

**Margarita Molina Fernández**

Ecole Européenne Supérieure de l'Image  
Université de Poitiers UFR Lettres et Langues  
Master 2 Texte-image : Bande Dessinée

**La BD hypermédiatique comme forme de prédilection pour le développement  
des récits non-linéaires.**

Sous la direction de  
Denis Mellier  
Thierry Smolderen



Angoulême 2015



*À mon grand père Inocente.  
Maintenant je n'ai plus d'excuse pour ne pas te rendre visite.*



## Remerciements

Je tiens à remercier premièrement mes directeurs de mémoire, Denis Mellier et Thierry Smolderen, pour leur guidance pendant ce deuxième année de recherche. Leurs conseils et leurs observations ont rendu possible l'aboutissement de ce travail.

Ensuite, je voudrais adresser ma gratitude à Aurélie Magar, pour ses relectures et corrections.

Merci à Arnaud Bertuzzi pour m'avoir aidé avec la reformulation de ces phrases incompréhensibles que j'ai l'habitude de rédiger, pour m'avoir aidé aussi avec la bibliographie et pour avoir partagé son avis pendant la production des Turbomédias. Mais aussi pour s'occuper de moi pendant les jours interminables de travail, pour m'avoir enlevé le poids des devoirs quotidiens et pour partager avec moi les repas. Et spécialement pour être là pendant les journées de maladie et les moments difficiles. J'espère que nous rigolerons encore beaucoup ensemble.

Je désire aussi remercier l'équipe de techniciens de la salle informatique, Stéphane Ledoux et Audrey Barbotin, pour leur application et à Daniel Villeneuve et Mohamed Bouazza (Dani et Momo) pour me faire esquisser un sourire pendant les dures journées de travail.

Finalement, je remercie mes parents, mon frère, mes grands-parents et le reste de ma famille, pour se préoccuper pour moi et m'encourager encore à suivre mes rêves.



## **Notice pour la lecture**

Étant donnée les caractéristiques multimédia et interactives des œuvres analysés dans ce travail de recherche, nous avons produit des annexes en ligne. Pour la faciliter au lecteur la suite des analyses des œuvres numériques nous recommandons la lecture accompagnée d'un outil numérique avec accès à Internet, comme un ordinateur ou une tablette. Vous trouverez les instructions pour avoir accès à ces annexes dans la section Annexes (page 93).

D'ailleurs, avec l'intention de stimuler une lecture non-linéaire de cette recherche, nous avons inclus des notes en pied de page qui renvoient à d'autres sections du texte, soit aux contenus à venir soit aux contenus précédents. Le choix d'une lecture linéaire ou non-linéaire reste donc dans les mains du lecteur.



# Sommaire

Introduction.....	11
I – Qu'est-ce que un récit non linéaire ?.....	17
1. Un récit.....	17
2. ... non-linéaire.....	18
3. Types de structures non-linéaires.....	19
4. Lecteur et auteur.....	22
II – La technicité du médium : l'évolution de l'écriture et les supports du texte.....	25
1. L'émancipation de la linéarité du livre.....	25
1.1. Le cas de la Bande Dessinée.....	28
2. Le choix de l'objet : Touch Sensitive vs. Building Stories.....	34
3. Une bande dessinée dont vous êtes le héros.....	40
III – La technicité du média : L'hybridation et l'évolution de la bande dessinée hypermédiatique .	49
1. Zones hybrides et exigences narratives.....	49
1.1. Est-ce une bande dessinée, un film ou un jeu vidéo ? .....	54
2. La rencontre d'un récit avec deux médias : Meanwhile.....	55
2.1. Une analyse comparative.....	55
2.2. La médiagénie.....	63
3. Expérimenter la transmédiagénie d'un récit: une remédiation de Pantoum for Hiram.....	67
3.1. Pantoum for Hiram, de la bande dessinée au Turbomédia.....	69
3.2. Pantoum for Hiram, le Turbomédia non-linéaire.....	74
Conclusion.....	81
Bibliographie.....	87
Annexes.....	93
Annexe III.....	94
Annexe IV.....	100



## Introduction

La bande dessinée dans l'univers numérique a dépassé les frontières de son format original. Dans notre mémoire de première année de master, *La Bande Dessinée Hypermédiatique : dessiner les contours d'une pratique numérique de la bande dessinée*<sup>1</sup>, nous avons exploré les différents types de ce que nous avons appelé bande dessinée hypermédiatique, afin de trouver une définition qui puisse englober toutes les différentes manifestations de bande dessinée disponibles à présent pour supports numériques. En considérant l'absence d'une volonté d'unité dans les dénominations données par les auteurs, en sachant qu'ils baptisent différemment chaque nouvelle manifestation sous avec l'intention de la distinguer du reste des œuvres existantes, nous avons dépassé la classification établie par les auteurs. Nous avons trouvé une façon de classer les œuvres par rapport à leurs particularités individuelles, en analysant des exemples concrets et en déployant leurs caractéristiques. Nous avons établi trois questions globales qui ont été plus au moins explorées par tous les types de bande dessinée hypermédiatique : le multimédia, l'interactivité et la structure narrative. Les bande dessinées 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 grâce à la présence d'éléments interactifs, aussi bien pour les fonctions les plus simples — par exemple le déroulement de 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 suffisamment remarquable pour considérer cela comme un facteur indispensable dans notre classification. D'entre les œuvres traitées nous avons trouvé des Motion Comics et des Turbomédias avec des boutons interactifs qui permettent de prendre différentes bifurcations tout au long du récit, les Hypercomics se servent du concept de la « toile infinie »<sup>2</sup> de Scott McCloud pour créer des récits multilinéaires que l'on explore grâce à une interface interactive, et le Motion Book *Batman : Arkham Origins*<sup>3</sup> permet de choisir entre plusieurs cases pour arriver à plusieurs finals.

Cette dernière propriété des bande dessinées hypermédiatiques, la structure narrative, et concrètement les œuvres qui développaient des structures narratives non-linéaires, ont attiré notre attention. Depuis l'enfance le même intérêt nous a envahi en lisant des livres *dont vous êtes le héros*

---

1 Margarita Molina Fernández, *La Bande Dessinée Hypermédiatique : dessiner les contours d'une pratique numérique de la bande dessinée*, mémoire de première année de master, dirigée par Anaïs Guilet et Thierry Smolderen, Ecole Européenne Supérieure de l'Image et Université de Poitiers UFR Lettres et Langues, Angoulême, 2014. Disponible sur : [http://neuviemart.citebd.org/IMG/pdf/BDH\\_version\\_final\\_corregida.pdf](http://neuviemart.citebd.org/IMG/pdf/BDH_version_final_corregida.pdf) (consulté le lundi 8 juin 2015).

2 cf. III-1. Zones hybrides et exigences narratives, p. 53.

3 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).

ou en jouant aux fictions interactives comme les jeux vidéo du type aventure graphique. Plus tard cet intérêt est réapparu en lisant des œuvres littéraires expérimentales comme *Marelle*<sup>4</sup>, de Julio Cortázar. Avec ces références, la découverte des bandes dessinées hypermédiatiques nous a amenée à réfléchir à propos des similitudes et des différences que pourraient présenter les multiples incarnations médiatiques d'un récit non-linéaire. Par exemple, en comparant les aventures graphiques avec les livres *dont vous êtes le héros*, il nous semblait trouver une analogie entre la métaphore de Barthes dans *Le plaisir du texte*<sup>5</sup>, qui compare le texte à un corps féminin séduisant, et la possibilité ou l'impossibilité de « tricher » pour découvrir la fin du récit dans ces deux médias. Le texte suscite le plaisir des lecteurs, en se dévoilant petit à petit, de la même façon que le ferait une femme en se déshabillant graduellement devant les yeux d'un homme, en augmentant ou accumulant le plaisir jusqu'à atteindre son apogée : la vue du sexe nu ou la fin ou la résolution d'un récit. Néanmoins, un lecteur précipité pourrait essayer de déshabiller la femme précipitamment pour arriver vite à la voir entièrement nue, c'est-à-dire, il pourrait passer à côté de certains passages du texte pour arriver rapidement à la fin. Dans un livre *dont vous êtes le héros* le lecteur pourrait passer les pages rapidement, comme nous venons d'expliquer, pour arriver à la fin ou à la résolution de l'énigme que renferme le récit. Par contre, la programmation d'une aventure graphique ne permet pas d'arriver à la résolution sans avoir parcouru avant cela tout le reste du jeu. Quelques supports ou médias semblent avoir des difficultés pour incarner un récit non-linéaire, tandis que d'autres supports, médias ou les deux montrent un confort ou une concordance plus étroite avec leur récit. En tant qu'étudiantes de la bande dessinée et plus concrètement de la bande dessinée hypermédiatique nous sommes arrivées à la question suivante : la bande dessinée hypermédiatique pourrait-elle constituer une forme plus pertinente ou favorable que la bande dessinée papier au développement des récits non-linéaires ? Cette question constituera l'axe principal de notre recherche, laquelle nous allons développer depuis une logique historique, analytique et expérimentale.

Historiquement, nous sommes intéressées par l'évolution des supports et du média par rapport toujours au développement des récits non-linéaires. Nous explorerons l'évolution des supports aussi bien dans la littérature que dans la bande dessinée, du fait que tous les deux trouvent dans le papier ou le codex leur support traditionnel et historiquement plus courant jusqu'à l'avènement du numérique, et surtout à la popularisation d'Internet. Ensuite, pour l'étude de l'évolution du média nous nous concentrerons uniquement sur la bande dessinée. Toujours par

---

4 Julio Cortázar, *Marelle*, collection L'imaginaire, n°51, Paris, Gallimard, 1979.

5 Roland Barthes, *Le plaisir du texte: précédé de Variations sur l'écriture*, Paris, Éditions du Seuil, 2000.

rapport au récit non-linéaire, nous essayerons de confirmer, d'un côté, l'existence d'une volonté de transformation ou directement de détachement des supports classiques (le codex ou l'album de bande dessinée) et, d'un autre côté, l'évolution du média de la bande dessinée papier et hypermédiatique pour s'adapter aux exigences de ces récits en particulier. À partir de là nous voulons illustrer le fait qu'il existe un rapport entre l'évolution de la narration et l'évolution technique des médias et des supports. D'autres auteurs, comme Jean Clément, ont déjà exploré ce rapport dans le cadre des recherches autour de l'hypertexte, en prévoyant même la continuation de ladite évolution vers une structure plus rhizomatique, comme elle a été décrite par Deleuze et Guattari dans *Mille plateaux*<sup>6</sup>. Cette théorie du rhizome s'oppose à toute la tradition arborescente du livre, qui fait de l'arbre le modèle du monde et du texte qui est censé le représenter. Le rhizome possède au contraire des formes multiples qu'on ne peut pas réduire à la racine et à l'arbre, il oppose à la verticalité et à la visibilité des branches des ramifications invisibles et souterraines qui produisent en surface des structures horizontales qui s'étendent dans toutes les directions. Il existe une série de principes qui organisent les devenirs du rhizome : les principes de connexion et d'hétérogénéité en vertu desquels « n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être »<sup>7</sup> ; le principe de multiplicité ; et le principe de rupture assignifiante, par lequel un rhizome peut être brisé en un endroit quelconque pour reprendre suivant d'autres lignes et d'autres directions. Cela semble tout à fait cohérent avec la description de l'hypertexte donnée par Jean Clément<sup>8</sup>. Néanmoins, il y a encore une grande prédominance de récits linéaires dans la bande dessinée hypermédiatique et la majorité des exemples non-linéaires que nous avons trouvés conservent encore une structure arborescente. C'est pourquoi nous ne développerons plus l'idée du rhizome dans ce travail, mais sans l'oublier pour autant dans d'autres recherches futures.

Ensuite, avec l'analyse d'œuvres et de genres particuliers nous essayerons de trouver les avantages ou désavantages de l'incarnation des récits non-linéaires, en attendant de trouver dans le support numérique et dans la bande dessinée hypermédiatique des réponses aux possibles manques ou difficultés du livre et de la bande dessinée papier pour accueillir des récits non-linéaires, de même que des apports exclusifs des nouveaux supports numériques portables (comme les tablettes et les smartphones), et des apports expressifs suite à l'hybridation médiatique (jeu vidéo, animation). Nous avons choisi pour ces analyses comparatives plusieurs œuvres relevant du genre de la bande dessinée *dont vous êtes le héros*, lequel a été transposé rapidement à la bande dessinée

---

6 Gilles Deleuze, Félix Guattari, *Capitalisme et Schizophrénie - Mille Plateaux*, Ed. De Minuit, Paris, 1980.

7 Ibid, p. 9-10.

8 cf. II-1. L'émancipation de la linéarité du livre, p. 28.

hypermédiatique par sa condition d'hybride, entre la bande dessinée et le jeu de rôle, puisque la coexistence de plusieurs médias dans l'environnement numérique et l'Internet favorise et accueille une multiplicité d'hybridations. En plus, deux œuvres présentées en particulier sont spécialement appropriées à une analyse comparative : *Touch Sensitive*<sup>9</sup> de Chris Ware et *Meanwhile*<sup>10</sup> de Jason Shiga. La première est une bande dessinée hypermédiatique qui contient un récit qui fera partie plus tard de l'œuvre *Building Stories*<sup>11</sup>, une bande dessinée papier non-linéaire. Nous analyserons les différences entre la première version numérique et la deuxième sur papier et les rapports des deux avec le reste du récit de *Building Stories*. La deuxième correspond à deux œuvres homonymes, une bande dessinée papier et une bande dessinée hypermédiatique, toutes les deux non-linéaires. Nous disposons aussi de l'information à propos de l'avant-texte duquel l'auteur s'est servi pour produire les œuvres finales. L'étude de cet avant-texte nous sera utile pour déterminer la version qui présente une médiagénie<sup>12</sup> plus forte, c'est-à-dire, le média qui convient le plus au récit.

Finalement, nous envisageons une partie expérimentale qui prétend à l'élaboration d'une remédiation<sup>13</sup> d'un récit linéaire de bande dessinée papier à un récit non-linéaire de bande dessinée hypermédiatique. Nous avons choisi de développer cette idée en raison des multiples adaptations d'œuvres littéraires non-linéaires, originalement éditées en papier, dans un contexte hypertextuel ou hypermédiatique, comme par exemple les *Cent Mille Millions de Poèmes*<sup>14</sup> de Queneau. Nous avons aussi trouvé des adaptations d'œuvres de bandes dessinées non-linéaires en bandes dessinées hypermédiatiques non-linéaires, comme c'est le cas de *Meanwhile*<sup>15</sup> de Jason Shiga. Toutefois, nous avons proposé de remédier une œuvre initialement linéaire. Cela nous permettra d'analyser les procédés pour la traduction d'un récit d'un média à un autre sans perdre l'essence de l'œuvre, peut-être même pour augmenter ou démultiplier les éléments expressifs caractéristiques de l'œuvre en particulier, et ce qu'apporte en plus la transformation en récit non-linéaire. Il y a des récits linéaires, dans la littérature et la bande dessinée, qui ont déjà été adaptés à un autre média et qui sont susceptibles d'être remédiatisés sous forme non-linéaire. Nous pensons, par exemple, au roman *City of Glass*<sup>16</sup> de Paul Auster qui a été déjà adapté en bande dessinée papier par Paul Karasik et David Mazzucchelli<sup>17</sup>. Cette œuvre développe un récit linéaire mais s'interroge sur les parcours, les

---

9 Chris Ware, *Touch Sensitive*, [en ligne]. McSweeney's, 2011. Disponible sur la application pour iPad de McSweeney's jusqu'en mai 2014.

10 Jason Shiga, *Meanwhile*, New York, Amulet, 2010.

11 Chris Ware, *Building Stories*, Jonathan Cape, London, 2012. Coffret de 14 pièces.

12 cf. III-2-2.2. La médiagénie, p. 63.

13 cf. III-3. Expérimenter la transmédiagénie d'un récit: une remédiation de Pantoum for Hiram, p. 68.

14 Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, Paris, 7 juillet 1961.

15 Jason Shiga, *Meanwhile*, [en ligne], 2011. Disponible sur : <https://itunes.apple.com/us/app/meanwhile-for-ios/id458451517?mt=8> (consulté le 14 mai 2015).

16 Paul Auster, *City of Glass*, États Unis, Penguin Books, 1987.

17 Paul Karasik et David Mazzucchelli, *City of Glass*, Londres, Picador, 2004.

bifurcations et la cartographie. Cependant, cette œuvre est trop large pour pouvoir être adaptée dans le cadre de ce projet de recherche. Nous avons trouvé, dans une œuvre appartenant à un membre de l'OuBaPo<sup>18</sup> (Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle), un récit linéaire bref élaboré à partir d'une structure poétique non-linéaire qui convient parfaitement à nos besoins : *Pantoum for Hiram*<sup>19</sup> de Matt Madden. Nous élaborerons et analyserons donc deux versions, une première version linéaire et une deuxième non-linéaire, toujours avec le format spécifique du Turbomédia, un des nombreux types de bande dessinée hypermédiatique que nous avons identifié dans notre mémoire de première année.

Or, la nature de notre problématique pourrait amener le lecteur à un malentendu. En effet, la bande dessinée hypermédiatique conduit à reconsidérer la bande dessinée papier, à la remodeler et à inventer de nouvelles manières de la concevoir. En même temps, la bande dessinée papier reste une référence et une source omniprésente d'inspiration pour les œuvres hypermédiatiques. Comme l'expliquent Jay David Bolter et Richard Grusin :

*« No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, anymore than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenge of new media. »*<sup>20</sup>

Notre intention n'est pas de suggérer ou d'affirmer la bande dessinée hypermédiatique comme le média qui finira par remplacer la bande dessinée traditionnelle. Les deux médias, et tout autre média, sont connectés. Ils cohabitent dans un même contexte historique et ils s'inspirent réciproquement et même s'hybrident les uns avec les autres. Comme chercheurs et auteurs de bande dessinée, ce qui nous amène à approfondir ce sujet, depuis un point de vue théorique et depuis un point de vue expérimental, l'objectif est d'étendre notre connaissance à propos de la narration non-linéaire et de la bande dessinée hypermédiatique et des enjeux techniques qu'entraînent leur élaboration, de manière à pouvoir exploiter au maximum les possibilités expressives, narratives et interactives du récit non-linéaire et créer des œuvres originales.

---

18 cf. II-1.1. Le cas de la Bande Dessinée , p. 28.

19 Matt Madden, *Pantoum for Hiram*, dans *Columbia: A Journal of Literature and Art*, n°51, 2014, Columbia University, États Unis. Cf. Annexe IV, p. 100.

20 Nous traduisons : « *Aucun média aujourd'hui, et certainement pas aucun événement médiatique ne semble faire son travail culturel isolé du reste des médias, pas plus qu'il le fait isolé d'autres forces sociales et économiques. Ce qui est nouveau par rapport aux nouveaux médias vient de la façon particulière dans laquelle ils remodelent les médias plus anciens et dans la façon dans laquelle les anciens médias se remodelent pour répondre au challenge des nouveaux médias.* ». Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge (Mass.) et Londres, MIT Press, 2000, p. 15.



# I – Qu'est-ce que un récit non linéaire ?

## 1. Un récit...

Plusieurs théoriciens ont remarqué l'impossibilité de fournir une définition univoque au *récit* comme à la *narration*. De plus, Mary-Laure Ryan<sup>21</sup> signale que le problème s'accroît quand on étudie la narration et les nouveaux médias, comme les récits transmédia, du fait qu'il faille trouver des alternatives aux définitions propres à la narratologie classique. Comme point de départ, elle suit les définitions d'*histoire* et de *narration* proposées par H. Porter Abbott, coïncidentes avec celles proposées par Julian Falgas, qui ajoute en plus les définitions de l'acte de *raconter* et du *récit* :

« Dès lors, pour moi, raconter c'est représenter une succession d'actions ou d'événements. Je nomme *histoire* cette succession d'actions ou d'événements. Je nomme *narration* la représentation de l'histoire. Quant au *récit*, pris au sens large, il désigne l'acte de communication par lequel s'incarne la narration telle que je l'ai définie. Le *récit* doit être situé à la fois dans la pluralité de médias auxquels il peut recourir pour incarner la narration, et dans la pluralité des formes de discours avec lesquelles le discours narratif est en concurrence. »<sup>22</sup>

Nous retiendrons ces définitions et nous ajouterons les quatre propriétés distinctives du récit citées par Herman<sup>23</sup>, qui tente une synthèse des points de convergence dans la diversité des approches dans la définition de récit. Cette définition permet d'envisager le récit dans sa complexité, sans privilégier une dimension au profit d'une autre :

1. Le récit est un mode de représentation situé (et devant être interprété) dans un contexte spécifique de discours ou occasion à la narration (amenant à prendre en considération le récit en tant qu'élément structurant et structuré par une interaction entre un énonciateur et un énonciataire).
2. Ce mode de représentation relate des événements suivant un parcours temporel particulier, contribuant à le distinguer clairement d'autres types de texte, comme la description, l'explication ou le discours scientifique, même lorsque ceux-ci comportent des passages narratifs ou partagent d'autres caractéristiques avec le récit.
3. Ces événements sont représentés de sorte à rompre une situation d'équilibre dans un univers diégétique donné, que celui-ci soit présenté comme réel ou fictionnel, présent ou passé.
4. Enfin, le récit, en tant que représentation, procure au récepteur une dimension expérientielle

---

21 Mary-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Electronic Mediations, numéro 17, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006, p. 7.

22 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique, auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, thèse doctorale dirigée par Brigitte Simonnot, Université de Lorraine, 2014, p. 15

23 David Herman, *Basic elements of narrative*, Wiley-Blackwell, Londres, 2009, p. 9.

spécifique, qui peut être étudiée grâce aux apports de ce qu'il nomme les « philosophes de l'esprit » (mind philosophy).

## 2. ... non-linéaire

En ce qui concerne le *récit non linéaire*, l'idée fait son apparition avant l'arrivée des hypermédias. Genette<sup>24</sup>, en définissant les catégories temporelles du récit, expliquait déjà dans les années 1970 que le récit ne relate pas nécessairement les événements de l'histoire dans l'ordre où ils se sont passés. À la même époque, Brémond<sup>25</sup> interroge l'idée de linéarité du récit. Si la linéarité existe, c'est surtout *a posteriori* et pour un observateur extérieur. À chaque instant, le récit pourrait se développer dans une direction ou une autre. Le récit peut être vu comme une suite de séquences posant chaque fois une alternative, pouvant donner lieu à une réussite ou à un échec. Il peut y avoir punition parce qu'il y a eu méfait, mais aussi un méfait pourrait rester impuni. Les personnages peuvent être agents moteurs des transformations ou simplement patients. À partir de ces deux idées, nous pouvons donc différencier deux types de récits non linéaires ; l'un selon une logique syntagmatique et l'autre selon une logique paradigmatique :

- Le *récit non linéaire syntagmatique* désigne l'enchaînement des événements de l'histoire dans un ordre différent de celui dans lequel ils sont réputés s'être produits : la temporalité de la narration ne correspond pas à celle des événements racontés. Dans ce sens nous pouvons parler d'un récit non-linéaire à partir du moment où une œuvre inclut un flashback ou un flashforward, si elle répète plusieurs fois un événement unique ou si elle accélère ou ralentit la narration par rapport au temps de l'événement raconté.
- Le terme *récit non linéaire paradigmatique* désigne un type de récit plus spécifique, surtout relié à l'apparition de l'hypertexte et l'hypermédia, qui permet le choix de certains éléments à différentes étapes du processus. Dans ce cas, le *lectacteur*<sup>26</sup> joue un rôle dans la lecture et dans le déroulement de la narration simultanément, grâce aux choix de navigations interactives. C'est le cas des intrigues interactives non déterministes, comme les bandes dessinées hypermédiatiques *dont vous êtes le héros*. Dans ces cas, il convient de noter le

---

24 Gérard Genette, « Récit fictionnel, récit factuel », dans *Fiction et diction*, Paris Seuil, p. 141-168.

25 Claud Brémond, *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.

26 Rageul utilise ce néologisme pour désigner le lecteur de bande dessinée interactive qui, comme nous avons dit, joue un rôle dans la lecture et aussi dans le déroulement de la narration, même si l'interaction est aussi simple qu'un clic pour démarrer le récit : « *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)* ». 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.

rapport entre le récit et le média, du fait que c'est le système médiatique qui porte le récit non linéaire. Le récit produit par l'utilisation de ce système pourrait parfaitement être linéaire. Il faut aussi remarquer la relativité de ce type de récits non-linéaires. Champion<sup>27</sup> précise que, définie en termes de choix à faire, cette non-linéarité est réelle. Toutefois, a posteriori, en fonction des choix faits par un utilisateur particulier, le récit lu par l'utilisateur est nécessairement, de son point de vue, linéaire. Champion propose aussi l'appellation de *récit fantôme* pour « l'ensemble des différents possibles et branches non explorées par un lecteur donné »<sup>28</sup>. Il précise que, dans le cas des récits hypertextuels, le récit fantôme existe potentiellement et il peut être actualisé par le lecteur. Les branches non actualisées correspondent à des possibilités bien réelles incluses dans le dispositif hypertextuel.

C'est ce dernier type de récit non linéaire qui nous intéresse spécialement, étant donné qu'il est lié au média, concrètement aux possibilités narratives des caractéristiques propres du système médiatique en question. Nous explorerons ce rapport récit-média pour essayer de démontrer la pertinence du développement de récits non-linéaires sous forme de bande dessinée hypermédiatique.

### 3. Types de structures non-linéaires

Nous avons spécifié ce que nous entendons par récit non-linéaire, mais cela comprend encore une multiplicité d'options concernant les différentes structures ou microstructures narratives que ce type de récits peut héberger. Nous avons trouvé plusieurs classifications de ce type de microstructures par rapport aux hypertextes ou aux fictions interactives, que nous pouvons appliquer aussi à la bande dessinée hypermédiatique. Ces classifications développent parfois les mêmes concepts, toutefois, chacune ajoute aussi des éléments qui n'appartiennent pas aux autres. C'est pourquoi nous avons décidé de présenter trois classifications différentes, en essayant de capter un éventail le plus large possible. Une première classification très exhaustive est offerte par Mark Bernstein<sup>29</sup> autour des hypertextes. Il distingue :

1. Le *cercle* : le lecteur retourne à un nœud déjà visité et il part vers une autre direction. Il y a

---

27 Baptiste Champion, *Discours narratif, récit non linéaire et communication des connaissances : Étude de l'usage du récit dans les hypermédiats de vulgarisation. Approches narratologique et sémio-cognitive*, Presses Universitaires de Louvain, Louvain, 2012, p. 199.

28 Baptiste Champion, « Récit non-linéaire et communication des connaissances » [en ligne], décembre 2013. Disponible sur :

[http://www.researchgate.net/profile/Baptiste\\_Campion/publication/259779582\\_Rcit\\_non\\_linaire\\_et\\_communication\\_des\\_connaissances/links/00b4952de9edb2bdca000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Baptiste_Campion/publication/259779582_Rcit_non_linaire_et_communication_des_connaissances/links/00b4952de9edb2bdca000000.pdf) (consulté le 11 mai 2015).

29 Mark Bernstein, « *Patterns of Hypertext* » [en ligne], 2003. Disponible sur :

<http://www.eastgate.com/patterns/Print.html> (consulté le 12 mai 2015).

- d'autres types de cercle, comme le *cercle de Joyce*, où le lecteur retourne à un nœud déjà visité et parcourt une trajectoire déjà connue en faisant une relecture. Le nouveau contexte peut faire changer le sens de ce qui a été déjà lu même si le texte est exactement le même. Le *cercle de Douglas* est un cercle sans sortie vers un nouveau parcours, ce qui indique la clôture, la fin d'une section ou l'épuisement de l'hypertexte. Le *cercle réseau* est un cercle qui relie plusieurs hypertextes autour d'un sujet déterminé. Finalement, le *contour* présente des cercles qui affectent les uns aux autres, en permettant le libre déplacement entre les parcours définis par chaque cercle.
2. Le *contrepoint* présente deux voix en alternance, comme dans un dialogue, où se succèdent des sujets et des réponses. Il est fréquent dans les récits focalisés sur les personnages.
  3. Les *mondes parallèles* répètent un sujet ou une exposition centrale, soit en l'amplifiant soit en le développant de façon impraticable dans le fil principal. À la différence du contrepoint, qui développe deux voix en alternance, les mondes parallèles développent une deuxième voix qui se déroule en parallèle à la voix principale.
  4. L'*enchevêtrement* confronte le lecteur avec une multitude de possibilités sans donner assez de pistes pour faire un choix. Il peut être utilisé comme diversion intellectuelle ou pour rendre le lecteur plus réceptif face à une nouvelle discussion ou une conclusion inattendue.
  5. La *ramification* d'une ou plusieurs couches dirige les options à travers des sections et des épisodes. Ils sont normalement des arbres insérés les uns dans les autres.
  6. Le *montage* montre plusieurs espaces différents simultanément, en se superposant et en se renforçant, mais en conservant ses identités propres.
  7. Le *voisinage* établit une association entre nœuds par proximité, ou par ornements ou points de repère partagés. Des languettes et des barres de navigation invariables, ou une carte de situation en miniature peuvent suggérer aux lecteurs que les nœuds sont proches.
  8. La *scission / assemblage* joint deux ou plusieurs séquences ensemble. Elle est indispensable dans les récits dans lesquels l'intervention du lecteur change l'ordre des événements. Le modèle *rashomon* enfonce une scission-assemblage dans un cercle. Le premier casse le cercle mais le cercle reste et



Fig. 1: cercle



Fig. 2: cercle de Joyce



Fig. 3: contour

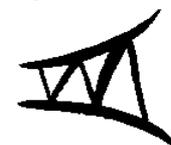


Fig. 4: contrepoint



Fig. 5: mondes parallèles



Fig. 6: enchevêtrement



Fig. 7: ramification



Fig. 8: montage

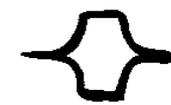


Fig. 9: scission / assemblage

prévoit un contexte pour chaque fil. Les *vues d'ensemble* et les *tours* sont des exemples de scission-assemblage dont l'intention de chaque parcours est similaire mais un côté de la scission est plus détaillé que l'autre.

9. Le *lien perdu* est un lien suggéré qui, factuellement, n'existe pas. L'allusion, l'itération et l'ellipse peuvent suggérer un lien perdu. L'irrégularité structurelle, introduite dans un contexte structurel régulier, dévoile un lien perdu spécialement puissant.
10. La *feinte* établit l'existence d'une opportunité de navigation qui n'est pas censée être suivie immédiatement. La feinte informe le lecteur d'une possibilité qui peut être poursuivie dans l'avenir.

Une autre classification basique de la structure des hypertextes est celle de S. Wilson<sup>30</sup>, qui distingue les microstructures suivantes :

1. *Événement unique* : où il n'y a pas un parcours principal à poursuivre.
2. *Linéal* : un parcours fixe et unique.
3. *Cercle* : un parcours unique sans incipit ni clôture.
4. *Indexé* : menu d'options qui donne une réponse et qui revient après à un nouveau menu.
5. *Linéal ramifié* : la séquence principale peut être ramifiée, pour retourner plus tard à la structure principale.
6. *Ramifié* : menu d'options qui amène au prochain événement, qui de même amène à un nouveau menu, pour finir ou retourner au menu original.
7. *Hypermédia* : Après un événement l'on peut accéder à tout autre événement à tout moment.
8. *Contribuant* : le lecteur peut ajouter des événements, qui seront après des options pour les autres lecteurs.

Berenguer<sup>31</sup> propose une autre classification structurelle de la fiction interactive non linéaire à partir de trois modèles :

1. Le premier est un modèle narratif *ramifié*, c'est-à-dire, un arbre dont chaque feuille représente une unité minimale de l'ensemble d'événements et chaque branche est une possible connexion entre elles.
2. Un deuxième modèle narratif est l'*entrecoupé*, le lecteur trouve des indices qui, une fois évalués et organisés conceptuellement, permettent de découvrir le reste de l'histoire.

---

30 Cité par Blanca Montalvo Gallego, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*, thèse doctorale dirigée par María José Martínez de Pisón Ramón, Universidad Politécnica de Valencia, 2003, p. 133.

31 Xavier Berenguer, « Narrativa interactiva », présentation éducative comme accompagnement des cours théoriques, Universitat Pompeu Fabra, Barcelone, 2008. Disponible sur: <http://fr.slideshare.net/xberenguer/9-narrativainteractiva-8105261> (consulté le 13 mai 2015).

3. Le troisième modèle narratif est *génératif*. L'on part d'un thème générique qui donne un contexte à l'histoire, du profil des caractéristiques et de la personnalité des protagonistes qui interviennent, et des règles pour résoudre leur rencontres dans un certain degré d'entropie.

#### 4. Lecteur et auteur

Une des caractéristiques les plus remarquables du récit non-linéaire est la modification des positions respectives de l'auteur et du lecteur. Comme nous l'avons décrit précédemment, le lecteur de la bande dessinée hypermédiatique n'est plus un lecteur mais un *lectacteur*. Nous utilisons ce néologisme pour indiquer que le lecteur joue un rôle dans la lecture et aussi dans le déroulement de la narration simultanément. L'auteur ne peut donc pas anticiper les parcours de ses lecteurs, étant donné qu'un récit non-linéaire contient des carrefours d'où repartent plusieurs chemins et chaque nouveau parcours produit un nouvel ordre de lecture et modifie profondément le sens du texte. L'auteur peut développer un sentiment de frustration car il doit renoncer par avance à la maîtrise du sens de son œuvre. Déjà dans le cas de la littérature linéaire, le lecteur contribue par sa lecture à produire un sens possible qui dépend du contexte de sa lecture, mais l'idéal de la lecture classique est de retrouver le plus justement le sens que l'auteur a mis dans son texte. Bootz<sup>32</sup> indique que, dans une logique potentielle, l'auteur pourrait prédire ou calculer l'ensemble de parcours possibles grâce à l'isolement du système narratif. Mais si l'on considère le problème réel, les règles établies par l'auteur peuvent ne pas être suivies par le lecteur. Dans cette logique virtuelle l'attention est mise sur l'interaction et le texte est considéré comme lié au comportement d'un système. En observant la lecture des *Cent Mille Milliards de Poèmes*<sup>33</sup> de Queneau, Bootz remarque que le livre, mis entre les mains d'un public scolaire, a donné généralement une lecture suivant le mode d'emploi préconisé par Queneau. Néanmoins, le livre mis entre les mains d'adultes a produit un autre type de comportement, une lecture effectuée languette par languette où la notion de sonnet a été occultée, du fait que la plupart de ces lecteurs ne connaissaient pas la structure du sonnet. Nous pouvons nous demander donc si l'auteur des récits non-linéaires n'est qu'un fournisseur de base de données textuelles que chacun peut extraire et manipuler à sa guise ; ou si la liberté du lecteur dans les récits non-linéaires n'est pas certaine et s'il doit se soumettre aux règles précises établies par l'auteur.

Bootz fait le point sur les interactions entre l'auteur, le lecteur et le système, et surtout sur l'importance accrue de la profondeur de dispositif, c'est-à-dire, la représentation mentale que se fait

---

32 Philippe Bootz, « Comment c'est comme ça », dans *Le Goût de la forme en littérature*, Colloque de Cerisy Ecritures et Lectures à Contraintes (14-21 Août 2001) ; dirigé par Jan Baetens et Bernardo Schiavetta. Paris, Noesis, 2004, p. 59-81.

33 Ce livre-objet consiste en pages coupées en languettes, contenant un vers chacune. Cette façon de ranger les fragments du texte dans des classes d'équivalence permet de produire des enchaînements cohérents, plus de cent mille milliards de sonnets. Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, opus cit.

un acteur du dispositif. Depuis ce « point de vue fonctionnel », il établit les fonctions de l'auteur et du lecteur :

*« L'auteur ne peut concevoir son œuvre sans se donner une vision précise du fonctionnement du programme et de la situation du lecteur devant cette exécution. Il doit aller jusqu'à l'idée que le lecteur peut se faire de sa position de lecteur et du fonctionnement supposé du dispositif. La profondeur de dispositif de l'auteur est ainsi complexe. Elle doit comporter un point de vue de l'auteur et un point de vue du lecteur. Toute la gestion de l'interactivité consiste en une expression de surface du traitement du point de vue du lecteur {...}. Le Lecteur est également tenu de se faire une idée du fonctionnement technique du dispositif pour agir, il doit se forger une représentation de son rôle dans le dispositif. Cette représentation induit une grammaire des actions qui participe à la génération du texte-à-voir et peut s'avérer différente de celle prévue par l'auteur. Il doit également, puisque le dispositif nécessite une gestion de sa lecture par l'auteur, de se demander le rôle symbolique que l'auteur lui a éventuellement dévolu. Cet aspect peut s'avérer très important pour la création du sens dans les textes fortement interactifs. Il a reçu le nom de "double-lecture": le lecteur "doit se lire en lisant" {...} Il est une composante de l'oeuvre et, en tant que telle, le texte-à-voir est également un stimulus qui vise une réaction signifiante de sa part et non une simple interprétation. {...} L'originalité de la littérature électronique, et en général des productions conçues pour une lecture privée, est de ne pas séparer ces fonctions et de mettre ainsi le lecteur en abîme. »<sup>34</sup>.*

Aussi bien l'auteur que le lecteur interviennent dans le processus d'exécution du système, dont l'architecture, l'organisation et le fonctionnement ont été développés par l'auteur, et c'est le lecteur qui va le manipuler et lui donner un sens. Nous voyons que l'auteur n'est plus le maître du jeu, mais le lecteur n'a pas toutes les informations en main pour reconstituer le projet réel de l'auteur, provoquant une frustration perceptible comparable à celle sémantique de l'auteur. Il y a une barrière infranchissable entre le lecteur et l'auteur mais tous les deux sont des composantes indispensables de l'œuvre .

---

34 Philippe Bootz, « Comment c'est comme ça », opus cit., p. 73.



## II – La technicité du médium : l'évolution de l'écriture et les supports du texte

### 1. L'émancipation de la linéarité du livre

Socrate se plaignait déjà de ce que l'écriture obligeait le lecteur à mettre ses pas dans ceux de l'auteur sans pouvoir discuter, comme à l'oral, de ses arguments, c'est-à-dire, il se plaignait de l'impossibilité d'interagir avec l'auteur dans l'élaboration du récit. La culture de l'écriture et du livre favorise une écriture et une lecture linéaires, une contrainte externe, subie plutôt que voulue, pour plus d'un écrivain. Paul Valéry exprimait déjà dans ses *Cahiers* :

« Peut-être serait-il intéressant de faire une fois une œuvre qui montrerait à chacun de ses nœuds, la diversité qui s'y peut présenter à l'esprit, et parmi laquelle il choisit la suite unique qui sera donnée dans le texte. Ce serait là substituer à l'illusion d'une détermination unique et imitatrice du réel celle du possible-à-chaque-instant, qui me semble plus véritable. Il m'est arrivé de publier des textes différents de mêmes poèmes : il en fut même de contradictoires, et l'on n'a pas manqué de me critiquer à ce sujet. Mais personne ne m'a dit pourquoi j'aurais dû m'abstenir de ces variations. »<sup>35</sup>

Nous pouvons penser donc que le codex est simplement la forme prédominante d'hébergement du texte jusqu'au troisième millénaire, mais peut-être n'est-il pas le médium le plus pertinent pour les auteurs qui cherchent à explorer d'autres formes d'écriture. Dirk Van Hulle<sup>36</sup> va encore plus loin et soutient que les textes *scriptibles*<sup>37</sup>, ou tout autre texte qui rejette la structure narrative linéaire, contredisent le format du codex auquel ils sont attachés. Or, nombreux auteurs littéraires ont essayé de trouver des solutions pour s'émanciper des contraintes de la linéarité du livre, en restant dans le codex : Jorge Luis Borges, dans sa nouvelle *Examen de l'œuvre d'Herbert Quain*<sup>38</sup>, imagine un roman régressif ramifié intitulé *April March*, dont l'auteur organise ses fragments en une structure multilinéaire arborescente. À chaque fragment correspondent deux fragments précédents possibles auxquels correspondent à leur tour deux fragments précédents, etc. Il est ainsi possible de développer des récits parallèles à partir d'un incipit ou d'une clôture unique. Le roman *Marelle*<sup>39</sup> de Julio Cortázar présente un système de lecture particulier, conçu à partir d'un

---

35 Paul Valéry, *Fragments de mémoires d'un poème*, Paris, Grasset, 1938. Repris dans Paul Valéry, *Oeuvres*, Paris, Gallimard, 1957-1960.

36 Dick Van Hulle, « Hypertext and Avant-Texte in Twentieth-Century and Contemporary Literature », dans *A Companion to Digital Literary Studies*, édité par Raymond George Siemens et Susan Schreibman. Blackwell, Oxford, 2008. Disponible sur : <http://www.digitalhumanities.org/companionDLS/> (consulté le 1 mai 2015).

37 Les termes *lisible* et *scriptible* sont des néologismes entérinés par Roland Barthes dans *Le Plaisir du Texte* en 1975. Un œuvre littéraire lisible est une œuvre fermée, un produit de sens unique qui est juste consommé par le lecteur, tandis qu'un texte scriptible demande une écriture de la part du lecteur, qui trouve une pluralité des nouveaux sens. Roland Barthes, *Le Plaisir du Texte*, opus cit.

38 Jorge Luis Borges, *Fictions*, nouvelle édition augmentée, Paris, Gallimard, 1983.

39 Julio Cortázar, *Marelle*, collection L'imaginaire, n°51, Paris, Gallimard, 1979.

jeu homonyme. Ce texte expérimente la façon dont le lecteur interagit avec le livre. Le livre contient 155 chapitres et peut être lu de plusieurs façons : de façon linéaire, de la première à la dernière page ou du premier au cinquante-sixième chapitre en renonçant au reste ; ou de façon non-linéaire, dans la séquence établie par l'auteur dans le tableau de direction ou dans l'ordre souhaité par le lecteur. Cette œuvre a inspiré probablement l'apparition des *livres dont vous êtes le héros*, une forme de littérature populaire qui adopte certaines règles du jeu de rôle pour proposer des récits multilinéaires. Le texte est fragmenté, en paragraphes ou fragments plus longs de texte, et ces fragments sont numérotés. À la fin de chaque fragment, le récit propose un choix et indique le nombre du fragment qui correspond à la suite de chaque choix. À partir d'un incipit unique, le lecteur décide de son parcours dans l'histoire et essaye de trouver la fin correcte entre une multiplicité de fins. Une dernière possibilité, plus proche de la poésie que de la nouvelle ou du roman, est la construction de structures plus lâches, parfois sans incipit ni clôture, dont les fragments sont suffisamment polysémiques ou indéfinis pour admettre des contextes variables. Chaque fragment apporte un nouvel élément qui se recompose selon de nouvelles configurations au fur et à mesure de la lecture. L'œuvre *Apparitions Inquiétantes*<sup>40</sup> de Anne-Cécile Brandenbourger représente un bon exemple.

D'autres auteurs ont opté pour modifier la structure physique du livre afin de l'adapter aux récits non-linéaires. Marc Saporta propose dans *Composition No. 1*<sup>41</sup> une réponse à l'ordre de la combinatoire. Les fragments du texte, 150 pages individuelles, sont librement combinables, comme les cartes d'un jeu de cartes, en étant le temps et l'ordre des événements qui orienteront le destin des personnages. Raymond Queneau dans ses *Cent mille milliards de poèmes*, fait une autre proposition du type combinatoire plus restreint. Ce livre consiste en pages coupées en languettes, contenant un vers chacune. Cette façon de ranger les fragments du texte dans des classes d'équivalence permet de produire des enchaînements cohérents, plus de cent mille milliards de sonnets. Néanmoins, nous pouvons nous demander si ces œuvres sont encore des livres, du fait qu'ils ne partagent plus la forme canonique du codex. Philippe Bootz indique dans son analyse de l'œuvre de Queneau que, selon une lecture iconoclaste :

« le “ livre ” de Queneau n'est pas un recueil de sonnets parce qu'il n'est pas un livre mais un dispositif d'une autre nature, qui possède des caractéristiques spatiales et esthétiques toutes aussi pertinentes pour la construction du sens que les propriétés sémantiques des phrases que cet objet contient »<sup>42</sup>.

---

40 Anne-Cécile Brandenbourger, *Apparitions inquiétantes*, éditions 00h00, Paris, 2000.

41 Marc Saporta, *Composition No.1*, Visual Editions, 2011.

42 Philippe Bootz, « Comment c'est comme ça », opus cit., p. 65.

Nous pouvons observer donc qu'il existe un rapport étroit entre le texte et son support, et que les nouvelles formes narratives se reflètent sur le support et le modifient. En fait, Jean Clément<sup>43</sup> indique, en reprenant les mots de Jack Goody, qu'« on peut lire l'histoire de l'écriture et de ses supports comme une évolution vers toujours plus de complexité ». Il explique cette évolution dans un autre article :

*« Les écritures anciennes comme le “ boustrophédon ” ou la scriptura romana, étaient calquées sur l'oral. Leur manque de repères visuels obligeait le lecteur à lire à voix haute pour comprendre le texte. L'apparition de la ponctuation et des paragraphes et la naissance du codex ont permis au lecteur de se repérer dans la page et favorisé une lecture visuelle, tabulaire, moins assujettie à la linéarité des caractères. La mise en place progressive de l'outillage typo-dispositionnel du livre (titres, chapitres, pagination, table des matières, index, références croisées, etc.) a poursuivi cette évolution en permettant au lecteur de parcourir un livre selon ses humeurs, ses centres d'intérêt ou son régime de lecture. »<sup>44</sup>.*

Clément identifie cette évolution comme un mouvement général d'émancipation du lecteur par rapport à l'auteur, et de l'auteur par rapport aux contraintes liées à la linéarité. Il signale l'hypertexte<sup>45</sup> comme l'aboutissement de ce processus de complexification et d'émancipation. Le contexte dans lequel est né l'hypertexte est un contexte de libération et de rejet des contraintes. L'apparition des premiers micro-ordinateurs et des premiers traitements de texte dans les années 70 suscite un mouvement d'appropriation de l'informatique par les particuliers et les ordinateurs commencent à s'utiliser comme outil d'écriture. En France, l'Oulipo s'est intéressé à l'hypertexte. Les Oulipiens ont créé des œuvres proprement numériques et ils en ont remédiatisé d'autres, comme par exemple les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, qui ont fait l'objet de nombreuses mises sur ordinateur dès 1975<sup>46</sup>. En 1985 apparaît la première fiction hypertextuelle aux Etats-Unis, *Afternoon, a story* de Michael Joyce. Jusqu'alors l'hypertexte n'était qu'une technique documentaire, mais cette œuvre a inauguré un nouveau genre dans la littérature américaine contemporaine et l'hypertexte est popularisé par les logiciels Storyspace (1985) et Hypercard (1987). Finalement, il apparaît comme une nouvelle forme de pensée et d'écriture, favorisant une démarche rhizomatique, anti-hiérarchique, plus analogique que cartésienne, comme un système ouvert dont :

---

43 Jean Clément, « *Hypertexte et complexité* », dans Régine Robin, Pierre Nepveu (dir.), *Études Françaises*, vol. 36, no 2, Les Presses de l'Université de Montréal, 2000.

44 Jean Clément, « Hypertexte et contrainte », dans *Le Goût de la forme en littérature*, Colloque de Cerisy Ecritures et Lectures à Contraintes (14-21 Août 2001) ; dirigé par Jan Baetens et Bernardo Schiavetta. Paris, Noesis, 2004, p. 82-92.

45 Le terme d'hypertexte a été employé pour la première fois en 1965 par Theodor Nelson. Jean Clément nous facilite aussi une définition : « *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.* ». Jean Clément, « *Hypertexte et complexité* », opus cit., p. 50.

46 Pour citer quelques unes : Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, programmé par Tibor Papp, *alire*, n°1, 1989. Antoine Denize, *Machines à écrire*, Paris, Gallimard, 1999.

« les fragments [du texte] peuvent être lus dans des ordres divers et variables qui obligent le lecteur à produire un contexte interprétatif qui en retour détermine le choix des liens qu'il active et qui déclenchent la suite de texte. L'interaction entre le système de l'hypertexte et celui du lecteur est ici productrice de l'énoncé lui-même ».<sup>47</sup>

L'hypertexte apparaît donc comme un bouleversement de nos habitudes d'écriture et de lecture ; la réponse technologique au désir d'une pensée rhizomatique libérée des rigidités et des contraintes du linéaire.

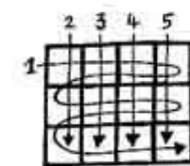
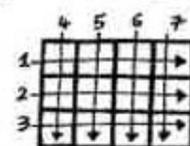
### 1.1. Le cas de la Bande Dessinée

Les auteurs de bande dessinée se sont aussi intéressés à développer des récits non-linéaires. Goodbrey indique que déjà en 1986, *Dice Man*<sup>48</sup> combinait la bande dessinée avec les règles des livres dont vous êtes le héros pour développer un récit multilinéaire. Le lecteur pouvait faire des choix pour le nom des personnages, ce qui donnait pour résultat une histoire parmi un ensemble de variations possibles. Un des exemples les plus réussis de bande dessinée dont vous êtes le héros est *Meanwhile*<sup>49</sup> de Jason Shiga — *Vanille ou Chocolat ?*<sup>50</sup> dans la version francophone — qui pousse à l'extrême cette idée. Nous analyserons largement cette œuvre dans la troisième partie<sup>51</sup>.

Les membres de l'OuBaPo (Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle), qui mettent en pratique l'usage de la contrainte dans la bande dessinée, créent un fond et une forme sortant des sentiers battus. Entre autres, ils ont travaillé sous différentes contraintes par rapport à la non-linéarité qui ont donné comme résultat une multiplicité de formes, quelques unes en transformant aussi le livre. Dans *OuPus 1*<sup>52</sup> Groensteen présente ces contraintes et offre des exemples.

La première d'entre elles est la contrainte de la pluri-lecturabilité, qui consiste à faire passer le lecteur plusieurs fois par une même vignette ou que plusieurs parcours concurrents lui soient proposés. Suivant cette contrainte John Crombie a développé un livre carré, relié en spirale vers chacun des quatre côtés, en formant une croix lorsque quatre pages consécutives ont été ouvertes, deux *strips* de trois cases qui s'entrecroisent par le milieu. Chaque fois que l'on tourne une page, on modifie deux images sur trois d'un *strip* et une de l'autre. Sans modifier la reliure classique du livre,

Fig. 10: structures de bande dessinées acrostiches.



47 Jean Clément, « Hypertexte et complexité », opus cit.

48 Pat Mills, et al., *Dice Man*, série de 5 volumes. Londres, Fleetway, 1986.

49 Jason Shiga, *Meanwhile*, opus cit.

50 Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, Paris, Cambourakis, 2012.

51 cf. III-2. La rencontre d'un récit avec deux médias : *Meanwhile*, p. 55.

52 OuBaPo, *OuPus 1*, Paris, L'Association, janvier 1997.

un album de bande dessinée peut aussi offrir une vignette à plusieurs relectures. Une page peut comporter un trou de la taille d'une case, en permettant de lire une case de la page à gauche et une autre de la page à droite dans deux pages différentes chacune. Ce procédé est utilisé dans *L'Origine*<sup>53</sup> de Marc-Antoine Mathieu. Une autre façon de mettre en pratique cette contrainte est le *strip-acrostiche*. À la manière des poèmes, une bande dessinée acrostiche pourrait être lue dans le sens horizontal ou vertical, produisant plusieurs *strips* horizontaux et un *strip* vertical à partir de la première case de chacun des horizontaux. Cette forme est perfectible, du fait que la planche entière pourrait composer aussi une unité de sens où la totalité des bandes et des colonnes de la planche pourraient être lisibles dans les deux sens, horizontal et vertical, comme dans l'exercice de Lécroart de la page 31 (Fig. 15). Une structure palindromique d'un *strip* offrirait aussi plus qu'une lecture, une première dans le sens de lecture occidentale (de gauche à droite) et une deuxième dans le sens de lecture orientale (de droite à gauche). Un autre *strip* de Lécroart, contenu dans *Oubapo, mode d'emploi*, répond à ce critère (Fig. 12).

Fig. 11: structure de bande dessinée palindromique.

1	2	3	4	5
6	7	8	7	6
5	4	3	2	1



Fig. 12: Bande dessinée palindrome

Une deuxième contrainte serait la *réversibilité*. Cette contrainte fait référence aux images dont le sens change totalement par une rotation. Groensteen signale la série *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* de 1903-1905 comme l'exemple le plus ancien et le plus célèbre d'une bande dessinée exigeant plusieurs lectures. L'extrait de *Détective Rollmops*<sup>54</sup> de la page 33 suit le même principe (Fig. 19).

La troisième contrainte est le *recouvrement*, qui entraîne deux types de manipulations différentes : la superposition et le pliage. La première introduirait des éléments additionnels grâce à un film transparent intercalé entre les pages d'une bande dessinée, en altérant autant la page à

53 Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, Delcourt, 1990.

54 Olivier Philipponneau et Renaud Farace, *Détective Rollmops*, Hoochie Coochie, 2013.

gauche que celle à droite. Le deuxième implique l'oblitération d'une partie de la page par le pliage de la même, ce qui compose un nouveau contenu (Fig. 16).

Finalement, la contrainte d'*aléatoireité* a donné des bandes dessinées sujettes au choix aléatoire des dés, comme *Après tout tant pis*<sup>55</sup>, ou des bandes dessinées sous forme de jeu de cartes. *Building Stories*<sup>56</sup> de Chris Ware suit aussi cette contrainte, du fait qu'il s'agisse d'une boîte qui contient onze bande dessinées-objets avec aucune indication pour le lecteur à propos de l'ordre de lecture.

Autres œuvres non linéaires des membres de l'OuBaPo qui ne sont pas citées dans l'article de Groensteen sont, par exemple, les récits en boucle, sans incipit ni clôture prédéfinis, comme la bande dessinée en Tripoutre de Killoffer *VRP* (Fig. 14) et la bande dessinée de forme circulaire du personnage Mr O de Lewis Trondheim ; ou les récits sous forme de *toile infinie* comme *PoCom*, une bande dessinée collaborative qui a été produite pendant le festival ComICA en

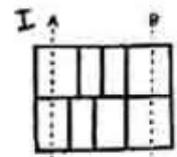


Fig. 13: structure de pliage.

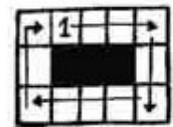


Fig. 15: structure circulaire.

2003, et DoMiPo, un domino en bande dessinée de Killoffer.

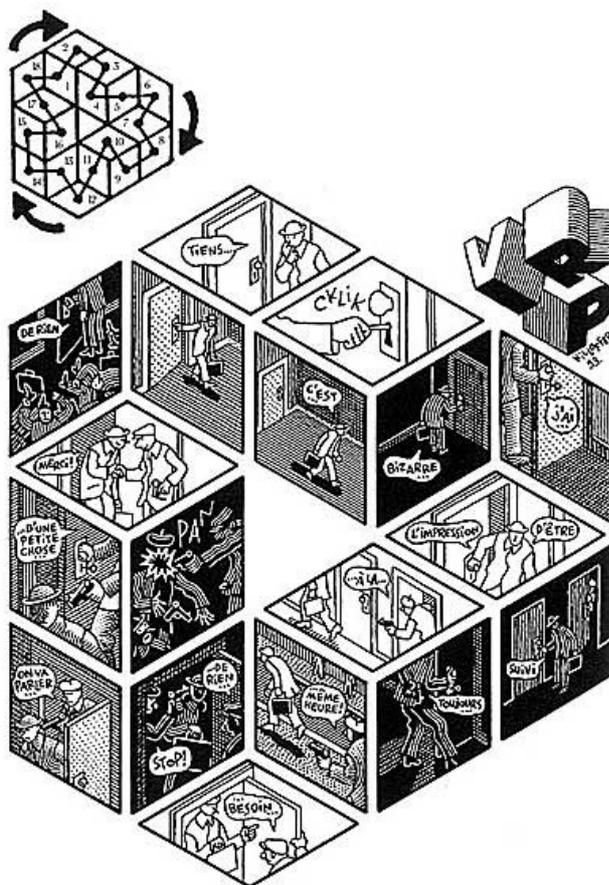


Fig. 14: Bande dessinée en tripoutre de Killoffer.

Ainsi, nous pouvons constater aussi le désir des auteurs de bandes dessinées d'expérimenter avec la narration et ses supports, en imitant les parcours suivis par la littérature ou en développant des solutions inédites. Parmi les auteurs cités précédemment pour avoir modifié la forme de l'album traditionnel de bande dessinée, deux nous intéressent particulièrement : Jason Shiga et Chris Ware. Tous les deux se sont intéressés aux possibilités du numérique à l'heure de créer ses œuvres, *Meanwhile*<sup>57</sup> et *Building Stories*<sup>58</sup> respectivement. Nous analyserons largement l'œuvre de Shiga dans la troisième partie pour introduire maintenant l'œuvre de Ware, qui

55 Anne Barau et Corinne Chalmeau, *Après tout tant pis*, Hors Gabarit, 1991.

56 Chris Ware, *Building Stories*, opus cit.

57 Jason Shiga, *Meanwhile*, opus cit.

58 Chris Ware, *Building Stories*, opus cit.

nous occupera dans les pages suivantes. Chris Ware avait lancé une section de *Building Stories* pour l'application iPad de la maison d'édition McSweeney's, même avant la publication de *Building Stories* en papier. Ware voulait explorer comment dans une relation amoureuse « *the electric touch of affection starts to become aggressive as you become familiar with the person* »<sup>59</sup>, et il était intéressé par l'idée que le lecteur soit capable de manipuler les souvenirs des personnages avec ses propres mains. Malheureusement, cette application n'a été plus actualisée pour les dernières versions de iOS et elle n'est plus disponible sur McSweeney's. Nous sommes donc face à deux auteurs qui se questionnent sur la pertinence du media par rapport au récit et qui envisagent le numérique, et particulièrement la bande dessinée hypermédiatique et ses qualités intrinsèques, comme une possibilité pour la production de leurs œuvres. Nous analyserons ces deux cas plus largement dans la suite de notre travail.



Fig. 16: Bande dessinée acrostiche de Lécroart.

59 Nous traduisons : « *le contact électrique de l'affection commence à devenir agressif au fur et à mesure où on devient familier avec la personne* ». Chris Ware, entretien donné au Festival International du Livre d'Edimbourg, août 2012, [en ligne]. Disponible sur : <http://www.edbookfest.co.uk/media-gallery/item/chris-ware-2013-event> (consulté le 7 mai 2015).



**AMIS LECTEURS, PLIEZ CETTE PAGE  
COMME INDIQUÉ ET VOUS POURREZ ALORS DÉCO-  
VER CETTE BANDE-DESSINÉE PLUTÔT  
RIDICULE. À VOUS DE JOUER: AU BOULOT, ILLI CO!**

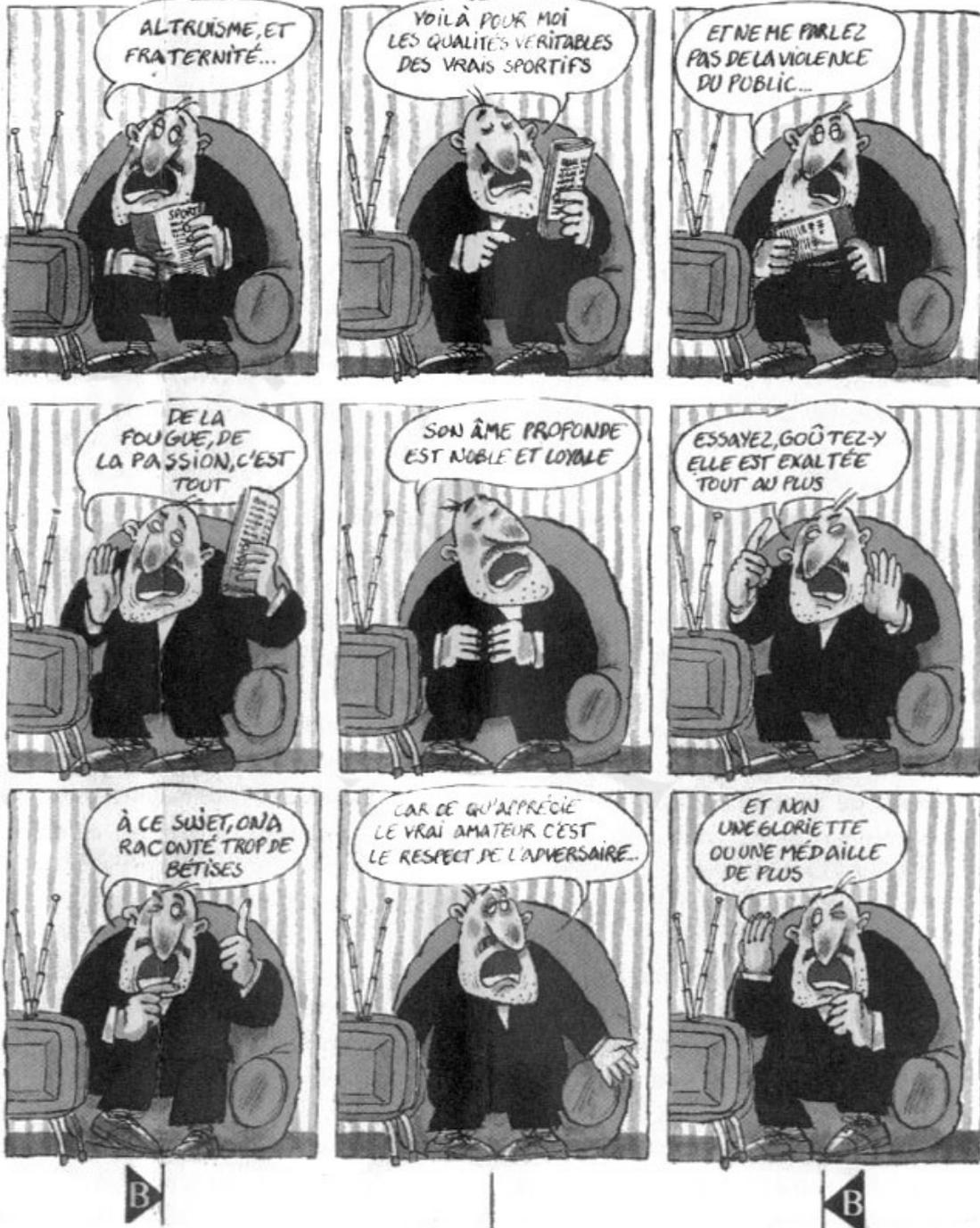


Fig. 17: Bande dessinée pliage de Lécroart.

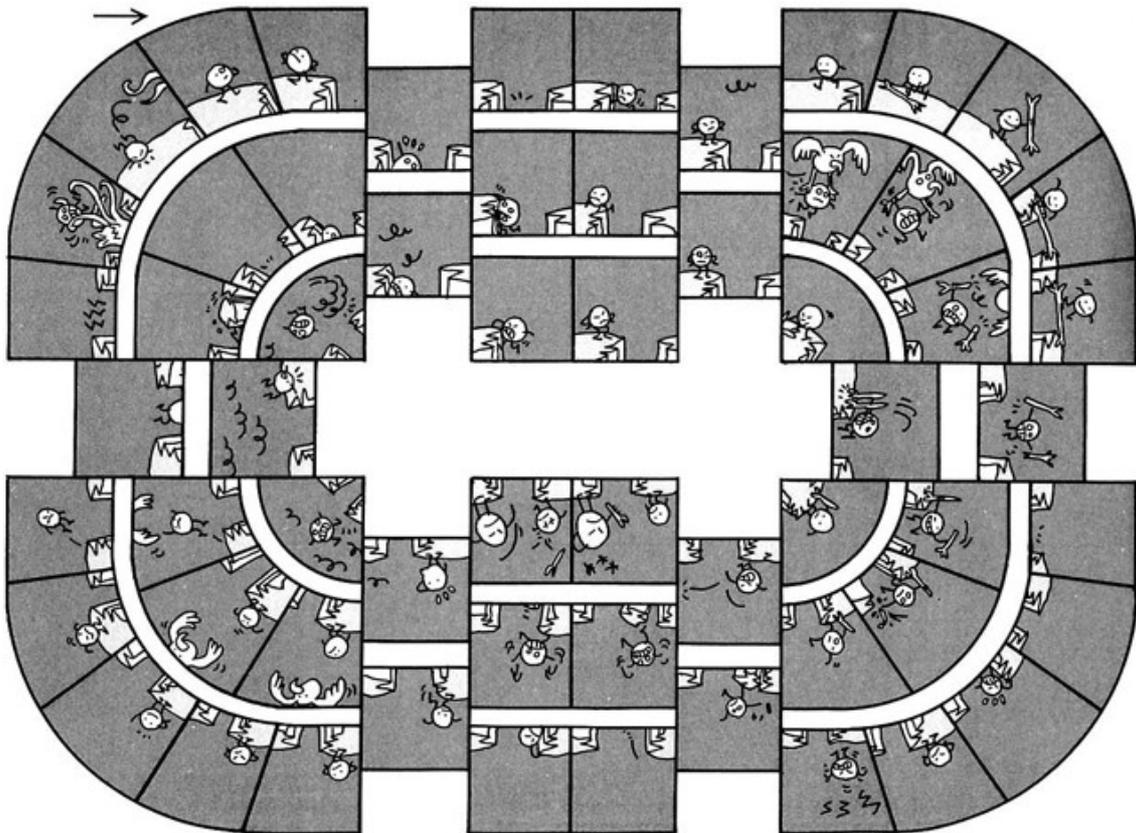


Fig. 18: Bande dessinée circulaire de Lewis Trondheim.

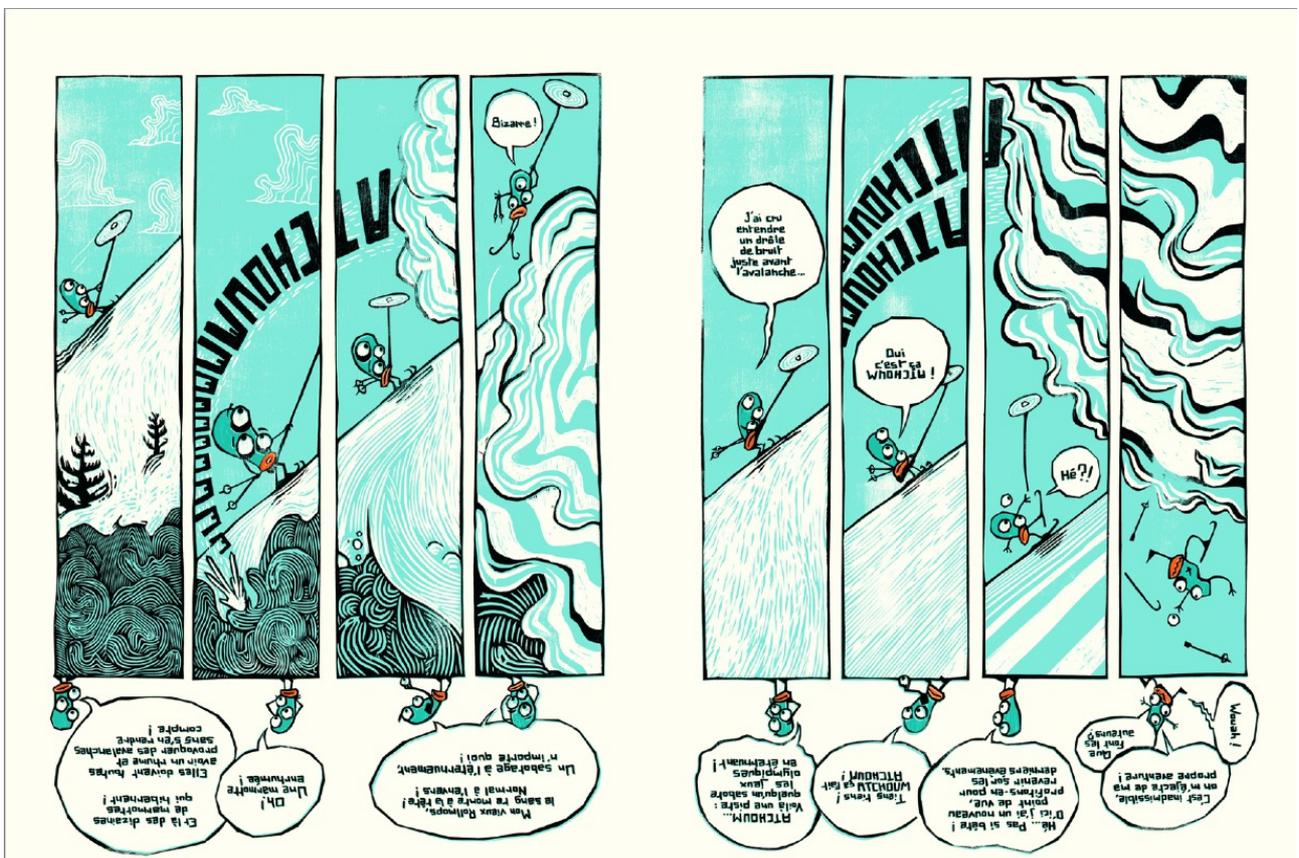


Fig. 19: Bande dessinée réversible.

## 2. Le choix de l'objet : Touch Sensitive vs. Building Stories

*Touch Sensitive*<sup>60</sup> est le titre de l'histoire que Chris Ware avait lancée pour l'application iPad de McSweeney's. Un an plus tard, cette histoire a été adaptée pour la publication de *Building Stories*<sup>61</sup> sur papier, faisant partie d'une des 14 pièces qui composent l'œuvre — un petit livret sans couverture relié avec des agrafes — en occupant les trois dernières doubles-pages avant la page de gauche finale<sup>62</sup>. Chris Ware présente ces 14 pièces de formats différentes dans une boîte et laisse au lecteur le choix de décider de l'ordre de lecture, donc nous pouvons parler dans ce cas d'une œuvre de bande dessinée non-linéaire relevant de la combinatoire. En plus, ces objets imitent des formats d'impression spécifiques et portent avec eux les caractéristiques et les significations associées avec le format. *Touch Sensitive* a survécu en ligne pendant deux années jusqu'au moment où les éditeurs ont décidé de ne pas actualiser l'œuvre pour le système opératif de la nouvelle génération de iPad. En ce qui concerne le format de l'œuvre, il s'agit de douze « pages » horizontales dans lesquelles se regroupent cases et phylactères (Fig.20). Étant donné que l'œuvre a toujours été pensée pour une diffusion exclusive sur tablette, le recours aux 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 glissement vers la gauche de *Touch Sensitive* s'ajuste à ces deux systèmes, du fait cela correspond à un système de scrolling horizontal dans lequel nous différencions des pages, grâce à l'arrêt automatique de l'application sur un groupe de cases ou grâce au bord de la case-page. Cependant, glisser ne sert pas simplement à passer les pages car le contenu des pages n'est pas fixe. Nous parlons du « panel delivery » ou *livraison de cases*. John Barber, un des pionniers dans l'utilisation du système de livraison de cases, décrit le fonctionnement de cette technique :

*« The screen will act as an unmoving stage onto which panels will appear. Initially a single panel (or group of panels) is presented to the reader. The reader clicks on the stage and a new panel (or group of panels) appears... {...} These new panels join the previous ones, often replacing or obscuring some (or all) of them. »*<sup>63</sup>.

60 Chris Ware, *Touch Sensitive*, [en ligne]. McSweeney's, 2011. Disponible sur la application pour iPad de McSweeney's jusqu'en mai 2014. Elle a été supprimée à cause des problèmes de compatibilité avec iOS7. Voici une vidéo de la BD interactive : <http://www.criticalcommons.org/Members/MCIMR/clips/video-feb-18-9-48-09-am.mov/view> (consulté le 21 mai 2015).

61 Chris Ware, *Building Stories*, opus cit.

62 cf. Annexe III, p. 94.

63 Nous traduisons : « *L'écran agira comme une scène immobile dans laquelle apparaîtront les cases. Initialement une seule case (ou un groupe de cases) est présentée au lecteur. Le lecteur clique dans la scène et une nouvelle case (ou un groupe de cases) apparaît... {...} Ces nouvelles cases rejoignent les précédentes, habituellement en remplaçant ou en cachant quelques unes (ou toutes).* ». John Barber, *The phenomenon of multiple dialectics in comics layout*, mémoire de Master, École d'Impression de Londres, Londres, 2002.

En conséquence, l'action du lecteur en glissant son doigt sur l'écran va parfois déclencher des animations, parfois juste faire apparaître et disparaître toutes les cases de la page, les phylactères, ou passer la page entière. Pour nous repérer dans l'analyse, nous allons diviser les pages en blocs. Nous appelons blocs les unités de texte multimédia – texte écrit, image, son – attachés par des liens électroniques. Cela veut dire que dans *Touch Sensitive* un bloc est l'unité de texte et l'image comprise entre un glissement et le glissement suivant, quoi que soit le résultat de cette action.

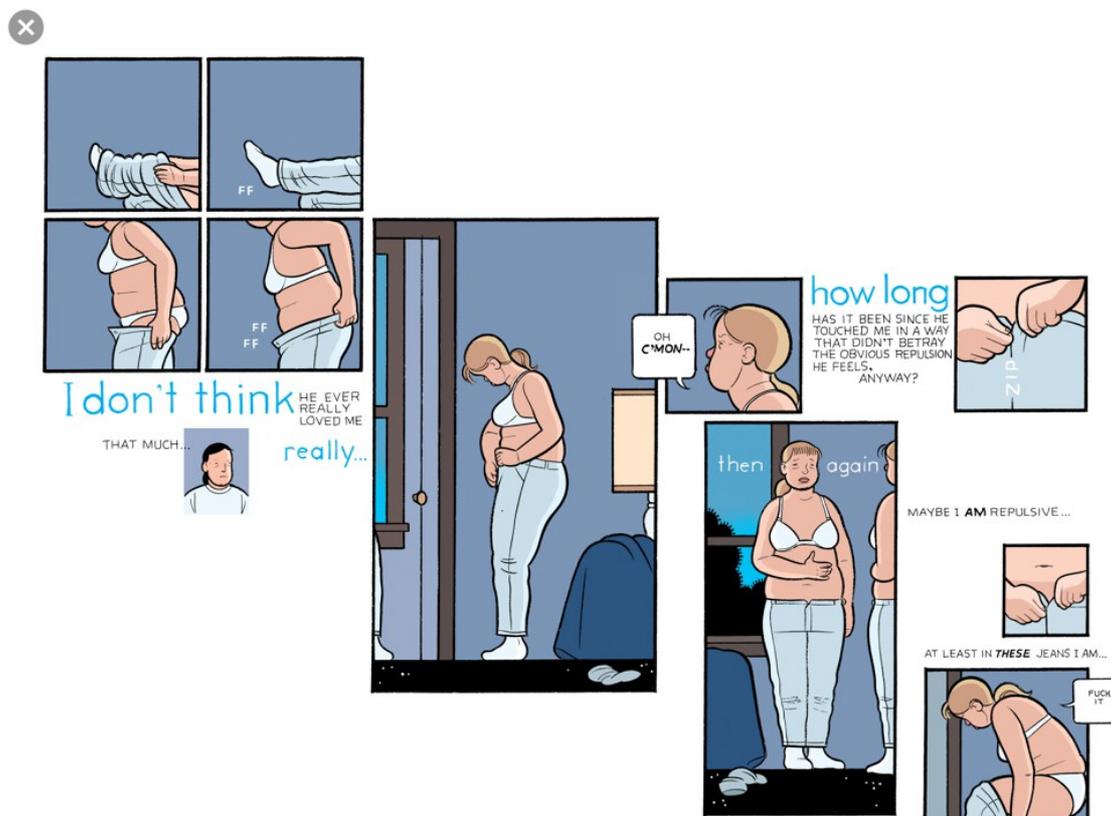


Fig. 20: Premier bloc de la première page de *Touch Sensitive* version numérique.

Cette façon d'avancer dans la lecture, en glissant, contribue à créer chez le lecteur une sensation d'interaction avec l'oeuvre très délicate, naturelle et confortable. En fait, Chris Ware, a profité de la qualité tactile des iPads pour créer un rapport sensitif avec l'histoire. Comme nous l'avons avancé dans la partie précédente, Ware voulait explorer comment dans une relation amoureuse le contact électrique de l'affection commence à devenir agressif au fur et à mesure où on devient familier avec la personne. En synchronie avec la hausse d'agressivité dans l'histoire, les « caresses » du lecteur pour faire avancer la lecture vont avoir des conséquences petit à petit plus brusques. Après avoir passé la première page de couverture, l'action de glisser va amener dans la deuxième page un deuxième bloc qui apparaît en fondu. Cette transition provoque une sensation

agréable au lecteur, qui continue sa lecture de page en page en ayant chaque fois plusieurs réponses de ce type à ses « caresses », en agglomérant les cases dans les pages, apportant au lecteur une collection d'expériences sensibles agréables. Néanmoins, en arrivant à la cinquième page, le moment où la protagoniste raconte comment le contact physique avec son mari avait commencé à changer de « câlins » à « petites tapes », le groupe de cases qui correspond aux expériences avec son mari disparaissent par la suite au quatrième bloc, même si la place prise pour les cases suivantes n'entre pas en contact avec l'espace qu'occupaient les précédentes. La transition en fondu persiste, mais le fait de faire disparaître de cette façon les cases dédiées au mari, pour laisser seulement visibles celles du « collègue mignon », transmet un désir d'oubli des expériences désagréables. Dans la page suivante il n'y a qu'une transition en fondu entre les deux blocs de la page, et la petite case de la protagoniste en sortant de sa chambre est remplacée par la grande case du salon, où se trouve son mari, et les six cases où elle essaye en vain de trouver les clés pour s'échapper. D'ici jusqu'à la dernière page, il n'y a que des pages-blocs. Le lecteur ne fera que faire passer les images comme dans un scrolling, ce qui donne la sensation d'avancer difficilement, de tirer ou traîner les images, avec la sensation de le faire encore plus lentement en arrivant aux pages sept et dix, qui constituent des images panoramiques et donnent la sensation de n'avoir pas de fin. Le coup de grâce se trouve à la dernière page, quand il faut attendre le chargement d'une vidéo pour avoir accès aux dernières cases (Fig. 21). Cette fois il faut taper sur le symbole de reproduction, une action plus violente que celle de glisser et que le lecteur n'avait pas faite jusqu'à maintenant. Une action que le lecteur ne pourrait même pas réaliser, du fait que les animations précédentes ne nécessitaient pas ce type d'interaction et que le fait de glisser dans cette page ne provoque aucune réaction à l'application, donc le lecteur pourrait penser que l'histoire est finie. Il faut pourtant une action violente de la part du lecteur pour pouvoir arriver à voir que, au dernier moment, le mari a essayé de réparer le mal qu'il a fait à sa femme mais il n'est pas arrivé à temps (Fig. 22). Chris Ware crée donc consciemment un rapport entre ladite affection qui devient agression au fur et à mesure où on devient familier avec la personne, mais aussi avec le support, de sorte que le lecteur reproduise simultanément le rapport mari-épouse dans son rapport avec la tablette. Cette opération ne pourrait pas avoir été reproduite et contrôlée sur un autre support que la tablette ou le smartphone, qui possèdent des écrans tactiles. L'expérience est perdue dans la version papier et elle n'aurait pas marché non plus sur un ordinateur : la souris ne permet pas un contact si direct ni si subtil avec le contenu, il n'y a pas une unité entre l'objet qui permet l'interaction, c'est-à-dire la souris, et ce qui affiche le résultat, l'écran.

Ware était intéressé par une autre idée : que le lecteur puisse manipuler les souvenirs avec

ses propres mains. Dans les trois dernières pages de *Touch Sensitive*, l'histoire avance 150 ans dans le futur. Une étudiante, qui se trouve dans la même gare du train où se trouvait la protagoniste, est capable de visualiser des souvenirs du passé grâce à une espèce de scaphandre transparent que tout le monde porte. L'étudiante observe exactement un fragment de mémoire de la protagoniste, le moment où la protagoniste rencontre son collègue de travail dans le train et son mari n'arrive pas à la retrouver avant que le train ne parte. Ce fragment de mémoire a été conservé à travers le temps par la conscience de la zone. La scaphandre permet de voir l'extérieur en même temps qu'elle projette les fenêtres d'une espèce de système opérationnel, qu'elle manipule avec ses doigts en faisant contact avec l'extérieur du scaphandre. Les qualités haptiques d'une tablette pourraient ressembler à celles de l'outil imaginé par Ware, un rapport s'établit entre l'action du lecteur sur l'écran tactile de la tablette et l'action du personnage sur son écran-scaphandre. Au moment de taper sur le symbole de reproduction de la vidéo en chargement, pour passer au deuxième et dernier bloc de la dernière page, le lecteur reproduit l'action du personnage, qui tape dans la dernière case du premier bloc sur la même image projetée sur son scaphandre. Il a accès de cette façon au même contenu que le personnage, la conclusion dans laquelle le mari arrive à la gare une fois que le train est déjà parti. Le reste des cases ont disparu et il ne reste que ces dernières, ce que suggère un point de vue subjectif du personnage, partagé maintenant avec le lecteur. Cette mise en abyme de l'interaction avec le support questionne la justesse du support et du média pour le développement d'une narration. Certaines histoires fonctionnent bien comme un livre relié, d'autres comme un journal ou une brochure et d'autres comme une bande dessinée hypermédiatique, même pas reproductible sur tout type de support écran, mais simplement avec un outil spécifique, comme la tablette.

Or, si nous avons trouvé une cohérence entre les caractéristiques du support et la narration qu'il contient, ce qui s'accorde aussi avec l'intention de l'auteur d'attirer l'attention sur la forme codex de la plupart des bandes dessinées, pourquoi *Touch Sensitive* n'est plus disponible dans sa version numérique ? Lombard-Cook<sup>64</sup> nous apporte une réponse : Ware joue avec la fétichisation de l'objet livre. La réalité physique de l'objet fait partie de l'expérience de lecture du récit. Nous avons déjà dit que les différents objets que nous trouvons dans le coffret de *Building Stories* imitent des formats d'impression spécifiques et portent avec eux les caractéristiques et les significations associées avec le format. Un bon exemple pour illustrer cela est le livre avec une couverture en carton rigide et le dos doré, qui reprend la forme des livres de la collection pour enfants « Little

---

64 Kat Lombard-Cook, « Jason Shiga's *Meanwhile* and digital adaptability of non-traditional narratives in comics », *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2015, vol.6, n°1, p. 15-30. Disponible sur : <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21504857.2014.943410> (consulté le 22 mai 2015).



Fig. 21: Touch Sensitive : premier bloc de la dernière page.



Fig. 22: Touch Sensitive: deuxième bloc de la dernière page.

Golden Books » créée dans les années 1940. Ware avait travaillé avec un designer pour reproduire le livre à l'échelle d'un adulte moyen, pour que l'expérience de tenir le livre par un adulte puisse évoquer celle de l'enfance. Avec ce type de stratégies, Ware essaye d'explorer les souvenirs et il utilise les différents formats papier spécifiquement pour provoquer de la nostalgie dans le lecteur, une nostalgie qu'imité l'état intérieur de la protagoniste. L'exemple de « Little Golden Book » évoque particulièrement une mélancolie et une nostalgie propres à un américain moyen, de classe moyenne et d'âge mûr. Pour un américain de moins de 20 ans ou pour un étranger cette nostalgie par rapport aux formats peut rester inaperçue, Ware profite de ces points de référence en commun pour jouer avec une fétichisation de l'objet livre qui pourrait attirer ce type particulier de lecteur. En conséquence, l'utilisation d'une tablette pour raconter son histoire n'apporte rien à son but. Probablement c'est la raison pour laquelle il arrive à considérer *Touch Sensitive* peu satisfaisant une fois terminé, même si elle avait été faite en suivant toujours ses spécifications. Il déclare qu'il y a quelque chose de méchant dans l'idée de payer pour des livres numériques éphémères, c'est comme « someone breathing into your mouth »<sup>65</sup>. Toutefois, il ne rejette pas les bandes dessinées numériques en soit. Il admet que pour certains types de médias comme les informations, la distribution numérique est la meilleure option et le parcours à suivre<sup>66</sup>.

Nous sommes d'accord avec l'attitude de l'auteur par rapport à la maigre pertinence du format numérique pour transmettre le sentiment de nostalgie, dans le cas où il avait décidé de développer la totalité de *Building Stories* dans ce format. Cependant, nous trouvons *Touch Sensitive* très réussi par rapport à ses objectifs spécifiques — l'exploration de l'affection qui devient agression au fur et à mesure où on devient familier avec la personne aimée et le fait que le lecteur puisse manipuler les souvenirs avec ses propres mains — et, depuis notre point de vue, le fait de présenter un fragment de l'œuvre totale sur un support numérique contribue à faire remarquer au lecteur la nostalgie contenue dans l'œuvre. Étant donné que chaque format apporte des caractéristiques et des significations précises, aussi bien au fragment du récit qu'il contient qu'à la totalité de l'œuvre, nous pensons que l'inclusion d'un fragment numérique dans *Building Stories* contribuerait plutôt bien à potentialiser la nostalgie transmise par les livres-objets, grâce à l'absence d'une entité physique<sup>67</sup>

---

65 Nous traduisons: « quelqu'un en soufflant dans ta bouche ». Chris Ware, « Entretien donné dans le Festival International du Livre d'Edinburgh », Edinburgh, 12 août 2013. Disponible sur : <https://www.edbookfest.co.uk/media-gallery/item/chris-ware-2013-event> (consulté le 22 mai 2015).

66 Kevin Larimer, « The Color and the Shape of Memory : An Interview with Chris Ware », Poets and Writers, novembre-décembre 2012. Disponible sur : [http://www.pw.org/content/the\\_color\\_and\\_the\\_shape\\_of\\_memory\\_an\\_interview\\_with\\_chris\\_ware](http://www.pw.org/content/the_color_and_the_shape_of_memory_an_interview_with_chris_ware) (consulté le 22 mai 2015).

67 Il ne faudra pas confondre les idées de physicalité et de matérialité en parlant des œuvres numériques. Nous faisons allusion à Camelia Grădinaru, pour clarifier la différence entre la physicalité et l'(im)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*

dans le fragment numérique. Il s'agirait donc de transformer *Building Stories* en un récit transmédia, par exemple, par l'inclusion d'un code QR ou un lien html à l'intérieur de la boîte qui contient tous les fragments. Le lecteur pourrait scanner le code avec son iPad et avoir accès au fragment *Touch Sensitive* sur internet. En plus, les trois doubles pages de la version actuelle sur papier disparaîtraient du petit livret en brochure. Le seul inconvénient de ce type de récit serait que la lecture de ce fragment ne serait pas accessible pour les lecteurs qui ne disposent pas d'un iPad. Une version pour tout type de tablette ou même de smartphone élargirait beaucoup le pourcentage de lecteurs qui auraient accès au contenu mais, comme nous avons dit précédemment, une version pour lecture sur ordinateur perdrait tout intérêt du fait que les qualités haptiques de l'écran tactile sont la base de la réussite de cette œuvre.

### 3. Une bande dessinée *dont vous êtes le héros*

Depuis les premiers essais de développement de bandes dessinées non-linéaires les auteurs se sont inspirés des *livres dont vous êtes le héros*, en hybridant la bande dessinée avec les règles de jeu. Dans ce type de livres le texte est fragmenté, en paragraphes ou en fragments plus longs de texte, et ces fragments sont numérotés. Le lecteur doit faire des choix pour le personnage principal, ce qui influera sur la direction de la narration. Le récit propose donc un choix à la fin de chaque fragment et indique le nombre du fragment qui correspond à la suite de chaque choix. À partir d'un incipit unique, le lecteur décide de son parcours dans l'histoire et essaye de trouver la fin correcte entre une multiplicité de fins. Dans le cas de la bande dessinée, chaque case ou groupe de cases sont numérotés et il faut lire les cases dans l'ordre jusqu'au moment où un choix est proposé. Actuellement, la maison d'édition Makaka Editions publie une bonne diversité de bandes dessinées *dont vous êtes le héros* pour enfants. Nous pouvons observer le système de numérotation de cases et

---

*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. ».* 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* », 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. 57.

les différentes options à suivre dans l'image 23, extraite de *Sherlock Holmes 2*.

Mais les possibilités d'interaction entre le lecteur et le récit dans ce type de livres ne sont pas simplement restreintes au choix du parcours. Un des premiers exemples de bande dessinée dont vous êtes le héros, *Dice Man*<sup>68</sup> (1986), contenait toujours des règles additionnelles. *Dice Man* est une série de cinq numéros dérivée de la revue britannique *2000AD*. Chaque revue contient trois histoires et, en plus des règles de navigation entre les cases numérotées, chaque histoire propose un système différent de règles apparenté aux jeux de rôle. Par exemple, dans les deux premières histoires de *Dice Man* #3, *You are Rogue Trooper in Killothon* et *You are Diceman in Dark Powers*, il faut calculer les points de jauge de force du personnage avec un 1d6+15 – lancer un dé de 6 faces et ajouter 15 points à la ponctuation obtenue – pour pouvoir lutter contre d'autres personnages au long du récit. Le résultat des combats se résout en jouant 2d6 pour l'adversaire et 2d6+1 pour le héros – lancer deux dés de 6 faces et ajouter un point pour le héros. De cette façon, il y a aussi des facteurs externes au lecteur qui peuvent déterminer le parcours à suivre. Dans *You are Diceman in Dark Powers* la bande dessinée demande au lecteur à un moment donné d'écrire ce qu'il voudrait faire pour l'indiquer plus tard, dans une autre

case, de sauter à une case ou une autre selon ce qu'il avait écrit précédemment. La bande dessinée oblige donc au lecteur à faire un choix à l'aveuglette, sans avoir connaissance du contexte pour réfléchir à propos de la justesse des différentes options. La troisième histoire de la revue, *You Are Torquemada: Trapped in the Garden of Alien Delights* (Fig.24), introduit une nouvelle règle très intéressante : le lecteur peut « prendre » des objets pendant la lecture, c'est-à-dire, le lecteur doit élaborer un inventaire pendant sa lecture en prenant note des objets qu'il a pu rencontrer. Il n'y a pas de texte pour demander au lecteur de prendre une chose ou une autre, cette tâche repose complètement sur le lecteur et sa capacité d'observation, c'est à lui de prévoir si les objets dessinés

68 Pat Mills, et al., *Dice Man*, opus cit.

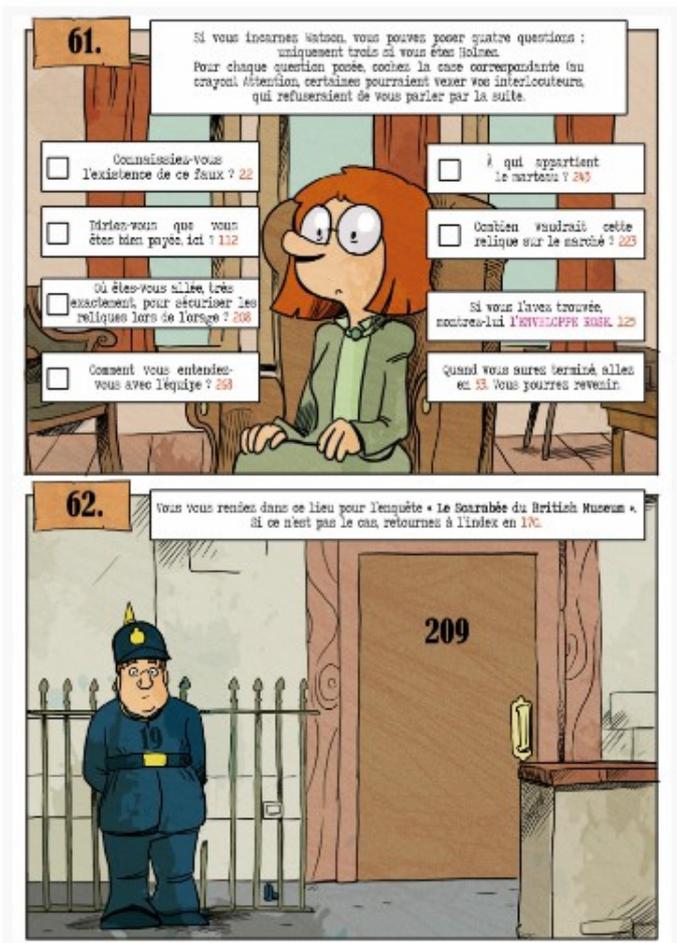


Fig. 23: *Sherlock Holmes 2*

dans les cases peuvent être utiles dans l'avenir. Dans certains points du récit, le texte indiquera différents parcours à suivre par rapport aux différents objets qu'il a pu récupérer. Ce type de règles rapproche beaucoup la bande dessinée du ludique, spécialement du jeu de rôle, et apporte une originalité et une variété additionnelles au simple système de choix, par l'introduction, par exemple, d'éléments externes à l'auteur et au lecteur qui vont déterminer la suite de la narration.

Cependant, il y a quelques problèmes par rapport au support dans les bandes dessinées *dont vous êtes le héros* en papier que les bandes dessinées hypermédiatiques ne présentent pas. Premièrement, le système de numérotation. Comme nous pouvons observer dans les images de *Dice Man*, dans une même page nous pouvons trouver plusieurs cases avec des nombres consécutifs mais qui ne se suivent pas vraiment dans l'ordre du récit. Quand le lecteur arrive à la page où se trouve la case ou le groupe de cases qu'il doit lire, il se retrouve aussi face à d'autres cases, qu'il a pu

lire précédemment ou qu'il n'a pas lues encore. En plus, dans la recherche de la prochaine case, une fois que le lecteur a fait son choix, il faut passer les pages jusqu'à trouver la case qui porte le numéro correspondant. Dans ces deux situations le lecteur va poser ses yeux, soit consciemment ou inconsciemment, sur les images qu'il n'est pas censé lire encore. Ce voisinage des différents fragments du récit ne supposait pas un problème dans les livres *dont vous êtes le héros*, mais du fait que les images sont perçues et comprises par l'œil plus rapidement qu'un paragraphe de texte, les bandes dessinées *dont vous êtes le héros* dévoilent de l'information au lecteur. Le



Fig. 24: *Dice Man* #3, *You Are Torquemada: Trapped in the Garden of Alien Delights*.

lecteur peut arriver à une case qui lui propose un choix et déduire le résultat d'une ou plusieurs options grâce aux « images voisines » qu'il a rencontrées précédemment, en « trichant » même s'il ne le souhaitait pas. La bande dessinée papier *Meanwhile*<sup>69</sup> développe un système de languettes pour passer directement à la page où se trouvent les cases suivantes du récit, donc elle empêche de tricher par la recherche de la case en passant les pages, mais le problème des cases voisines dans une même page persiste. Les bandes dessinées hypermédiatiques ont résolu ce problème de différentes façons. D'un côté, les Turbomédias présentent une forme similaire au diaporama, c'est-à-dire, une nouvelle image se substitue à la précédente chaque fois que le lecteur clique sur les flèches d'avance et recul. De cette façon le lecteur n'a la possibilité que de voir les images qui correspondent à son choix. Un exemple est *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*<sup>70</sup>. Ce Turbomédia permet la navigation habituelle des Turbomédias mais aussi des bifurcations. Quand le lecteur se trouve dans une bifurcation, il doit choisir entre deux options, mais il n'a aucune piste pour faire son choix. Dès qu'il a cliqué sur une des options, il n'est plus possible de retourner à la case de la bifurcation pour faire un autre choix, il faut continuer jusqu'à une des quatre fins différentes et recommencer. D'autres Turbomédias, comme *Le Grand Méchant Renard*<sup>71</sup>, vont donner l'opportunité au lecteur de revenir au moment du choix, où les possibilités que le lecteur avait écartées restent encore accessibles avec la possibilité d'un nouveau choix, actif après avoir parcouru une option. D'un autre côté, les Hypercomics de David Goodbrey sous forme de *toile infinie*<sup>72</sup>, comme *Duck Has An Adventure*<sup>73</sup> ou *Icarus Needs*<sup>74</sup>, rendent visible la structure narrative, du fait que les cases se conforment à une espèce de carte à explorer par le lecteur. La case que le lecteur lit au présent reste toujours au centre de l'écran et les bifurcations sont indiquées par l'apparition de cases juxtaposées dans une toute autre direction. Dans *Duck Has An Adventure* les cases apparaissent selon que le lecteur clique sur l'option désirée ou la case suivante, donc il ne peut pas voir le résultat avant de faire son choix. Ainsi le lecteur construit au fur et à mesure la totalité de la carte-narration dans l'ordre souhaité. Toutefois il existe l'option de revenir librement sur toute autre case parcourue et continuer une autre branche des bifurcations même si les autres ne sont pas complétées, mais pour que le lecteur cherche la complétude des parcours il y a un compteur qui annonce combien de parcours ont été effectués jusqu'à la fin. Ainsi, la complétude des parcours se transforme en jeu. Dans *Icarus Needs*

---

69 Jason Shiga, *Meanwhile*, opus cit.

70 Malec, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, [en ligne]. 2004, disponible sur : <http://lesiteamalec.com/Turbomedia/episode4.htm> (consulté le 5 mai 2014).

71 Benjamin Renner, *Le Grand Méchant Renard*, [en ligne]. Delcourt, 2015. Disponible sur : <http://www.editions-delcourt.fr/special/grandmechantrenard/> (consulté le 15 mai 2015).

72 cf. III-1. Zones hybrides et exigences narratives, p. 53.

73 David Merlin Goodbrey, *A Duck Has An Adventure*, [en ligne ], 2012. Disponible sur : <http://emerl.com/stuff/duckadv.html> (consulté le 8 mai 2015).

74 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, [en ligne ], 2012. Disponible sur : <http://www.kongregate.com/games/Stillmerlin/icarus-needs> (consulté le 8 mai 2015).

seulement la première case de chaque bifurcation est visible et il n'y a pas la possibilité de zoomer, donc aucun facteur imprévu intervient dans la prise de décision du lecteur. En plus, pour avoir accès à un des parcours il faut avoir exploré tous les autres et avoir résolu certaines énigmes, ce qui assure la complétude de tous les parcours.

L'introduction d'éléments ludiques propres au jeu de rôle dans les bandes dessinées sur papier a son équivalent dans la bande dessinée hypermédia, qui peut inclure parfois des éléments du jeu vidéo. Nous pourrions comparer le système de combat grâce aux dés de *Dice Man* avec le système de combat du Turbomédia *Brad Pitt au Festiblog 2012*<sup>75</sup>, qui offre à un point du récit une séquence de lutte interactive. Les personnages de Superconnard et Georges Clooney commencent à se battre et les flèches d'avance et recul disparaissent. Les images se succèdent à grande vitesse, en dehors du contrôle du lecteur, qui doit cliquer rapidement sur trois cercles qui apparaissent sous 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. Georges 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. Le fait de gagner 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. Le vrai défi, ou le vrai jeu, est donc la séquence de boutons circulaires à cliquer. Premièrement il faut noter que dans *Dice Man* il faut utiliser d'autres objets externes à l'album de bande dessinée – deux dés, du papier et du crayon – pour pouvoir faire les combats, tandis que le Turbomédia n'a pas besoin d'éléments extérieurs pour développer l'interaction. Cela intègre plus le jeu et la lecture, en faisant des aller-retours plus simples, sans couper longtemps la lecture. Le jeu bonus est une fusion très réussie, du fait que le lecteur en jouant construit le dialogue entre les personnages. Deuxièmement, gagner ou perdre le combat signifie la fin ou la poursuite du récit dans le premier cas, alors que dans le Turbomédia cela nous offre une nouvelle chance, une fin ou un contenu additionnel et une autre fin, donc le récit continue que lecteur perde ou gagne. Ce point évident constitue un autre écart entre le récit et le jeu dans le premier et la synthèse plus réussie dans le deuxième. Troisièmement, le lecteur de *Dice Man* a la possibilité de tricher pour continuer à lire même s'il perd le combat. En plus, le système est fait pour faciliter la réussite du lecteur. Ces

---

75 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 mai 2015).

deux points peuvent décourager le lecteur, qui pourrait décider d'éluder le système de jeu et lire la bande dessinée comme si cela ne lui avait jamais été proposé. Par contre, dans *Brad Pitt au Festiblog 2012* tricher n'est pas possible, la seule façon d'arriver aux trois parcours différents est de cliquer sur les boutons à temps dans plusieurs combinaisons possibles, ce qui demande seulement de la persévérance et de l'habileté de la part du lecteur, sans le facteur aléatoire des dés. Nous considérons que l'addition du caractère ludique dans ce type de récits non-linéaires est un stimulant qui incite à reprendre l'histoire pour trouver tous les parcours et compléter la lecture. Néanmoins, le système de jeu de *Dice Man* ne contribue pas à créer ce type de stimulation pour le lecteur.

Nous pouvons comparer aussi l'interaction avec les objets présents dans l'univers du récit dans la troisième histoire de *Dice Man*, *You Are Torquemada: Trapped in the Garden of Alien Delights*, et *Icarus Needs*<sup>76</sup>. Les deux récits possèdent un inventaire : dans la bande dessinée papier l'inventaire doit être administré par le lecteur, tandis que dans la bande dessinée hypermédiatique il se met à jour automatiquement quand le personnage arrive à une case contenant un objet. Dans *Icarus Needs* le lecteur pourrait prendre un objet par hasard et se voir confronté après au puzzle à résoudre en utilisant l'objet ou vice versa, trouver un puzzle et se voir confronté plus tard au fait de devoir trouver et interagir avec des objets pour le résoudre. Par contre, dans *You Are Torquemada: Trapped in the Garden of Alien Delights*, le lecteur est mis au courant depuis le début de la présence des objets dans l'histoire qui pourraient être d'utilité dans la suite du récit, et c'est à lui, sans aucune autre piste, d'observer et de déterminer s'il va noter ou pas certains objets dans son inventaire, il découvrira seulement à la rencontre d'un puzzle s'il a été un bon observateur ou s'il a bien fait de prendre un objet ou un autre. Ce deuxième système s'approche davantage de ce qui représenterait une situation réelle, mais le fait de donner au lecteur un éventail de possibilités si vastes pourrait le dépasser et empêcher la lecture. En termes de jouabilité, le puzzle ou la pause que prend le joueur pour essayer de résoudre le puzzle s'appelle *aporie*, et l'*épiphanie* est la réalisation de la solution qui permet au joueur de progresser jusqu'au puzzle suivant<sup>77</sup>. Le fait de ne pas connaître le puzzle jusqu'au dernier moment, quand le lecteur trouvera une case qui lui demandera un ou plusieurs objets, étend le moment d'aporie à toute la narration. Thierry Groensteen indique, dans un cours donné au Master de la Bande Dessinée à Angoulême, que « *la lecture d'une bande dessinée procure un plaisir accru par la tension entre une "lecture pressée", s'attachant au déroulement du récit, et une "lecture gourmande", s'attardant dans la contemplation des images.* »<sup>78</sup>. La tâche de trouver des possibles objets outils risque de faire porter toute l'attention du lecteur sur la recherche des

---

76 Daniel Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, opus cit.

77 Alison Gazzard, *Mazes in Videogames : Meaning, Metaphor and Design*, McFarland, Jefferson, NC, 2013, p. 103.

78 Pierre-Laurent Daurès, *Enjeux et stratégies de l'exposition de bande dessinée*, mémoire de Master, Université de Poitiers / École européenne supérieure de l'image d'Angoulême, 2011, p. 67.

objets, ce qui cause le désintérêt du lecteur pour le récit. Le jeu prend le rôle principal et le récit est relégué aux brefs moments d'épiphanie, une fois prise la bifurcation correspondant à l'objet que nous avons utilisé, pour reprendre bientôt la traque. Dans *Icarus Needs* l'accent n'est pas mis sur la recherche des objets, mais plutôt sur les puzzles à résoudre, de façon à renforcer l'exploration des différentes bifurcations à la recherche d'une solution (Fig. 25). Un système similaire à celui d'*Icarus Needs* est proposé sur papier dans l'oeuvre *Meanwhile*<sup>79</sup>, dont les pistes pour résoudre les puzzles — des codes secrets pour activer deux machines — doivent être obtenues par l'exploration des différentes branches narratives, mais il est un système difficile à reproduire dans une œuvre courte et il existe encore le problème de la triche, le lecteur pourrait passer les pages librement pour trouver les codes secrets s'il se retrouve bloqué.

Il s'agit toujours de la question que nous avons développée précédemment, dans les rapports entre l'auteur d'une œuvre et le lecteur<sup>80</sup>. Le texte est lié à un support et au comportement d'un système, dont les règles sont établies pas l'auteur. Mais ces règles peuvent ne pas être suivies par le lecteur. Même si la représentation mentale qu'il fait du dispositif et de son rôle est proche de celle de l'auteur, cela ne suppose pas un compromis. Sur un support papier il est beaucoup plus facile que cette dernière situation se produise car le codex est librement manipulable. Même s'il est censé être

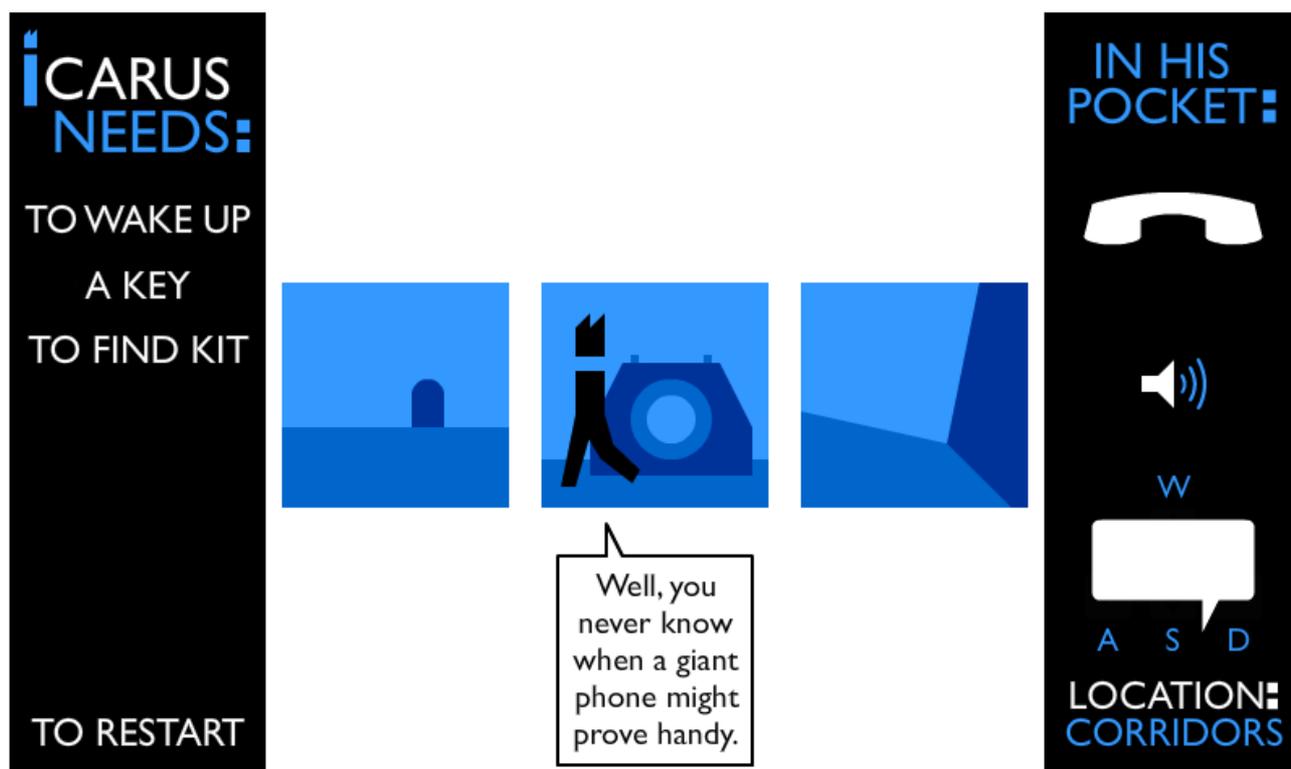


Fig. 25: *Icarus needs*: inventaire à droite, avec un téléphone.

<sup>79</sup> Jason Shiga, *Meanwhile*, opus cit.

<sup>80</sup> cf. I-4. Lecteur et auteur, p. 22.

lu d'une façon déterminée, ces sont des normes auxquelles on peut désobéir, et les auteurs qui ont expérimenté avec le codex ont été les premiers à mettre en évidence ce fait. L'auteur doit accepter qu'en dernier ressort l'usage du livre selon les règles qu'il a prédéterminées reste toujours aux mains du lecteur. Cependant, un système établi sur un support numérique ne permet pas un type d'usage différent de ce que l'auteur a pu prévoir. Simplement, le dispositif ne fonctionne pas. Par conséquent, la triche n'est possible que si l'auteur la permet. L'oeuvre *Meanwhile*<sup>81</sup>, dans sa version numérique, inclut un système de zoom qui laisse voir la structure complète du récit et repérer les contenus qui ne sont pas branchés au reste du récit, ceux qui ne sont visibles qu'en trichant dans la version papier. Les erreurs sont aussi permises, donc le lecteur peut aller en arrière et choisir un autre parcours si le résultat de son choix l'amène à la mort. Par contre il y a d'autres œuvres qui ne permettent pas de tricher, comme *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*<sup>82</sup>, qui inclut l'option de revenir en arrière mais simplement jusqu'à la première image après une bifurcation. Le choix n'est donc rectifiable que si le lecteur reprend le récit du début. Ainsi le support numérique donne l'option à l'auteur de choisir le degré de liberté du lecteur, par rapport à la suite ou l'abandon des règles du récit. L'auteur reprend dans une certaine mesure du contrôle sur le récit, bien que le récit non-linéaire laisse encore le contrôle de la succession des événements aux mains du lecteur.

---

81 Jason Shiga, *Meanwhile*, [en ligne], opus cit.

82 Malec, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, opus cit.



### III – La technicité du média : L'hybridation et l'évolution de la bande dessinée hypermédiatique

#### 1. Zones hybrides et exigences narratives

La bande dessinée a aussi profité des possibilités du numérique, au début simplement comme un moyen de publication et distribution. Les auteurs utilisaient les blogs pour publier ses planches de bande dessinée ou leurs *strips*, qui imitaient le format des publications sur papier, du fait qu'ils cherchaient à accéder ensuite au monde éditorial. Même les institutions ont stimulé ce type de profil de créateur de bande dessinée numérique : le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême décerne un prix depuis 2008 pour les meilleurs blogs BD, qui consiste en l'édition d'un album de bande dessinée sur papier. Néanmoins, les auteurs ont pris conscience des possibilités narratives qu'offraient l'utilisation d'éléments interactifs et l'hybridation avec autres médias numériques. Pour éclaircir les circonstances de la naissance de la *BD interactive*, et plus tard de la *bande dessinée numérique de création*<sup>83</sup>, Julien Falgas emprunte un concept à la biologie et fait le point sur l'existence de *zones hybrides de création* :

« Née de l'hybridation du texte et de l'image (dont l'usage de l'imprimerie avait imposé la séparation), la bande dessinée ne pouvait devenir un média à part entière qu'en procédant à cette hybridation à l'état naturel, au sein d'une zone hybride telle que celle qu'offrait la presse américaine autour de 1900. Autour de 2000, la bulle Internet a instauré pour quelques années une zone hybride comparable dans laquelle la bande dessinée s'est hybridée avec le dessin animé pour donner lieu à des BD interactives. »<sup>84</sup>

En fait, les hybridations de la bande dessinée avec d'autres médias numériques se sont mis en marche même avant l'apparition de cette zone hybride sur Internet. David M. Godbrey souligne que les premiers exemples signifiants d'Hypercomics<sup>85</sup> viennent du monde du jeu vidéo : *Redhawk*<sup>86</sup> (1986) combinait des caractéristiques du livre-jeu *dont vous êtes le héros* avec des caractéristiques

---

83 Julien Falgas indique que les premières bandes dessinées numériques hybrides rassemblaient la bande dessinée et le dessin animé. Celles-ci sont apparues vers 1999-2002 avec l'explosion de Internet et elles ont été identifiées comme *BD interactive*. Ce terme avait été repris en 2009 par Anthony Rageul, qui considère ces bandes dessinées comme un nouveau médium. Un an plus tard Magali Boudissa opte plutôt par la dénomination *bande dessinée numérique interactive*. Julien Falgas décrit comment la *BD interactive* a décliné et des nouvelles hybridations sont apparues, ce qu'il appelle la *bande dessinée numérique de création*. Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique, auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, thèse doctorale dirigée par Brigitte Simonnot, Université de Lorraine, 2014, p. 56-60.

84 Ibid, p. 56.

85 « *A hypercomic can be defined as a comic with multicursal narrative structure.* ». Nous traduisons : « *Un hypercomic peut être défini comme une bande dessinée avec une structure narrative multilinéaire.* ». Daniel Merlin Goodbrey, « From Comic To Hypercomic », [en ligne], septembre 2012. Disponible sur : [http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/09/danielgoodbrey\\_finalpaper.pdf](http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/09/danielgoodbrey_finalpaper.pdf) (consulté le 18 mai 2015).

86 Silhouette Software, *Redhawk*. Australia, Melbourne House, 1986.

de la bande dessinée, et était distribué sur un support disque. Cette bande dessinée-jeu ou « game comic », selon la dénomination de Goodbrey, utilise le système des premières aventures graphiques basé sur l'usage du texte, ce sont donc les instructions que le joueur tape sur le clavier qui contrôlent les actions du protagoniste. Pendant que nous jouons, une bande dessinée en constante mise à jour se déroule sur l'écran.

Julien Baudry<sup>87</sup> a étudié l'évolution esthétique de la bande dessinée numérique francophone et il a différencié plusieurs étapes : dans une première réflexion esthétique entre 1996 et 2004 quelques auteurs comme Edouard Lussan<sup>88</sup> et les frères Jouvray<sup>89</sup>, venant du monde de l'animation, ont mélangé la bande dessinée avec l'animation et l'interactivité. Ils ont appelé généralement ces expérimentations «BD interactives». 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 Baudry 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 au principe 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 Turbomedia<sup>90</sup>. Les Turbomédia fondent la bande dessinée, l'animation et le jeu vidéo et, dès le début, les auteurs pionniers du Turbomédia ont offert gratuitement le codage pour la création de ce type d'œuvres en ligne. D'ailleurs, quelques outils comme Aquafadas ont été développés pour faciliter la création de ce type de bandes dessinées hypermédiatiques. Les Turbomédia sont popularisés, et des sites web gratuits d'hébergement sont apparus, comme BD Jeune Création (l'ancien Esprit BD). Cependant, les Turbomédia ne se sont pas imposés comme le standard, le site accueille aussi d'autres formes hybrides, comme les BD Giff, qui cohabitent dans l'univers de la bande dessinée numérique de création. C'est pour cela que Challenge Digital, le premier concours de bande dessinée numérique de création organisé en 2014 par BD Jeune Création dans le cadre du Festival International de la Bande Dessinée de Angoulême, contemplait plusieurs catégories d'œuvres et mettait l'accent sur l'exploitation des possibilités du numérique. Néanmoins, à l'exception de quelques auteurs comme Malec<sup>91</sup> et Benjamin Renner<sup>92</sup>, nous n'avons pas trouvé beaucoup d'intérêt pour le développement des récits non-linéaires dans le panorama francophone.

87 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).

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

89 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).

90 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).

91 Malec, *Game of Throne 4 : La parabole de Malec*, opus cit. et Malec, *Brad Pitt au Festiblog 2012*, opus cit.

92 Benjamin Renner, *Le Grand Méchant Renard*, opus cit.

Dans le panorama international, ces dernières années ont vu naître et aussi disparaître une variété de formats et d'hybridations. En 2008 le roman graphique *Watchmen* est adapté au numérique sous le nom *Watchmen Motion Comic*. Le nom *Motion Comic* est 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. Il y a eu même des œuvres interactives, comme *Lost Girl Interactive Motion Comics Series*<sup>93</sup>. 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*, s'arrête et actuellement le site web a disparu. Néanmoins, un nouveau format est sorti en 2012, les *Motion Books*. Une application est sortie pour la lecture sur iPad et iPhone, mais ils sont aussi disponibles à la lecture sur ordinateur sur le site Web de Deviantart et dans le propre site de l'entreprise, Madefire. Ces œuvres ont un système de lecture similaire aux bandes dessinées de ComiXology : une structure basée sur pages mais sans système de zoom ni lecture guidée, et ils essaient de fondre une autre fois la bande dessinée, l'animation et le son, en ajoutant de nouvelles propositions interactives. Les créateurs de ce format n'avaient pas pensé initialement à développer des récits non-linéaires, mais DC les a proposé en 2013 un projet de cette nature : *Batman : Arkham Origins*<sup>94</sup>, créé après le jeu vidéo homonyme pour raconter le prologue de l'histoire du jeu, en faisant ainsi partie d'une narration transmédia encadrée dans l'univers DC<sup>2</sup> MultiVerse. Un software spécifique de création a été aussi développé par Madefire, lequel est disponible gratuitement pour travailler en ligne sur Deviantart.

D'autres systèmes sont en train de se développer actuellement, comme MoComics<sup>95</sup> des suisses BrozerMo, qui utilise les gouttières propres à la bande dessinée pour indiquer le sens de la lecture au lecteur et la technique du paralax (des dessins superposés en couches qui donnent une sensation de profondeur quand le lecteur change son point de vue). Aussi Benjamin Renner, dessinateur de bande dessinée et animateur, travaille aujourd'hui sur un projet personnel très ambitieux, un livre numérique interactif non-linéaire sur le thème du Petit Chaperon Rouge, dont un fragment a été montré aux étudiants du Master Bande Dessinée d'Angoulême lors d'un atelier donné en 2015. Cette œuvre, dont l'interface est similaire à celle du Turbomédia, ne présente pas des images fixes mais du « full animation »<sup>96</sup> et le lecteur peut se déplacer avec une liberté absolue dans

93 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/motioncomic>. (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](https://www.youtube.com/watch?v=1O_3P0dKDuE) (consulté le 15 mai 2014).

94 Adam Beechen, Christian Duce, *Batman : Arkham Origins*, opus cit.

95 Des vidéos de démonstration sont disponibles sur le site web de BrozerMo : <http://www.brozermo.com/mocomics/>

96 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

l'espace et le temps de l'animation, en permettant de découvrir librement les histoires des personnages. Nous sommes témoins donc de l'évolution constante de la bande dessinée hypermédiatique et de la recherche incessante de nouvelles zones hybrides.

En revenant spécifiquement sur les récits non-linéaires, Goodbrey facilite une chronologie de l'évolution des Hypercomics, c'est-à-dire des bandes dessinées numériques multilinéaires, focalisée sur les œuvres anglophones. Dans les années 1990 l'inclusion d'images dans le Mosaic web browser a contribué à la hausse de la popularité du World Wide Web. À ce moment là, les bandes dessinées ont commencé à être créées spécifiquement pour sa reproduction et distribution sur le net mais, comme nous l'avons constaté précédemment, la plupart des Webcomics ignoraient le potentiel hypermédia de la structure sous-jacente du net. Le premier vrai Hypercomic créé spécifiquement pour le web était *Club Salsa*<sup>97</sup> en 1996. Cet Hypercomic de 24 parties utilisait des hyperliens pour raconter l'histoire d'un homicide dans un club cyberpunk. Il proposait au lecteur une narration labyrinthe multilinéaire pour explorer et questionner. Par rapport aux Hypercomics en ligne, Goodbrey considère *Meanwhile*<sup>98</sup> (2000) de Jason Shiga et *After Days of Passion*<sup>99</sup> (2001) de Antony Johnston et Ben Templesmith comme deux des exemples les plus réussis. *Meanwhile* était originalement créé sur papier et l'adaptation web utilisait des hyperliens pour faciliter la navigation dans une complexe narration ramifiée. *After Days of Passion* était originalement conçue pour le web. Johnston décrivait l'oeuvre comme « *a collage piece, with no arbitrary narrative structure, inviting the reader to piece together parts of the puzzle themselves, through fragments and shreds of the whole* »<sup>100</sup>. À cette époque, Goodbrey avait aussi développé son premier Hypercomic, *Sixgun*<sup>101</sup>, qui essayait de résoudre le conflit de médias bande dessinée-hyperfiction: la bande dessinée, basée sur une représentation spatiale, et l'hyperfiction, basée sur un assemblage non-spatiale de *lexia*<sup>102</sup>. À ce moment, Scott McCloud avait déjà publié son œuvre *Reinventing*

---

*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.

97 Dave McKean, *Club Salsa*, série bi-hebdomadaire, Wall Data, 1996. Cette série n'est plus disponible sur internet.

98 Cette première version numérique de *Meanwhile* n'est plus disponible sur internet. Cependant, une nouvelle version a été créée en 2011 sous forme d'application pour iPad. Disponible sur : <https://itunes.apple.com/us/app/meanwhile-for-ios/id458451517?mt=8> (consulté le 14 mai 2015).

99 Antony Johnston et Ben Templesmith, *After Days Of Passion*, [en ligne]. Disponible sur : <http://www.opi8.com/sequence/afterdays/> (consulté le 14 mai 2015).

100 Nous traduisons: « *une œuvre de collage, ne contenant pas une structure narrative arbitraire, qui invite le lecteur à assembler les pièces du puzzle, à partir de fragments et des morceaux de l'ensemble* ». Antony Johnston, « Antony Johnston : After Days Of Passion », [en ligne]. Disponible sur : <http://www.antonyjohnston.com/titles/passion/> (consulté le 14 mai 2015).

101 David Merlin Goodbrey, *Sixgun : Tales From An unfolded Earth*, [en ligne], 2001. disponible sur : <http://emerl.com/sixgun.htm> (consulté le 14 mai 2015).

102 George Landow, *Hypertext 2.0.*, The John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

*Comics*<sup>103</sup>, où il présentait son idée de la *toile infinie* ou « infinite canvas ». Selon Scott McCloud lui-même, la toile infinie :

« *is a challenge to think big; a series of design strategies based on treating the screen as a window rather than a page. The basic premise is that there's no reason that long-form comics have to be split into pages when moving online. Pages are an option—and they can work well when screen shapes are taken into account—but the advantages of putting all panels together on a single "canvas" are significant and worth exploiting.* »<sup>104</sup>

Scott McCloud expérimente la toile infinie en 2001 avec *Choose Your Own Carl*<sup>105</sup>, un Webcomic qui montre les mésaventures de Carl, lequel finit toujours par mourir malgré les multiples branches de l'histoire. Goodbrey a aussi contribué à la création et au développement d'Hypercomics avec une structure de toile infinie. En 2002 il emploie par la première fois une interface qui permet de zoomer dans son œuvre *Doodleflak*<sup>106</sup>. L'année suivante, il est en charge de la production d'une version numérique de *PoCom*<sup>107</sup>, raison pour laquelle il crée *The Tarquin Engine*, un système qui permet la création de bandes dessinées en toile infinie sans avoir des connaissances d'encodage. Une version plus raffinée est mise en vente au 2005. Parallèlement, à l'Université de Technologie de Vienne, Markus Müller développe un outil similaire nommé *Infinite Canvas*. D'entre les œuvres non-linéaires plus récentes inspirées de la théorie de la toile infinie, nous voulons signaler les derniers Hypercomics de Goodbrey (qu'il appelle dans ce cas aussi « Game-comics ») *A Duck Has An Adventure*<sup>108</sup> (2012) et *Icarus Needs*<sup>109</sup> (2013), avec *Meanwhile*<sup>110</sup> de Jason Shiga. D'autres formes de bande dessinée hypermédiatique citées précédemment, comme les Turbomédias *Le Grand Méchant Renard* de Benjamin Renner et *Game of Throne 4 : La parabole de Malec* de Malec, ou le Motion Book *Batman : Arkham Origins* de Madefire, s'intéressent actuellement à la production d'œuvres non-linéaires mais en laissant invisible la structure narrative. Les artistes continuent encore à pousser les frontières du média, à la recherche de nouvelles solutions formelles pour la représentation de récits non-linéaires, comme fait Benjamin Renner avec son *Petite Chaperon Rouge*. Le développement et distribution des nouveaux outils de

---

103 Scott McCloud, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000.

104 Nous traduisons : « *est un défi pour penser largement ; une série de stratégies formelles basée sur le traitement de l'écran comme une fenêtre plutôt que comme une page. La prémisse fondamentale est qu'il n'y a pas une raison pour diviser les bandes dessinées de longue extension en pages quand on se trouve en ligne. Les pages sont une option – et elles peuvent marcher bien quand la forme de l'écran est prise en compte – mais les avantages de mettre toutes les cases ensemble dans une "toile" unique sont significatives et elles méritent d'être explorées.* ». Scott McCloud, « The "Infinite Canvas" », [en ligne], février 2009. Disponible sur : <http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html> (consulté le 14 mai 2015).

105 Scott McCloud, *Choose Your Own Carl*, [en ligne], 2001. Disponible sur : <http://scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3b/cyoc.html> (consulté le 14 mai 2015).

106 David Merlin Goodbrey, *Doodleflak*, 2002. Disponible sur : <http://e-merl.com/flak.htm> (consulté le 14 mai 2015).

107 *PoCom*, est une bande dessinée collaborative qui a été produite par OuBaPo pendant le festival ComICA en 2003.

La version numérique est disponible sur : <http://e-merl.com/pocom.htm> (consulté le 14 mai 2015).

108 David Merlin Goodbrey, *A Duck Has An Adventure*, opus cit.

109 David Merlin Goodbrey, *Icarus Needs*, opus cit.

110 Jason Shiga, *Meanwhile*, [en ligne], opus cit.

création pour la bande dessinée hypermédiatique et la poursuite des expérimentations démontrent l'intérêt de la communauté d'auteurs de bande dessinée numérique pour les possibilités d'hybridation dans l'environnement numérique et l'hypermédia, ce qui appuie plus concrètement notre théorie des avantages de l'hypermédia dans la création de récits non-linéaires.

### 1.1. Est-ce une bande dessinée, un film ou un jeu vidéo ?

Après ce repérage des divers hybrides numériques de la bande dessinée, le film et le jeu vidéo, nous pourrions évoquer les mots de Thierry Groensteen : « *La question majeure qui semble se poser est de savoir si la bande dessinée numérique interactive de demain pourra encore être considérée comme de la bande dessinée* »<sup>111</sup>. Parmi les points de vue des chercheurs intéressés par les hybrides numériques de la bande dessinée, nous adopterons celui de deux principalement : David Goodbrey et Julien Falgas. Le premier pense que, en examinant un média hybride, il est important de prendre en considération les idées fondamentales des médias qui le composent. Il donne donc une liste des six caractéristiques des jeux vidéo et une deuxième liste des sept caractéristiques de la bande dessinée, en ignorant celles du film, car les productions qui constituent l'axe de sa recherche et de son expérimentation utilisent l'animation à une moindre échelle. Les caractéristiques du jeu, identifiées par Jesper Juul<sup>112</sup>, sont : les règles, un résultat variable et quantifiable, une valorisation du résultat, l'effort du joueur, l'attachement du joueur au résultat et les conséquences négociables. Les caractéristiques de la bande dessinée élaborées par Goodbrey, qui prétend englober l'éventail de définitions existantes, sont : la représentation spatiale du temps, la juxtaposition d'images, la clôture entre images, le tressage, le contrôle du rythme de lecture par le lecteur, le images-tableau, et le mélange des mots et des images. Selon Goodbrey, un hybride de bande dessinée et jeu vidéo devrait manifester les caractéristiques fondamentales des deux médias. Toutefois, un bon hybride du jeu vidéo et de la bande dessinée, un « game comic », ne devrait pas simplement les intégrer mais élaborer une synthèse, du fait que l'œuvre finale est perçue comme un jeu vidéo pour un joueur ou comme une bande dessinée pour un lecteur. C'est dans cet esprit que nous avons développé une classification des différentes formes de bande dessinée hypermédiatique basée sur un ensemble de caractéristiques communes : le multimédia, l'interactivité, et la structure narrative. Une caractéristique pouvait être développée plus largement que les autres et chaque œuvre montrait des combinaisons différentes. Néanmoins, pourquoi utiliser le nom « bande dessinée hypermédiatique » au lieu de « jeu hypermédiatique » ou « animation hypermédiatique » ? Cette citation de Rudrum nous aidera à répondre à cette question :

---

111Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*, P.U.F., Paris, 2011.

112Jesper Juul, *Half-real*, MIT Press, Cambridge, 2005, p. 36.

« This is not to say that we do not or cannot, differentiate between a comic strip and an instructions manual. Most of us manage to do this every day of our lives, without recourse to problematic definitions and concepts. What guides us in making these differentiations is rather a matter of use : how texts or graphics such as they are normally used (consumed, read, acted upon, laughed at, etc.) by the members of our linguistic or cultural community. The question of use is therefore intimately bound up with the question of social practices and conventions. »<sup>113</sup>.

Jacques Perriault offre une explication plus exhaustive. Il désigne l'usage comme l'état stabilisé d'une utilisation<sup>114</sup>. Cette stabilisation repose sur un modèle d'action qu'il appelle la logique de l'usage et qui repose sur la conjonction par l'utilisateur de trois activités. D'abord, par les interactions sociocognitives autour de l'outil, l'utilisateur accorde à la représentation d'autrui sa représentation de la fonctionnalité de l'outil. Ensuite, l'utilisation de l'outil joue un rôle de médiation entre l'expérience personnelle de l'utilisateur et la représentation qu'il se fait de la fonctionnalité de l'outil. Enfin l'utilisateur mobilise un raisonnement conscient tant déductif qu'abductif. Selon Julien Falgas, l'idée d'usage permet donc de s'interroger en même temps à propos des dispositifs de publication numérique et de la bande dessinée considérée en tant que médium. De cette façon nous avons identifié la bande dessinée hypermédiatique avec le média de la bande dessinée, grâce à l'usage que nous avons fait de l'ensemble des œuvres qui constituent notre corpus. Cela nous amène à établir la bande dessinée comme fondations de notre recherche et comme objet de médiation analytique et comparatif dans notre démarche.

## 2. La rencontre d'un récit avec deux médias : *Meanwhile*

### 2.1. Une analyse comparative

Nous avons déjà cité Jason Shiga et son oeuvre *Meanwhile*<sup>115</sup> à plusieurs occasions. Il s'agit de l'histoire du jeune Jimmy, qui se trouve mêlé à une histoire de mort et de bonheur, de désastre ou de succès, d'entropie et d'univers parallèles... tout cela à cause d'une série de choix déclenchés par un premier apparemment innocent : une glace à la vanille ou au chocolat ? Mathématicien de formation, Shiga a commencé à développer cette bande dessinée sous forme de *toile infinie* sur son

---

113 Nous traduisons : « On ne dit pas cela pour dire que nous ne différencions pas ou que nous ne pouvons pas différencier une bande dessinée d'un manuel d'instructions. La plupart d'entre nous nous débrouillons pour faire cela tous les jours de notre vie, sans avoir recours à des définitions ou des idées problématiques. Ce qui nous guide pour faire ces distinctions est plutôt une question d'usage : la façon dont laquelle les textes ou les graphiques sont utilisés normalement (consommés, lissés, actionnés, tournés en dérision, etc.) par les membres d'une communauté linguistique ou culturelle. La question de l'usage est par conséquent intimement attachée à la question des pratiques et conventions sociales. ». David Rudrum, « From Narrative Representation to Narrative Use: Towards the Limits of Definition », *Narrative*, vol.13, n°2, mai 2005, The Ohio State University Press, p. 199.

114 Perriault J., « Ethnométhodologie, machines à communiquer et logique de l'usage », *Cahiers d'ethnométhodologie*, 4(4), 2010, p. 21-29.

115 Jason Shiga, *Meanwhile*, opus cit.

mur. Pour pouvoir adapter son œuvre, développée grâce à des algorithmes bricolés maison, au format album, Shiga a du travailler avec des algorithmes informatiques :

« Vanille ou Chocolat ? Voit le jour sous la forme d'une série de sept organigrammes à la complexité croissante. L'asymétrie des embranchements suppose de mettre au point une notation spécifique pour les trois derniers organigrammes. Une fois tracé le plan de l'intrigue, un algorithme informatique est rédigé en vue de déterminer la méthode qui transposera ce plan en livre avec un maximum d'efficacité. Cependant, le problème s'avère être NP-complet. Grâce à un algorithme heuristique V-opt qui tourne douze heures durant sur une bécane SGI, une solution est trouvée au printemps 2000. Ce n'est qu'après six mois supplémentaires de travail que la maquette est bouclée, une fois encore grâce à des algorithmes bricolés maison. Au terme d'une année d'élaboration, la production démarre et le livre est achevé un an plus tard ».<sup>116</sup>

Cela nous fait prendre conscience de la complexité de l'œuvre, qui démultiplie encore sa complexité sous la forme de livre relié. Cette « série de sept organigrammes à la complexité croissante » conforme l'avant-texte, ou storyboard, que Shiga avait développé sur un mur de sa maison (Fig. 31). Sur son mur, cet avant-texte prenait la forme de toile infinie théorisée par Scott McCloud, une bande dessinée que s'étend dans toutes les directions sans les limitations spatiales de la page. Finalement, Shiga a développé une bande dessinée papier, comme nous avons déjà lu, à partir de cet avant-texte. Elle est composée de 80 pages qui donnent 3856 possibilités d'histoires, en facilitant les choix et la lecture à partir d'un système de lignes colorées et languettes, au lieu d'utiliser un système de numérotation comme ce qu'utilise la plupart des bandes dessinées dont vous

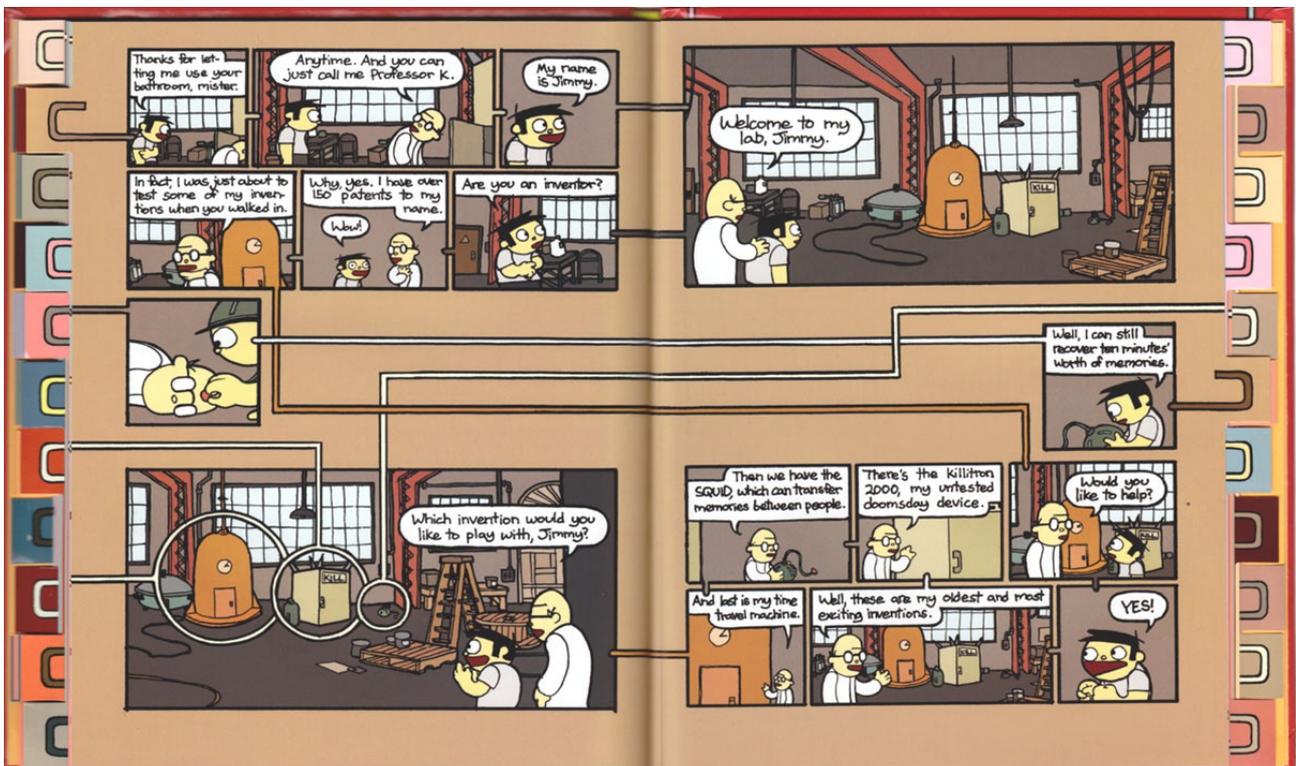


Fig. 26: Meanwhile version papier.

<sup>116</sup>Jason Shiga, *Vanille ou Chocolat ?*, opus cit.

*êtes le héros*. Six histoires et deux points de choix peuvent partager l'espace d'une double page. Le lecteur doit suivre la ligne colorée qui correspond et tourner les pages grâce aux languettes, par lesquelles continuent les lignes colorées. Mais, si le système créé pour l'adaptation de cette œuvre sur un support livre est si complexe, pourquoi Shiga n'avait pas pensé à développer une version numérique de son livre ? Laquelle pourrait, en plus, être fidèle à la structure originale de la toile infinie de l'avant-texte qui pendait sur son mur. En fait, il développe déjà au début des années 2000 une version web de son livre, mais cette version ne semblait pas plaire complètement à Shiga ; elle n'est donc plus disponible sur son site. Cela est probablement dû aux limitations du web à l'époque. Il faut penser qu'en 2000, l'année dans laquelle Shiga arrive à trouver la façon de matérialiser *Meanwhile* dans un livre, le texte où Scott McCloud expose sa théorie de la toile infinie, *Reinventing Comics*<sup>117</sup>, vient d'être publié. Jusqu'en 2003 Goodbrey n'aura pas développé son outil pour faciliter la création de bandes dessinées avec une structure de toile infinie, *The Tarquin Engine*, mais celui-ci ne sera pas complètement raffiné et mis en vente jusqu'en 2005, parallèlement à l'outil autrichien *Infinite Canvas*. Tous cela nous fait penser que probablement les ambitions de Shiga à l'heure de créer cette première version web étaient supérieures aux possibilités techniques de l'époque. Néanmoins, la maison d'édition Abrams décide de publier *Meanwhile* en 2010, car l'édition de 2001 avait été auto éditée et ne représentait qu'une centaine d'exemplaires et Jason Shiga décide aussi de faire une nouvelle version numérique avec l'aide d'Andrew Plotkin. À ce moment, les technologies ont évolué significativement par rapport à la décennie précédente et la bande dessinée a une forte présence sur internet. En plus, avec la hausse des appareils numériques portables (tablettes et smartphones), une version numérique suppose la multiplication des possibilités de distribution de l'œuvre, vers un public plus large et plus nombreuse que celle que l'œuvre pourrait avoir obtenu avec tout autre média « mainstream » au début des années 2000.

Mais les avantages d'une adaptation numérique ne se réduisent pas seulement à la distribution. Le fait de développer son œuvre comme une application indépendante pour iPad permet de personnaliser l'interface de l'utilisateur selon le contenu. Cela veut dire que les rapports entre le lecteur et l'œuvre ont été pris en compte depuis le début de la production pour en faire un usage simple et confortable. Selon les normes de Donald Norman<sup>118</sup> pour créer un bon modèle conceptuel d'interface, il faut profiter des automatismes appris auparavant par l'utilisateur, ses comportements et ses attentes. Le designer devrait rendre les choses visibles pour l'utilisateur, en lui donnant des réactions en retour tout au long du processus. Il devrait avoir un rapport fort entre la disposition spatiale des

---

117Scott McCloud, *Reinventing Comics*, opus cit.

118Donald A. Norman, *The Design of Everyday Things*, MIT Press, Londres, 1998.

fonctions et l'interface, et les contraintes devraient être prises en compte. Les usagers commettent des erreurs invariablement dans son interaction avec un design ; donc les erreurs devraient être autorisées ou permises. Shiga et Plotkin disposaient déjà d'un bon modèle d'interface : la bande dessinée complète produite sur le mur-toile infini de Shiga (Fig. 31), l'avant-texte de *Meanwhile* si nous considérons l'œuvre en papier comme le texte final. Pour développer son propre système de lecture et son interface, ils avaient tout un éventail d'automatismes et de techniques disponibles dans les bandes dessinées numériques et hypermédiatiques précédentes pour tablette : le passage de page, le scrolling, le zoom, la livraison de cases, la lecture guidée, etc. ; tout ceci grâce aux différentes combinaisons de gestes comme glisser et taper, lesquelles sont déjà familières des usagers des appareils numériques portables. En plus, dans son œuvre papier Shiga avertit le lecteur déjà au début de l'oeuvre de l'existence de deux codes secrets pour résoudre deux puzzles, en essayant de dissuader les lecteurs à « tricher », pour inclure plus tard une double page de contenus qui ne sont pas accessibles en parcourant aucune des histoires. Shiga et Plotkin ont donc pensé à permettre l'erreur de sortir du parcours choisi pour avoir accès à ces contenus aussi dans la version numérique. L'interface créée pour *Meanwhile* répond donc aux normes d'utilisabilité de Norman. Nous allons par la suite analyser ces caractéristiques plus en profondeur.

*Meanwhile* est une bande dessinée avec un récit non linéaire arborescent, c'est-à-dire, il s'agit d'un récit composé de nœuds reliés les uns aux autres en formant un système. Certaines cases sont reliées à plus d'une case et l'activation d'un lien ou l'autre par le lecteur détermine un parcours singulier et provoque un récit différent. Cette bande dessinée présente tous les types de liens identifiés par Clément<sup>119</sup> dans les hypertextes. Ces liens sont *unidirectionnels*, qui correspondent à



Fig. 27: Options illuminées grâce à un cercle jaune.

119Jean Clément, « Hypertexte et contrainte », opus cit.

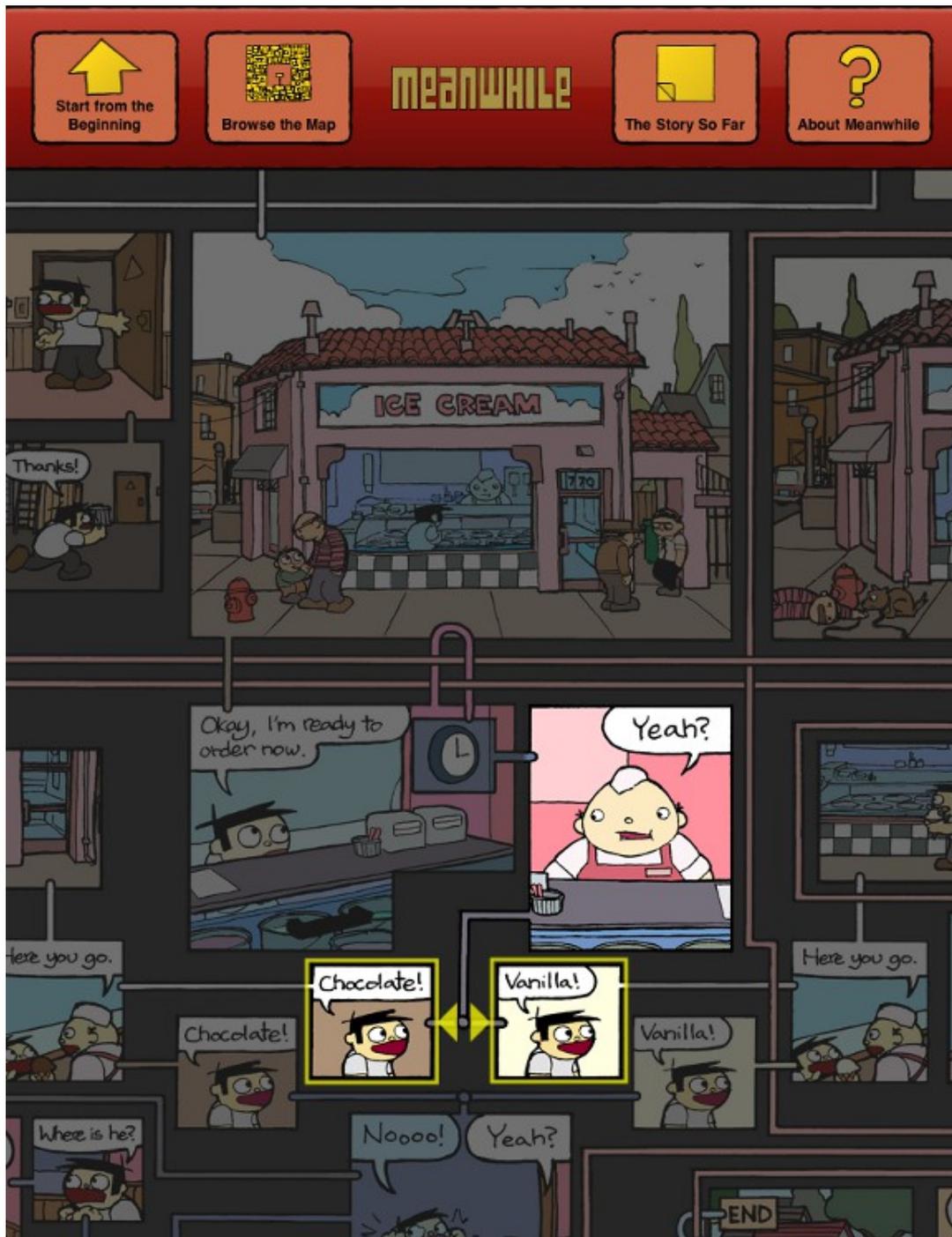


Fig. 28: Obscurcissement des cases autour la case actuelle et choix illuminées par la ligne jaune. Il faut taper sur les triangles jaunes au début des tubes pour continuer la lecture.

des bifurcations ; *bidirectionnels*, qui correspondent à des digressions ; *sémantiques*, ancrées à un mot ou une partie du texte, dans le cas de la bande dessinée aussi à une image ou un phylactère ; et les liens *conditionnels*, qui ne donnent accès à un fragment donné que si certaines conditions sont remplies, généralement sous la condition d'avoir déjà lu un fragment déterminé. Le mécanisme conçu pour faire avancer l'histoire est le même pour tous les différents liens. Il s'agit d'une ligne jaune clignotante qui entoure la case dans laquelle se trouve le lecteur ou les options de choix en cours (Fig. 27). Le lecteur doit taper la case ou l'objet marqués de cette manière pour avancer. C'est-à-dire, quand nous arrivons à un lien unidirectionnel ou bidirectionnel la case est entourée par la ligne jaune, mais aussi les deux sorties par les tubes que nous pouvons choisir. Il ne faut pas suivre les tubes parfois inextricables avec le doigt pour arriver à la case suivante, seulement taper le début du tube et l'application nous amène automatiquement à la case qui correspond. Dans le cas des liens sémantiques, comme la possibilité d'utiliser une invention ou une autre du laboratoire du scientifique, chaque invention est soulignée par un cercle jaune et il ne faut que taper sur l'une d'entre elles. Les liens conditionnels correspondent aux deux demandes de code pour mettre en marche la machine temporelle et le QALMAR. Il suffit de taper sur les boutons pour introduire le code ou taper sur la combinaison souhaitée, qui seront toujours entourés par la ligne brillante, pour passer automatiquement à la case suivante. Le reste des cases, toutes sauf celle où le lecteur se trouve, deviennent plus grises (Fig. 28). Les yeux sont donc attirés par les cases illuminées, et les possibilités pour que le lecteur obtienne inconsciemment de l'information n'appartenant pas à sa branche narrative diminuent. Lombard-Cook<sup>120</sup> remarque que cette caractéristique peut être d'utilité pour les lecteurs dyslexiques ou dyspraxiques ; lecteur dont les yeux se précipitent dans tous les sens sur la page, en facilitant la lecture d'une œuvre aussi dense visuellement.

Cette illumination rend plus facile le repérage du parcours suivi, même à une autre échelle. Le lecteur a la possibilité de zoomer à tout moment : il peut zoomer en arrière en glissant deux doigts sur l'écran dans les directions opposées, et vice versa pour zoomer en avant. Du fait que les cases sont soulignées par la ligne jaune, il peut zoomer en arrière pour voir l'ensemble du réseau narratif en repérant toujours sa position. En plus, le zoom permet aussi de repérer et faciliter l'accès au contenu extra : la double page qui n'était pas accessible en suivant les parcours dans le livre, dans l'ensemble de la toile infinie. L'inclusion de la récompense pour « tricher » qu'offrait le livre indique donc une décision de la part des créateurs pour permettre la triche, une des principales raisons probablement de l'inclusion de la possibilité de zoomer. Non seulement la triche, mais aussi les erreurs sont permises. Le recul et la reprise au début de l'histoire sont possibles grâce à deux

---

120Kat Lombard-Cook, « Jason Shiga's *Meanwhile* and digital adaptability of non-traditional narratives in comics », opus cit.

boutons. L'action de recul, si le choix réalisé ne correspond pas avec le résultat souhaité, entraîne beaucoup plus de difficulté dans la version papier. Le système de languettes ne prévoit pas l'action de retour, donc celle-ci n'est pas possible à moins qu'il ait été prévu avant de passer la page. En conséquence, dans la version numérique la navigation est plus facile et confortable que dans la version papier, en conservant la possibilité de sortir de la structure narrative à volonté comme dans le livre.

Néanmoins, Mark Sample<sup>121</sup> indique que quelques caractéristiques ayant un rapport avec la navigation dans le livre ont disparu dans la version numérique. Il donne l'exemple du moment où Jimmy essaye de sauver le monde en utilisant la machine temporelle (Fig. 29). Il a besoin d'un code pour la faire marcher et c'est au lecteur de suivre les tubes qui correspondent au code dans un enchevêtrement de tubes. Selon Sample, dans le livre le lecteur se met dans la peau de Jimmy, en imitant l'indécision et l'effort de Jimmy pour se souvenir du code, en faisant coïncider le temps réel et le temps de la diégèse. Dans le livre le lecteur ne connaît pas immédiatement le résultat de son choix une fois le code introduit, il existe un moment de suspense car il faut encore suivre des tubes et passer des languettes jusqu'au « code d'accès accepté », « flûte! Je sais pas ! » ou une toute autre option. Par contre, dans l'application pour iPad ces résultats sont affichés automatiquement. Nous sommes d'accord avec le pouvoir narratif de ce temps d'attente, ce moment de suspense qui apporte

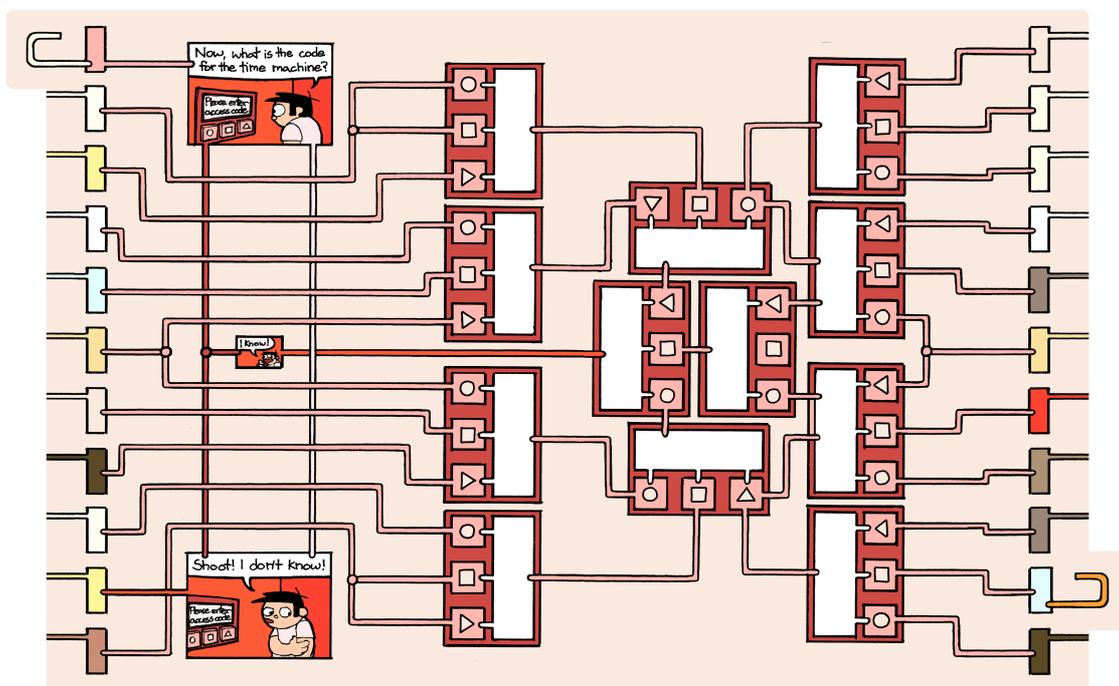


Fig. 29: Double page pour introduire le code d'accès de la machine temporelle, version papier:

121Mark Sample, « Meanwhile is Big but No Boundless », In Media Res [en ligne]. Disponible sur : <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2012/02/22/meanwhile-big-not-boundless> (consulté le 30 mai 2015).

la suite des tubes dans la lecture papier. Par contre nous ne sommes pas d'accord avec l'idée de Sample d'une possibilité exclusive de la version papier de faire coïncider le temps réel et celui de la diégèse. D'un point de vue temporel, l'acte de taper le code se produit de façon identique dans les deux versions, soit en choisissant les boutons correspondants en suivant les tubes sur le papier ou en tapant sur les boutons un par un sur l'écran tactile de la tablette. D'ailleurs, le fait de taper sur la tablette est plus vraisemblable à l'action de Jimmy dans la diégèse, de même que le fait d'obtenir une réponse automatique de l'application ressemble à la réponse automatique que donnerait la machine temporelle. Par conséquent, l'oeuvre numérique facilite l'immersion du lecteur dans le récit, favorise la *transparence référentielle* convoitée par tous les récits de fiction ; c'est-à-dire, la bande dessinée hypermédiatique, grâce aux caractéristiques propres du média et du support, favorise la capacité du récit à conquérir les esprits en arrivant à faire oublier son statut de représentation pendant que la bande dessinée traditionnelle offre plus de résistance.

Une dernière particularité marque une différence avec d'autres bandes dessinées hypermédiatiques non-linéaires : le bouton « The story so far » ( l'histoire jusqu'à maintenant ). Cette fonction présente les cases que le lecteur a déjà parcourues dans une disposition linéale, avec un sens de lecture de gauche à droite et de haut en bas comme dans une bande dessinée traditionnelle. Le lecteur a la possibilité de revisiter toute case précédente, ainsi que les points de choix. De cette façon, en arrivant à un final peu satisfaisant le lecteur est en mesure de retourner à n'importe quelle bifurcation précédente, pas simplement la dernière, et refaire son chemin dans une autre direction. Cet outil est aussi de grande utilité quand le lecteur se sent perdu à cause des boucles ou des digressions du récit. Au cas où il se trouve piégé dans un boucle, le lecteur peut



Fig. 30: Section "The story so far".

consulter son parcours et récapituler ses choix et ses mouvements pour trouver l'option qui pourrait le faire sortir d'une telle boucle. Cette sensation d'être égaré, la *tmèse*<sup>122</sup>, est une caractéristique propre aux récits non-linéaires. D'autres auteurs de bandes dessinées hypermédiatiques non-linéaires ont essayé aussi de trouver une solution, comme l'indicateur de finals complétés de *Duck Has An Adventure*, qui tient le lecteur au courant de l'existence des parcours narratifs inexplorés. Ultérieurement, nous exposerons plus largement cet aspect et nous analyserons comment il peut être employé pour renforcer l'histoire développée par le récit.

## 2.2. La médiagénie

Une fois analysées les différences entre les deux incarnations de récit, l'oeuvre papier et l'oeuvre numérique, nous pouvons essayer de déterminer la *médiagénie* du récit *Meanwhile* dans ses différents traitements médiagéniques, c'est-à-dire, nous pouvons rencontrer le média qui convient le mieux au récit, soit la bande dessinée ou la bande dessinée hypermédiatique. Le néologisme médiagénie a été créé par Philippe Marion pour désigner cette interpénétration intense et singulière entre un média et un projet narratif. Il développe plus largement cette idée :

*« Toute forme de représentation implique une négociation avec la force d'inertie propre au système d'expression choisi. Cette opacité du matériau expressif constitue une contrainte pour que s'épanouisse la transparence relative de la représentation. [...] Chaque projet narratif peut donc être considéré dans sa médiagénie. Les récits les plus médiagéniques semblent en effet avoir la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux et en négociant intensément leur "mise en intrigue" avec tous les dispositifs internes à ce média. [...] La médiagénie est donc l'évaluation d'une "amplitude" : celle de la réaction manifestant la fusion plus au moins réussie d'une narration avec sa médiatisation, et ce dans le contexte – interagissant lui aussi – des horizons d'attente d'un genre donné. Évaluer la médiagénie d'un récit, c'est donc tenter d'observer et d'appréhender la dynamique d'une interfécondation. [...] La médiagénie est pragmatique, c'est une relation, une interaction, non pas un contenu. En outre, elle n'a de sens que dans une actualisation et un contexte historique donné. »*<sup>123</sup>

Marion remarque aussi le rôle préparatoire de l'avant-texte dans la rencontre entre un projet narratif et un média<sup>124</sup>. Un avant-texte est un projet narratif à concrétiser dans un moyen d'expression, dont la forme — un scénario, un storyboard — peut constituer un terrain d'observation pertinent pour la médiatique narrative — l'étude de cette rencontre récit-média. L'avant-texte anticipe l'oeuvre finale, donc il doit être capable de suggérer, intégrer ou programmer l'avenir

---

122La *tmèse* est l'impression d'avoir passé ou manqué quelque chose et l'incapacité de l'auteur à savoir ce qui a été ou qui sera lu ou manqué. Pour une explication plus en profondeur cf. III-3-3.2. Pantoum for Hiram, le Turbomédia non-linéaire, p. 75.

123 Philippe Marion, « Narratologie Médiatique et Médiagénie des Récits », *Recherches en communication*, n°7, 1997, p. 86.

124Philippe Marion, « Scénario de Bande Dessinée : la différence par le média », *Études Littéraires*, volume 26, n°2, automne 1993, Université Laval, p. 77-89.

médiatique auquel il aspire, c'est-à-dire, il représente ce qui sera représenté en dehors de lui. La création d'un scénario ou d'un storyboard implique donc la connaissance du média. Nous trouvons conséquent le développement de l'avant texte de *Meanwhile* sous une forme plus proche du storyboard que du scénario, du fait que le storyboard contient déjà du texte et de l'image, comme le média de la bande dessinée, et le scénario n'est qu'un texte écrit. La fracture entre un storyboard et une bande dessinée est moins importante qu'entre un scénario et une bande dessinée, puisque le storyboard de bande dessinée présente la plupart des composantes expressives du média qui seront utilisées pour la production finale, en proposant « des messages achevés et livrés sous leur forme médiatique “définitive” »<sup>125</sup>. Par rapport donc à la convivialité image-texte et à la présence des éléments sémiotiques de la bande dessinée, les deux versions finales de *Meanwhile*, aussi bien la version papier que la numérique, partagent la même proximité à l'avant-texte. Cependant, déjà dans la production de l'avant-texte, Shiga s'est retrouvé face à un problème narratif : comment structurer les différents fragments de son récit non-linéaire ? Un storyboard classique pour une bande dessinée linéaire classique se présente sous la forme d'un livre, avec la mise en page exacte de la production finale. Pourtant, Shiga voulait développer un récit non-linéaire et un storyboard traditionnel sur des pages, ce qui ne lui facilitait pas cette tâche, car les liens entre les cases seraient invisibles et toutes les cases connectées ne seraient pas visibles simultanément. Il fallait trouver une astuce de design pour faciliter la construction du récit. Étant donné que la bande dessinée est essentiellement un



Fig. 31: Jason Shiga et l'avant-texte de *Meanwhile*.

---

<sup>125</sup>Ibid, p. 87.

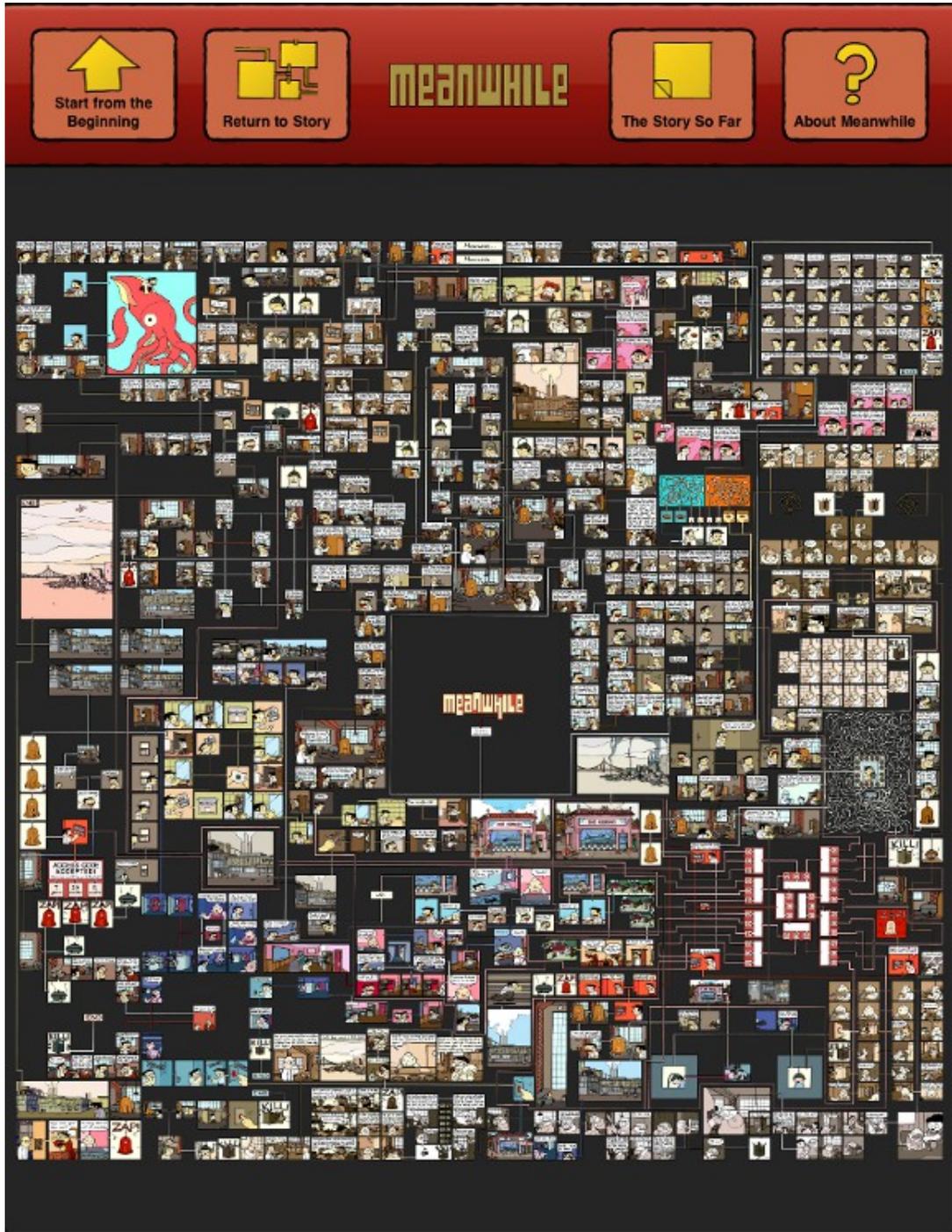


Fig. 32: Structure narrative complète de Meanwhile.

média spatial, il a conçu une configuration spatiale ou « mise en page » qui lui permettait de se repérer facilement dans les allers et retours de la narration bifurquante : un storyboard sous forme de toile infinie qui s'étend dans toutes les directions sur une seule surface. Par conséquent, si nous considérons la configuration spatiale ou « mise en page » de l'avant texte (Fig. 31), la version numérique rapproche les distances considérablement (Fig. 32). Tout le travail de création d'algorithmes informatiques pour arriver à trouver la façon dans laquelle transposer l'avant texte dans un livre, plus les douze heures de travail d'une bécane SGI (une station de travail à haute performance), ne sont pas nécessaires à la production de la version numérique, puisqu'il ne faut que copier la configuration spatiale originale de l'avant-texte. Nous pouvons affirmer donc que l'avant-texte et l'oeuvre numérique ont exactement la même cohérence sémiotique, tandis que la mise en page diffère dans la version papier. En conséquence, si l'oeuvre découle de la transformation naturelle d'un avant-texte et une minimisation de la fracture entre l'avant-texte et l'oeuvre finale médiatisée est un signe d'une forte médiagénie, car « Plus un récit est médiagénique, moins sa fabula (son “scénario”) est autonome »<sup>126</sup>. Nous pouvons dire que le récit de *Meanwhile* dans sa version bande dessinée hypermédiatique présente une médiagénie plus forte que dans sa version bande dessinée traditionnelle.

Mais pour déterminer cette médiagénie de *Meanwhile* avec sa représentation numérique nous ne nous basons pas seulement au rapport entre l'avant-texte et l'oeuvre finale. Comme nous avons vu dans l'analyse du design de l'interface, *Meanwhile* répond parfaitement aux normes d'utilisabilité de Norman, en rendant le récit accessible au lecteur et sa manipulation confortable. Certainement, le système de languettes du livre est également réussi et nous pourrions même dire qu'il existe une espèce de plaisir ludique dans cette façon de manipuler les languettes pour passer les pages et faire avancer le récit. Toutefois, les facilitées que présente l'oeuvre numérique pour reculer ou reprendre les bifurcations précédentes, dans l'éventualité d'arriver à un final indésirable une fois bien avancé le récit et de ne pas souhaiter recommencer au début — concrètement les outils « back » et « The story so far » (Fig. 30) — sont très utiles et elles facilitent largement une action assez inconfortable dans la version papier, du fait qu'elle n'avait été pas prévue dans le design du livre imprimé. D'ailleurs, l'outil « The story so far » et la possibilité de zoomer contribuent à diminuer la tmèse chez le lecteur et contribuent à la transparence référentielle en dévoilant la structure narrative. Aussi grâce au zoom il est encore possible la libre exploration de l'ensemble de l'oeuvre sans l'obligation de suivre un parcours déterminé, comme dans le livre imprimé, pour pouvoir découvrir le contenu additionnel non relié au récit. Finalement, la probabilité du dévoilement de fragments narratifs inconnus par le voisinage de plusieurs lignes narratives dans la même double

<sup>126</sup>Philippe Marion, « Scénario de Bande Dessinée : la différence par le média », opus cit., p.86.

page est réduit dans la version numérique grâce au contour jaune brillant de la case en lecture et le grisonnement des cases qui l'entourent.

Cependant, il faut se souvenir que Marion indique que la médiagénie n'a du sens que dans une actualisation et un contexte historique donné. Nous avons déjà mentionné que Shiga essaye une version numérique de sa bande dessinée au début des années 2000 et que cette version ne semblait pas lui plaire. Puisqu'elle n'est plus disponible sur son site nous ne pouvons pas le confirmer définitivement, mais il est très probable qu'à ce moment la version bande dessinée papier de *Meanwhile* exposait une médiagénie plus forte que la version numérique ; les limitations techniques à l'époque empêchaient probablement plus la transposition de l'avant-texte au média de la bande dessinée numérique — et à tout autre média audiovisuel, sauf peut-être le jeu vidéo — qu'au média de la bande dessinée papier. Par contre, à présent avec l'évolution des supports (comme les tablettes et les smartphones) et des dispositifs techniques (les logiciels de création numérique et le développement d'internet), la nouvelle version numérique s'adapte plus aux besoins d'un tel récit.

### **3. Expérimenter la transmédiagénie d'un récit: une remédiation de *Pantoum for Hiram***

Comme l'indique Marion, le concept de médiagénie provient à l'origine d'une réflexion sur les transpositions et adaptations de récits fictionnels. Certains récits se montrent rétifs à l'adaptation alors qu'autres ne posent pas trop de problèmes. Le récit de *Meanwhile*, duquel nous venons d'analyser la médiagénie, présente une médiagénie plus forte avec la bande dessinée hypermédiatique si nous le comparons avec la bande dessinée traditionnelle, mais cette médiagénie se multiplie si nous le comparons avec une potentielle version cinématographique. Toutefois, il y a d'autres récits qui montreraient une indépendance ou autonomie du média plus accentuée et qui présenteraient, par conséquent, une « *capacité d'étoilement, de circulation, de propagation transmédiatique* »<sup>127</sup>, c'est-à-dire, une *transmédiagénie*. De même que nous pouvons nous servir de la médiagénie entre un récit non-linéaire et la bande dessinée hypermédiatique pour appuyer notre théorie d'une affinité entre lesdits récit et média, nous pouvons analyser les apports que la bande dessinée hypermédiatique pourrait apporter à un récit non-linéaire transmédiagénique, pas forcément associé à un média donné. Nous proposons cet exercice d'analyse du fait que, comme nous avons indiqué dans l'introduction, l'intention de notre recherche n'est pas celle de démontrer que la bande dessinée hypermédiatique va finir par remplacer la bande dessinée papier, mais de

---

127 Philippe Marion, « Narratologie Médiatique et Médiagénie des récits », opus cit., p. 88.

considérer les avantages ou les défauts de chaque média de manière à ce que l'auteur de bande dessinée puisse exploiter au maximum les possibilités expressives, narratives et interactives du récit non-linéaire et créer des œuvres originales.

Pour élaborer cet exercice d'analyse nous avons produit deux *remédiations* d'une brève bande dessinée : *Pantoum for Hiram*<sup>128</sup>, de Matt Madden. La remédiation ou « remediation » est une thèse proposée par Jay David Bolter et Richard Grusin qui soutient que :

*« No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, anymore than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenge of new media. »*<sup>129</sup>

Les médias se renvoient donc les uns aux autres, ils se commentent continuellement, ils se recopient et se remplacent, en faisant partie d'une même *constellation*. Les médias ont besoin les uns des autres pour fonctionner comme des médias. Les médias s'approprient les techniques, les formes et les contenus des autres médias dans le but de rivaliser avec eux ou de les actualiser. Anaïs Guillet éclaire ce procès au sujet de la remédiatisation du livre par l'hypermédia :

*« Le processus de remédiatisation est loin d'être anodin, il nécessite un travail d'adaptation plus ou moins complexe. L'hypermédia a sa grammaire propre, tout comme le texte édité à la sienne ; c'est donc à une forme d'adaptation que l'on assiste dans le passage d'une même œuvre, et souvent d'un même texte, d'un média à un autre. »*<sup>130</sup>

Dans son propos, Guillet fait aussi référence aux théories de l'adaptation filmique de Michel Serceau, puisque nous pourrions qualifier ces adaptations filmiques de remédiations de textes littéraires. Coïncidentes avec la remédiation, ces théories dressent l'existence d'une relation dynamique entre le cinéma et la littérature : une adaptation filmique ne s'agit pas d'une simple traduction d'un langage dans l'autre qui placerait le cinéma dans la dépendance de la littérature « *mais un faisceau de réalités sémiotiques et esthétiques* », une « *réalité plurielle et réversible* »<sup>131</sup>. Guillet s'approprie de cette idée aussi pour l'adaptation du livre par l'hypermédia et elle met l'accent sur la réflexion autour de l'adaptation, qu'elle considère toujours liée à la comparaison :

---

128 Matt Madden, *Pantoum for Hiram*, dans *Columbia: A Journal of Literature and Art*, n°51, 2014, Columbia University, États Unis. Cf. Annexe IV, p. 100.

129 Nous traduisons : « *Aucun média aujourd'hui, et certainement pas aucun événement médiatique ne semble faire son travail culturel isolé du reste des médias, pas plus qu'il le fait isolé d'autres forces sociales et économiques. Ce qui est nouveau par rapport aux nouveaux médias vient de la façon particulière dans laquelle ils remodelent les médias plus anciens et dans la façon avec laquelle les anciens médias se remodelent pour répondre au challenge des nouveaux médias.* ». Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge (Mass.) et Londres, MIT Press, 2000, p. 15.

130 Anaïs Guillet, *Pour une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire*, Thèse doctorale sous la direction de Denis Mellier et Bertrand Gervais : Université de Poitiers et Université de Québec à Montréal, 2013, p. 137.

131 Michel Serceau, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*. Liège, Ed. du CÉFAL, 1999, p. 9.

« La problématique de l'adaptation tient surtout au point de vue du lecteur ou du spectateur, puisqu'il faut que ce dernier sache que l'œuvre à laquelle il est confronté est une adaptation. La réflexion sur l'adaptation n'a lieu que dans la comparaison, puisqu'elle dépend de la connaissance, du lecteur, du spectateur ou du critique, de l'existence d'une œuvre originelle : l'adaptée. Le périphrase a alors une grande importance dans l'étude de la remédiatisation car c'est le lieu où se joue la relation première du lecteur au texte, l'endroit où l'on renseigne, ou non, le statut médiatique original de l'œuvre. »<sup>132</sup>

A partir de là, nous pouvons donc parler de notre remédiation de *Pantoum for Hiram* comme d'une appropriation de ladite bande dessinée de la part de la bande dessinée hypermédiatique, concrètement une première adaptation de *Pantoum for Hiram* sous forme de Turbomédia linéaire et une deuxième adaptation sous forme de Turbomédia non-linéaire. L'exercice de remédiatisation de cette oeuvre correspond à une volonté de trouver les apports que la relation dynamique établie grâce à l'adaptation pourraient apporter à un récit. Nous étudierons les adaptations donc pour analyser et comparer les propriétés de chaque version, en profitant de trois points de vue : celui du concepteur de l'adaptation, du critique et du lecteur.

### **3.1. *Pantoum for Hiram*, de la bande dessinée au Turbomédia**

Comme nous l'avons indiqué précédemment, nous avons choisi *Pantoum for Hiram* parce qu'il nous semble être un récit transmédiagénique, qui ne se trouve pas forcément attiré par la force gravitationnelle d'un média donné et qui pourrait donc être adapté à tout autre média. Il s'agit d'un récit linéaire et l'oeuvre est déjà un hybride entre bande dessinée et poésie. Nous pouvons l'imaginer facilement adapté sous forme de texte en prose, de texte poétique ou de film. En plus, les bandes dessinées de l'OuBaPo<sup>133</sup> se prêtent particulièrement bien au jeu de la remédiatisation, puisqu'elles partagent avec l'hypermédia le goût de la contrainte et du programme. Cependant, une expérience vécue pendant un atelier donné par Matt Madden au sein du Master de la Bande Dessinée a été le déclencheur d'une réflexion autour des possibilités narratives d'une adaptation de cette bande dessinée. L'atelier consistait à créer une bande dessinée grâce à l'utilisation de formes poétiques, comme le sonnet, le sextet ou le pantoum. Matt Madden a élaboré un diaporama à but didactique pour exposer le projet et il s'est servi de quelques œuvres de sa propre production pour illustrer ses explications. La présentation d'une en particulier, *Pantoum for Hiram*, ressemblait beaucoup à un vrai Turbomédia. Le Turbomédia relève formellement du diaporama, puisqu'il propose une série d'images, normalement de format horizontal avec les dimensions du cadre cinématographique, et qui se succèdent grâce au système des flèches d'avance et de recul sur lesquelles il faut cliquer.

---

132Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg : l'hybridation médiatique du texte littéraire*, opus cit., p. 138.

133Matt Madden fait partie de l'OuBaPo (Ouvroir de la Bande Dessinée Potentielle), cf.

Cette action de la part du lecteur peut déclencher aussi l'apparition de différents objets sur la scène : des cases, des bulles ou des onomatopées, des animations finies ou en boucle, ou des éléments interactifs. Goodbrey<sup>134</sup> dénomme ce système de succession d'images « panel delivery » ou *livraison de cases*<sup>135</sup>, pour le différencier d'autres systèmes comme ceux que simulent le fait de tourner une page ou la lecture guidée (de l'anglais « guided view »). Dans la présentation de Madden les deux ou trois cases d'une même ligne, mises sur un fond noir, se succédaient les unes aux autres chaque fois qu'il cliquait sur l'écran, tant que la bande dessinée originale est constituée de quatre pages, contenant chacune quatre files de deux ou trois cases. La bande dessinée a été produite suivant une structure poétique déterminée, le *patoum*. Chaque file de cases équivaut à un vers, et chaque page à une strophe par rapport à la structure du pantoum, qui consiste en une suite de quatrains où s'appliquent deux systèmes de reprises :

- Le deuxième et le quatrième vers de chaque strophe sont repris respectivement comme premier et troisième vers de la strophe suivante.
- Le tout dernier vers du poème reprend le premier.

Cela donne la structure suivante (avec la bande dessinée dans la Fig. 33) :

1 <sup>er</sup> quatrain	2 <sup>e</sup> quatrain	3 <sup>e</sup> quatrain	4 <sup>e</sup> quatrain
A1 B1 A2 B2	B1 C1 B2 C2	C1 D1 C2 D2	D1 A2 D2 A1

Suivant ce système, la bande dessinée reprend dans la deuxième page la deuxième et la quatrième ligne de cases de la première page, etc., jusqu'à reprendre la première et la troisième ligne de cases en ordre inversé pour la toute dernière page. Cette structure pourrait correspondre à celle d'un récit non-linéaire de logique syntagmatique. Néanmoins, dans l'oeuvre le temps diégétique avance linéairement, les événements de l'histoire se succèdent dans l'ordre dans lequel ils sont réputés s'être produits, car les images et le texte des fragments répétés ne sont pas strictement identiques dans chaque répétition. Les variations sont minimales mais elles sont suffisantes pour indiquer clairement la linéarité temporelle: la protagoniste répète d'une façon presque identique des dialogues et des actions qu'elle a déjà accomplis, en donnant la fausse sensation de se trouver dans un continu de flashbacks, dans un boucle temporelle de laquelle on ne peut pas s'échapper à la façon du film *Groundhog Day*<sup>136</sup>, mais qui n'existe pas dans le temps diégétique. Malgré tout, la narration est aussi potentiellement adaptable à un récit non-linéaire paradigmatique, mais nous traiterons cet

134David Merlin Goodbrey, « Digital comics – New tools and tropes », opus cit.

135cf. II-2. Le choix de l'objet : Touch Sensitive vs. Building Stories, p. 34

136Dans ce film le protagoniste, un présentateur météo, vit le même jour sans cesse, en boucle. Harold Ramis (réalisateur et co-scénariste), Danny Rubin (co-scénariste), *Groundhog Day*, 101 min, États Unis, Columbia Pictures, 1993.

aspect plus tard.

La structure poétique est repérable dans la présentation sur papier, du fait qu'il existe un dialogue entre les images *in praesentia*<sup>137</sup> : les images liées apparaissent simultanément dans la même page ou double page. Ce dialogue entre les images correspond au concept de *tressage*<sup>138</sup>, développé par Thierry Groensteen dans *Système de la Bande Dessinée*. Étant donné que nous pouvons regarder deux pages simultanément dans la lecture de la bande dessinée sur papier, nous sommes capables d'identifier facilement la reprise des cases de la première page dans la deuxième. Mais, en revenant au numérique, qu'est-ce qu'il se passe dans la présentation du récit en diaporama élaborée par Madden? Nous devons observer la version Turbomédia de *Pantoum for Hiram* que nous avons élaborée pour comprendre la suite de notre explication. Le Turbomédia, dans sa forme la plus minimaliste, substitue une image par une autre en cliquant sur les flèches d'avance et de recul. Le lecteur ne peut donc pas voir plusieurs files de cases simultanément. Le rapport entre les cases qui se répètent dans les différents blocs du Turbomédia se fait *in absentia*<sup>139</sup> ou à distance, comme quand les éléments liés apparaissent sur différentes pages dans une bande dessinée papier. Le lecteur n'est pas capable de repérer visuellement la structure narrative circulaire du pantoum, étant donné l'impossibilité du lecteur à voir simultanément plusieurs *strips*. Le fait de ne disposer que d'une image mentale de fragments répétés et le caractère aussi minimal de ces modifications suscitent un sentiment de familiarité et de suspicion chez le lecteur, qui ne sait plus s'il est vraiment face à un flashback ou s'il s'agit simplement d'une situation répétitive mais qui ne casse pas la linéarité temporelle. L'impression de se trouver dans une boucle donne la fausse sensation de se trouver dans un récit non-linéaire de type syntagmatique. Le lecteur sait qu'il avance grâce, par exemple, à l'existence d'une flèche d'avance qui permet le déroulement du récit, mais il n'est pas complètement sûr de se déplacer vers l'avant dans le temps narratif. Le lecteur peut toujours confirmer pour savoir à quoi s'en tenir, du fait qu'il existe la possibilité d'aller en arrière. Il pourrait reculer dans sa lecture pour revoir la première image et confirmer une théorie ou l'autre, mais cela suppose un effort supplémentaire d'observation et de mémorisation du texte et des images. Le lecteur de ce Turbomédia se trouve confronté donc à ce sentiment troublant provoqué par la non convivialité de plusieurs files de cases dans l'espace de l'écran, au moins jusqu'au moment où il décide de confirmer la linéarité temporelle du récit.

---

137Thierry Groensteen, *Système de la Bande Dessinée*, Puf, 1999, p.176.

138Ibid, p.173.

139Ibid, p.176.

Premier  
quatrième

A1



B1



A2



B2



Deuxième  
quatrième

B1



C1



B2



C2



Fig. 33: Structure poétique de Pantoum fon Hiram.



C1

Troisième  
quatrième



D1



C2



D2



D1

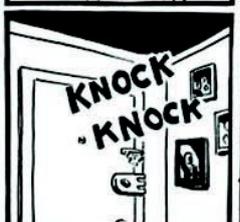
Quatrième  
quatrième



A2



D2



A1

Matt Madden 2011

Cette sensation chez le lecteur est ressemblante à celle que ressent la protagoniste de l'histoire. Parce que *Pantoum for Hiram* raconte l'histoire d'une femme présentant un cas de démence sénile qui s'enferme dans son appartement se refusant à le quitter. La dame se perd entre sa pensée et le dialogue avec un fils qu'elle ne reconnaît pas et qui lui parle de l'autre côté de la porte, en essayant de la convaincre d'ouvrir, pendant qu'elle touche les robinets de gaz. Son seul compagnon est un chat famélique, peut-être endormi ou peut-être mort. Cette histoire est remplie d'une *inquiétante étrangeté*<sup>140</sup>, chargée d'une angoisse que les constants oublis et répétitions de la vieille femme multiplient, une angoisse qui transperce le lecteur avec chaque phrase insistante du fils et chaque manipulation des robinets de gaz. Dans la version Turbomédia de ce récit il existe donc un parallèle entre l'impossibilité de vision simultanée du fragment présent et des fragments déjà lus et l'incapacité de la femme à se souvenir la plupart du temps de ce qu'elle a déjà vécu. Par conséquent, pendant le déroulement normal de la lecture, le lecteur n'a pas une certitude mais simplement une intuition d'avoir déjà lu un fragment, de même que la femme pressent parfois qu'elle est confondue et d'autres où elle n'arrive pas à réaliser qu'elle vient de poser la même question. Ainsi la version Turbomédia, puisqu'elle est capable de reproduire l'enchevêtrement mental de la protagoniste chez le lecteur, renforce la narration et augmente ladite inquiétante étrangeté.

### 3.2. *Pantoum for Hiram*, le Turbomédia non-linéaire

Le lecteur d'un récit non-linéaire, que cela soit une bande dessinée sur papier ou une bande dessinée hypermédiatique, peut être confronté à une sensation similaire à celle que nous venons de décrire : la suspicion troublante de n'être pas complètement sûr de maîtriser son déplacement dans le récit. Cela a un rapport avec la relativité de la non-linéarité que nous avons citée dans notre première partie<sup>141</sup>. Goodbrey, créateur et chercheur que nous avons déjà citée par rapport aux Hypercomics ou bandes dessinées avec une structure narrative multilinéaire, fait appel au concept du labyrinthe pour expliquer la relativité de la non-linéarité et introduire les idées de « cursality » et

140 *L'inquiétante étrangeté*, ou *Das Unheimliche* en allemand, est un concept freudien. L'essai du même titre, paru en 1919 et traduit en français par Marie Bonaparte et Mme E. Marty en 1933, analyse le malaise né d'une rupture dans la rationalité rassurante de la vie quotidienne. Dans la fiction, Freud annonce que l'inquiétante étrangeté est beaucoup plus pleine et riche que dans la vie réelle, mais le domaine de l'imagination implique, pour être mis en valeur, que ce qu'il contient soit dispensé de l'épreuve de la réalité. La paradoxe résultante est : « *que dans la fiction bien des choses ne sont pas étrangement inquiétantes qui le seraient si elles se passaient dans la vie, et que, dans la fiction, il existe bien des moyens de provoquer des effets d'inquiétante étrangeté qui, dans la vie, n'existent pas.* ». Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté*, version numérique produite par Jean-Marie Tremblay, Les classiques des sciences sociales, bibliothèque numérique de l'Université du Québec à Chicoutimi. Disponible sur : [http://classiques.uqac.ca/classiques/freud\\_sigmund/essais\\_psychanalyse\\_appliquee/10\\_inquietante\\_etrangete/inquietante\\_etrangete.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_psychanalyse_appliquee/10_inquietante_etrangete/inquietante_etrangete.pdf) (consulté le 30 avril 2015).

141 cf. I-2. ... non-linéaire, p. 18.

de tmèse<sup>142</sup>.

La représentation graphique plus commune du labyrinthe est la crétoise, avec un point de vue zénithal et un seul parcours, qui peut être réalisé facilement pour trouver la sortie, peu importe s'il est plus au moins embrouillé. Par contre, un labyrinthe multilinéaire a plusieurs itinéraires possibles à parcourir. Une multitude de parcours dans une narration entraîne un choix, et c'est le lecteur qui va décider du chemin à prendre. En conséquence, le point de vue que le lecteur a du labyrinthe n'est pas le zénithal du labyrinthe crétois — le point de vue de Dédale, le concepteur — mais plutôt celui de Thésée, qui voit un long corridor avec de multiples bifurcations dans lequel il ne peut pas savoir où le mènent ses pas. Dans une narration multilinéaire les choix faits par le lecteur vont déterminer l'ordre dans lequel se déroulent les événements, le résultat des événements ou le point de vue à partir duquel le lecteur va apprendre les événements. C'est pourquoi nous pouvons déterminer que les bandes dessinées hypermédiatiques multilinéaires sont inhérentement ergodiques, comme l'identifie Aarseth<sup>143</sup> dans les hyperfictions ou cybertextes. Cela veut dire que l'expérience que le lecteur aura de l'oeuvre sera souvent localement unique, basée sur le parcours spécifique et les choix qui ont été pris en lisant la bande dessinée. Par rapport à cette caractéristique, Goodbrey met bien l'accent sur le rôle du lecteur, ce que Rageul appelle le *lectacteur*<sup>144</sup>, et les différentes façons dans lesquelles il peut interagir pour faire progresser la narration :

*« This process of navigation requires a non-trivial effort on behalf of the reader. Rather than simply turn the page to progress through the story, progression comes about as a consequence of intention, deliberate choice or inadvertent action on behalf of the reader. »*<sup>145</sup>.

L'expérience de la progression dans la narration de la part du lecteur implique la connaissance de l'existence de parcours non suivis et de choix non pris. D'un côté, le lecteur a une impression de complétude, la compréhension de l'existence de multiples parcours additionnels à ce qui a été suivi. De l'autre côté, il y a une impression d'inachèvement, d'une densité de choix et de parcours, d'incertitude des incipits et des clôtures, une impression de méconnaissance complète. Ceci est le domaine du « cursality ». Cette « itinérarité » est proche du concept de *tmèse* énoncé par Aarseth<sup>146</sup>, un terme qu'il prend de *Le plaisir du texte* de Barthes<sup>147</sup>. La *tmèse* est l'impression d'avoir passé ou manqué quelque chose et l'incapacité de l'auteur à savoir ce qui a été ou qui sera lu

---

142David Merlin Goodbrey, « From Comic to Hypercomic », opus cit.

143Alan Peacock, « Towards an aesthetic of the interactive », 25 juillet 2005, disponible sur : <http://www.soundtoys.net/journals/towards-an-aesthetic-of> (consulté le 29 avril 2015).

144cf. *récit non linéaire paradigmatique*, p. ...

145Nous traduisons : « *Ce procédé de navigation demande un effort pas trivial de la part du lecteur. Plutôt que simplement tourner la page pour progresser dans l'histoire, la progression se produit à cause de l'intention, le choix délibéré ou l'action commis par inadvertance de la part du lecteur.* ». David Merlin Goodbrey, « From Comic to Hypercomic », opus cit.

146Alan Peacock, « Towards an aesthetic of the interactive », opus cit.

147Roland Barthes, *Le plaisir du texte*, opus cit.

ou manqué.

Pour l'élaboration d'une version non-linéaire de *Pantoum for Hiram*, nous avons tenu compte de cette caractéristique propre des récits non-linéaires. Nous avons trouvé une similitude entre cette tmèse, le sentiment de confusion et suspicion de la protagoniste de l'histoire – qui ne sait pas ce qu'elle a déjà fait ou dit – et le lecteur de la version Turbomédia – qui se trouve aussi confus à cause de l'impossibilité de comparer simultanément les fragments repris pour rejeter la possibilité d'un flashback. C'est pourquoi nous avons gardé encore le Turbomédia comme format pour l'adaptation de cette bande dessinée en bande dessinée hypermédiatique non-linéaire. Nous pourrions avoir essayé, par exemple, une forme de toile infinie comme celle des Hypercomics de Goodbrey, mais ces oeuvres contiennent souvent des indicateurs pour faire parvenir au lecteur le nombre de parcours qu'ont été déjà explorés ou, à l'inverse, la quantité de bande dessinée qui reste encore inaperçue. Un exemple sont les marqueurs du nombre de fins achevées et du nombre de chapeaux trouvés de *A Duck Has An Adventure*<sup>148</sup>. En plus, ces bandes dessinées laissent voir souvent la structure narrative, ou « temporal map » (carte temporelle) selon la terminologie utilisée par Goodbrey. Du fait que la bande dessinée représente le temps dans l'espace, la disposition des cases sur la toile infinie découvre les allers et retours temporels de la narration. La totalité du réseau spatial de la bande dessinée est déjà présent et l'écran-fenêtre<sup>149</sup> laisse voir sa totalité ou une partie grâce au mouvement de zoom, donc le lecteur dispose d'une référence pour se guider dans sa lecture. En revenant sur notre explication du labyrinthe, ce système donne accès au lecteur à une vue totale ou partielle du point de vue de Dédale en plus de son propre point de vue, celui de Thésée. Le Turbomédia, offrant simplement le point de vue de Thésée, assure la conservation de la tmèse pour potentialiser l'histoire de Madden.

Par rapport au design d'un système pour l'adaptation de *Pantoum for Hiram* d'un Turbomédia linéaire à un autre non-linéaire, nous avons réfléchi à la structure poétique du pantoum utilisé pour l'élaboration du récit original. Le pantoum proposé des reprises de vers selon le schéma suivant :

---

148David Merlin Goodbrey, *A Duck Has An Adventure*, opus cit.

149Nous avons nommé cette idée de l'écran-fenêtre dans l'explication de l'idée de « toile infinie » de ScottMcCloud. cf. *Zones hybrides et exigences narratives*, p. XX. Lev Manovich décrit aussi cette fenêtre-écran dans *The Language of New Media* : « I defined the screen as a window into the space of representation which itself exists in our normal space ». Nous traduisons : « Je définis aussi l'écran comme une fenêtre dans l'espace de la représentation, laquelle existe aussi dans notre espace normal ». Lev Manovitch, *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.) : MIT Press, 2001, p. 105.

1 <sup>er</sup> quatrième	2 <sup>e</sup> quatrième	3 <sup>e</sup> quatrième	4 <sup>e</sup> quatrième
A1 B1 A2 B2	B1 C1 B2 C2	C1 D1 C2 D2	D1 A2 D2 A1

Nous pouvons voir que chaque vers apparaît toujours deux fois dans le poème. Le lecteur peut donc lire B1 après avoir lu A1 ou après avoir lu B2 et une fois qu'il a lu B1 il peut continuer avec A2 ou C1, cela dépend de s'il lit le vers B1 dans sa première apparition (laquelle nous pourrions l'appeler B1.1) ou dans sa deuxième apparition (ou B1.2). En plus, le tout premier vers du poème se répète à la fin du poème, en créant un cercle ou une boucle que le lecteur pourrait reprendre et lire à l'infini, et dans laquelle on retrouve une profusion d'autres petits cercles. Cela nous a suggéré la création d'un système circulaire de bifurcations binaires : le parcours du lecteur dans la narration part d'un incipit pour prendre toujours une de deux directions, lesquelles l'amèneront toujours à un nouveau choix binaire. Cependant, ces bifurcations ne créent pas une arborescence, en se multipliant sans cesse. Il s'agit plutôt de faire relier tous les fragments entre eux, en se renvoyant toujours les uns aux autres pour créer un ensemble de cercles par lesquels le lecteur naviguera librement. La lecture ne finira pas jusqu'au moment où le lecteur décidera de quitter le récit. Ce système correspondrait à une des microstructures narratives que nous avons expliquées dans la première partie : le contour<sup>150</sup>. Pour rendre cela possible dans le Turbomédia nous avons repris la version linéale et nous avons substitué les flèches d'avance et de recul par deux boutons ronds une fois l'écran complet, c'est-à-dire, quand l'écran affiche l'ensemble des cases qui composaient un verse-strip dans la bande dessinée papier. Le lecteur doit choisir et cliquer sur un de ces deux boutons pour continuer la lecture. Les fragments se renvoient les uns aux autres selon le schéma suivant :

A1.1 { B1.1	C1.2 { D1.1 B2.2
B1.1 { A2.1 C1.1	D1.1 { C2.2 A2.2
A2.1 { B2.1 D2.2	C2.2 { D2.1 C1.2
B2.1 { B1.2 C2.1	D2.1 { D1.2 A1.2
B1.2 { C1.1 A2.1	D1.2 { A2.2 C2.2
C1.1 { B2.2	A2.2 { D2.2

---

150cf. *contour*, p. ...



Les boutons contiennent un détail de la case à laquelle ils renvoient, mais il n'y a plus d'indices pour que le lecteur fasse son choix. Nous avons décidé de faire cela pour essayer d'imiter la façon d'agir de la protagoniste : la vieille femme décide de cuisiner quelque chose pour elle et pour son chat mais il n'y a rien à manger et son chat est probablement mort. En plus, elle a bloqué la porte puisqu'elle se refuse à quitter sa maison, donc elle ne peut pas sortir pour chercher de la nourriture car elle risque de se faire interner dans un hôpital par son fils. De ce fait, le lecteur peut agir en choisissant un bouton ou un autre, mais ses choix ne l'amèneront pas à la fin qu'il cherche, il se limitera à parcourir une série de boucles sans fin en étant plus au moins conscient de son vagabondage entre nouveaux fragments ou fragments déjà visités. Par conséquent, le lecteur prendra conscience de la « cursality » et de la tmèse. Il aura conscience des multiples possibilités pour parcourir le récit. Toutefois il aura une impression de densité de choix et de parcours, d'incertitude des incipits et des clôtures, une impression d'inachèvement et de méconnaissance complète. Il sera incapable de savoir s'il a tout essayé et tout parcouru ou s'il a manqué quelque chose.

La seule façon de sortir de cet enchevêtrement de cercles est de prendre la propre détermination de finir, en cliquant sur le troisième bouton qui apparaît aussi comme choix dans certains moments. Selon le fragment dans lequel se trouve le lecteur, il aura un bouton avec l'image du verrou de la porte, du robinet du gaz ou d'un flacon vide. Ces boutons permettent de terminer le récit de trois façons différentes : ouvrir la porte, s'étouffer involontairement avec le gaz ou mourir d'inanition ; trois des possibles fins de l'histoire que nous pouvons déduire dans la bande dessinée originale. Chaque bouton renvoie à une description des causes de la fin du récit et propose l'option de recommencer. Cette solution au lieu d'un simple bouton de « fin » ou « recommencer » nous semblait plus pertinente, car nous avons toujours essayé dans notre adaptation de créer un rapport entre le récit, le média et le lecteur. D'ailleurs, il faut aussi encourager le lecteur à reprendre la lecture pour reconstruire le récit à partir de différents choix et combinaisons. Le fait de donner trois sorties possibles de boucle diminue le risque de frustrer le lecteur pour lui avoir fait une fausse promesse de maîtriser un récit qui lui échappe des mains, où il ne peut que vagabonder à la place

d'une femme désorientée, qui ne contrôle plus sa pensée. Le lecteur ne peut rien faire non plus pour changer la fin dramatique du récit, mais ou moins il peut choisir comment il veut que ce final se produise.

Finalement, la solidarité entre les deux caractéristiques du récit non-linéaire étudiées, *tmèse* et « *cursality* », et la situation vécue par la protagoniste dans l'histoire favorisent la transparence référentielle convoitée par tous les récits de fiction. Cette transparence référentielle, comme nous avons expliqué dans l'analyse de *Meanwhile*, est la capacité du récit à conquérir l'esprit du lecteur en arrivant à faire oublier son statut de représentation. De notre point de vue, les caractéristiques propres du Turbomédia — la non-simultanéité des images et les liens interactifs, ces derniers programmés selon un système spécialement conçu pour ce récit — se conjuguent avec celles du récit et de l'histoire en créant une concordance histoire-récit-média exceptionnelle, qui ne peut pas être reproduite sous des conditions différentes. En conséquence, nous considérons cela comme un indice de la bonne convivialité des récits non-linéaires avec la bande dessinée hypermédiatique.



## Conclusion

La recherche que nous avons effectuée pendant cette année nous a mis sur différents parcours, comme l'étude de la littérature et de la bande dessinée, des récits et des supports du texte, des médias et de l'hypermédia. Nous avons confirmé une partie de nos intuitions initiales et invalidé d'autres, et plusieurs questions sont apparues au long du travail. Nous avons approfondi un sujet qui nous intéresse aussi bien d'un point de vue théorique que d'un point de vue pratique. D'ailleurs, nous avons l'intention d'élargir notre savoir autour de la bande dessinée hypermédiatique et du récit non-linéaire, soit par la continuation de nos études, soit par l'élaboration d'oeuvres originales de bande dessinée hypermédiatique ; nous sommes donc certains que les connaissances que nous avons réunies grâce à notre travail de recherche nous seront utiles dans notre avenir académique et professionnel.

Comme nous l'avons présenté, nous envisageons de trouver des indices d'une meilleure adéquation des récits non-linéaires à la bande dessinée hypermédiatique qu'à la bande dessinée papier traditionnelle. Notre recherche suivait une logique historique, analytique et expérimentale et nous avons structuré notre discours en deux parties principales, une fois clarifiés dans une première partie quelques termes pour la compréhension du récit non-linéaire et ses aspects essentiels : une deuxième partie reliée aux supports du récit — le papier et le codex comme supports traditionnels et l'écran d'ordinateur, la tablette ou le smartphone comme les nouveaux supports numériques — et une troisième focalisée sur les médias — la bande dessinée et la bande dessinée hypermédiatique, l'hybridation de médias et la remédiation. Nous allons ensuite proposer les conclusions obtenues par suite de notre recherche.

Au début de la deuxième partie nous avons vu comment depuis l'origine de l'histoire de la littérature les auteurs se plaignaient déjà de l'impossibilité du lecteur d'interagir avec l'auteur dans l'élaboration du récit, une caractéristique qui est toutefois propre des récits non-linéaires. Afin de s'émanciper de la linéarité du livre, de nombreux auteurs ont essayé de modifier sa structure physique, entre autres les membres de l'OuLiPo. Dans les années 1970 l'ordinateur s'établit comme outil et support d'écriture, en produisant un bouleversement des habitudes d'écriture et de lecture. L'hypertexte apparaît en littérature comme la réponse technologique au désir d'une pensée non-linéaire, rhizomatique, libérée des rigidités et des contraintes du livre. En imitant les parcours suivis par la littérature, nous avons constaté aussi le désir des auteurs de bande dessinée d'expérimenter avec la narration et ses supports, en développant des solutions inédites. D'un côté, l'album de bande

dessinée s'est hybridé avec le livre *dont vous êtes le héros* pour développer de récits multilinéaires. D'un autre côté, les membres de L'OuBaPo, l'équivalent de l'OuLiPo dans le domaine de la bande dessinée, travaillent sous différentes contraintes par rapport à la non-linéarité. Finalement, et spécialement à partir de l'établissement de la bande dessinée sur Internet, la bande dessinée s'est hybridée avec d'autres médias comme le jeu vidéo pour développer une hétérogénéité d'oeuvres à récits non-linéaires. Grâce à cette étude historique, nous avons observé qu'il existe un rapport étroit entre le texte et son support. Nous avons identifié cette évolution conjointe du récit et des supports comme un mouvement général d'émancipation du lecteur par rapport à l'auteur, en gagnant le premier un statut de lecteur, et aussi une émancipation de l'auteur par rapport aux contraintes liées à la linéarité. Pour élargir cette idée et la valider par différents parcours, nous avons analysé et comparé *Touch Sensitive* de Chris Ware, traité individuellement et par rapport à *Building Stories*, et le genre de la bande dessinée *dont vous êtes l'héros*, aussi bien à partir des oeuvres papier comme numériques.

Avec *Touch Sensitive*, Chris Ware était intéressé par explorer deux idées. La première consistait à montrer comment dans une relation amoureuse le contact électrique de l'affection commence à devenir agressif au fur et à mesure où on devient familier avec la personne. Dans l'oeuvre l'interaction du lecteur commence avec des « caresses » et les images apparaissent doucement en fondu, après elles essayent de « cacher » d'autres images, plus tard il faut « traîner » les images, et finalement taper. Le deuxième objectif consiste à donner la sensation au lecteur de manipuler les souvenirs avec ses propres mains. Ware a choisi la mise en abyme : l'usage que le lecteur fait de la tablette est identique à l'usage qu'un personnage fait d'un mécanisme pour trouver des souvenirs du passé. Les objectifs de Ware sont accomplis grâce à l'utilisation stratégique du support numérique tactile, qui crée toujours un rapport entre l'histoire et les actions du lecteur. Bien qu'il ait réussi dans tous ses objectifs, Ware a décidé de réaliser l'ensemble de *Building Stories* sur papier, incluant *Touch Sensitive*. Son intention était de questionner la justesse du support d'un récit par la fétichisation de l'objet livre, de façon à ce que chaque format papier inclus dans *Building Stories* apporte des caractéristiques et des significations précises. Notre conclusion est que la version papier de *Touch Sensitive* n'accomplit pas les objectifs cités précédemment, face à l'évidence d'une correcte consécution desdits grâce à l'utilisation d'un support tablette, avec des caractéristiques haptiques et interactives spécifiques. Par conséquent, nous estimons que la version numérique questionne parfaitement la justesse du support et du média et que l'oeuvre idéale aurait inclus la version numérique de *Touch Sensitive* dans *Building Stories*. Cela aurait contribué à potentialiser la nostalgie transmise par les livres-objets, grâce à l'absence d'une entité physique dans

le fragment numérique.

La plupart des bandes dessinées *dont vous êtes le héros* papier utilisent un système de numérotation de cases ou pages pour guider le lecteur dans les bifurcations. Les cases de plusieurs fragments du récit, voisines dans une même page, sont perçues et comprises par l'oeil rapidement. Cela provoque le dévoilement d'information qui influence, conscient ou inconsciemment, les futures choix du lecteur, en « trichant » même s'il ne le souhaitait pas. Cette situation ne pose pas de problème dans la bande dessinée hypermédiatique, car plusieurs systèmes comme la livraison de cases et l'écran fenêtre contrôlent l'affluence d'images dans l'espace de l'écran. La triche consciente du lecteur peut avoir lieu aussi dans une oeuvre papier dans les combats ou les inventaires, ces derniers plus centrés dans la traque d'objets que dans la résolution des puzzles. En plus, dans ces deux cas les bandes dessinées papier nécessitent des objets additionnels, pendant que les bandes dessinées hypermédiatiques n'ont pas besoin d'éléments additionnels au support. En plus, dans une bande dessinée hypermédiatique la programmation ne permet pas l'accès aux différents contenus qu'en suivant les pas correspondants, donc tricher n'est possible que si elle est prévue par l'auteur, dans le cas des inventaires elles centrent l'attention sur la résolution du puzzle qui proposent les objets. Nous considérons ces aspects du numérique comme un stimulant, qui incite le lecteur à reprendre l'histoire et à se surpasser, au lieu de prendre un raccourci pour arriver à voir le plus vite possible « la femme entièrement nue »<sup>151</sup>. L'auteur rattrape dans une certaine mesure du contrôle sur le récit, spécifiquement la capacité de décider si le système conçu pourra être transgressé ou pas, bien que le contrôle de la succession des événements reste encore dans la main du lecteur.

Dans la Troisième partie, nous avons vu comment autour de 2000, la bulle Internet a instauré une zone hybride dans laquelle la bande dessinée s'est hybridée avec d'autres médias pour donner lieu aux différents types de bandes dessinées hypermédiatiques. Nous avons posé notre regard sur le panorama français et international, en trouvant dans tous les cas des exemples d'hybridations capables d'héberger des récits non-linéaires. Des sites web dédiés à la distribution de bandes dessinées numériques et hypermédiatiques, comme ComiXology ou BD Jeune Création, élargissent le public de ce type de bandes dessinées. Des outils comme Aquafadas ou le Motion Books Tool de Madefire ont été mis gratuitement à la disposition des créateurs pour encourager le développement des nouvelles œuvres. Le premier concours de bande dessinée numérique de création, Challenge Digital, est apparu en 2014 dans le cadre du Festival International de la Bande Dessinée de Angoulême. Par rapport aux récits non-linéaires, un type concret de bande dessinée hypermédiatique, les Hypercomics, se sont développés en suivant la théorie de la toile infinie de

---

151cf. Introduction p. 12.

ScottMcCloud. Les auteurs continuent à travailler dans la recherche incessante de nouvelles zones hybrides, aussi par rapport au récit non-linéaire, comme Benjamin Renner. L'évolution constante du média, le développement et distribution des nouveaux outils de création et la continuation des expérimentations démontrent l'intérêt de la communauté d'auteurs de bande dessinée hypermédiatique par les possibilités expressives et narratives de ce nouveau média, entre elles le développement de récits non-linéaires. Pour approfondir l'étude de l'évolution du média nous avons travaillé sur l'analyse de *Meanwhile* de Jason Shiga, et nous proposons une expérimentation pour considérer les apports de l'adaptation de certains récits à la bande dessinée hypermédiatique.

L'oeuvre *Meanwhile*, dans sa version papier et sa version numérique, plus l'avant-texte premièrement produit par Shiga nous a permis analyser un même récit non-linéaire dans ses différentes incarnations et de valoriser la médiatisation la plus adéquate au récit. Nous étions conscients que la première version numérique de *Meanwhile* n'avait pas satisfait l'auteur, mais la dernière version, l'application iPad dans laquelle l'auteur a travaillé en personne, facilite plusieurs actions et en rend possible d'autres qui n'existaient pas dans la version papier : la suite des enchevêtrements de tubes, le repérage du lecteur dans le récit et le retour à une bifurcation antérieure. En plus, la version pour iPad diminue le risque de la perception inconsciente des fragments narratifs à venir par l'obscurcissement des cases voisines, en conservant l'option du libre parcours de l'ensemble pour trouver les contenus inaccessibles par la suite des chemins proposés. Tout cela se joint à la comparaison des deux versions avec leur avant-texte commun, indiquant une coïncidence plus étroite entre l'avant-texte et la version bande dessinée hypermédiatique et, en conséquence, une médiagénie plus étroite aussi entre ces deux. Finalement, la version hypermédiatique multiplie les possibilités de distribution de l'oeuvre, vers une audience plus large et plus nombreuse que l'oeuvre papier.

Dans la toute dernière partie, nous avons proposé une expérimentation : la remédiation d'un récit linéaire de bande dessinée, mais qui a été produit à partir d'une structure poétique non-linéaire, en deux phases. La première consiste à l'élaboration d'un Turbomédia linéaire pour étudier ce que le nouveau média peut apporter au récit. La deuxième consiste en la transformation du premier Turbomédia linéaire en non-linéaire et à observer les apports de la non-linéarité. Le récit, *Pantoum for Hiram* de Matt Madden, voit fortifier sa capacité à faire sentir chez le lecteur le même sentiment de confusion et angoisse de la protagoniste grâce la non simultanée de plusieurs *strips* dans l'espace de l'écran, propre au système de livraison de cases du Turbomédia, favorisant la transparence référentielle. Dans la version non-linéaire, les propriétés de « cursality » ou itinérance et la tmèse peuvent être utilisées pour augmenter encore plus cette sensation, du fait que le lecteur

n'a pas des indicateurs pour s'orienter dans son parcours à travers les différentes bifurcations. La similarité des images de différents *strips* et le système de liens en boucle suscite aussi la confusion et désorientation. La seule façon de sortir de l'enchevêtrement de cercles est de cliquer sur une des options de fins proposées, qui imaginent les destins potentiels de la protagoniste, non inclus dans le récit original. Avec cette expérimentation nous avons constaté que même dans le cas d'un récit transmédiagénique, la bande dessinée hypermédiatique non-linéaire est capable d'exploiter au maximum les possibilités narratives et expressives du récit original.

Une fois réunies toutes ces conclusions nous extrayons que la bande dessinée hypermédiatique et ses supports ne semblent avoir plus de difficultés pour incarner un récit non-linéaire qu'un récit linéaire, même s'ils élargissent bel et bien les possibilités expressives du récit ; tandis que d'autres supports et médias démontrent comment trouver des complications pour héberger un récit non-linéaire, et en conséquence une médiagénie plus faible avec ce genre de récits. La réponse donc à notre question — la bande dessinée hypermédiatique pourrait-elle constituer une forme plus pertinente ou favorable que la bande dessinée papier au développement des récits non-linéaires ? — est positive.

Pour terminer, nous voulons transmettre notre intention de suivre nos études par la réalisation d'un doctorat en études et pratiques des arts, qui consiste en la rédaction d'une thèse et en la réalisation d'une œuvre. Nous avons commencé l'élaboration d'un projet de bande dessinée avec une structure non-linéaire. Il s'agit d'un assemblage d'anecdotes, de faits historiques et de légendes de La Mancha, 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 hypermédiatique semble un média convenable pour la production d'un récit comme celui-ci, nous envisageons donc l'extension de notre recherche actuelle. Il faudra approfondir encore les enjeux techniques qu'entraîne l'élaboration d'un récit de ces caractéristiques, et considérer l'adoption d'un support et d'une des typologies de bande dessinée hypermédiatique que nous connaissons ou gérer une hybridation propre, à la façon de Shiga avec son application pour iPad, du fait que la nature du support et les dispositifs techniques qui lui sont associés orientent le sens pragmatique de la médiativité.



# Bibliographie

## Ouvrages théoriques

BARTHES, Roland , *Le plaisir du texte: précédé de Variations sur l'écriture*, Paris, Éditions du Seuil, 2000.

BOLTER, Jay David, GRUSIN, Richard, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge (Mass.) et Londres, MIT Press, 2000.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin, *Film Art : An Introduction*, neuvième édition internationale, Mc Graw Hill, New York, 2010.

BRÉMOND, Claud, *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.

CAMPION, Baptiste, *Discours narratif, récit non linéaire et communication des connaissances : Étude de l'usage du récit dans les hypermédias de vulgarisation. Approches narratologique et sémio-cognitive*, Presses Universitaires de Louvain, Louvain, 2012.

DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix, *Capitalisme et Schizophrénie - Mille Plateaux*, Ed. De Minuit, Paris, 1980.

FREUD, Sigmund, *L'inquiétante étrangeté*, version numérique produite par Jean-Marie Tremblay, Les classiques des sciences sociales, bibliothèque numérique de l'Université du Québec à Chicoutimi. Disponible sur : [http://classiques.uqac.ca/classiques/freud\\_sigmund/essais\\_psychanalyse\\_appquee/10\\_inquietante\\_etrangete/inquietante\\_etrangete.pdf](http://classiques.uqac.ca/classiques/freud_sigmund/essais_psychanalyse_appquee/10_inquietante_etrangete/inquietante_etrangete.pdf) (consulté le 30 avril 2015).

GAZZARD, Alison, *Mazes in Videogames : Meaning, Metaphor and Design*, McFarland, Jefferson, NC, 2013.

GENETTE, Gérard, « Récit fictionnel, récit factuel », dans *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 2004.

GROENSTEEN, Thierry, *Système de la Bande Dessinée*, Puf, 1999.

GROENSTEEN, Thierry, *Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*, P.U.F., Paris, 2011.

HERMAN, David, *Basic elements of narrative*, Wiley-Blackwell, Londres, 2009.

JUUL, Jesper, *Half-real*, MIT Press, Cambridge, 2005.

LANDOW, George, *Hypertext 2.0.*, The John Hopkins University Press, Baltimore, 1997.

MANOVITCH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge (Mass.) : MIT Press, 2001.

McCLOUD, Scott, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000.

NORMAN, Donald A., *The Design of Everyday Things*, MIT Press, Londres, 1998.

RYAN, Mary-Laure, *Avatars of Story*, Electronic Mediations, numéro 17, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.

SERCEAU, Michel, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures*. Liège, Ed. du CÉFAL, 1999.

### **Ouvrages de fiction**

AUSTER, Paul, *City of Glass*, États Unis, Penguin Books, 1987.

BORGES, Jorge Luis, *Fictions*, nouvelle édition augmentée, Paris, Gallimard, 1983.

BRANDERNBOURGER, Anne-Cécile, *Apparitions inquiétantes*, éditions 00h00, Paris, 2000.

CORTÁZAR, Julio, *Marelle*, collection L'imaginaire, n°51, Paris, Gallimard, 1979.

DENIZE, Antoine, *Machines à écrire*, Paris, Gallimard, 1999.

QUENEAU, Raymond, *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, Paris, 7 juillet 1961.

SAPORTA, Marc, *Composition No. 1*, Visual Editions, Londres, 2011.

VALÉRY, Paul, *Fragments de mémoires d'un poème*, Paris, Grasset, 1938. Repris dans VALÉRY, Paul, *Oeuvres*, Paris, Gallimard, 1957-1960.

### **Hypertextes et hypermédias**

JOHNSTON, Antony et TEMPLESMITH, Ben, *After Days Of Passion*, [en ligne]. Disponible sur : <http://www.opi8.com/sequence/afterdays/> (consulté le 14 mai 2015).

QUENEAU, Raymond, *Cent mille milliards de poèmes*, programmé par Tibor Papp, *alire*, n°1, 1989.

### **Articles**

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).

BERNSTEIN, Mark, « Patterns of Hypertext » [en ligne], 2003. Disponible sur : <http://www.eastgate.com/patterns/Print.html> (consulté le 12 mai 2015).

CAMPION, Baptiste, « Récit non-linéaire et communication des connaissances » [en ligne], décembre 2013. Disponible sur : [http://www.researchgate.net/profile/Baptiste\\_Campion/publication/259779582\\_Rcit\\_non\\_linaire\\_et\\_communication\\_des\\_connaissances/links/00b4952de9edb2bdca000000.pdf](http://www.researchgate.net/profile/Baptiste_Campion/publication/259779582_Rcit_non_linaire_et_communication_des_connaissances/links/00b4952de9edb2bdca000000.pdf) (consulté le 11 mai 2015).

GRĂDINARU, Camelia, « The Text and Its Space(s) : Textual Practices in Digital Culture », dans Collé-Bak, Nathalie. Latham, Monica et TenEyck, David (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.

GOODBREY, Daniel Merlin, « Digital comics – New tools and tropes », *Studies in Comics*, vol.4, n°1, 2013, p. 185 – 197.

GOODBREY, Daniel Merlin, « From Comic To Hypercomic », [en ligne ], septembre 2012. Disponible sur : [http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/09/danielgoodbrey\\_finalpaper.pdf](http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2012/09/danielgoodbrey_finalpaper.pdf) (consulté le 18 mai 2015).

LARIMER, Kevin, « The Color and the Shape of Memory : An Interview with Chris Ware », *Poets and Writers*, novembre-décembre 2012. Disponible sur : [http://www.pw.org/content/the\\_color\\_and\\_the\\_shape\\_of\\_memory\\_an\\_interview\\_with\\_chris\\_ware](http://www.pw.org/content/the_color_and_the_shape_of_memory_an_interview_with_chris_ware) (consulté le 22 mai 2015).

LOMBARD-COOK, Kat, « Jason Shiga's *Meanwhile* and digital adaptability of non-traditional narratives in comics », *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2015, vol.6, n°1, p. 15-30. Disponible sur : <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21504857.2014.943410> (consulté le 22 mai 2015).

MARION, Philippe, « Narratologie Mediatique et Mediagénie des Récits », *Recherches en communication*, n°7, 1997.

MARION, Philippe, « Scénario de Bande Dessinée : la différence par le média », *Études Littéraires*, volume 26, n°2, automne 1993, Université Laval.

PEACOCK, Alan, « Towards an aesthetic of the interactive », 25 juillet 2005, disponible sur : <http://www.soundtoys.net/journals/towards-an-aesthetic-of> (consulté le 29 avril 2015).

PERRIAULT, J., « Ethnométhodologie, machines à communiquer et logique de l'usage », *Cahiers d'ethnométhodologie*, 4(4), 2010, p. 21-29.

RUDRUM, David, « From Narrative Representation to Narrative Use: Towards the Limits of Definition », *Narrative*, vol.13, n°2, mai 2005, The Ohio State University Press.

### **Contributions à un ouvrage collectif**

CLÉMENT, Jean, « *Hypertexte et complexité* », dans Régine Robin, Pierre Nepveu (dir.), *Études Françaises*, vol. 36, no 2, Les Presses de l'Université de Montréal, 2000.

VAN HULLE, Dick, « Hypertext and Avant-Texte in Twentieth-Century and Contemporary Litterature », dans *A Companion to Digital Literary Studies*, édité par SIEMENS, Raymond George et SCHREIBMAN, Susan, Backwell, Oxford, 2008. Disponible sur : <http://www.digitalhumanities.org/companionDLS/> (consulté le 1 mai 2015).

### **Webgraphie**

JOHNSTON, Antony, « Antony Johnston : After Days Of Passion », [en ligne ]. Disponible sur : <http://www.antonyjohnston.com/titles/passion/> (consulté le 14 mai 2015).

McCLOUD, Scott, « The "Infinite Canvas" », [en ligne ], février 2009. Disponible sur :

<http://scottmcloud.com/4-inventions/canvas/index.html> (consulté le 14 mai 2015).

SAMPLE, Mark, « Meanwhile is Big but No Boundless », In Media Res [en ligne ]. Disponible sur : <http://mediacommons.futureofthebook.org/imr/2012/02/22/meanwhile-big-not-boundless> (consulté le 30 mai 2015).

### Actes de colloque

BOOTZ, Philippe, « Comment c'est comme ça », dans *Le Goût de la forme en littérature*, Colloque de Cerisy Ecritures et Lectures à Contraintes (14-21 Août 2001) ; dirigé par Jan Baetens et Bernardo Schiavetta. Paris, Noesis, 2004, p. 59-81.

CLÉMENT, Jean, « Hypertexte et contrainte », dans *Le Goût de la forme en littérature*, Colloque de Cerisy Ecritures et Lectures à Contraintes (14-21 Août 2001) ; dirigé par Jan Baetens et Bernardo Schiavetta. Paris, Noesis, 2004, p. 82-92.

### Entretiens

WARE, Chris, entretien donné au Festival International du Livre d'Edimbourg, août 2012, [en ligne ]. Disponible sur : <http://www.edbookfest.co.uk/media-gallery/item/chris-ware-2013-event> (consulté le 7 mai 2015).

### Thèse et mémoires

BARBER, John, *The phenomenon of multiple dialectics in comics layout* », mémoire de Master, École d'Impression de Londres, Londres, 2002.

DAURÈS, Pierre-Laurent, *Enjeux et stratégies de l'exposition de bande dessinée*, mémoire de Master, Université de Poitiers / École européenne supérieure de l'image d'Angoulême, 2011.

FALGAS, Julien, *Raconter à l'ère numérique, auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, thèse doctorale dirigée par Brigitte Simonnot, Université de Lorraine, 2014.

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

MOLINA FERNÁNDEZ, Margarita, *La Bande Dessinée Hypermédiatique : dessiner les contours d'une pratique numérique de la bande dessinée*, mémoire de première année de master, dirigée par Anaïs Guilet et Thierry Smolderen, Ecole Européenne Supérieure de l'Image et Université de Poitiers UFR Lettres et Langues, Angoulême, 2014. Disponible sur : [http://neuviemart.citebd.org/IMG/pdf/BDH\\_version\\_final\\_corregida.pdf](http://neuviemart.citebd.org/IMG/pdf/BDH_version_final_corregida.pdf) (consulté le lundi 8 juin 2015).

MONTALVO GALLEGU, Blanca, *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*, thèse doctorale dirigée par María José Martínez de Pisón Ramón, Universidad Politécnica de Valencia, 2003.

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

## 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).
- GOODBREY, Daniel Merlin, *A Duck Has An Adventure*, [en ligne ], 2012. Disponible sur : <http://e-merl.com/stuff/duckadv.html> (consulté le 8 mai 2015).
- GOODBREY, Daniel Merlin, *Doodleflak*, 2002. Disponible sur : <http://e-merl.com/flak.htm> (consulté le 14 mai 2015).
- GOODBREY, Daniel Merlin, *Icarus Needs*, [en ligne ], 2012. Disponible sur : <http://www.kongregate.com/games/stillmerlin/icarus-needs> (consulté le 8 juillet 2014).
- GOODBREY, Daniel Merlin, *Sixgun : Tales From An unfolded Earth*, [en ligne ], 2001. Disponible sur : <http://e-merl.com/sixgun.htm> (consulté le 14 mai 2015).
- JOUVRAY, Jean-Francois et BERGERON, André-Philippe Côté, *L'oreille coupé*, [en ligne]. Studio Virtuel Concept. Inc., 2000. Disponible sur : <http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html> (consulté le 3 juin 2014).
- KHAVARI, Navid, WALKER, Tight et LAM, Jessie, *Lost Girl Interactive Motion Comics*, 6 chapitres, Bedlam Games Inc., 2010, [en ligne]. Disponibles sur : <http://web.archive.org/web/20110706010751/http://lostgirlseries.com/motioncomic> (consulté le 15 mai 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).
- McCLOUD, Scott, *Choose Your Own Carl*, [en ligne ], 2001. Disponible sur : <http://scottmcccloud.com/1-webcomics/carl/3b/cyoc.html> (consulté le 14 mai 2015).
- McKEAN, Dave, *Club Salsa*, série bi-hebdomadaire, Wall Data, 1996. Cette série n'est plus disponible sur internet.
- RENNER, Benjamin, *Le Grand Méchant Renard*, [en ligne]. Delcourt, 2015. Disponible sur : <http://www.editions-delcourt.fr/special/grandmechantrenard/> (consulté le 15 mai 2015).
- SHIGA, Jason, *Meanwhile*, [en ligne], 2011. Disponible sur : <https://itunes.apple.com/us/app/meanwhile-for-ios/id458451517?mt=8> (consulté le 14 mai 2015).
- WARE, Chris, *Touch Sensitive*, [en ligne]. McSweeney's, 2011. Disponible sur la application pour iPad de McSweeney's jusqu'en mai 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).

### **Bandes dessinées**

BARAOU, Anne et CHAMEAU, Corinne, *Après tout tant pis*, Hors Gabarit, 1991.

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).

KARASIK, Paul et MAZZUCHELLI, David, *City of Glass*, Londres, Picador, 2004.

MADDEN, Matt, *Pantoum for Hiram*, dans *Columbia: A Journal of Literature and Art*, n°51, 2014, Columbia University, États Unis.

MATHIEU, Marc-Antoine, *L'Origine*, Delcourt, 1990.

MILLS, Pat, et al., *Dice Man*, série de 5 volumes. Londres, Fleetway, 1986.

OUBAPO, *OuPus 1*, Paris, L'Association, janvier 1997.

PHILIPPONNEAU, Olivier et FARACE, Renaud, *Détective Rollmops*, Hoochie Coochie, 2013.

SHIGA, Jason, *Meanwhile*, New York, Amulet, 2010.

SHIGA, Jason, *Vanille ou Chocolat ?*, Paris, Cambourakis, 2012.

WARE, Chris, *Building Stories*, Jonathan Cape, London, 2012. Coffret de 14 pièces.

### **Jeux vidéo**

SILHOUETTE Software, *Redhawk*. Australia, Merbourne House, 1986.

### **Films**

RAMIS, Harold (réalisateur et co-scénariste), RUBIN, Danny (co-scénariste), *Groundhog Day*, 101 min, États Unis, Columbia Pictures, 1993.

### **Autres**

BERENGUER, Xavier, « Narrativa interactiva », présentation éducative comme accompagnement des cours théoriques, Universitat Pompeu Fabra, Barcelone, 2008. Disponible sur: <http://fr.slideshare.net/xberenguer/9-narrativainteractiva-8105261> (consulté le 13 mai 2015).

## Annexes

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 deux annexes à ce mémoire, les annexes I et II, furent incluses au blogue de l'auteur. La première annexe contient les liens vers les œuvres analysées. La deuxième contient les œuvres que nous avons élaboré spécialement pour ce travail: les deux Turbomédias de *Pantoum for Hiram*. Vous trouverez ces annexes sur <http://elgatitocolorao.wordpress.com>, en cliquant sur la section « recherche » et puis « recherche M2 » du menu principal, ou directement sur:

Recherche M2

<https://elgatitocolorao.wordpress.com/investigacion/recherche-m2/>

Annexe I

<https://elgatitocolorao.wordpress.com/investigacion/recherche-m2/m2-annexe-i/>

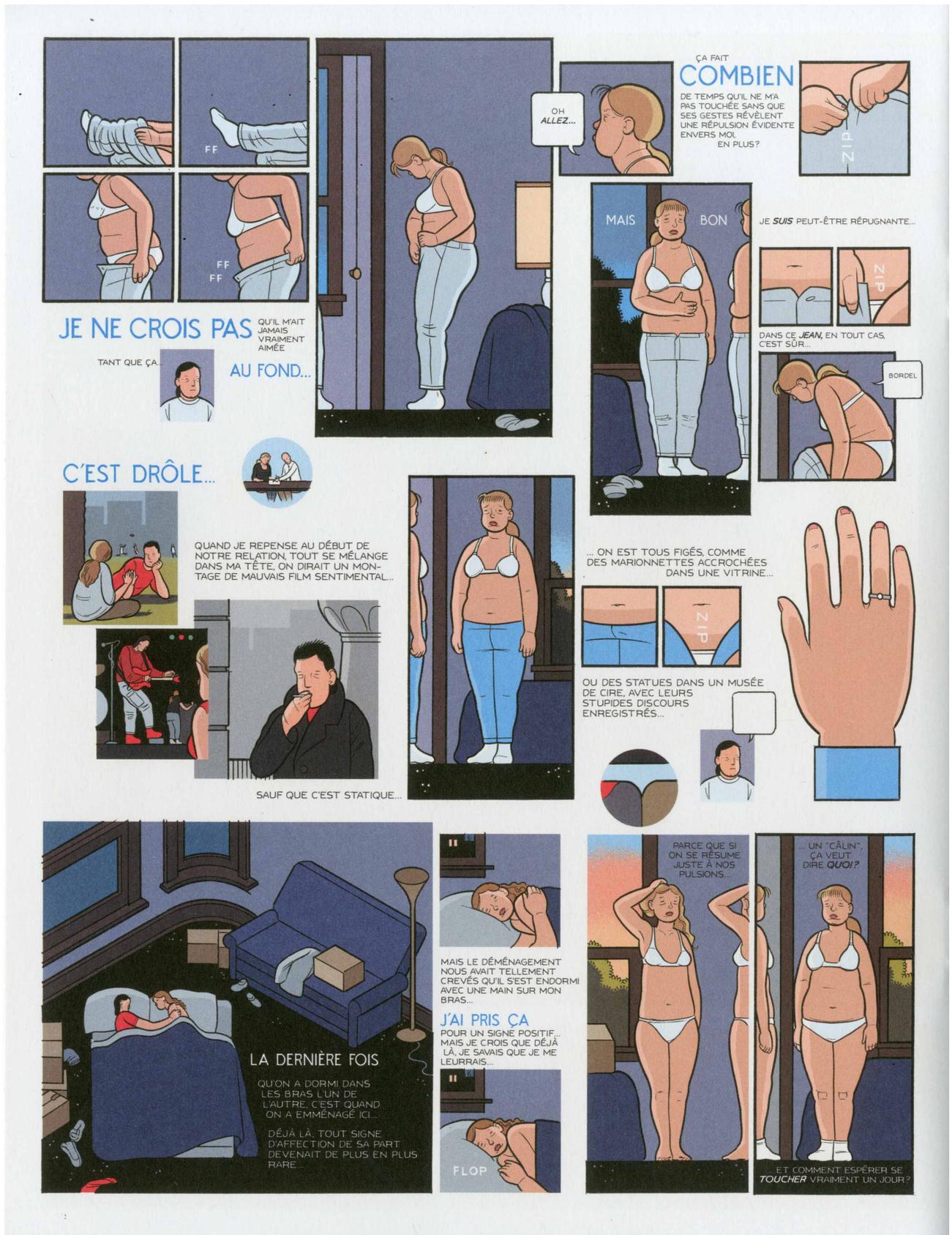
Annexe II

<https://elgatitocolorao.wordpress.com/investigacion/recherche-m2/m2-annexe-ii/>

Néanmoins, vous trouverez dans les pages suivantes l'annexe III, qui contient la version papier de *Touch Sensitive* de Chris Ware, et l'annexe IV, qui contient la bande dessinée originale de *Pantoum for Hiram* de Matt Madden.

# Annexe III

Version papier de *Touch Sensitive* de Chris Ware, incluse dans *Building Stories*.



### C'EST QUAND

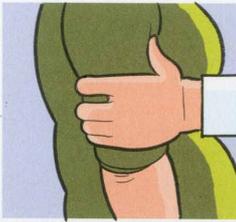
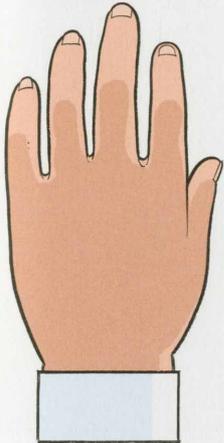
LES CÂLINS SONT DEVENUS DES PETITES TAPES QUE J'AI SU QUE ÇA AVAIT CHANGÉ...



**LE** RECUIL SUBTIL, LA CRISPATION INSTINCTIVE DÈS QU'ON SE FRÔLAIT...

**PLUS** J'AVAIS BESOIN DE TENDRESSE, MOINS IL SEMBLAIT CAPABLE D'EN TROUVER...

**ENSUITE** SES MOTS ONT COMMENCÉ À FAIRE MAL...



CONTRIT...



MAIS JE NE PEUX PLUS SUPPORTER ÇA...

### ALLEZ

JE VAIS METTRE CETTE JUPE...

D'ABORD, C'EST CE QUE JE PORTAIS QUAND...

██████████ \*

M'A FAIT DU GENOU L'AUTRE JOUR SOUS LA TABLE DE RÉUNION...



### LA VACHE

C'ÉTAIT VRAIMENT



\* COLLÈGUE MIGNON DONT ELLE SE REFUSE À PRONONCER LE NOM--n.d.e



MAIS JUSTE EN FACE À FACE...

### ET SI... ET SI...

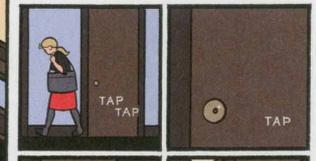
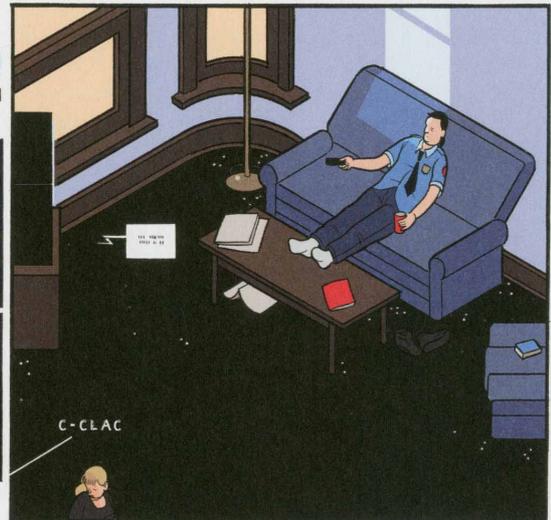
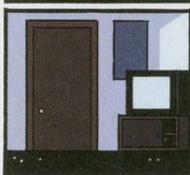
ON TOMBAIT AMOUREUX ?

... EST-CE QUE JE POURRAIS QUITTER →

EST-CE QUE VOUDRAIT SE...

OU AVOIR...

SEIGNEUR, QUEST-CE QUE JE... EST-CE QUE L'UN JOUR JE... JE SUIS...



ME DIS PAS QUE TU SORS HABILÉE COMME ÇA?

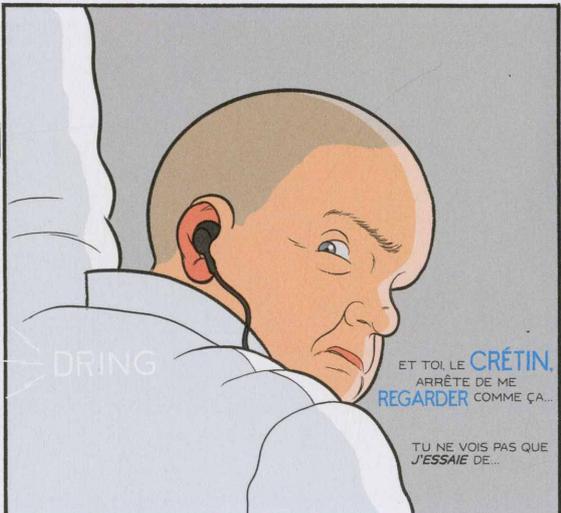
OUAIS...

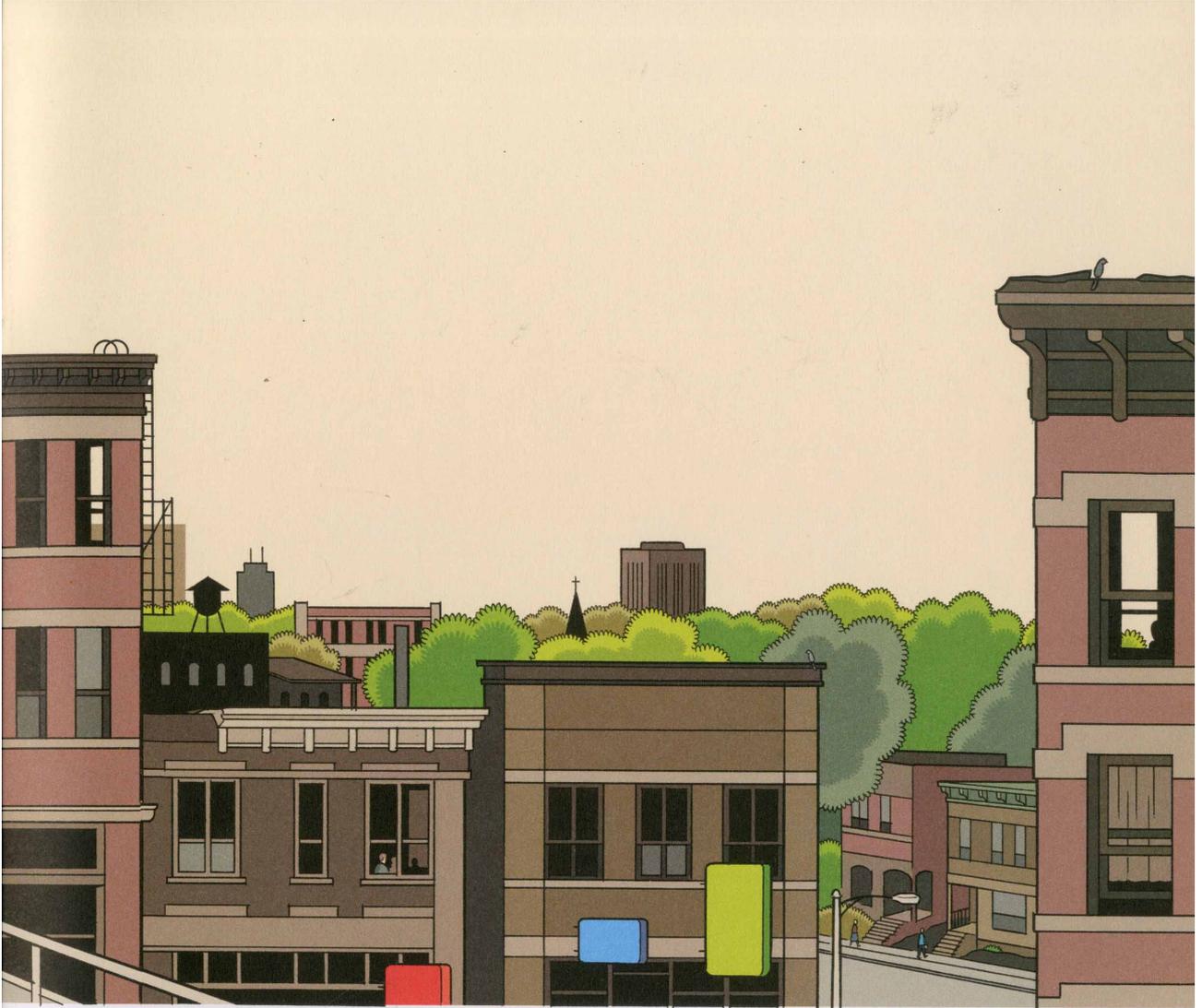
MAIS BIEN SÛR  
TU "BLAGUAIS"...

ET JE PARIE QUE TU VAS APPELER DANS  
UNE SECONDE POUR "EXCUSER"...

MAIS  
BON DIEU

QU'EST-CE QUE JE FOUS DANS CETTE  
PUTAIN DE VILLE POURRIE OÙ ON SENTASSE  
LES UNS SUR LES AUTRES?









À L'ÉPOQUE, LES GENS CROYAIENT VRAIMENT QU'ILS N'ÉTAIENT QUE DES PARTICULES ISOLÉES...



... L'ONDE DIVINE N'A ÉTÉ DÉCOUVERTE QU'AVEC LE NOUVEAU PARADIGME DE LA PORNOGRAPHIE

QUOI? TU PARLES D'INTERNET? MAIS C'EST QUE DES CONNERIES!

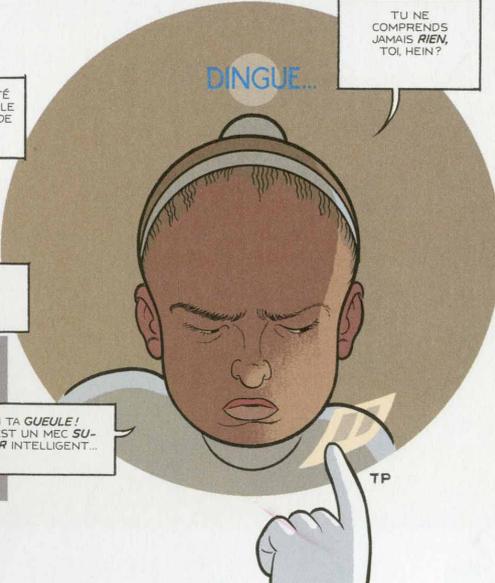


PAS DU TOUT... MON PROFESSEUR ÉCRIT MÊME UN LIVRE LÀ-DESSUS...

OH OH... TON PROFESSEUR... AH... OH J'AI PIGÉ...



OH TA GUEULE! C'EST UN MEC SUPER INTELLIGENT...



DINGUE...

TU NE COMPRENDS JAMAIS RIEN, TOI HEIN?



RMRRM

ATTENDS!  
ATTENDS!

ATTENDS!  
MAIS RÉPONDS, NOM DE...  
MRRRR

BON DIEU...  
huf huf  
huf huf  
POURQUOI ELLE N'A PAS...  
NOM DE DIEU...

CRÉTIN  
huf huf  
CHUIS QU'UN CRÉTIN

NOM DE DIEU...  
CHUIS QU'UN CRÉTIN

Annexe IV

*Pantom for Hiram* de Matt Madden.

PANTOUM FOR HIRAM









Matt Madden 2011



