suggérée par les couleurs chaudes et douces, le son des oiseaux et de l'activité extérieur. Mais rapidement le texte et le changement symbolique de la couleur dans le

troisième bloc nous transmettent la vieillesse, le temps qui passe inexorable sans changer la situation du personnage. Dans les prochaines blocs les effets de son ont disparus et une musique de piano et violon apparaît, lente et délicate, dans une échelle mineur, associée normalement au caractère triste et mélancolique. Selon que le personnage fait avancer sa réflexion la musique prend un caractère plus fort et dramatique, de la même façon que le texte. Jusqu'au moment culminant de la musique et le texte, où il prend la décision de se résigner à vivre dans une case. Après la musique diminue petit à petit et prend fin.

L'auteur n'est pas complètement sûr de transmettre le même effet à tous les lecteurs, étant donné la condition subjective des interprétations, mais il est impossible d'éviter cette qualité du son, du texte et de l'image. Le lecteur, sans faire une analyse exhaustive pendant la lecture, identifie et interprète automatiquement le pouvoir expressif de ces éléments combinés. L'information sensitive est traduite dans une expérience sentimentale sans l'intervention intellectuelle consciente du lecteur et vice et versa dans le cas de l'auteur. Et malgré la bonne combinaison de texte, d'image et de son qu'ils ont obtenu, il reste la possibilité d'étendre le son pour ces lecteurs qui souhaitent lire en silence.

3. Le temps et la narration IV

A. Une lecture guidée

À partir de la comparaison faite entre *Watchmen Motion Comic* et *Watchmen*, nous avons étudié la tension entre le texte écrit, le son et le mouvement. Dans le Motion comic il a été convenu d'adapter le texte au temps concret du son et du mouvement. Dans les Motion Books nous sommes cependant face à un cas particulier. Les effets sonores sont synchronisés avec le texte et l'image et ressemblent à l'animation présente dans les Turbomédias. Les effets sont parfois de courte durée, commençant juste après un clic et s'arrêtant très vite, ou se répétant en boucle pendant un ou plusieurs blocs. La musique se répète aussi en boucle normalement, mais celle-ci est plus complexe que celle d'*Icarus Needs* et il ne s'agit pas ici d'un court motif musical, mais d'une ou plusieurs phrases musicales d'une durée plus longue. Les effets sonores en boucle n'affectent pas le temps de



Fig. 29: *Treatment*, phases d'apparition des cases dans la page 11

lecture plus que les images en boucle des Webcomics ou des Turbomédia. Néanmoins, la musique est différente. La musique a un rythme, des cadences et des accents qui peuvent conditionner le lecteur. Pour développer cette question nous revenons sur l'analyse de *Mono*. La dernière case, dont l'image change entre le bloc sept et le huit, peut nous servir d'exemple. Après cliquer pour passer à la septième bloc la case apparaisse en fondu sans texte mais accompagné de la musique, qui ne s'est pas arrêté depuis la deuxième case au quatrième bloc. La musique dans ce cas nous guide pour ne pas cliquer jusqu'à la fin du crescendo, qui se finit par le tintement d'une cloche, une représentation musicale de la prise de décision du personnage. Ensuite dans le huitième bloc et après un effet de transition de rideau, un récitatif apparaît que nous amène à cliquer après la lecture. Toutefois, la musique continue et nous amène à cliquer sur une des trois cadences qui se suivent jusqu'à la fin de la musique. Par conséquent, la durée de la case est-elle laquelle ? Le temps du bloc sept plus le bloc huit ? Jusqu'à la fin de la musique ? La durée de ces blocs est ambiguë en dépit d'être accompagnés par la musique, du temps concret. Le texte nous suggère une durée, la musique plusieurs durées et, de toute façon, le lecteur est toujours capable de cliquer quand il veut car peut lire sans faire attention au son ou même en désactivant le son. Nous sommes donc face à une œuvre de temps abstrait, mais qui contient éléments d'une durée concrète. Ces éléments suggèrent un arrangement du temps pour la lecture, mais le temps est finalement établi par le lecteur.

B. La goutière

Or, en ce qui concerne l'animation, aussi d'une durée concrète, nous remarquons qu'elles précèdent toujours l'image fixe, à la façon des effets de transition entre plans au cinéma, sauf qu'ici l'animation ne se limite pas aux effets. Il n'y a pas ici d'animation en boucle comme dans les Turbomédias. Alors qu'ils ont aussi de l'animation finie et des effets visuels qui se déroulent une fois nous cliquons, ce n'est pas un élément constant après chaque clic. D'ailleurs, le son des Motion Books comprend les images fixes et les animations sans distinction. Quelle est donc la raison de circonscrire les animations à cette position après le clic ? Pourquoi les animations ne substituent-elles pas les images fixes ? La clé est dans la division de l'oeuvre dans des parties plus petites. Nous divisons les Motions Books de quatre façons différentes, chacune plus petite que la précédente. La première en ordre décroissante est la séquence, qui est une unité de temps et d'espace, comme une séquence cinématographique. Une séquence est composée en même temps d'une ou plusieurs pages et chaque page est divisée en blocs et cases. Un bloc peut comprendre une ou plusieurs cases. Nous l'avons décrit déjà comme l'unité de texte, d'image, et aussi de son dans le cas qui nous occupe, compris entre un clic sur les flèches d'avance et de retour et le clic suivant. La case est en effet égale

à la case de la bande dessinée, chaque dessin ou image délimité par un cadre est un cadre. Le bloc et la case ont une caractéristique commune : tous les deux sont divisés par une ellipse temporelle, même si pour la case elle est aussi spatiale, la gouttière. Selon Scott McCloud, « between the panels – our minds fell in the intervening moments, creating the illusion of time and motion {...} by the mental process called closure »⁸⁷. Cette ellipse, dans laquelle notre esprit récrée le mouvement, est représentée graphiquement par la gouttière, l'espace blanc entre les cases. C'est pourquoi nous faisons une association entre le bloc et l'animation, étant donné qu'après avoir cliqué pour passer au bloc suivant il y a toujours une animation. L'animation est donc la représentation visuelle de l'ellipse entre bloc et bloc, l'élément à dépasser entre une image statique et la suivante. C'est-à-dire, le rapport case-gouttière dans la BD est identique rapport bloc-animation dans les Motion Books. Alors nous avons trouvé une autre stratégie pour permettre la cohabitation d'éléments du temps concret avec le structure du temps indéfini de la BD. Ils contribuent à la structure temporelle, du côté du son, en suggérant la durée des cases et des blocs et, du côté de l'animation, les ellipses entre ces derniers, sans imposer obligatoirement un temps concret. En effet, le son et l'animation ont toujours un temps concret, mais le lecteur a toujours le pouvoir de décision, c'est à lui de suivre ses durées ou continuer la lecture. Même les animations-gouttières ne sont plus une contrainte si leur durée est plus longue que ces trente photogrammes dont Malec parle pour les Turbomédias, du fait que la flèche d'avance permet aussi de passer l'animation plus rapidement afin d'arriver à l'image suivante.

D'un autre côté, en laissant le caractère temporel, nous sommes encore intéressés par la gouttière, précisément par ses caractéristiques physiques et spatiales. Encore dans les Motion Books, nous avons remarqué que les gouttières et les marges sont toujours noires au lieu d'être blanches. Si nous lisons le Motion Book sur un écran d'ordinateur, où normalement la taille de l'oeuvre et la taille de l'écran ne coïncident pas, même s'il y a des Motion Books verticaux et horizontaux, l'espace vide est aussi noir. Magali Boudissa donne une explication à ce phénomène :

*« Ainsi lorsque nous utilisons un traitement de texte à l'écran notre œil est frappé par de la lumière électrique blanche assez violente au travers de surfaces non occupées par le texte : “ce qui est respiration dans la page thypographiée est agression optique à l'écran[...]” . »*⁸⁸

Il est parfaitement raisonnable de penser que l'élection du noir pour les gouttières, les marges et le fond de l'écran est fait par rapport au confort des yeux, pour diminuer la fatigue que

87 Scott McCloud, *L'Art Invisible*, Vertige Graphic, 1999, pp. 94 et 107.

88 Magali Boudissa, *La Bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, thèse de doctorat, Paris VIII Vincennes à Saint-Denis, 2010, p. 52.

cause l'écran en soit. En plus, nous avons observé une autre particularité de la gouttière, dans une œuvre en particulier, par rapport à la représentation de plusieurs espaces d'une façon simultanée. Cette œuvre est *Treatment, Tokio : Episode 1*⁸⁹, dont l'histoire est la réalisation d'une émission de télé-réalité, un spectacle qui retransmet en direct la chasse de délinquants dans les plus grandes villes du monde, exécutés par des mercenaires embauchés par la station de télévision. Pour représenter l'action du mercenaire, du studio de télévision et des spectateurs dans la simultanéité les gouttières ont été éliminées, ainsi que les bords des cases, qui sont irréguliers et transparents. De ce fait, chaque nouvelle case se fond avec la suivante et, à la fin de la page, elles composent une image finale unifiée qui comprend plusieurs espaces où les actions se développent simultanément. Dans la page onze (Fig. 29), par exemple, la première case du premier bloc a un bord inférieur irrégulier et un objet que s'estompe, le comptoir. Dans le deuxième bloc, le comptoir est complété tout au long du bord irrégulier. Le nouveau bord inférieur est aussi irrégulier à gauche. Les premiers phylactères des personnages qui parlent se superposent aux vivas qui cessent petit à petit, donc au prochain bloc les vivas écrits disparaissent quand même. Jusqu'au cinquième bloc, il n'y a pas une nouvelle case qui montre l'extérieur du centre de production de l'émission de télé-réalité. La case est au-dessus de la précédente et elles se fondent à gauche. Le sixième bloc fond cette case avec une nouvelle qui montre l'intérieur du studio de production. Ensuite le prochain bloc rend une nouvelle case, un point de vue différent de l'intérieur, qui se fond avec la case précédente et avec le bord inférieur gauche de la première case. Dans ce dernier point, la forme de la jambe de la serveuse coïncide en forme et proportion avec une machine, de sorte qu'il semble que le personnage dépasse au studio, en liant les deux espaces exactement à la fin des dialogues qui ont lieu. Cette espèce de pont souligne aussi que les deux dialogues sont simultanés dans les deux emplacements. La page finale recueille, avec une image unique, deux espaces, ou trois si on considère l'extérieur du studio comme un autre espace. Ils sont fondus, sans une division rigide, et grâce à sa présentation graduelle nous sommes capables de la comprendre et savoir que l'ensemble est un seul moment.

4. Linéarité, multilinéarité et tressage.

Nous avons déjà parlé de l'Hypercomic comme d'un Webcomic avec une structure narrative multi-linéaire, et nous avons nommé plusieurs exemples d'autres types de BD hypermédiatique qui exploitent aussi cette option narrative. En effet, la nature de l'hypertexte, et par conséquent aussi de l'hypermédia, favorise la création de récits en réseau ou multilinéaires. Cependant, cela ne veut pas dire que toute bande dessinée hypermédiatique présente un récit multilinéaire et que toute BD sur

89 Dave Gibbons, Robbie Morrison, Kinman Chan, *Treatment :Tokio. Episode 1*, [en ligne], Madefire, 2013.
Disponible sur: <http://www.madefire.com/motion-books/treatment-tokyo/> (consulté le 20 juillet 2014).

papier présente un récit linéaire. En fait, la plupart de nos exemples de BD hypermédiatiques ont une narration à parcours unique, et quelques uns mélangent ce parcours unique et la multilinéarité. D'un autre côté, Thierry Groensteen affirme qu'une bande dessinée, au-delà de la lecture purement linéaire, peut être lue aussi comme un réseau, grâce aux liens entre les cases ou des fragment de celles-ci. Il appelle cela le *tressage* :

« *Le tressage est précisément l'opération qui, dès le stade de la création, programme et effectue cette sorte de pontage. Il consiste en une structuration additionnelle et remarquable qui, tenant compte du découpage et de la mise en page, définit des séries à l'intérieur d'une trame séquentielle.* »⁹⁰.

Groensteen souligne-t-il aussi deux types de dialogue : *in praesentia*, quand deux éléments liés apparaissent simultanément dans la même page ou double page ; et *in absentia* ou à distance, quand les éléments liés apparaissent sur différentes pages, donc ils ne sont pas perçus simultanément⁹¹. Toutefois, cette structuration additionnelle n'appartient pas seulement à la BD sur papier mais aussi à la BD hypermédiatique, du fait que la structure en blocs reliés constitue la structure primaire de ces œuvres, comparable à la reliure de l'album de BD. De ce fait, nous pouvons signaler un exemple de tressage *in praesentia* sur l'analyse de *Mono*. Entre la première et la dernière case il y a un rapport champ-contrechamp, qui annonce à la dernière case que la tirade du personnage, commencée à la case un, va être conclue. Dans ce cas nous avons les deux images visibles au même moment, mais face à la possibilité d'avoir trouvé un lien entre images distantes, Groensteen doute de l'existence encore du tressage dans la BD numérique. Une bande dessinée sur papier nous offre toujours la possibilité de retourner à la page appropriée pour vérifier, mais il considère que les images substituées dans une BD numérique disparaissent complètement, et que l'absence d'une structure spatiale rend plus difficile de se rappeler des images. Elles manquent même d'un minimum de structure à l'écran, du fait que sur un écran une image est continuellement substituée par une autre. Cette réflexion semble donc avoir un rapport avec la question de la dite immatérialité de la BD numérique et l'approche phénoménologique de la textualité numérique. En deux mots, ces théories maintiennent que le texte numérique est ontologiquement intangible, situé à une distance indéterminée du lecteur et détaché de l'ordinateur, et qu'il est difficile d'obtenir le même degré d'immersion dans la lecture d'un hypertexte que dans un texte traditionnel⁹². Néanmoins et en premier lieu, tous les exemples que nous avons avancé proposent l'option de retour : les options d'un magnétoscope dans le reproducteur des Digital Motion Comics, l'option du scrolling en haut et en bas dans le scrolling animé, et l'option des flèches de navigation dans les Turbomedia et les Motion Books. Dans ce dernier cas il y a même un menu dépliant avec une

90 Thierry Groensteen, *Système de la Bande Dessinée*, op. cit., p. 173.

91 Thierry Groensteen, *Système de la Bande Dessinée*, op. cit., p. 176.

92 Camelia Grădinaru, « The Text and Its Space(s) : Textual Practices in Digital Culture », op. cit., p. 58.

miniature par page, et aussi numération. Et l'hypercomic *Icarus Needs* montre de plus une structure spatiale claire sur une toile unique. Ainsi nous pouvons toujours revenir sur une image et confirmer le tressage. Deuxièmement, Annamaria Carusi⁹³ affirme que puisque la lecture d'un hypertexte n'est pas forcément fragmentaire, ni la lecture d'un texte imprimé forcément linéaire. Par conséquent, l'immersion dans la lecture d'un texte imprimé n'est pas forcément plus ardue ou moins ardue que celle d'un hypertexte. Finalement, nous faisons allusion à Camelia Grădinaru, qui explique clairement la paradoxe de l'immatérialité ou matérialité du texte :

« The process through which a reader attributes meaning to a text depends not only on the semantic content, but also on the material forms through which a text appears. The unique way in which a text is organised and published influences how it will generate meanings. [...] The concept of materiality, however, must not be reduced to that of physicality. It is rather a consequence of the relationships among cultural, social and technological processes within a society at a given moment in time, [...]. Thus, the division between body and mind, or between textual materiality and immateriality, loses its relevance. Paradoxically, the materiality of the text (be in print or digital) forms the foundation of the reading process, but at the same time, one of the most appealing 'functions' of the text is to allow the reader to escape from the material perception of what he or she is reading. »⁹⁴.

De ce fait, nous justifions aussi l'existence du tressage dans la bande dessinée hypermédiatique. De plus, dans le cas des BD hypermédiatiques sonores comme les Motion Books, nous avons observé que le son joue aussi un rôle dans le tressage. Étant donné que « le dialogue entre les images s'appuie sur la survivance mémorielle des pages déjà tournées. »⁹⁵, la musique peut aider à un moment donné à se souvenir d'une image ou créer un lien musical entre deux instants de la narration. De surcroît, l'aptitude de notre mémoire à retenir une musique est meilleure que pour retenir une image :

« La música, que posee un sistema de notación en el que reducir y atrapar el universo sonoro que la hace más manejable, permite una evocación más intensa y variada que la que nos proporcionan otros sentidos. [...] Tanto para la música como para la poesía poseemos un buen almacén en la memoria, y esto es porque conocemos, de entrada, la sintaxis que las articula. »⁹⁶.

93 Annamaria Carusi, *Textual Practitioners : A Comparison of Hypertext Theory and Phenomenology of Reading*, Arts and Humanities in Higher Education 5.2, 2005, p. 170.

94 Nous traduisons : « Le processus par lequel un lecteur attribue du sens à un texte ne dépend pas seulement du contenu sémantique, mais aussi de la forme matérielle que prend un texte. La manière dont un texte est organisé et publié influence la manière par laquelle il produira du sens. [...] L'idée de la matérialité, toutefois, ne doit pas être réduite à celle de la physicalité. C'est plutôt une conséquence des rapports entre des processus culturels, sociaux et technologiques dans une société et à un moment donné. [...] Paradoxalement, la matérialité du texte (soit imprimé ou numérique) constitue la fondation du procès de lecture, mais au même temps, une des 'fonctions' plus attirantes du texte est permettre au lecteur de échapper à la perception matérielle de ce qu'il ou elle est en train de lire. ». Camelia Grădinaru, « The Text and Its Space(s) : Textual Practices in Digital Culture », op.cit.

95 Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*. Op. cit., p. 34

96 Nous traduisons : « La musique, qui possède un système de notation dans lequel réduire et attraper l'univers sonore que lui fait plus maniable, permet une évocation plus intense et varié que celle que le autres sens nous proportionnent [...]. Soit pour la musique soit pour la poésie nous possédons un bon stockage dans notre mémoire, et la raison est que nous connaissons, d'emblée, la syntaxe que les articule. ». Adrián Carrá, « Imaginación y

Un exemple mondialement connu au cinéma de ce que nous appellerons *tressage sonore*, est un ressource propre au genre du western. Nous l'avons choisi afin de soutenir cette idée, la capacité de stockage de musique de la mémoire. Dans le film *Río Bravo* (1959) de Howard Hawks il y a une mélodie de trompette qui n'arrête pas de sonner. Elle est une composition funéraire mexicaine qui est basée sur le « toque a degüello » ou le coup de clairon pour livrer bataille sans merci. Dans ce film, un « degüello » accompagne les entrées en scène de John Wayne comme signe d'une menace de mort. À partir de l'apparition du « degüello » dans le film, tous les autres films du genre les ont inclus juste avant la mort d'un ou plusieurs personnages. Sergio Leone, le réalisateur de *The Good, the Bad and the Ugly*, était spécialement amateur d'eux. En conséquence, chaque fois que nous sentons une trompette nous savons que les personnages qui sont à l'écran à cet instant vont mourir. Il est donc un cas de tressage même entre films, qui nous fait évoquer toujours l'idée de la mort ainsi que les séquences de « degüellos » que nous avons déjà vues dans d'autres films. Cet exemple sert, en plus à vérifier la préexistence du tressage sonore dans d'autres médias, les BD hypermédiatiques sonores et même entre plusieurs BD hypermédiatiques.

Le Motion Book *Mono*⁹⁷ nous donne un exemple de ce tressage sonore. La dernière case de la page un et la seule case de la page cinq partagent la même musique dramatique, ce qui entraîne un rapport entre elles. En fait, dans la première case le personnage se demande s'il connaissait vraiment Mono et, dans celle de la cinquième page, un sommaire est fait par lui-même avec tous les personnages importants dans la vie de Mono. De ce fait il y a une autre fois un rapport question-réponse entre les deux cases, en mettant en évidence qu'il connaît assez bien la vie de Mono. Les BD hypermédiatiques qui ont ajouté le son ont ainsi gagné un nouvel élément très puissant pour générer le tressage dans la dimension sonore, c'est-à-dire des ponts sonores dans le réseau narratif.

Memoria de los sentidos », journal artistique *Paperback*, numéro 5, Madrid, Janvier 2006. Disponible en ligne : www.paperback.es/articulos/carra/memoria.pdf

97 Ben Wolstenhome, Liam Sharp, *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1*, op. cit.

VI – Définition et classification :

Nous avons exploré les différents types de ce que nous avons appelé bande dessinée hypermédiatique, en analysant des exemples concrets et en déployant ses caractéristiques, afin de trouver une définition qui puisse englober tous. C'est pourquoi nous avons considéré les dénominations et les définitions des auteurs dans un premier moment. Elles ont été utiles pour organiser notre travail et comme point de départ des analyses. Toutefois, adopter cette terminologie – Webcomic, Hypercomic, Motion Comic, Turbomédia et Motion Book – pour établir une classification n'a pas de sens. Nous avons observé, par exemple, que même si les Turbomédia incluent l'animation dans leur définition, il y a des Turbomédias qui n'utilisent que des images fixes. Également, pas juste les Hypercomics développent des récits multilinéaires, mais sa définition est la seule qui spécifie cette stratégie narrative. Étant donné que cette classification entraîne des empiétements entre différentes dénominations, il faut dépasser les termes établis par les auteurs et trouver une façon de classer les œuvres par rapport à ces particularités individuelles.

En simplifiant toutes les questions que nous avons développées précédemment au fil de ces parties, nous pouvons établir trois questions globales qui ont été plus ou moins explorées par tous les types de bande dessinée hypermédiatique : le multimédia, l'interactivité et la structure narrative. Les BD hypermédiatiques sont toujours des œuvres multimédia car elles recourent à une multiplicité de médias comme l'image, le son ou l'animation. Par ailleurs, elles sont interactives par la présence d'éléments interactifs aussi bien pour les fonctions les plus simples, par exemple permettre la lecture, comme pour des fonctions supplémentaires. Pour finir, même si la prédominance de la linéarité est claire, les œuvres multilinéaires ou d'une nature mixte se présentent dans une proportion assez remarquable pour considérer cela comme un facteur indispensable dans notre classification. Nous allons donc créer plusieurs degrés pour chacune de ces caractéristiques, de façon à pouvoir classer chaque œuvre trois fois : une première fois selon son degré multimédia, deuxièmement selon son degré interactif et finalement selon sa structure narrative. Pour ne pas rendre ce système trop complexe, nous allons différencier seulement quatre degrés par caractéristique. Nous commençons par la description des quatre degrés du multimédia :

- Degré 1 : toute BD hypermédiatique qui hybride un minimum de deux médias, comme le texte et l'image. Un exemple est le Turbomédia *Monkey Girl and Dragon Dude*⁹⁸ de Balak et Barth.

98 Balak, Barth, *Monkey Girl And Dragon Dude*, [en ligne], 20 janvier 2011. Disponible sur : <http://www.catsuka.com/turbomedia/monkeygirl/> (consulté le 23 juillet 2014).

- Degré 2 : une hybridation de trois médias, comme le texte, l'image et l'animation. Par exemple *Notre Toyota était fantastique*⁹⁹ de Boulet.
- Degré 3 : une hybridation de quatre médias, comme le texte, l'image, l'animation et le son. Par exemple *Watchmen Motion Comics*¹⁰⁰.
- Degré 4 : une hybridation de cinq médias ou plus, comme une œuvre transmédiatique. Un bon exemple est l'oeuvre *MediaEntity*¹⁰¹ de Émilie et Simon.

D'un autre côté, les quatre degrés que nous établirons pour l'interactivité sont :

- Degré 1 : les éléments interactifs aident seulement à la lecture, comme un scrolling ou le bouton play. Le Webcomic *Notre Toyota était fantastique*¹⁰² nous sert aussi d'exemple.
- Degré 2 : les éléments interactifs, en plus de servir à la lecture, déclenchent des phénomènes, comme des animations, du son, l'apparition ou disparition d'objets ou de phylactères, etc. Par exemple le Turbomédia *Une belle journée de merde*¹⁰³ de Balak ou *Icarus Needs*¹⁰⁴ de David M. Goodbrey.
- Degré 3 : les éléments interactifs déclenchent d'autres éléments interactifs, comme des panels à cliquer, des jeux ou des nouvelles commandes. Le Turbomédia *Brad Pitt au Festiblog 2012* et le Motion Book *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1* sont de bons exemples, avec une petite séquence de jeu de clic et une image mobile à 360° successivement, en plus des flèches de navigation.
- Degré 4 : L'oeuvre contient des éléments interactifs transmédia, comme une œuvre avec un contenu secret qui est seulement accessible si le lecteur trouve un code d'accès dans un autre fragment de la narration disponible dans un autre média. Les nouveaux Turbomédias de *MediaEntity*¹⁰⁵, par exemple, étaient disponibles un jour avant leur publication pour ces lecteurs qui trouvaient un code secret dans les réseaux sociaux. Les lecteurs de *Batman: Arkham Origins*¹⁰⁶ obtiennent aussi de leur lecture des extras pour le jeu vidéo.

Finalement, nous divisons les degrés de la structure narrative de la façon suivante :

- Degré 1 : la narration est linéaire, classique, comme par exemple *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1*¹⁰⁷

99 Boulet, *Notre Toyota était fantastique*, op. cit.

100 Jake S. Hughes, Laurence Gordon, Lloyd Levin, *Watchmen Motion Comic*, op. cit.

101 Émilie Tarascou, Simon Kansara, *MediaEntity*, op. cit.

102 Boulet, *Notre Toyota était fantastique*, op. cit.

103 Balak, *Une belle journée de merde*, op. cit.

104 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, op. cit.

105 Émilie Tarascou, Simon Kansara, *MediaEntity*, op. cit.

106 Adam Beechen, Christian Duce, *Batman : Arkham Origins*, op. cit.

107 Ben Wolstenhome, Liam Sharp, *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1*, op. cit.

- Degré 2 : une hybridation entre une narration linéaire et une narration multilinéaire ou arborescente. Il y a un début et une fin uniques mais le déroulement de l'histoire permet des bifurcations. Un exemple est l'Hypercomic *Icarus Needs*¹⁰⁸.
- Degré 3 : la narration est arborescente, avec un début unique mais plusieurs fins différentes. Un bon exemple est *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*¹⁰⁹, qui a un seul début et quatre fins différentes.
- Degré 4 : la narration est transmédia, donc elle ne se trouve pas en entier dans la BD hypermédiatique, qui contient seulement un fragment. Pour réunir tous les fragments de narration il faut explorer plusieurs œuvres de différents médias qui constituent l'ensemble. Il y a quelques BD hypermédiatiques qui appartiennent à l'univers d'un récit transmédia: *MediaEntity*¹¹⁰ et *Batman : Arkham Origins*¹¹¹.

Nous pouvons simplifier tous ces points sur un tableau pour avoir une idée plus claire de l'ensemble de possibilités :

	Multimédia	Interactivité	Structure narrative
Degré 1	Hybride 2 médias	Élem. Interactifs lecture	Narration Linéaire
Degré 2	Hybride 3 médias	Élem. Interactifs lecture + réaction	Narr. Linéaire + multilinéaire
Degré 3	Hybride 4 médias	Élem. Interactifs lecture + réaction + interaction	Narration multilinéaire
Degré 4	Hybride 5 médias ou +	Élem. Interactifs transmédia	Narration transmédia

Une fois éclaircis ces différents degrés, nous pouvons classifier chaque œuvre individuellement et mettre en évidence le fait que des œuvres appartenant a priori à la même catégorie sont dissemblables entre elles, et plus similaires aux œuvres d'une catégorie différente contrairement à ce que nous pourrions penser au début. Les Turbomédias *Une Belle journée de Merde* et *Brad Pitt au Festiblog 2012* correspondent aux niveaux 2-2-1 et 3-3-3 consécutivement. Cela veut dire que le premier utilise l'image, le texte et l'animation, que ses flèches de navigation lui servent à faciliter la lecture et à déclencher des animations, et que sa narration est linéaire. Pourtant, le deuxième ajoute aussi le jeu à ses médias, additionnant aux flèches de navigation d'autres

108 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, op. cit.

109 Malec, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, op. cit.

110 Émilie Tarascou, Simon Kansara, *MediaEntity*, op. cit.

111 Adam Beechen, Christian Duce, *Batman : Arkham Origins*, op. cit.

éléments interactifs et une narration arborescente ; alors que le Motion Comic *Lost Girl*¹¹² correspond au niveaux 2-2-2. Cela veut dire qu'il mélange trois médias, l'image, le son et l'animation, qu'il ajoute un élément interactif à sa lecture, des mots cliquables en plus de son bouton de play, et qu'il a un parcours multilinéaire mais un début et une fin uniques. Nous pouvons aussi situer ces coordonnées dans un graphique à trois axes, pour considérer l'ensemble de la classification des œuvres auxquelles nous avons fait allusion dans notre recherche. Une représentation de l'ensemble peut de plus faciliter notre reconnaissance des similitudes entre les œuvres (Fig. 30).

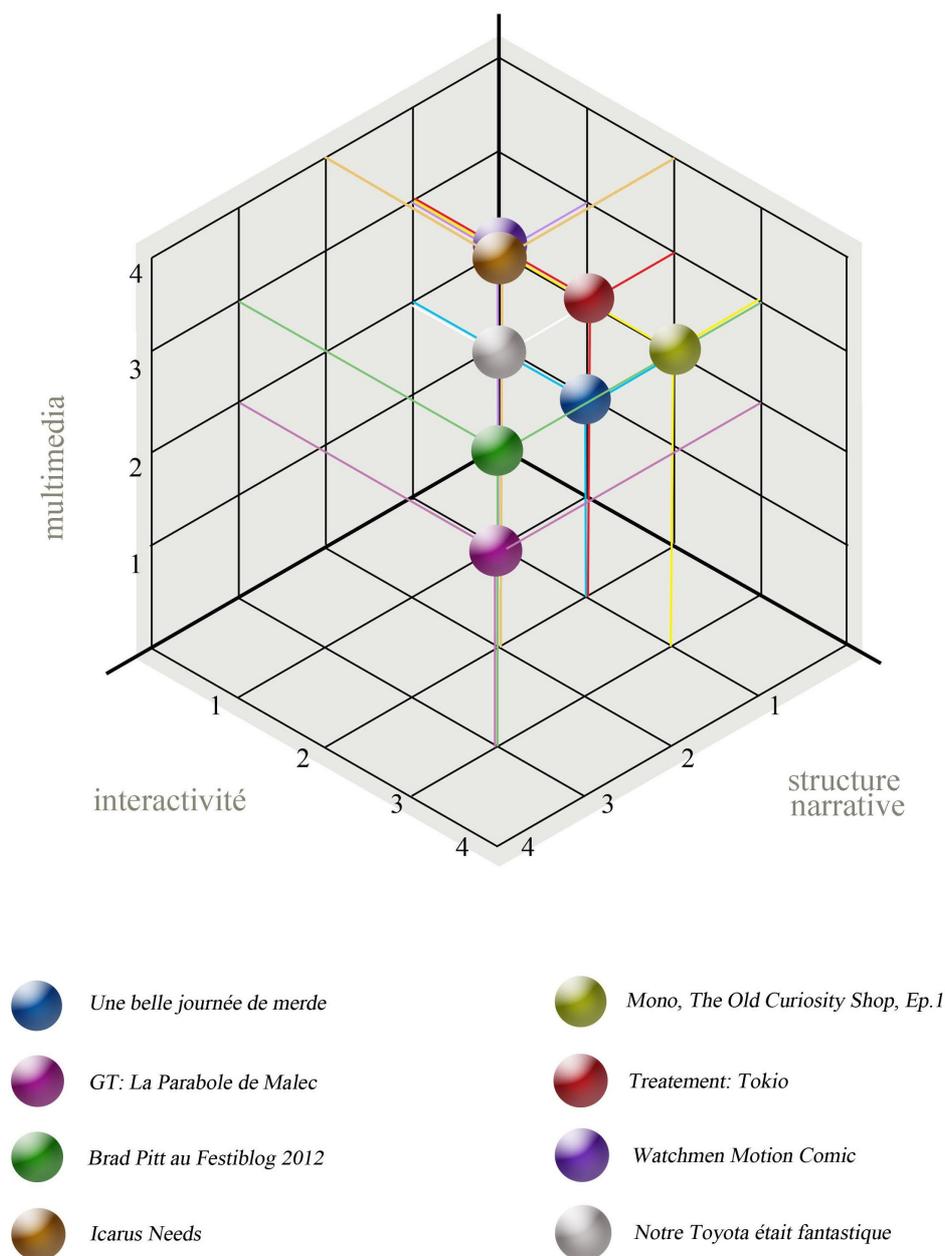


Fig. 30: Graphique de classification

112 Navid Khavari, Tight Walker, Jessie Lam, *Lost Girl Interactive Motion Comics*, op. cit.

Pour conclure, il faudra donner une définition finale à la bande dessinée hypermédiatique, du fait que nous n'avons fait précédemment que préciser le terme à partir d'une autre dénomination. Nous définissons donc la BD hypermédiatique comme une narration sous forme de bande dessinée numérique, multimédia et interactive. De cette façon, nous pouvons affirmer que ce sont des œuvres qui appartiennent au domaine de la bande dessinée mais dont la matérialité est numérique au lieu d'être imprimée. Sous forme numérique, elles ont développé plusieurs combinaisons multimédia, du binôme texte-image de la bande dessinée sur papier aux hybrides de plusieurs médias. Elles se servent aussi de l'interactivité à une plus ou moins grande échelle et peuvent développer des narrations linéaires classiques à narrations transmédia. Nous ne favorisons donc aucun type d'œuvre à l'instar d'un autre, sans chercher à établir la supériorité d'un hybride ou d'une forme narrative en particulier, sans établir un standard unique, en valorisant la richesse et la diversité de toutes les expérimentations.

Conclusion

La recherche que nous avons effectuée pendant cette année nous a mis sur différents parcours, en confirmant une partie de nos intuitions initiales et en invalidant d'autres. Cependant, plusieurs questions sont apparues au long de ce travail, en confirmant que l'effort posé sur ce mémoire n'est que le point de départ d'une recherche encore plus large et qui puisse aussi ouvrir plusieurs possibilités.

Comme nous l'avons présenté, La bande dessinée hypermédiatique constitue une variété d'oeuvres de bande dessinée numérique qui partagent un intérêt pour le développement du multimédia, de l'interactivité, et de la structure narrative. Pour classifier ce type d'oeuvres nous avons établi une échelle de degrés pour chacune de ces caractéristiques, en mettant en évidence l'intérêt de l'auteur dans l'expérimentation d'un domaine ou d'un autre. Cette classification nous semble plus pertinente pour compléter notre définition, du fait que les dénominations établies par les auteurs ne tiennent pas en compte, dans la plupart des cas, les autres manifestations similaires. Cette attribution d'un nom propre est plus orientée à différencier une interface de lecture d'une autre. En plus, dans quelques cas, si une définition accompagne ce nom propre, c'est pour remarquer les différences de ce type d'oeuvres par rapport au reste, en construisant une barrière entre elles au lieu de considérer ses points communs. Depuis notre point de vue, nos analyses ont dévoilé que ces différences partent, en fait, des différentes résolutions d'une même question. L'inclusion, par exemple, du son dans les Motion Comics et sa résolution du problème de la combinaison de la temporalité concrète du son et celle abstraite de la bande dessinée n'était pas satisfaisante, de sorte que le reste des BD hypermédiatiques renonçaient à l'hybridation du son et de la bande dessinée, en incluant le son rarement et toujours comme une bande sonore qui accompagne la lecture, sans synchronisation. Jusqu'à l'apparition des Motion Books cette question n'était pas reprise, en réussissant à introduire du son synchronisé du même qu'à conserver le temps de lecture de la bande dessinée. De la même façon l'hybridation avec l'animation a généré diverses solutions dans les différents types d'oeuvres, quoique pour quelques auteurs les effets de son et d'animation ne sont pas assez importants face au développement d'autres sujets, comme la narration multilinéaire.

Or, nous sommes conscients qu'une grande partie des œuvres plus récentes n'ont pas pu être incluses dans ce travail en raison du besoin d'une recherche plus étendue. Ces sont les oeuvres pensées pour leur lecture sur les plate-formes mobiles, c'est-à-dire, les tablettes et les smartphones. La lecture de quelques unes des ces œuvres nous a amené à la réflexion. L'oeuvre *Touch Sensitive*

de Chris Ware, par exemple, suggère plusieurs questions par rapport à la nature tactile de l'écran des tablettes et à la conservation des œuvres numériques : Dans quel sens le rapport du lecteur avec une tablette change du rapport d'un lecteur avec un ordinateur ? Cela affecte-t-il le rapport du lecteur avec l'œuvre ? Les qualités haptiques de ces nouveaux dispositifs équivalent à celles du livre ou sont elles complètement différentes ? Les possibilités interactives se multiplient-elles ? Une histoire comme cela qui parle des relations humaines, de l'affection et du contact physique a-t-elle plus de sens sur un écran tactile ou sur papier ? Qu'est ce qui a changé dans l'adaptation sur papier de cette histoire par rapport à l'originale ? L'adaptation sur papier est-elle la raison pour laquelle la version numérique n'a plus été actualisée et a été finalement supprimée de l'application pour iPad ? Toutes ces questions pourraient constituer le point de départ d'une suite de notre recherche dans la deuxième année du master, en permettant de comparer les bandes dessinées hypermédias pour ordinateur avec celles destinées à la lecture sur plate-formes mobiles.

D'un autre côté, nous sommes aussi immergés dans l'élaboration d'un scénario de bande dessinée avec une structure narrative rhizomatique. Il s'agit d'un assemblage d'anecdotes, de faits historiques et de légendes de La Manche, concentrés dans une fiction qui raconte la vie d'un village de La Mancha et de ses habitants dans l'après-guerre. La bande dessinée hypermédias semble un média convenable pour la production d'un récit comme tel, donc une deuxième possibilité est de continuer la recherche de façon complémentaire à la réalisation de cette BD hypermédias. Cela permettrait d'approfondir à partir de la recherche et de l'expérimentation pratique les possibilités de la narration-rhizome et les enjeux techniques qu'entraîne son élaboration. En plus, il faudra considérer l'adoption d'une des combinaisons de médias que nous connaissons ou gérer une hybridation propre, plus appropriée à la narration et à l'histoire.

Finalement, nous voudrions exprimer notre conviction par rapport au brillant avenir de la bande dessinée hypermédias. À partir de notre recherche, des conférences et des conversations avec les auteurs, nous avons pu observer un grand enthousiasme et une soif de continuer les expérimentations, qui sont menées à bien avec ardeur. Aussi bien les auteurs d'œuvres mainstream comme les auteurs d'œuvres indépendantes prévoient une continuité du développement technique et une augmentation des lecteurs. Les équipes de production des Motion Books et d'autres types de BD hypermédias ont développé des outils spécifiques de création, même rendus gratuitement aux fans. En plus, le nouveau profil du lecteur s'ajuste plus à celui des nouvelles générations de lecteurs, qui sont aussi joueurs et spectateurs, de sorte que les expériences hybrides attirent leur attention. Nous espérons qu'en conséquence d'une hausse de la popularité, ces œuvres seront chaque

fois plus présentes dans les festivals et les concours de bande dessinée, en s'installant naturellement dans l'univers de la bande dessinée.

Bibliographie

Ouvrages

- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, *Film Art : An Introduction*, neuvième édition internationale, Mc Graw Hill, New York, 2010.
- BORGES, Jorge Luis, *Ficciones*, Alianza Emecé, Madrid, 1971.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Capitalisme et Schizophrénie - Mille Plateaux*, Ed. De Minuit, Paris, 1980.
- GROENSTEEN, Thierry, *Bande dessinée et narration*, système de la bande dessinée 2, Puff, 2011.
- GROENSTEEN, Thierry, *Système de la Bande Dessinée*, Puf, 1999.
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, NYU Press, Revised edition, September 1, 2008.
- McCLOUD, Scott, *L'Art Invisible*, Vertige Graphic, 1999.
- McCLOUD, Scott, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000.
- ODIN, Roger, *De la Fiction*, collection Arts et Cinéma, DeBoeck Université, Bruxelles, 2000.

Articles

- Bande dessinée en ligne*, Wikipedia, [en ligne]. Disponible sur : http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessinée_en_ligne (consulté le 15 juillet 2014).
- BAUDRY, Julien, « Bande dessinée numérique et standard », [en ligne], *du'9*, mai 2012. Disponible sur : <http://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-numerique-et-standard/> (consulté le 14 novembre 2013).
- BAUDRY, Julien, « Esprit BD/ Art of sequence : l'évolution esthétique de la bande dessinée numérique », [en ligne], 24 janvier 2012. Disponible sur : <http://www.phylacterium.fr/?p=1683> (consulté le 24 juillet 2014).
- BAUDRY, Julien, « Histoire de la bande dessinée numérique française », [en ligne], *Neuvième Art 2.0*, avril-juin 2012. Disponible sur : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?rubrique72> (consulté le 13 novembre 2013).
- CARRÁ, Adrián, « Imaginación y Memoria de los sentidos », *Paperback*, n° 5, Madrid, Janvier 2006, pp. XXX. Disponible en ligne : www.paperback.es/articulos/carra/memoria.pdf
- CARUSI, Annamaria, « Textual Practitioners : A Comparison of Hypertext Theory and Phenomenology of Reading », *Arts and Humanities in Higher Education*, vol. 5, n° 2, 2006.
- DJAOUTI, Damien, ÁLVAREZ, et al., « Morphologie des jeux vidéos », actes du colloque "Hypertextes, Hypermédias (H2PTM 2007)", Hermès Science Publications, Lavoisier 978-2-7462-1891-8, p. 277-287, octobre 2007. Disponible en ligne sur : <http://archive.omnsh.org/spip.php?article135> (consulté le 26 août 2014).
- DUBÉ, Sandra, BROUSEAU, Simon, « Adaptation transmédiatique » [en ligne], *Dossier thématique, NT2*, juillet 2008. Disponible sur : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/adaptation-transmediatique> (consulté le 27 août 2014).
- FALGAS, Julien, « Raconter à l'ère numérique (1/4) le récit d'abord », [en ligne], *Comicalités*, 26 avril 2012. Disponible sur : <http://julien.falgas.fr/post/2012/04/26/Raconter-a-l-ere-numerique-1/5-le-recit-d-abord> (consulté le 31 juillet 2014).

- FALGAS, Julien, « Raconter à l'ère numérique (2/4) un contexte de convergence », [en ligne], *Comicalités*, 14 mai 2012. Disponible sur : <http://julien.falgas.fr/post/2012/05/14/Raconter-a-l-ere-numerique-2/5-un-contexte-de-convergence> (consulté le 31 juillet 2014).
- FALGAS, Julien, « Raconter à l'ère numérique (3/4) de la question des usages au cas de la bande dessinée », [en ligne], *Comicalités*, 21 juin 2012. Disponible sur : <http://julien.falgas.fr/post/2012/06/18/Raconter-a-l-ere-numerique-3/4-%3A-de-la-question-des-usages-au-cas-de-la-bande-dessinee> (consulté le 31 juillet 2014).
- FALGAS, Julien, « Raconter à l'ère numérique (4/4) limites des approches théoriques de la BD numérique », [en ligne], *Comicalités*, 2 juillet 2012. Disponible sur : <http://julien.falgas.fr/post/2012/07/02/Raconter-a-l-ere-numerique-4/4-%3A-limites-des-approches-theoriques-de-la-BD-numerique> (consulté le 31 juillet 2014).
- FALGAS, Julien, « Thierry Groensteen, Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2 », [en ligne], *Questions de Communication*, 1 décembre 2014. Disponible sur : <http://questionsdecommunication.revue.org/6975> (consulté le 15 juillet 2014).
- GARRITY, Shaenon, « Award!Award!Award! », [en ligne], *The Comics Journal*, 16 mai 2014. Disponible sur : <http://www.tcj.com/award-award-award/> (consulté le 16 juillet 2014).
- GAUDETTE, Gabriel, « Webcomics. Accessibilité, inventivité et réseautage », [en ligne]. NT2, dossier thématique, juillet 2008. Disponible sur : <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/webcomics> (consulté le 9 juillet 2014).
- JENKINS, Henry, « Transmedia Storytelling 101 », [en ligne], 22 mars 2007. Disponible sur : http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (consulté le 22 juillet 2014).
- Jeu Video* [en ligne], Fiche Termonologique, Office Québécois de la Langue Française, 2010. Disponible sur : http://www.granddictionnaire.com/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=8355614 (consulté le 26 août 2014).
- RAGEUL, Anthony, « Pour une bande dessinée interactive », [en ligne] *du'9*, février 2010. Disponible sur : <http://www.du9.org/dossier/pour-une-bande-dessinee/> (consulté le 7 avril 21014).
- ROUND, Julia, « Interview with Henry Jenkins », *Studies in Comics*, vol. 3, n°2, 2012, pp.191-202.
- SCHOONMAKER, Kara, « Hypermédia » [en ligne], Glossaire de termes, The University of Chicago, 2007. Disponible sur : <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/hypermedia.htm> (consulté le 27 août 2014).
- What is a motion comic?*, [en ligne]. Disponible sur : <http://digitalmotioncomics.com/content/what-motion-comic> (consulté le 3 juin 2014).
- YUN, Bokyoung, « La bande dessinée numérique française et le webtoon coréen : deux modalités de la lecture sur écran », [en ligne], *Neuvième Art 2.0*, mars 2013. Disponible sur : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article579> (consulté le 7 avril 2014).

Contributions à un ouvrage collectif

- CABOCHE, Elsa, « Narration numérique en images : modes d'expression, spécificités, expérimentations », *L'Engendrement des images en bande dessinée*, dirigé par Henri Garric, Presses universitaires François-Rabelais, Tours, 2013, pp. XX.
- CLÉMENT, Jean, « Hypertexte et complexité », dans Régine Robin, Pierre Nepveu (dir.), *Études Françaises*, vol. 36, n° 2, Les Presses de l'Université de Montréal, 2000, pp. XXX

GRĂDINARU, Camelia, « The Text and Its Space(s) : Textual Practices in Digital Culture », dans Nathalie Collé-Bak, Monica Latham et David Ten Eyck (dir.), *Book Practices & Textual Itineraries, Textual Practices in the Digital Age*, vol. 2, col. Regards Croisés sur le monde anglophone, PUN Éditions Universitaires de Lorraine, Nancy, 2012, pp. XXX.

Webographie

GOODBREY, David Merlin, « Hypercomics », [en ligne], *E-Merl*, (s.d.). Disponible sur : <http://e-merl.com/hypercomics> (consulté le 9 juillet 2014).

BEYRAND, Alain, « Les débuts de la bande dessinée », [en ligne] (s.d.). *Pressibus*, disponible sur : <http://www.pressibus.org/bd/debuts/indexfr.html> (consulté le 8 juillet 2014).

« Turbomédia, what is it ? », [en ligne], *Catsuka*, 2009. Disponible sur : <http://www.catsuka.com/turbomedia/index.php?page=intro> (consulté le 25 juillet 2014).

Actes de colloque

(Im)matérialité de la Bande dessinée, Journée d'études organisée par les étudiantes du Master BD de l'EESI, Auditorium du Musée de la Bande Dessinée, Angoulême, 31 mai 2013, DVD.

Madefire and Dave Gibbons: Meet the Developer, [en ligne]. ComicCon San Diego, 25 octobre 2012. Disponible sur iTunes : <https://itunes.apple.com/es/podcast/madefire-dave-gibbons-meet/id573703222> (consulté le 8 juillet 2014).

Entretiens

SDCC 2013: FBC Interviews Dave Gibbons ('Watchmen') & Liam Sharp (Madefire), entretien de Barbara Dillons, [en ligne], 26 juillet 2013. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=Oq1QXBAMWS4> (consulté le 19 juillet 2014).

Thèses et mémoires

STREIFF, Laurène, *Et la bande Dessinée rencontra l'ordinateur – enjeux des oeuvres numériques de bande dessinée sur la création artistique*, mémoire de Master sous la direction de Pierre-Louis Suet, Département Communication Maîtrise des Sciences et des Techniques de Communication « Concepteur Multimédias », Avignon, 2001.

RAGEUL, Anthony, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire*, mémoire de Master sous la direction de Joël Larent, Arts et Technologies Numériques, Université Rennes 2 Haute-Bretagne, 2008-2009.

GUILET, Anaïs, *Pour une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire*, Thèse de doctorat sous la direction de Denis Mellier et Bertrand Gervais : Université de Poitiers et Université de Québec à Montréal, 2013.

BOUDISSA, Magali, *La Bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat sous la direction de Daniel Danétis, Paris VIII Vincennes à Saint-Denis, 2010.

BD hypermédiatiques

- BALAK, *About digital comics*, [en ligne]. Disponible depuis le 5 février 2009 sur: <http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969> (consulté le 3 juin 2014).
- BALAK, *Une belle journée de merde*, [en ligne]. Disponible depuis le 22 Février 2011 sur : <http://boubize.blogspot.fr/2011/02/une-belle-journee-de-merde.html?zx=80193407a603fea> (consulté le 4 juin 2014).
- BALAK, BARTH, *Monkey Girl And Dragon Dude*, [en ligne], 20 janvier 2011. Disponible sur : <http://www.catsuka.com/turbomedia/monkeygirl/> (consulté le 23 juillet 2014).
- BEECHEN, Adam, DUCE, Christian, *Batman : Arkham Origins*, [en ligne]. DC Comics et Madefire, 2013. Disponible sur : <http://www.madefire.com/motion-books/batman-arkham-origins/> (consulté le 23 juin 2014).
- BERGERON, Jean-François, CÔTÉ, André-Philippe, *L'oreille coupée*, [en ligne]. Studio Virtuel Concept. Inc., 2000. Disponible sur: <http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html> (consulté le 3 juin 2014).
- BOULET, *Notre Toyota était fantastique*, [en ligne]. Disponible depuis le 8 octobre 2013 sur: <http://www.bouletcorp.com/blog/2013/10/08/notre-toyota-etait-fantastique/> (consulté le 20 juin 2014).
- DE SEVE, Mike, *CIA : Operation Ajax*, Cognito Comics, 20 décembre 2011. Disponible gratuitement sur iTunes.
- GIBBONS, Dave, MORRISON, Robbie, CHAN, Kinman, *Treatment :Tokio. Episode 1*, [en ligne], Madefire, 2013. Disponible sur: <http://www.madefire.com/motion-books/treatment-tokyo/> (consulté le 20 juillet 2014).
- GOODBREY, David Merlin, *Icarus Needs*, [en ligne], 10 juillet 2013. Disponible sur : <http://www.kongregate.com/games/Stillmerlin/icarus-needs> (consulté le 8 juillet 2014).
- HUGHES, Jake S., GORDON, Laurence, LEVIN, Lloyd, *Watchmen Motion Comics*, DVD de 12 chapitres, Warner Bros. Entertainment Inc., 2008.
- KHAVARI, Navid, WALKER, Tight, LAM, Jessie, *Lost Girl Interactive Motion Comics*, 6 chapitres, Bedlam Games Inc., 2010, [en ligne]. Disponibles sur: (consulté le 15 mai 2014).
- KIRKMAT, Robert, MOORE, Tony, *The Walking Dead Motion Comic*, AMC et Juice Films, 2010. Il n'est plus disponible sur le site de AMC mais sur : http://www.dailymotion.com/video/xes4ya_the-walking-dead-animated-motion-co_shortfilms (consulté le 25 juillet 2014).
- LUSSAN, Edouard, *Opération Teddy Bear*, directeur artistique : Jacques Simian, bande dessinée interactive et logiciel ludo- éducatif sur support CD-rom, Index+/Flammarion, 996.
- MALEC, *Brad Pitt au Festiblog 2012*, [en ligne], 20 septembre 2012. Disponible sur : <http://leblogamalec.blogspot.fr/2012/09/brad-pitt-au-festiblog-2012.html> (consulté le 8 juillet 2014).
- MALEC, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, [en ligne]. 2004, disponible sur : <http://lesiteamalec.com/Turbomedia/episode4.htm> (consulté le 5 juin 2004).
- TARASCOU, Émilie, KANSARA, Simon, *MediaEntity*, [en ligne], 2013. Disponible sur : <http://www.mediaentity.net> (consulté le 22 juillet 2014).
- WOLSTENHOME, Ben, SHARP, Liam, *Mono, the Old Curiosity Shop. Ep. 1*, [en ligne], Madefire, 2013. Disponible sur : <http://www.madefire.com/motion-books/mono-the-old-curiosity-shop/>

(consulté le 18 juillet 2014).

Bandes dessinées

MOORE, Allan, GIBBONS, Dave, HIGGINS, John, *Watchmen*, 12 volumes, DC Comics, 1986-1987.

Jeux video

Dead Reckoning Adventure Game, [en ligne], American Movie Classics LLC, 8 février 2012.
Disponible sur : <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead/dead-reckoning> (consulté le 15 juillet 2014).