

**FORMES
ET ENJEUX**

DE LA

**BANDE
DESSINÉE**

NON-LINÉAIRE

PRÉAMBULE

Écriture inclusive

J'ai écrit ce mémoire en employant la méthode de l'écriture inclusive qui a pour but de revaloriser l'usage du féminin par rapport au masculin. Cette démarche repose sur trois principes : accorder les fonctions, métiers ou grades en fonction du genre (par exemple : « une pompière », « une sénatrice »), inclure l'usage du féminin et du masculin au pluriel et favoriser l'emploi de termes universels (on parlera alors des « droits humains » plutôt que des « droits de l'homme »). L'écriture inclusive est défendue par le Haut Conseil de l'Égalité entre les hommes et les femmes.

Autrices

Malgré des heures de recherches, je me suis aperçue que ma bibliographie était majoritairement constituée d'ouvrages créés par des hommes. Bien que le champ de la bande dessinée ait peine à être investi par des femmes à ses premières heures, les autrices sont à l'heure actuelle beaucoup plus nombreuses. Elles doivent cependant faire face à des discriminations liées à leur genre et il leur est encore aujourd'hui difficile d'être reconnue dans ce milieu (pour en savoir plus, vous pouvez visiter le site bdegalite.org). N'hésitez donc pas à me faire savoir si j'ai omis, malgré moi, une autrice dans le champ spécifique de la bande dessinée non-linéaire.

SOMMAIRE

Introduction	7
I. Qu'est-ce qu'un récit non-linéaire ?	15
1. Récit linéaire ou non-linéaire ?	16
2. Le récit non-linéaire en bande dessinée	20
II. Repousser les frontières de la bande dessinée	23
1. Des supports qui s'éloignent de la forme traditionnelle du livre	24
2. De nouvelles expériences de lecture	30
A. Un bouleversement des habitudes de lecture occidentales	30
B. Une lecture qui encourage une plus grande manipulation de l'ouvrage	37
C. Un rapprochement vers le jeu	41
3. Un rapport différent entre l'auteur·rice et le lectorat	48
A. Une plus grande liberté allouée aux lecteur·rices	48
B. ... qui implique un questionnement du statut de l'auteur·rice	52
III. Pour quels types de récit ?	55
1. Traduire la non-linéarité d'une histoire et la multiplicité des actions possibles	56
2. Démontrer la pluralité et la subjectivité des points de vue	61
3. Montrer l'interaction entre plusieurs histoires	64
4. Créer un effet de surprise	68
5. Reconstituer des fragments d'évènements	71
Conclusion	75
Annexe	81
Bibliographie	87



INTRODUCTION

Il y a quelques années, alors que je feuilletais des livres sur l'un des nombreux stands du festival d'Angoulême, une bande dessinée avait particulièrement retenu mon attention. En effet, son histoire n'était pas encore tracée et les lecteurs et lectrices étaient invitées à la manipuler pour construire leur propre récit¹. Ce dispositif m'avait séduite car il permettait d'agir sur le déroulement des événements en effectuant une multitude de cheminements possibles. Cette découverte en a précédé de nombreuses autres qui avaient toutes pour point commun la volonté de s'éloigner de la linéarité de la majorité des récits. Définir ce qu'est une bande dessinée me semble complexe, voire impossible. Thierry Groensteen² a en effet montré la difficulté de trouver une définition générale, qui est souvent trop large ou trop réductrice, ne prenant en compte que certains aspects de la bande dessinée pour en écarter d'autres. Le principe fondateur serait dans tous les cas la « solidarité iconique »³, c'est-à-dire une suite d'images placées côte à côte qui font sens du fait même de leur juxtaposition. Cette condition sera

1. Il me semble opportun de définir dès maintenant certains termes que j'emploierai régulièrement par la suite. Une « histoire » est l'ensemble des événements racontés, un « récit » est le discours qui raconte ces événements et la « narration » est le fait même de raconter. Gérard Genette, *Discours du récit*, Essais, Points, Seuil, Paris, 2007, p.297

2. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*,

Formes Sémiotiques, Presses universitaires de France, Paris, 1999, p.14

3. « On définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées [...] et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence in praesentia », Ibidem, p.21

donc l'un des critères de sélection des ouvrages qui viendront accompagner mon propos dans ce mémoire. L'emploi du récit linéaire est depuis longtemps la manière la plus répandue de réaliser une bande dessinée : je pense que je ne prendrais pas beaucoup de risques en affirmant que c'est le cas dans d'autres formes d'art telles que la littérature ou encore le cinéma. À mon sens, les premières expérimentations qui se sont éloignées de cet usage en Europe de l'Ouest ont été les planches *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*⁴ réalisées par Gustave Verbeek. En effet, cet auteur du début du XX^e siècle avait entrepris de générer deux strips différents à partir des mêmes dessins, en proposant simplement de retourner la page pour faire apparaître un nouveau récit.

Mon étude démarre quatre-vingts ans plus tard, au moment de la création du collectif de l'OuBaPo⁵, dont le principe est de trouver de nouvelles voies d'expérimentation en utilisant des contraintes créatrices. Certaines d'entre elles favorisent les procédés non-linéaires, en jouant par exemple avec le sens de lecture des cases. L'essor du numérique a bien évidemment favorisé l'apparition de bandes

4. Gustave Verbeek, « The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo », *New York Herald*, New-York, 1903-1905 [fig. 1]

5. L'« Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle » a été créé au sein de la maison d'édition L'Association,

quelques décennies après l'OuLiPo (« Ouvroir de Littérature Potentielle »), un groupe de littérature expérimentale s'appuyant sur la notion de contrainte créatrice pour favoriser l'écriture et comptant parmi ses membres illustres George Perec ou encore Raymond Queneau.

dessinées non-linéaires à partir de cette période, mais je nuancerai le propos de Margarita Molina Fernández⁶, qui consiste à dire que la bande dessinée hypermédiatique constitue une forme plus pertinente ou favorable au développement de récits non-linéaires que la bande dessinée papier. En effet, la bande dessinée non-linéaire sous sa forme imprimée est intéressante et singulière par bien des aspects. De nombreux auteurs et autrices ont ouvert la voie à de multiples expérimentations tant au niveau des éléments propres à la bande dessinée (cases, dessins, séquences...) qu'aux supports sur lesquelles elles sont imprimées (emploi de pliages, de découpes, d'assemblages...). Je porterai donc mon attention dans ce mémoire exclusivement à la bande dessinée imprimée, en m'appuyant sur des œuvres francophones éditées depuis les années 1990 en Europe de l'Ouest.

Ainsi, quelles formes prennent ces œuvres et comment s'éloignent-elles de la linéarité ? Quels en sont les enjeux ?

Pour répondre à ces questions, je me suis tout d'abord appuyée sur les écrits de Gérard Genette et Thierry Groensteen afin de déterminer la différence entre un récit linéaire ou non-linéaire, en me demandant si la linéarité était liée à l'ordre chronologique des événements. En effet, on constate que la plupart

6. Margarita Molina Fernández, *La BD hypermédiatique comme forme de prédilection pour le développement des récits non-linéaires*, École Européenne

Supérieure de l'Image et Université de Poitiers UFR Lettres et Langues, 2015, sous la direction de Denis Mellier et Thierry Smolderen.

des récits ne relatent pas les événements en suivant l'ordre dans lequel ils se sont produits. Pour autant, il me semble que ces critères ne suffisent pas à les décréter comme non-linéaires. Après avoir déterminé ceci, j'ai commencé à m'intéresser à ce qui caractérisait un récit non-linéaire en bande dessinée, et quels avaient pu être les acteurs et actrices qui avaient favorisé son essor. J'ai constaté que les bandes dessinées non-linéaires semblaient majoritairement interroger les codes classiques de la bande dessinée et repousser ses frontières. En effet, de nombreux principes narratifs utilisés par les auteurs et autrices modifient le support de ces bandes dessinées, les éloignant de la forme traditionnelle du livre. Agir sur le format est parfois une condition indissociable de la création de récits non-linéaires. Cette modification de leur structure physique s'accompagne souvent d'un bouleversement de nos expériences de lecture, en jouant avec les codes pour explorer d'autres façons de parcourir les cases : lecture de droite à gauche, bifurcations, histoire à construire, etc. D'autre part, ces œuvres encouragent souvent une manipulation particulière, différente de celle habituellement performée (à savoir ouvrir le livre et tourner ses pages) : plusieurs lectures sont parfois possibles et ce n'est qu'en effectuant des gestes particuliers que l'on pourra les révéler. Par ailleurs, j'ai également remarqué que les bandes dessinées non-linéaires avaient parfois tendance

à se rapprocher du domaine du jeu, en inventant ou en transposant des règles déjà établies, pour devenir des objets polymorphes aux usages hybrides. La remise en question des codes propres à la bande dessinée questionne le statut du lectorat et des auteur·rices par rapport à ce type d'œuvres. En effet, le lectorat dispose d'une plus grande liberté pour se les approprier et sa participation est indispensable à leur déroulement. Néanmoins, ils peuvent détourner les règles énoncées pour inventer d'autres usages : l'artiste n'a finalement qu'un contrôle minime sur la façon dont va être appropriée son œuvre. Enfin, il me semble que l'élaboration de bandes dessinées non-linéaires permet de favoriser l'écriture d'un certain type de récits, de manière différente d'une bande dessinée linéaire. En effet, la bande dessinée non-linéaire me semble particulièrement appropriée pour traduire la multiplicité des possibilités du destin, démontrer la pluralité ou la subjectivité des points de vue de différents personnages ou encore montrer leurs interactions. De plus, elle peut favoriser les effets de surprises et/ou permettre de reconstituer les fragments d'un événement.

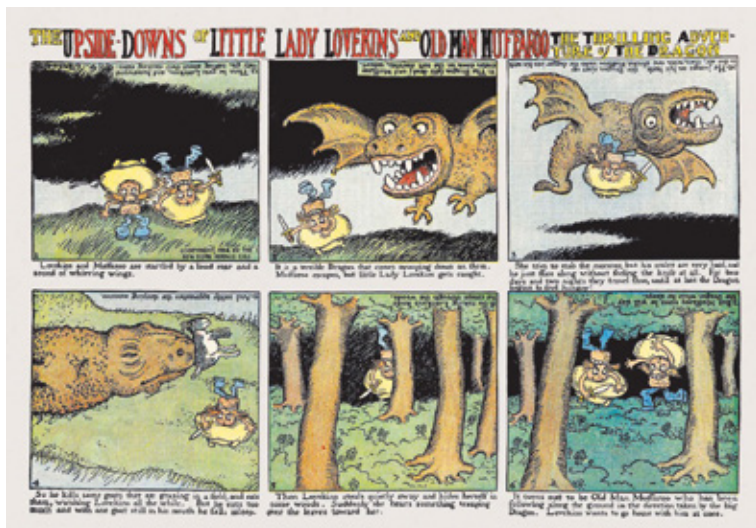


Fig. 1 — Gustave Verbeek, « The Upside Downs of Little Lady Lovelock and Old Man Muffaroo », *New York Herald*, New-York, 1903-1905.
 Crédits : <http://www.nytimes.com/2010/03/14/books/review/Wolk-t.html>



**QU'EST-CE
 QU'UN RÉCIT
 NON-LINÉAIRE ?**

1. RÉCIT LINÉAIRE OU NON-LINÉAIRE ?

Pour comprendre ce qu'est un récit non-linéaire, commençons tout d'abord par définir ce qu'est un récit. Gérard Genette, dans *Discours du Récit*⁷, le désigne dans son usage le plus commun comme « l'énoncé narratif, le discours oral ou écrit qui assume la relation d'un évènement ou d'une série d'évènements ». Il s'agirait ainsi d'une succession de faits racontés, que ce soit oralement, sous une forme littéraire ou encore cinématographique. Thierry Groensteen⁸ met l'accent sur la progression entre cette succession de faits : « Le propre du récit [...] est qu'il comporte nécessairement un début et une fin, ou, pour le dire autrement, un élément de progressivité de l'action, d'évolution d'une situation donnée, d'un état A à un état B. »⁹ Ainsi, dans le récit linéaire, les faits ne sont pas déconnectés les uns des autres mais se succèdent et progressent ensemble vers une finalité commune.

Abordons maintenant la question de la linéarité, qui serait définie ainsi : « dont la forme, la disposition rappelle une ligne continue »¹⁰. On pourrait penser que la linéarité d'une œuvre est liée à l'ordre chronologique du récit. Serait linéaire un récit qui expose des faits de A à Z, les uns à la suite des autres, dans l'ordre de leur apparition. Mais que dire des récits qui incluent

des procédés tels que le prolepse¹¹, l'analepse¹² ou encore la répétition d'un évènement unique ? Gérard Genette les définit comme des anachronies narratives, c'est-à-dire que l'ordre de l'histoire et l'ordre du récit ne coïncident pas (par exemple si on écrit « trois mois plus tôt », cette scène est écrite après dans le récit mais s'est déroulée antérieurement dans l'histoire). On se rend vite compte que ce type d'anachronies est très fréquent dans la plupart des récits : cela veut-il dire qu'ils ne sont pas linéaires ? À mon sens, il faudrait distinguer récit chronologique et récit linéaire : bien qu'un récit ne relate pas forcément les évènements de l'histoire dans l'ordre dans lequel ils se sont déroulés, cela ne veut pas dire qu'il n'est pas linéaire. Je définirais ainsi le récit linéaire comme une œuvre dont l'ordre a été spécifiquement déterminé par l'auteur-rice et que l'on suivra selon cet ordre, du début jusqu'à sa fin (bien évidemment, on peut toujours sauter les pages d'un livre, revenir en arrière, mais cela n'aura pas de conséquence sur l'ordre des évènements, on risque simplement de se perdre dans le fil narratif). J'introduis cette notion de récit non-linéaire avec l'exemple de *Composition n° 11*¹³ de Marc Saporta, qui se présente comme un roman composé de 150

7. Gérard Genette, *Discours du récit*, Essais, Points, Seuil, Paris, 2007, p.13

8. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2, Formes Sémiotiques*, Presses

universitaires de France, Paris, 2011, p.22

9. Ibidem

10. *Dictionnaire Hachette encyclopédique de poche*, Hachette éducation, Vanves, 2013

11. Est désigné prolepse : « Toute manœuvre narrative consistant à raconter ou évoquer d'avance un évènement ultérieur », Gérard Genette, *Discours du récit*, Essais, Points, Seuil, Paris, 2007, p.28

12. Est désigné analepse : « toute évocation d'après coup d'un évènement antérieur au point de l'histoire où on se trouve », Ibidem.

13. Marc Saporta, *Composition n°1*, Visual Editions, Londres, 2011 [fig. 2]

feuilletés non reliés et non numérotés. Chaque page comporte un récit qui peut se lire de manière autonome et aussi se combiner avec n'importe quelle autre page comprise dans la boîte. L'ordre dans lequel seront parcourus les feuillets ainsi que leur nombre est laissé libre (on peut par exemple choisir de lire 10 pages, 56 pages, ou l'intégralité des feuillets), avant de commencer une autre lecture et ainsi de suite. Dans le récit non-linéaire, les auteurs et autrices bouleverseraient donc cet ordre de lecture allant de A jusqu'à Z, pour introduire plutôt des manières de lire inconventionnelles (relecture de certains passages pour pouvoir avancer dans le récit ou découvrir d'autres versions de l'histoire), ou pour proposer plusieurs cheminements différents, c'est-à-dire différents ordres possibles de succession d'événements (ce qui entraîne souvent une modification de leur chronologie). Ce type de récit se retrouve dans d'autres domaines, comme le théâtre avec *Intimate Exchanges*¹⁴ de Alan Ayckbourn, qui est une série combinatoire de huit pièces découlant d'une scène originale : au fur et à mesure que la pièce progresse, les personnages font des choix qui influencent l'histoire dans l'une ou l'autre des directions, ce qui les conduit au final à l'une des seize fins différentes possibles. Une partie de cette pièce a été adaptée cinématographiquement par le réalisateur Alain Resnais dans son film *Smoking/No Smoking*¹⁵, qui est divisé en deux parties et que l'on peut voir dans l'ordre que l'on souhaite : il a d'ailleurs

14. Alan Ayckbourn, *Intimate Exchanges*, 1982

15. Alain Resnais, *Smoking/No Smoking*, 1993

été exploité séparément en salle, le spectateur devant effectuer un choix entre les deux avant de rentrer dans la salle de cinéma.

Les procédés interactifs dans le médium vidéo favorisent particulièrement les récits non-linéaires : dans le clip *Words Hurt* des Naive New Beaters¹⁶, le/la visionneur-euse se retrouve dans la peau du leader du groupe. Assis dans une salle d'examen, un élève lui remet une antisèche. Il peut alors choisir l'action à réaliser et poursuivre la vidéo sur différentes séquences avec plusieurs alternatives possibles dirigeant vers d'autres séquences. Parmi les chemins possibles, une seule voie mène au clip intégral : le/la joueur-euse est donc invitée à recommencer plusieurs fois la vidéo avant de trouver la séquence qui lui permet d'arriver à la fin du clip. Baptiste Champion¹⁷, en s'appuyant sur les théories narratologiques de Claude Brémont¹⁸, souligne que la linéarité existe tout de même a posteriori : en effet, une fois les choix effectués, le récit lu ou vu est forcément linéaire.

16. Naive New Beaters, *Words hurt*, Solab, 2016 [fig. 3]

non_lineaire_et_communication_des_connaissances

17. Baptiste Champion, « Récit non-linéaire et communication des connaissances » [en ligne], décembre 2013 (consulté le 28.10.2017), sur https://www.researchgate.net/publication/259779582_Recit_

18. Claude Brémont, « La logique des possibles narratifs », *Communications*, n°8, *Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit*, pp. 60-76, 1966

2. LE RÉCIT NON-LINÉAIRE EN BANDE DESSINÉE

Nous avons vu précédemment qu'un récit non-linéaire introduit un ordre inconventionnel dans la manière de lire un récit et/ou qu'il permet plusieurs ordres possibles de succession d'évènements. Selon moi, le collectif de l'OuBaPo, créé en 1992, a particulièrement favorisé l'essor de la bande dessinée non-linéaire contemporaine. Les premières tentatives de l'OuBaPo ont été tout d'abord de déterminer si les contraintes énoncées par l'OuLiPo pouvaient être appliquées à la bande dessinée. Par exemple, la contrainte du palindrome en littérature consiste à produire un texte qui peut se lire de gauche à droite comme de droite à gauche (George Perec a d'ailleurs excellé dans cette contrainte en écrivant le plus long palindrome français, comportant 5 566 lettres¹⁹). Son application en bande dessinée consiste à créer un récit se déroulant sur une séquence qui peut se lire dans le sens de lecture habituel (de la première case à la dernière) et dans le sens contraire (de la dernière case à la première). La bande dessinée étant par essence différente de la littérature, les membres de l'OuBaPo ont fini par prendre en compte ses caractéristiques (cases, présence de l'image, espace inter-iconique²⁰, lecture globale de la page possible...) pour établir des contraintes propres à ce médium, flirtant d'ailleurs avec

19. George Perec, « Le Grand Palindrome », *La littérature potentielle*, Idées, Gallimard, Paris, 1973.

20. Terme employé par Scott McCloud pour désigner l'espace entre les cases d'une bande dessinée, qui induit des ellipses de différentes natures. Scott McCloud, *L'Art Invisible*, Delcourt, Paris, 2007

les limites de la bande dessinée et interrogeant ses frontières. En m'appuyant sur la typologie effectuée par Thierry Groensteen dans l'ouvrage collectif *Oupus 1*²¹, j'ai relevé en annexe les contraintes qui favorisent la création de récits non-linéaires. Une des contraintes principales est la pluri-lecturabilité, qui consiste à faire lire plusieurs fois les mêmes cases tout en produisant des séquences différentes : « un dessin n'a pas besoin d'être répété pour être vu ou lu plusieurs fois. Il suffit que le lecteur soit invité à suivre des yeux un parcours qui l'amène à passer plus d'une fois par la même vignette, ou que plusieurs parcours concurrents lui soient proposés, une même vignette participant alors de différentes séquences et s'offrant à autant de lectures. »²² En analysant les contraintes que j'ai répertoriées, je me suis aperçue qu'il était nécessaire de faire la distinction entre deux types de contraintes. La première catégorie est celle dont les règles permettent de lire les cases plusieurs fois (acrostrip, palindrome, modification physique de la page) mais où le récit n'est pas modifiable par le lectorat, le but étant d'épuiser le système créé. Il peut donc effectuer plusieurs lectures différentes au sein des mêmes cases, mais il ne peut pas agir pour changer leur ordre : celui-ci a été précisément déterminé en amont par l'artiste.

L'autre catégorie de contraintes implique un cheminement plus ouvert qui dépendra des choix

21. OuBaPo, *Oupus 1*, L'Association, Paris, 1997

22. Ibidem, p.26

du lectorat, influençant ainsi le déroulement du récit (par exemple le principe de consécution aléatoire où des vignettes indépendantes peuvent être placées et lues dans n'importe quel ordre). Côme Martin²³ les définit ainsi: « il s'agit de bandes dessinées dans lesquelles figurent plusieurs fils narratifs que le lecteur parcourt au choix, et qui peuvent, ou non, se recouper » et seront intitulées « pluri-narratives ». Ainsi, dans cette catégorie, le lecteur ou la lectrice n'est pas obligée de suivre tous les cheminements et prend en main une partie ou la totalité de la narration.

Dans ces deux catégories, nous avons donc d'un côté un type de récit dont la structure est déterminée et non modifiable, où l'on est invité à parcourir les cases de plusieurs manières différentes qui n'influenceront pas les événements ; et de l'autre un type de récit où l'on pourra agir sur l'ordre du récit. Ces deux types permettront souvent — mais pas systématiquement — d'effectuer plusieurs lectures différentes au sein des mêmes œuvres, grâce à des techniques particulières. Ces catégories que j'ai déterminées au départ grâce aux expérimentations de l'OuBaPo, sont généralisables à d'autres bandes dessinées non-linéaires contemporaines, ce que nous constaterons avec différents exemples que j'introduirai par la suite. Le récit non-linéaire, nous allons le voir, repousse par de multiples aspects les frontières et les codes classiques de la bande dessinée.

23. Côme Martin, « L'OuBaPo et la pluri-narrativité », 2012, (consulté le 02.03.2017)

sur http://www.academia.edu/3588263/L_OuBaPo_et_la_pluri-narrativit%C3%A9



**REPOUSSER
LES FRONTIÈRES
DE LA BANDE
DESSINÉE**

1. DES SUPPORTS QUI S'ÉLOIGNENT DE LA FORME TRADITIONNELLE DU LIVRE

Certains principes narratifs utilisés par les auteurs et autrices dans les bandes dessinées non-linéaires ont une influence directe sur la forme de l'ouvrage. En effet, sans modification de la nature du support, il serait parfois difficile — voire impossible — de créer ce genre d'œuvres, spécifiquement lorsqu'on peut effectuer une multitude de parcours (même si cela a cependant été possible à petite échelle ou dans quelques ouvrages). La narration ainsi que le format sont déterminés conjointement pour donner un sens particulier à l'œuvre. Thierry Groensteen le résume ainsi : « [...] agir sur l'image, c'est souvent agir solidairement sur l'organisation de l'espace ou la nature du support »²⁴. À l'inverse, je pense également que la façon de concevoir le support peut aussi avoir une influence sur le contenu narratif. Ainsi, la grande majorité des bandes dessinées non-linéaires s'éloignent de la forme du livre (c'est-à-dire un assemblage de feuilles reliées entre elles dans un volume) pour prendre d'autres aspects qui modifient également la façon de manipuler l'ouvrage et les gestes de lecture habituels : usage de pliages (principe utilisé dans *Pervenche et Victor*²⁵ d'Étienne Lécroart), de découpages, d'éléments amovibles (par exemple dans *Polychromie*²⁶ édité chez Polystyrène) Certaines bandes dessinées non-linéaires n'ont d'ailleurs plus du tout la forme d'un livre, comme *Heavy Toast*²⁷ de Pierre Jeanneau qui se compose de

24. OuBaPo, op. cit., p.17

25. Étienne Lécroart, *Pervenche et Victor*, L'Association, Paris, 1994

26. Collectif Polystyrène, *Polychromie*, Polystyrène, Nantes, 2013

27. Pierre Jeanneau, *Heavy Toast*, Polystyrène, Nantes, 2015 [fig. 4]

trente planches indépendantes que l'on peut mélanger et combiner à l'infini pour obtenir des récits différents à chaque fois. Il arrive même que certaines d'entre elles empruntent des codes liés à d'autres domaines (comme *Après tout tant pis*²⁸ qui prend la forme de trois dés combinatoires, que l'on peut lancer pour obtenir des strips de trois cases) : elles prennent alors un aspect hybride, qui flirte avec le jeu ou le livre-objet. Nous pouvons nuancer ce propos en soulignant que certain-es artistes restent attaché-es à la forme du livre, tout en explorant des principes inhabituels au sein de leur ouvrage. C'est le cas de *L'Origine*²⁹ de Marc-Antoine Mathieu : un trou a été effectué à la page 41, ce qui permet de lire certaines cases plusieurs fois (on effectue à travers le trou une première lecture qui inclut une case de la page d'après, puis une fois la page tournée on effectue une autre lecture à travers le trou mais sur la page précédente). C'est aussi le cas de *Décalage*³⁰ du même auteur où 3 pages ont été déchirées au milieu du livre, ce qui produit différents sens grâce à un principe de recouvrement. Néanmoins, bien que les pages soient reliées et assemblées pour former un livre, des modifications ont été effectuées sur ces feuilles.

28. Anne Baraou et Corinne Chalmeau, *Après tout tant pis*, Hors-Gabarit, lieu inconnu, 1991

29. Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, Delcourt, Paris, 1990 [fig. 5]

30. Marc-Antoine Mathieu, *Le Décalage*, Delcourt, Paris, 2013 [fig. 6]

Ainsi, dans la plupart des cas, l'élaboration de bandes dessinées non-linéaires interroge la notion même de format et s'éloigne de l'aspect du livre conventionnel pour explorer d'autres formes d'expérimentations qui sont d'ailleurs liées à une modification de nos habitudes de lecture.



Fig. 4 — Pierre Jeanneau, *Heavy Toast*, Polystyrène, Nantes, 2015
Crédits : Pierre Jeanneau.



Fig. 5 — Marc-Antoine Mathieu, *L'Origine*, Delcourt, Paris, 1990

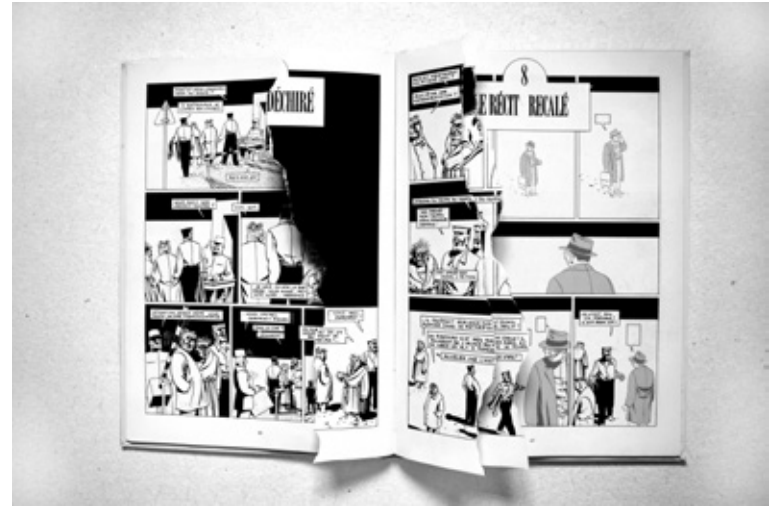


Fig. 6 — Marc-Antoine Mathieu, *Le Décalage*, Delcourt, Paris, 2013



2. DE NOUVELLES EXPÉRIENCES DE LECTURE

A. Un bouleversement des habitudes de lecture occidentales

Le sens de lecture occidental s'effectue traditionnellement de haut en bas et de gauche à droite. Les auteurs et autrices de bandes dessinées non-linéaires jouent souvent avec ces habitudes, en proposant d'autres manières de parcourir les cases : lecture de droite à gauche puis de gauche à droite (comme c'est le cas pour les palindromes), bifurcations, retournement de la page, lecture cyclique ou encore application de règles particulières de lecture. Un de ces processus est présent dans la planche « Tripoutre »³¹ de Patrice Killoffer : la lecture de cette séquence forme une boucle et l'on est invité à omettre certaines cases au fur et à mesure de ses lectures (sur la totalité des cases, on n'en lit plus que 6 et finalement plus que 3). Faire relire certaines cases par un procédé cyclique en appliquant des règles bouleverse nos habitudes de lecture et a la particularité de favoriser l'émergence de plusieurs histoires au sein de cases semblables.

Les diverses potentialités d'un récit sont parfois accessibles uniquement si l'on explore tous les sens de lecture possibles, ce qui est le cas du principe de l'acrostrip³² mis au point au sein de l'OuBaPo. Il consiste à créer une séquence de cases ordonnées en carrés qui pourra se lire dans plusieurs sens (de gauche à droite, de bas en haut...). Selon le sens dans lequel on lit les cases, la signification de l'histoire

31. Patrice Killoffer, « Tripoutre », *Oupus 1*, L'Association, Paris, 1997, p.66 [fig. 7]

32. [fig. 8]

sera différente. La contrainte prévue par l'auteur ou l'autrice nous incite à lire dans tous les sens pour explorer toutes les possibilités narratives (bien sûr, il est toujours envisageable de lire la séquence de manière traditionnelle mais on risque alors de ne pas accéder à tous les récits prévus par ce système).

Certains artistes détournent la composition classique des cases dans la page pour proposer plutôt des séquences qui se jouent en parallèle ou qui bifurquent à un moment donné. Dans les premières pages de *Lentement aplati par la consternation*³³ d'Ibn Al Rabin, on suit deux séquences en parallèle, évoquant le parcours d'un homme et celui d'une femme qui se rejoignent en bas de la page dans une même case (et donc dans un même lieu). Par la suite, plusieurs bifurcations seront de plus en plus présentes en marge de la séquence principale, reflétant les multiples pensées et les actions des personnages par rapport à des événements. L'auteur entremêle les cases, les superpose et éclate la composition des cases dans la page pour provoquer un effet de dispersion et d'accumulation propres à l'intrigue.

Le fait de bouleverser les habitudes et les repères de lecture peut néanmoins désorienter le lecteur ou la lectrice et l'amener à se concentrer plus sur les principes de mise en page ou les contraintes utilisées que sur la qualité narrative de l'œuvre. Pour garder une unité dans le récit, l'auteur·rice devra parfois

33. Ibn Al Rabin, *Lentement aplati par la consternation*, Atrabile, Genève, 2013 [fig. 9]

se restreindre dans le choix de ses sujets narratifs (avec par exemple peu de personnages, un lieu qui ne change pas, des dialogues qui tournent autour d'un seul sujet). La modification de sens de lecture entraîne aussi parfois une modification du rapport au temps. Dans *Imbattable* de Pascal Jusselin³⁴, certaines actions qui se déroulent en bas de la page (donc théoriquement plus tard chronologiquement) ont une incidence sur les cases du début (qui se sont chronologiquement déroulées plus tôt) : en clair, les actions qui se sont déroulées dans le futur ont eu en fait des répercussions dans le passé. Le/la lecteur-riche doit donc effectuer un parcours non-linéaire (de haut en bas puis de bas en haut) pour appréhender l'histoire dans sa globalité.

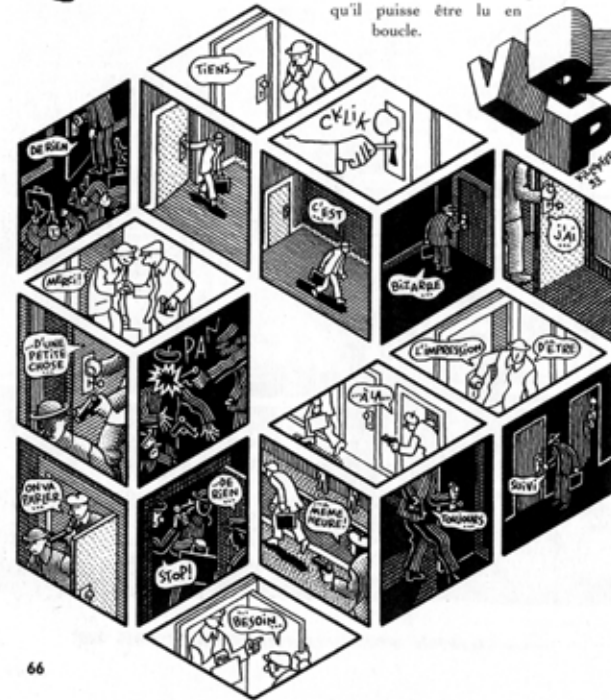
34. Pascal Jusselin, *Imbattable*. Tome 1 : justice et légumes frais, Dupuis, Charleroi, 2017 [fig. 10]

Bande dessinée en Tripoutre

Killoffer



Cet exercice s'inspire plus ou moins de la figure du *tripoutre* d'Escher, sans en être un exemple tout à fait orthodoxe. Néanmoins il s'agit d'une figure géométrique de type Möbiussienne (nous parlons de l'auteur du ruban) dont les cases, reportées sur chaque "face de cube", peuvent se lire à l'infini. Le récit de "VRP" ci-dessous a bien sûr été effectué pour qu'il puisse être lu en boucle.



66

Fig. 7 — Patrice Killoffer, «Tripoutre», *Oupus 1*, L'Association, Paris, 1997, p.66

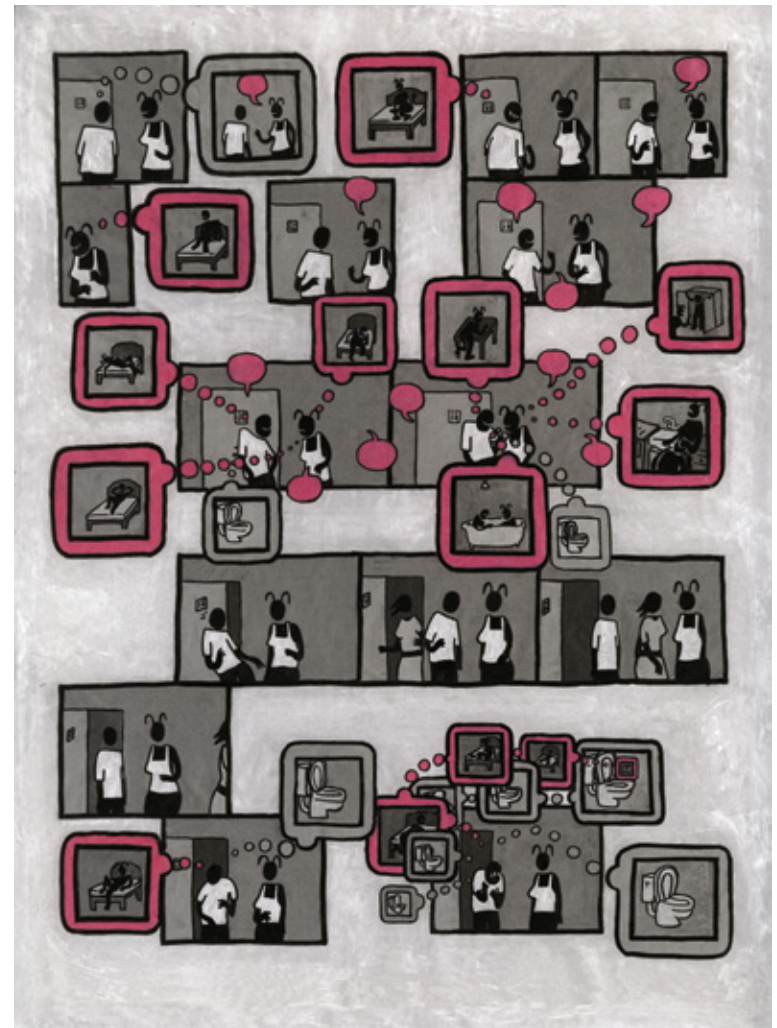


Fig. 8 — Étienne Lécroart, « Strips-Acrostiches », *Oupus 1*, L'Association, Paris, 1997, p.8

Fig. 9 — Ibn Al Rabin, *Lentement aplati par la consternation*, Atrabile, Genève, 2013, p.8



Fig. 10 — Pascal Jousselein, *Imbattaile*. Tome 1: justice et légumes frais, Dupuis, Charleroi, 2017, p.9

B. Une lecture qui encourage une plus grande manipulation de l'ouvrage

Nous avons vu précédemment que beaucoup d'œuvres s'éloignent de la forme traditionnelle du livre pour emprunter des voies plus expérimentales (pliage, découpage, déconstruction du livre...). Dans certains cas, la lecture est possible non pas en tournant simplement les pages, mais au prix d'une manipulation plus complexe. En effet, on manipule différemment une œuvre selon sa forme (livre, planches non reliées, dépliant...) et son potentiel narratif n'est parfois pleinement révélé que si on effectue des gestes particuliers. C'est d'ailleurs le cas du fanzine *Les vacances de Simone*³⁵, que j'ai réalisé en collaboration avec Garance Coquart-Pocztar. Cette bande dessinée est composée de deux volets mettant en scène des situations absurdes, permettant de combiner le début de chaque strip avec différentes fins possibles. Ce système comporte de multiples histoires différentes et le/la lecteur-riche n'y aura accès que s'il/elle explore toutes ces facettes. Pour donner un autre exemple, dans *La véridique aventure d'un e-mail*³⁶ d'Olivier Philipponneau et Alain Enjary, le lecteur ou la lectrice doit déplier plusieurs fois la page de cette bande dessinée pour pouvoir lire le récit (à chaque déploiement, on en apprend un peu plus sur l'histoire). À certains endroits, la séquence

35. Léonie Koelsch et Garance Coquart-Pocztar, *Les vacances de Simone*, auto-édition, Strasbourg, 2017 [fig. 11]

36. Olivier Philipponneau et Alain Enjary, *La véridique aventure d'un e-mail*, Polystyrène et The Hoochie Coochie, Paris, 2015. [fig. 12]

bifurque et change d'orientation, le retournement de la page est alors requis pour pouvoir continuer à lire dans le bon sens. Parfois, il est nécessaire d'aller jusqu'à l'altération de l'ouvrage pour poursuivre la lecture, comme dans *Histoires Cachées*³⁷ où l'on doit découper certaines pages non-massicotées pour apprendre les secrets de certains personnages.

Ce type de manipulation peut néanmoins nuire à l'histoire, qui peut s'effacer au profit du caractère ludique de l'expérience. En effet, lorsqu'elle est complexe, le lectorat aura plutôt tendance à s'attacher à la façon de manier l'objet plutôt qu'à la teneur de l'histoire. Il devient alors plus conscient des règles particulières de lecture, ce qui a un effet sur sa fluidité. Par ailleurs, ces bandes dessinées comportent souvent des indications sur la manière de lire. Selon Anne Baraou³⁸, les contraintes des œuvres ne sont pas explicites pour la plupart des lecteurs et lectrices. Pour que ces productions soient comprises, il est donc nécessaire que l'auteur-riche fournisse un mode d'emploi.



37. Brigitte Luciani et Colonel Moutarde, *Histoires cachées*, Delcourt, Paris, 2009

38. Anne Baraou, « Oubapotons », *Oupus 1*, L'Association, Paris, 1997

Fig. 11 — Léonie Kœlsch et Garance Coquart-Pocztar, *Les vacances de Simone*, auto-édition, Strasbourg, 2017



Fig. 12 — Olivier Philipponneau et Alain Enjary, *La véridique aventure d'un e-mail*, Polystyrène et The Hoochie Coochie, Paris, 2015.

C. Un rapprochement vers le jeu

Les bandes dessinées non-linéaires et plus spécifiquement celles qui proposent différents cheminements, ont tendance à avoir un côté ludique que nous ne retrouvons pas forcément dans des bandes dessinées linéaires. Dans l'ouvrage *Chevaliers*³⁹ de Shuky, Waltch et Novy, on pourrait même établir des ressemblances entre bande dessinée et jeu vidéo. En effet, dans cette *bande dessinée dont tu es le héros*, le lecteur ou la lectrice doit choisir un personnage au début de l'aventure qui disposera d'un certain nombre de points d'intelligence, de force ou d'agilité. Après avoir pris connaissance des règles du jeu, il/elle devra partir dans une aventure où chaque choix effectué aura des conséquences sur le déroulement du récit (aider quelqu'un, réparer un objet, etc.). Le point important à souligner est que l'on peut « perdre » (c'est-à-dire que le ou la protagoniste peut avoir l'impossibilité de poursuivre sa quête, ne pas atteindre son objectif ou mourir) et seule une partie des récits mènera à une résolution de sa quête. Je peux effectuer ici un parallèle avec les études de Claude Brémont. Dans « La logique des possibles narratifs »⁴⁰ ce théoricien trace une carte des possibilités logiques du récit, où le/la protagoniste aurait un objectif qu'il pourrait ou non atteindre. Nous retrouvons donc ce schéma dans cette bande

39. Shuky, Waltch, Novy, *Chevaliers: la BD dont vous êtes le héros*, Makaka, St-Etienne de Fontbellon, 2012 [fig. 13]

40. Claude Brémont, « La logique des possibles narratifs », *Communications*, n° 8, *Recherches sémiologiques: l'analyse structurale du récit*, 1966, pp. 60-76

dessinée et on doit parfois répéter de nombreuses fois l'expérience pour déterminer quels choix le conduiront à la résolution de l'histoire.

Quelques expériences menées au sein de l'OuBaPo illustrent aussi ce rapprochement de la bande dessinée vers le jeu. Le *Scroubabbble*⁴¹, par exemple, est une transposition du jeu du Scrabble en bande dessinée : il est composé d'un plateau et de 102 cases de bande dessinée représentant quatre personnages n'ayant pas de lien apparent. Les joueur-euses piochent 7 cases et doivent tenter de faire des strips à tour de rôle sur le plateau en les croisant avec ceux déjà réalisés par les autres. La pertinence du strip composé est jugée par les autres personnes : si celui-ci paraît incohérent, il/elle devra en composer un nouveau ou passer son tour.

Le *Domipo*⁴² quant à lui, est inspiré du jeu classique de dominos et se compose de 28 tuiles rectos versos sur lesquelles sont représentées deux cases avec des personnages (allant de 0 à 6). Les joueur-euses doivent assembler les tuiles en fonction du nombre de personnages représenté sur la tuile (s'il y a deux personnages sur un côté de la tuile il faudra la juxtaposer avec une autre tuile où il y a deux personnages et ainsi de suite), le tout produisant un long strip. Le *Domipo* dispose de règles un peu plus contraignantes que le *Scroubabbble* et de combinaisons

41. Étienne Lécroart, François Ayroles, Jochen Gerner, Killofer, Jean-Christophe Menu, *Scroubabbble*, OuBaPo, L'Association, Paris, 2005 [fig. 14]

42. Anne Baraou et Killofer, *Domipo*, OuBaPo, L'Association, Paris, 2009 [fig. 15]

plus réduites puisque l'on doit respecter la règle d'associations des tuiles (on ne peut pas placer n'importe laquelle avec une autre). Côme Martin, dans son article « Jeux OuBaPo et objets-BD »⁴³, évoque le fait que dans la plupart des bande dessinées, le lecteur ou la lectrice effectue les liens logiques entre les cases grâce à l'espace inter-iconique : ces jeux reposent donc sur ce principe. Dans le *Scroubabbble* et le *Domipo*, le/la lecteur-riche peut mieux diriger la narration et décider de la façon dont il veut établir un lien entre les cases.

Nous pouvons enfin citer *Coquetèle*⁴⁴ qui se définit comme une BD-dé. Il s'agit ici de trois dés dont chacune des faces comporte une case de bande dessinée. Le/la joueur-euse lance les dés et obtient un strip de trois cases de manière aléatoire. Une fois les dés tirés, il/elle peut les assembler dans n'importe quel ordre, la syntaxe des phrases étant construite pour pouvoir se combiner de toutes les manières. Le lien entre les cases est principalement assuré par le texte, l'image assurant une continuité, une ambiance.

Côme Martin, souligne le fait que bien que ces trois objets se définissent comme des jeux, les auteur-rices n'ont pas inventé de règles propres : ils/elles se sont plutôt appropriés des règles déjà existantes. Dans ces bandes dessinées, les combinaisons sont nombreuses

43. Côme Martin, « Jeux OuBaPo et objets-BD » [en ligne], juillet 2010, (consulté le 22.09.2017) sur <https://www.du9.org/dossier/jeux-oubapo-et-objets-bds>

44. Vincent Sardon, Anne Baraou, *Coquetèle*, L'Association, Paris, 2002. [fig. 16]

et induisent la notion de hasard, déjà présente dans la plupart des jeux traditionnels. Certains rituels effectués (sortir les dés ou les pièces de la boîte) sont aussi directement liés à cet univers. Ces BD-jeux ne sont toutefois pas sans défauts : on fait vite le tour des récits qui sont intéressants et certains d'entre eux peuvent parfois manquer de cohérence.



3-4



Fig. 14 — Étienne Lécroart, François Ayroles, Jochen Gerner, Killofer, Jean-Christophe Menu, *Scroubabble*, L'Association, Paris, 2005
 Crédits : <https://www.senscritique.com/bd/Scroubabble/16027737/images>



Fig. 15 — Anne Baraou et Killofer, *Domipo*, L'Association, Paris, 2009
 Crédits : <https://ztfnews.files.wordpress.com/2011/08/domipo.jpg>



Fig. 16 — Vincent Sardon, Anne Baraou, *Coquetèle*, L'Association, Paris, 2002.
 Crédits : <https://ztfnews.files.wordpress.com/2011/08/coque.jpg>

3. UN RAPPORT DIFFÉRENT ENTRE L'AUTEUR·RICE ET LE LECTORAT

A. Une plus grande liberté allouée aux lecteur·rices...

Dans les bandes dessinées où l'artiste laisse le soin aux lecteur·rices de construire leur propre histoire à l'aide d'éléments donnés, ceux-ci ont un espace de liberté un peu plus ouvert. Ces œuvres permettent souvent une utilisation plus flexible, contrairement à des récits linéaires où l'on doit parcourir les cases dans l'ordre prévu en amont. Philippe Bootz dans « Comment c'est comme ça »⁴⁵ explique que le lecteur ou la lectrice doit se faire une idée de la manière dont fonctionne le dispositif et de son rôle dans celui-ci pour pouvoir agir (il prend pour appui des dispositifs interactifs numériques mais je trouve que son propos peut également s'appliquer à certaines bandes dessinées non-linéaires imprimées). Autrement dit, sa participation est indispensable au déroulement de l'œuvre. Bien évidemment sa collaboration est également nécessaire dans le cas des bandes dessinées classiques (tourner la page, effectuer l'acte de lecture, interpréter les images et le texte, etc.) mais « son action de lecture est une fonction interne de l'œuvre et non une opération externe réalisée sur un objet »⁴⁶.

Le fait que le lectorat dispose d'une plus grande liberté peut avoir pour répercussion le détournement des règles énoncées par les auteur·rices (qu'elles soient explicites ou implicites) pour explorer

45. Philippe Bootz, « Comment c'est comme ça », *Le Goût de la forme en littérature*, Colloque de Cerisy Écritures et Lectures à Contrainte (14-21 Août 2001),

dirigé par Jan Baetens et Bernardo Schiavetta, Noesis, Paris, 2004, p.73

46. Ibidem

d'autres manières d'appréhender l'ouvrage.

Dans la bande dessinée *Thomas et Manon*⁴⁷ d'Alex Chauvel et Rémi Farnos, le lecteur ou la lectrice dispose d'une multitude de cartes qu'il/elle peut placer les unes à la suite des autres pour construire l'histoire de deux protagonistes se trouvant sur une île. Une carte fait office de début (elle permet de poser les bases du récit) et la suite de l'histoire est laissée entre les mains du lecteur ou de la lectrice qui décidera des chemins qu'il/elle a envie de construire parmi les différentes situations possibles (rencontre avec d'autres personnages, exploration des lieux, évènements...). On peut ici détourner l'usage de cette bande dessinée, en inventant par exemple d'autres façons de disposer les cases (au lieu de les placer côte à côte, il peut choisir de former un cercle, amorcer plusieurs récits en proposant plusieurs chemins parallèles, etc.), en les choisissant aléatoirement ou encore en construisant l'histoire à plusieurs. Ces artistes laissent donc le lectorat contrôler le déroulement du récit, contrairement à un récit linéaire. D'ailleurs Anne Baraou⁴⁸ le constate : « [...] l'appropriation du support par le lecteur implique des utilisations insoupçonnées qui peuvent aussi transformer l'usage de l'objet. »

On pourrait cependant relativiser la liberté accordée au lectorat : il explore simplement différentes possibilités dans un cadre donné (ce n'est pas lui-elle qui a conçu les personnages, ni imaginé l'ambiance ou les situations

47. Rémi Farnos et Alex Chauvel, *Thomas et Manon*, Polystyrène, Nantes, 2014 [fig. 17]

48. OuBaPo, op. cit., p.103

possibles). De plus, certaines cases mises côte à côte ne forment pas obligatoirement un récit cohérent : le lecteur ou la lectrice est contrainte par la nécessité de créer un récit qui soit logique pour pouvoir pleinement apprécier la lecture.



Fig. 17 — Alex Chauvel et Rémi Farnos, *Thomas & Manon*, Polystyrène, Nantes, 2014.

B. ... impliquant un questionnement du statut de l'auteur-riche

Le fait que le lectorat puisse choisir la façon dont se déroule le récit implique un questionnement sur le statut de l'auteur-riche qui produit ces œuvres. Edmond Couchot⁴⁹ s'interroge sur cette ambivalence en partant du postulat que la création de ce type d'œuvres s'opérerait de deux manières. Il y aurait une « œuvre-amont », autrement dit le dispositif créé par l'artiste et une « œuvre-aval », qui serait quant à elle perçue et créée par l'utilisateur-riche grâce au parcours effectué dans l'œuvre. Bien entendu, comme je l'ai expliqué précédemment, le lecteur ou la lectrice ne fait que parcourir et associer les différents éléments que l'auteur-riche a conçus à son égard. Anthony Rageul⁵⁰ se pose d'ailleurs la question de savoir si le lecteur ou la lectrice peut vraiment être défini-e comme un « co-auteur ». En effet, c'est l'auteur ou l'autrice qui a eu l'intention première nécessaire à l'élaboration de l'œuvre : sans son action, le lectorat n'aurait pas pu modifier le déroulement du récit. Philippe Boutz⁵¹, quant à lui, explique que la profondeur de ces dispositifs est complexe et qu'elle doit

49. Edmond Couchot, *Des images, du temps et des machines dans les arts et la communication*, Jacqueline Chambon, Paris, 2007, p.236-237

50. Anthony Rageul, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ?*, mémoire de master Arts et Technologies

numériques, Université Rennes 2 Haute-Bretagne, UFR Arts Lettres Communication - Département Arts Plastiques, 2009. Sous la direction de Joël Laurent, codirection de Philippe Marcelé, p.66

51. Philippe Boutz, op.cit., p.73

comporter le point de vue de l'auteur-riche et le point de vue du lectorat. En effet, lors de la conception, l'auteur-riche doit imaginer la façon dont le/la lecteur-riche va réceptionner l'œuvre et quels types d'actions il/elle pourrait effectuer : « 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 ».

Comme évoqué précédemment, ce type de dispositifs implique que l'on suive les règles préconisées : l'auteur ou l'autrice n'a qu'un contrôle minime sur la façon dont le lecteur ou la lectrice abordera sa création et doit donc accepter que l'usage du dispositif qu'il a envisagé soit laissé entre les mains de quelqu'un d'autre. Cette analyse de la façon dont les bandes dessinées non-linéaires repoussent les frontières du genre me permet de constater qu'elle favorise l'élaboration de types de récits particuliers qui auraient parfois été impossibles à créer ou qui auraient eu moins d'intérêt avec l'emploi d'une narration linéaire.



**POUR
QUELS TYPES
DE RÉCITS?**

1. TRADUIRE LA NON-LINÉARITÉ D'UNE HISTOIRE ET LA MULTIPLICITÉ DES ACTIONS POSSIBLES

Certain-es auteur-rices utilisent des mécanismes dans leurs œuvres pour exprimer la non-linéarité des évènements et la multiplicité des actions possibles. Qui ne s'est jamais demandé ce qui aurait pu se produire si on avait effectué un choix différent ? La destinée n'est pas forcément écrite par avance et l'emploi d'un système non-linéaire permet de traduire cet état de fait en bande dessinée. En effet, nous ne sommes pas soumis à un seul parcours, ils sont plutôt multiples, ce qu'évoque par exemple Martin Guillaumie dans son dispositif *Et dans la salle suivante*⁵².

Ce système est constitué d'une machine à imprimer (qu'il intitule « la raconteuse d'histoire ») activée par un algorithme de création de bande dessinée aléatoire et allie ainsi les particularités du papier avec les possibilités des technologies numériques. Le lecteur ou la lectrice actionne la machine, qui va imprimer une suite de cases aléatoires, qu'il lira au fur et à mesure. L'histoire s'inspire de la trame narrative d'un jeu de rôle : le personnage principal se trouve dans un donjon et le/la lecteur-riche peut décider, à chaque nouvelle salle dans laquelle il/elle se trouve, de changer de direction. Il/elle explore ainsi les différents endroits du donjon où des situations vont se produire en fonction des salles dans lesquelles se trouve le personnage. L'auteur a déterminé une suite d'évènements qui seront exploités par l'algorithme de manière aléatoire (pièges, rencontres avec un autre personnage, combats) ainsi

52. Martin Guillaumie, *Et dans la salle suivante*, projet de diplôme DNSEP Design à l'ESADSE, Saint-Étienne, 2014 [fig.18]

que d'évènements clefs à l'arrivée d'une nouvelle salle. L'implication du lectorat est totale dans ce dispositif puisque sans son action, le processus d'impression ne peut pas avoir lieu. De plus, les choix effectués ont un impact sur ce qui va advenir au personnage (même s'il est involontaire). Ce dispositif se rapproche des *bandes dessinées dont vous êtes le héros* : en effet, le parcours n'est pas tracé à l'avance et c'est le lectorat, par ses actions, qui influera sur le déroulement du récit (même si, dans ce deuxième cas, le nombre de chemins possibles à suivre est plus limité).

L'expérience du lectorat est différente d'une bande dessinée linéaire : il ne réceptionne pas une simple bande de papier avec des cases, c'est lui qui, par son action, déclenche l'impression de la bande dessinée et qui pourra la lire au fur et à mesure de son apparition. Comme évoqué précédemment, ce système se rapproche lui aussi du domaine du jeu, et plus spécifiquement du jeu de rôle : le/la lecteur-riche incarne un barbare qui entre dans un donjon et pourra influencer le cours des évènements. Là également, l'histoire s'arrête en fonction des fins prédéfinies par l'auteur-riche.

Cet aspect se retrouve également dans le livre-objet *Galaxtory*⁵³ que j'ai réalisé pour mon diplôme de DNAT. Il se compose d'une multitude de pièces imprimées que l'on peut assembler pour construire des histoires

53. Léonie Koelsch, *Galaxtory*, projet de diplôme à l'ESAD, auto-édition, Valence, 2016 [fig. 19]

sur le thème de l'espace. Le/la lecteur-riche est invité-e à mettre en scène les aventures d'un astronaute et les choix effectués le/la mèneront à explorer différentes situations (décollage d'une fusée, rencontre avec des aliens, chute de météorites...). Parmi toutes ces visuels, j'ai volontairement conçu des images abstraites, afin de laisser le soin aux lecteur-rices d'imaginer leur signification au sein de différentes séquences (les images abstraites étant sujettes à beaucoup d'interprétations possibles).

Ce type d'œuvre peut fonctionner grâce à la notion de polysémie de l'image⁵⁴ : à partir d'un seul visuel, de nombreuses situations peuvent la précéder ou lui faire suite car l'image est sujette à des interprétations très variées. On affine le sens de la séquence par la simultanéité des éléments qui composent les images dans leur suite. Certains visuels peuvent être compris sans nécessairement être placés dans une séquence (et ont un sens plus précis), d'autres ne peuvent être appréhendés que par les cases précédentes et suivantes (seules, leur sens est plus indéterminé), ce que résume Benoit Peteers ainsi : « Toute situation a un potentiel narratif. Pour autant elle ne s'inscrit pas dans un scénario précis ; il est impossible d'en déduire un et un seul avant, un et un seul après »⁵⁵.

53. Léonie Koelsch, *Galaxy*, projet de diplôme à l'ÉSAD, auto-édition, Valence, 2016 [fig. 19]

54. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Système de la bande dessinée 2,

Formes Sémiotiques, Presses universitaires de France, Paris, 2011, p.28

55. Benoit Peteers, *Lire la bande dessinée*, Champ Arts, Flammarion, Paris, 2003, p.26

La particularité de ces deux exemples est que le lecteur ou la lectrice pourra recommencer son récit autant de fois qu'il/elle le souhaite et toujours emprunter un cheminement différent. Les personnages peuvent avoir un ou plusieurs buts dans les deux cas : le fait de traduire la non-linéarité d'une histoire me semble être lié à la poursuite d'une quête et de la façon dont il faut cheminer pour pouvoir y arriver. C'est le/la lecteur-riche qui doit interagir et décider des événements : c'est par son action qu'il/elle fait avancer l'histoire.

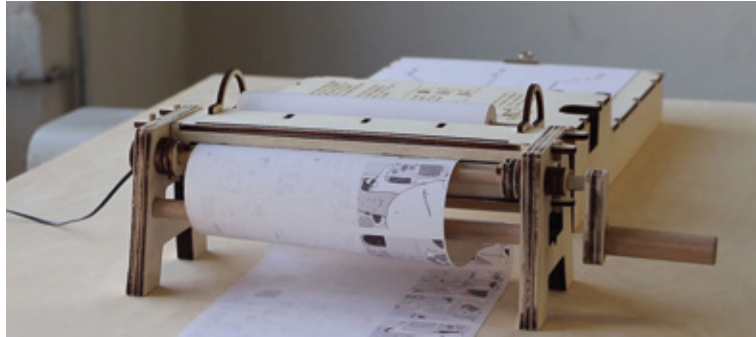


Fig. 18 — Martin Guillaumie, *Et dans la salle suivante*, projet de diplôme DNSEP Design à l'ÉSADSE, Saint-Étienne, 2014.

Crédits : <http://martin-guillaumie.fr/article26/et-dans-la-salle-suivante>



Fig. 19 — Léonie Koelsch, *Galaxytory*, projet de diplôme à l'ESAD, auto-édition, Valence, 2016

2. DÉMONTRER LA PLURALITÉ OU LA SUBJECTIVITÉ DES POINTS DE VUE

L'utilisation de la non-linéarité permet de démontrer la pluralité et la subjectivité des points de vue, notamment par rapport à une situation. En effet, les caractères des personnages étant souvent différents, leur façon d'appréhender les choses l'est également et le récit non-linéaire permet de mettre en valeur ce fait. Dans *Polychromie*⁵⁶, un recueil de bandes dessinées en deux couleurs réalisé par différents auteur·rices, le/la lecteur·rice est invité·e à jouer avec un système de filtres rouge et bleu. Il/elle va les placer alternativement sur les pages pour révéler différents récits au fil des histoires (quand on place le filtre bleu, les images en bleus sont dissimulées et on voit apparaître les images rouges et inversement). Je vais m'intéresser, ici, au chapitre 15 réalisé par Victor Hussenot qui narre les aventures de deux frères aux caractères diamétralement opposés. La séquence concernant le premier frère a été conçue en rouge, tandis que l'autre a été réalisée en bleu. De ce fait le/la lecteur·rice peut suivre alternativement chaque point de vue en posant les filtres sur les pages. Le texte a également été conçu différemment : le titre du chapitre est intitulé « Les deux frères » ou « Les deux frangins » selon le filtre que l'on place. Ils évolueront dans diverses situations : « le rendez-vous galant/le rencard » où ils rencontrent une même femme (l'un veut la séduire, l'autre veut s'en aller) ou encore « l'exploration/le voyage » (où ils effectueront une randonnée en montagne en suivant deux chemins différents, aux accès plus ou moins

⁵⁶. Collectif Polystyrène, op. cit. [fig. 20]

difficiles). Le fait de placer tour à tour les filtres de couleur met en scène la dualité des personnages : l'objet est en résonance avec la narration, sa forme participe au sens de l'histoire et n'est pas seulement un accessoire.

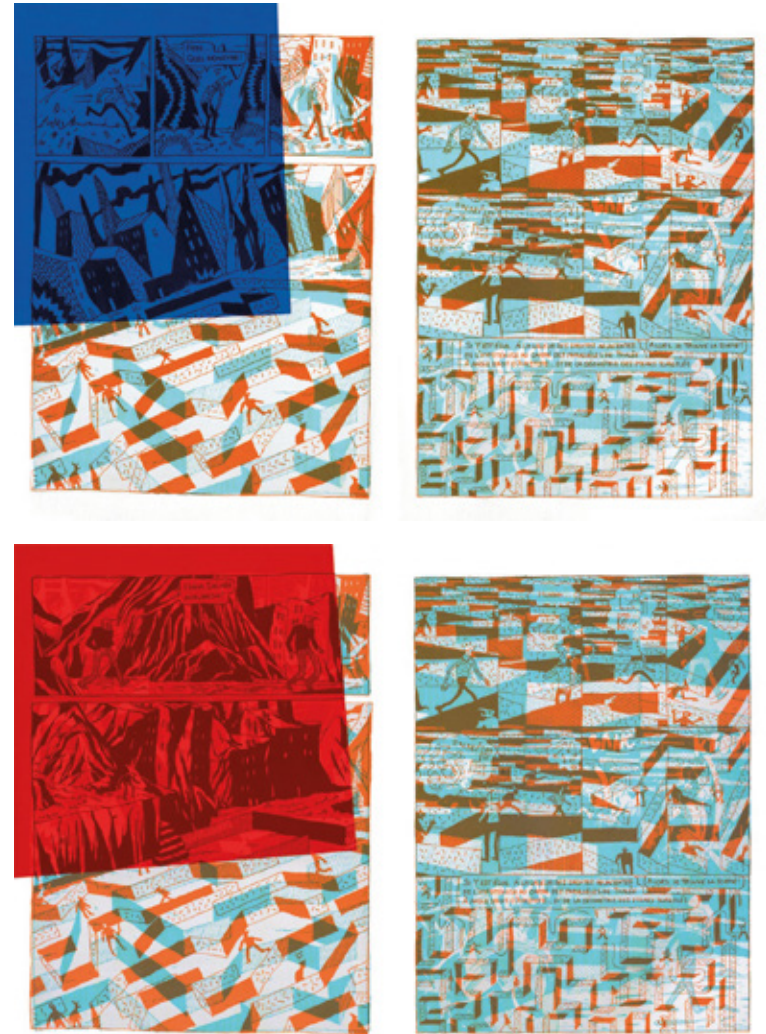


Fig. 20 — Victor Hussenot, « Les deux frères », *Polychromie*, Polystyrène, Nantes, 2013
 Crédits : <http://victorhussenot.blogspot.fr/2014/01/>

3. MONTRER L'INTERACTION ENTRE PLUSIEURS HISTOIRES

Les récits non-linéaires permettent de montrer un enchaînement d'actions qui ont des répercussions sur d'autres situations, tout cela presque simultanément. Ils permettent également de passer plus facilement d'un fil narratif à un autre, ceux-ci étant interdépendants. Prenons pour exemple *N° 11 rue des Bonnes Gens*⁵⁷ d'Aurélien Débat : cette bande dessinée se compose de 8 petits dépliant indépendants, où sont inscrits le prénom d'un personnage ainsi que le numéro de l'étage d'un immeuble dans lequel il vit. Le/la lecteur-riche devra déplier chaque histoire et les superposer par endroits pour voir avancer l'intrigue. Au fur et à mesure de la lecture, on découvrira des liens entre les différents voisins, dont les actions se croiseront et se répondront. Les dépliant, bien qu'ils soient indépendants dans leur format, ont été conçus pour se croiser et finiront par former la façade d'un immeuble. Cette bande dessinée joue sur sa capacité à proposer une lecture fragmentaire (on lit chaque dépliant un à un) et en même temps globale, puisque chaque péripétie vécue par les personnages trouve un écho à un autre endroit.

Cet aspect de double-lecture se retrouve aussi dans *L'espace d'un soir*⁵⁸ de Brigitte Luciani et Colonel Moutarde qui raconte également des péripéties se déroulant dans un immeuble. Ici, il n'y a pas de division de livres mais les autrices ont favorisé une lecture qui se fait par bandes horizontales, celles-ci représentant

57. Aurélien Débat, *N° 11 rue des Bonnes Gens*, Institut Pacôme, Strasbourg, 2011 [fig. 21]

58. Brigitte Luciani et Colonel Moutarde, *L'espace d'un soir*, Delcourt, Paris, 2007 [fig. 22]

les différents étages d'un immeuble. Les personnages évoluent donc entre ces différents étages et les actions de certains personnages à un étage peuvent avoir des répercussions sur les actions d'autres personnages à un autre étage (par exemple appel téléphonique, bruit entendu, etc.).

Dans les deux cas, le lecteur ou la lectrice doit explorer la page ou le système pour tenter de reconstituer un schéma narratif. Pour cela, il/elle doit d'abord lire chaque séquence (que ce soit les dépliant dans le premier exemple ou les bandes horizontales pour le second) puis mettre en relation les événements de manière plus globale.



Fig. 21 — Aurélien Débat, *N° 11 rue des Bonnes Gens*, Institut Pacôme, Strasbourg, 2003

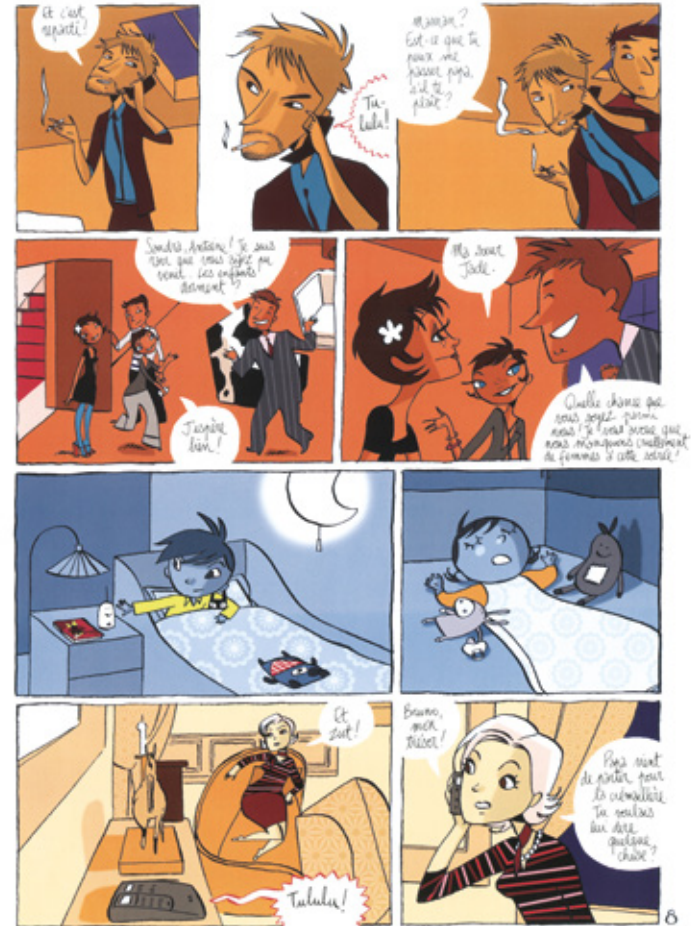


Fig. 22 — Brigitte Luciani et Colonel Moutarde, *L'espace d'un soir*, Delcourt, Paris, 2007

4. CRÉER UN EFFET DE SURPRISE

Certain-es auteur-rices utilisent la non-linéarité pour créer un effet de surprise ou effectuer un retournement de situation. Dans ces cas-là, il y a souvent une incitation à effectuer une première lecture, sans disposer de tous les éléments, le/la lecteur-riche est alors invité-e à effectuer une action (pliage d'une page, découpage...) qui va l'amener à réaliser une seconde lecture, pouvant potentiellement changer la compréhension de l'histoire ou apporter des compléments. *Histoires cachées*⁵⁹ est une bande dessinée qui s'inscrit dans ce registre : c'est l'histoire d'une famille qui se rend au domicile d'un membre de leur famille qui vient de décéder. Certaines pages de l'ouvrage ne sont pas massicotées : le/la lecteur-riche est invité-e à effectuer une première lecture, puis à découper les pages non-massicotées et effectuer une seconde lecture incluant les pages auparavant dissimulées. Il/elle découvre ainsi par ce biais des secrets et des souvenirs de famille qui apportent un nouveau regard sur les éléments découverts lors de la première lecture et lui donnent une tournure inattendue.

Dans le même registre, *Lidocaïne*⁶⁰ d'Olivier Crépin est une bande dessinée à coudre et à découdre. Après une première lecture de la bande dessinée, le lecteur ou la lectrice doit découdre certaines pages pliées pour révéler le deuxième volet d'une histoire se déroulant dans un hôpital proposant un autre versant du récit.

59. Brigitte Luciani et Colonel Moutarde, *Histoires cachées*, Delcourt, Paris, 2009

60. Olivier Crépin, *Lidocaïne*, Rutabaga, Angoulême, 2013
[fig. 23]

L'emploi du fil est en lien avec le thème médical de l'ouvrage, où une jeune femme se fait recoudre par un médecin. L'action de découdre les pages produit du sens métaphoriquement par le fait même d'effectuer ce geste.

Dans ces ouvrages, la manipulation fait partie du processus narratif : elle est d'ailleurs souvent en lien avec leur thématique. Sans une manipulation spécifique, le lecteur ou la lectrice ne peut pas appréhender l'œuvre dans sa globalité (car sans son action, certains versants du récit ne seront jamais découverts). Il/elle n'a souvent pas une vision globale de l'ouvrage : certaines pages sont dissimulées, ce qui met en place un suspens et un effet de surprise lors de la découverte des éléments cachés. La manipulation n'est pas le seul moyen non-linéaire possible pour créer un effet de surprise : celui-ci peut aussi se produire lors de la mise en place de certains principes de lecture (comme avec la contrainte de réversibilité où la personne doit faire pivoter la planche pour découvrir une nouvelle histoire au sein des mêmes cases).



Fig. 23 — Olivier Crépin, *Lidocaïne*, Rutabaga, Angoulême, 2013

5. RECONSTITUER LES FRAGMENTS D'UN ÉVÈNEMENT

71

Le récit non-linéaire permet également de favoriser la reconstitution de différents événements. Le/la lecteur-riche est alors mise dans la position d'un enquêteur-riche où il/elle devra recouper les informations pour comprendre l'histoire. C'est le cas de *Lignes noires*⁶¹, une bande dessinée composée de trois volets que l'on peut déplier côte à côte. Le/la lecteur-riche peut parcourir parallèlement chacun des trois livrets présents sur ces volets qui relatent un accident de métro vu par le biais de plusieurs personnages. Les trois points de vue s'entrecroisent et l'on doit confronter les trois volets de l'histoire pour avancer dans l'intrigue et démêler ce qui s'est passé. L'ordre de lecture des volets importe peu : le/la lecteur-riche peut commencer par le 3^e ou le 1^{er}, c'est vraiment la lecture complète de l'œuvre, par un jeu d'aller-retour, qui permet d'établir un lien entre chaque personnage (on peut également suivre l'histoire de manière chronologique lorsqu'on déplie tous les volets à la même page).

Par la manipulation et la juxtaposition de ces différents volets, on peut disposer d'une presque simultanéité des points de vue. Le fait de les séparer par des éléments physiques (grâce à des livrets dissociés mais en même temps liés) renforce cette idée de reconstitution d'événements : les placer linéairement les uns à la suite des autres dans un seul ouvrage n'aurait pas produit le même effet. Les différents volets ne s'enchaînent

⁶¹. Ludovic Rio et Adrien Thiot Rader, *Lignes noires*, Polystyrène, Nantes, 2012 [fig. 24]

pas de manière chronologique, il faut les aborder sur un mode parallèle: ils montrent trois points de vue différents qui sont en fait différentes facettes de la même situation.

La nécessité de réfléchir à des systèmes non-linéaires permet souvent de pouvoir aborder des thématiques différemment. Alors qu'un récit linéaire pourrait ne pas mettre en valeur sa complexité, un récit non-linéaire permet quant à lui de mettre en lumière tous ces enjeux. Sans déconstruction de la linéarité, certains récits seraient impossibles à mettre en place (ou leur intérêt serait fortement diminué). La mise en place de dispositifs qui déconstruisent la forme du livre et interrogent les habitudes de lecture peut être un moteur pour la conception d'un récit qui introduit de nouvelles façons de narrer des histoires, donnant au lectorat d'autres manières de les appréhender.



Fig. 24 — Ludovic Rio et Adrien Thiot Rader, *Lignes noires*, Polystyrène, Nantes, 2012



CONCLUSION

Au début de ce mémoire, j'avais comme intention de découvrir les formes et enjeux de l'élaboration de récits non-linéaires en bande dessinée. Après avoir spécifié la différence entre un récit linéaire et non-linéaire, je me suis attachée à déterminer quels acteur·rices avaient pu favoriser l'essor de la non-linéarité dans le domaine de la bande dessinée ainsi que les différents types de contraintes qui la rendait possible.

Les bandes dessinées non-linéaires semblent pour la grande majorité repousser les frontières et les codes classiques de la bande dessinée pour apporter de nouvelles potentialités. Beaucoup de principes narratifs utilisés par les auteur·rices ont une influence sur le support de l'ouvrage qui s'éloigne alors de la forme traditionnelle du livre. Il serait même parfois plus difficile voire impossible de créer des bandes dessinées non-linéaires sans intervenir sur le format qui prend alors d'autres aspects.

Ces modifications de la structure physique de ce type de bandes dessinées s'accompagnent souvent de changements dans nos habitudes de lecture. En effet, celles-ci jouent avec les codes occidentaux pour proposer d'autres manières de parcourir les cases. Néanmoins, bouleverser les habitudes de lecture peut parfois désorienter le/la lecteur·rice, ce qui l'amènera à se focaliser plutôt sur les principes de mise en page que sur la teneur de l'histoire.

D'autre part, ces œuvres encouragent souvent une plus grande manipulation de leur support : la lecture n'est parfois pas possible en tournant simplement les pages et ne révèle son potentiel narratif qu'en effectuant des gestes particuliers qui vont parfois jusqu'à l'altération de l'ouvrage.

Un autre point important, en dehors de la remise en question du support et de l'expérience de lecture, est que les bandes dessinées non-linéaires ont tendance à se rapprocher du domaine du jeu, que ce soit en transposant des règles déjà établies (comme le *Domipo*, adaptation du célèbre jeu de domino) ou en les inventant. Ces objets seraient donc à la frontière entre deux domaines en empruntant des codes à la fois à la bande dessinée et à la fois au jeu.

Jouer avec tous ces codes implique d'accorder au lecteur ou à la lectrice un espace de liberté dont il ne dispose pas forcément dans une bande dessinée linéaire. En effet, lorsque l'auteur·rice laisse le soin au lectorat de construire sa propre histoire à l'aide des éléments qu'il/elle lui a fournis, l'utilisation de l'œuvre est plus ouverte. Mais plus important encore, sa participation (qui est ici différente d'une simple lecture) est une condition pour que l'œuvre puisse se dérouler. Le fait que le lecteur ou la lectrice dispose d'une plus grande liberté peut avoir pour répercussion le détournement des règles énoncées par l'auteur·rice

(qu'elles soient explicites ou implicites) pour explorer d'autres manières de lire l'ouvrage. Ceci remet en question le statut de l'auteur·rice qui produit ces œuvres, qui doit accepter le fait que l'usage de son œuvre soit plus incertain.

Pour finir, il me semble que l'élaboration de bandes dessinées non-linéaires permet d'aborder des thématiques de manières différentes d'une bande dessinée linéaire. En effet, elles me semblent plus appropriées pour traduire la multiplicité des possibilités du destin des personnages, en laissant le/la lecteur·rice agir pour former des séquences qui pourraient changer à tout moment. Par ailleurs, elles permettent aussi simultanément de démontrer la pluralité ou la subjectivité des points de vue vis-à-vis d'une situation. Elles permettent également de montrer l'interaction entre différents personnages, situations et actions, car les fils narratifs sont interdépendants. De même, l'effet de surprise et de découverte est plus présent, en révélant des pans de l'histoire grâce à des manipulations de l'ouvrage. Enfin, son usage est particulièrement pertinent pour reconstituer les fragments d'un évènement.

La bande dessinée est un médium particulier qui permet une lecture à la fois fragmentaire (par le parcours de cases indépendantes) et en même temps globale (le lecteur ou la lectrice a une vision d'ensemble

de la page). La plupart des bandes dessinées non-linéaires jouent avec cet état de fait, qui ne serait pas possible dans d'autres médiums comme la littérature ou le cinéma.

Enfin, je pourrais effectuer des similitudes avec certaines bandes dessinées numériques non-linéaires : en effet, celles-ci requièrent souvent une participation plus active du·de la lecteur·rice, et réinventent les formats traditionnels de la bande dessinée pour mieux en repousser les frontières.



ANNEXE

Thierry Groensteen et Étienne Lécroart ont effectué une classification entre différents types de contraintes créatrices utilisées au sein de l'OuBaPo dans l'*Oupus 1*⁶² et l'*Oupus 6*⁶³. J'ai établi la liste suivante en relevant les procédés ayant un lien avec la bande dessinée non-linéaire (elle comporte également des auteur-rices qui ne font pas partie du collectif mais dont les travaux peuvent y être associés).

La pluri-lecturabilité

Cette contrainte part du principe qu'une case peut être lue plusieurs fois sans toutefois avoir besoin d'être reproduite : le/la lecteur-riche sera amené à cheminer plusieurs fois par la même case, qui peut faire partie de plusieurs séquences différentes. C'est ce qu'on retrouve par exemple dans *L'Origine*⁶⁴ de Marc-Antoine Mathieu : une case a été découpée et laisse apparaître la page suivante à travers. Ainsi, la case que l'on peut apercevoir par le trou est lue une première fois dans une première séquence, puis une seconde fois dans la séquence suivante, lorsqu'on tourne la page. La pluri-lecturabilité sera déclinée en quatre variations différentes dans l'*Oupus 6* : la pluri-lecturabilité partielle de cases (par exemple dans *Le Décalage*⁶⁵ de Marc-Antoine Mathieu, où certaines cases sont recouvertes partiellement par des pages déchirées pour créer une lecture différente), la pluri-lecturabilité séquentielle

62. OuBaPo, *Oupus 1*, L'Association, Paris, 1997

63. OuBaPo, *Oupus 6*, L'Association, Paris, 2015

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

65. Marc-Antoine Mathieu, *Le Décalage*, Delcourt, Paris, 2013

partielle (que l'on retrouve dans *Imbattable*⁶⁶ de Pascal Jousselin : le héros passe d'une case à l'autre en perturbant les espaces-temps propres à la bande dessinée), la pluri-lecturabilité partielle de pages (comme dans *Polychromie*⁶⁷ où toutes les pages sont réalisées en deux couleurs superposées. Le/la lecteur-riche met en lumière l'une ou l'autre des images grâce à des rhodoïds colorés) ou la pluri-lecturabilité totale de pages (dans *Lidocaïne*⁶⁸ d'Olivier Crépin, certaines planches sont dissimulées dans le livre par une couture. Après la première lecture, le/la lecteur-riche doit découper certaines pages pour lire une nouvelle version de l'histoire).

L'acrostrip

C'est une autre forme de pluri-lecturabilité existante qui consiste à disposer à la verticale différentes cases d'un strip (défini comme initial, il sera intitulé acrostiche), puis de faire un carré de vignettes à partir de cet acrostiche. Si l'on dessine les quatre premières vignettes verticalement, on aura ensuite un carré de vignettes permettant de lire quatre strips horizontaux. Cette contrainte ne permet la pluri-lecturabilité que dans une variante où l'auteur-riche réussit la prouesse de rendre la totalité de la planche lisible dans les deux sens (c'est-à-dire à la fois horizontalement et verticalement, par lignes et par colonnes. Un degré supérieur de

66. Pascal Jousselin, *Imbattable*, tome 1 : justice et légumes frais, Dupuis, Chaleroi, 2017

67. Collectif Polystyrène, *Polychromie*, Polystyrène, Nantes, 2014

68. Olivier Crépin, *Lidocaïne*, Rutabaga, Angoulême, 2013

cette contrainte étant un strip qui soit à la fois lisible verticalement, horizontalement mais également au sein de la planche entière).

Le palindrome

Il se définit par une suite de cases qui peut se lire dans un sens comme dans l'autre exactement de la même façon, aboutissant à une séquence de type A-B-C-B-A (il faut ainsi que les vignettes de la première moitié du strip se répètent dans la deuxième moitié).

La réversibilité

Cela consiste, une fois que le/la lecteur-riche a lu le strip dans son sens normal, à lui proposer de retourner la planche pour lire la deuxième partie de l'histoire, constituée des mêmes images tête en bas. Celles-ci révèlent un nouveau sens, souvent en jouant sur la substitution de personnages (ce procédé a été utilisé par Patrice Killoffer dans *Les Vacances de l'OuBaPo*⁶⁹ et intitulé «Upside-down»).

Le recouvrement

Ce procédé fait appel à la manipulation du/de la lecteur-riche : il s'agit ici de proposer plusieurs lectures successives par un système de superposition et/ou de pliage, ce qui entraîne une modification de l'aspect, des composantes (texte, image) ou de l'enchaînement du récit. *Pervenche et Victor*⁷⁰ de Lécroart utilise ce principe : le/la lecteur-riche lit une première fois le strip,

puis est amené-e à plier la page selon les instructions données. Cela produit un nouveau strip, souvent en décalage ou en contradiction avec le sens initial de la première lecture.

La consécution aléatoire

Cette contrainte implique que les vignettes puissent être déplacées et lues dans un ordre aléatoire tout en produisant une séquence qui ait du sens. C'est le cas d'*Après tout tant pis*⁷¹, un BD-jeu composé de trois dés dont chaque face comporte une case. À chaque lancer de dés, le/la lecteur-riche peut lire un strip aléatoire de trois cases (il est possible de réaliser plus de 1296 strips différents). Ce système fonctionne grâce à un principe syntaxique particulier : chaque dé est associé à une « famille », la première étant constituée de propositions principales (« je mange des tomates »), l'autre de compléments circonstanciels de temps (« certaines nuits ») et la dernière de locutions adverbiales (« parce que tu fais la gueule »). Ces familles ont la propriété de pouvoir toujours se combiner en formant une phrase plus ou moins cohérente.

L'agencement par bifurcations

Cette contrainte implique de raconter une histoire avec plusieurs branches narratives (une branche étant une case qui laisse la possibilité au/à la lecteur-riche de lire une ou plusieurs des cases contiguës).

70. Étienne Lécroart, *Pervenche et Victor*, L'Association, Paris, 1994

71. Anne Baraou et Corinne Chalmeau, *Après tout tant pis*, Hors-Gabarit, lieu inconnu, 1991

69. OuBaPo, *Les Vacances de l'OuBaPo*, L'Association, Paris, 2000

L'expansion en labyrinthe

Le/la lecteur·rice se retrouve face à un labyrinthe où plusieurs cheminements narratifs sont proposés. Cependant, un seul mènera jusqu'à sa sortie et donc la résolution de l'histoire.

La division de livres

Plusieurs livrets différents s'enchevêtrent, permettant au·à la lecteur·rice de suivre des chemins qui s'imbriquent selon la façon dont on tourne les pages. C'est le cas de *Lignes noires*⁷² une bande dessinée constituée de trois livrets distincts mais reliés ensemble par un système de pliage.

L'ordonnement de cases

Les cases de la bande dessinée sont indépendantes et c'est au·à la lecteur·rice de les ordonner pour construire un récit (comme dans *Thomas et Manon*⁷³, où le lecteur doit juxtaposer une suite de cases pour construire une histoire).

L'ordonnement de pages

C'est le même principe que le procédé précédent mais avec des planches de bandes dessinées à la place des cases (dans *Heavy Toast*⁷⁴, le/la lecteur·rice mélange 30 planches non reliées avant de les lire).

72. Ludovic Rio et Adrien Thiot Rader, *Lignes noires*, Polystyrène, Nantes, 2012

74. Pierre Jeanneau, *Heavy Toast*, Polystyrène, Nantes, 2001

73. Rémi Farnos et Alex Chauvel, *Thomas et Manon*, Polystyrène, Nantes, 2014

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES THÉORIQUES

Benoit Peeters,
Lire la bande dessinée,
Champ Arts, Flammarion,
Paris, 2003.

Edmond Couchot,
*Des images, du temps et des
machines dans les arts et la
communication*, Jacqueline
Chambon, Paris, 2007.

Gérard Genette,
Discours du récit, Essais,
Points, Seuil, Paris, 2007

Gérard Genette,
Fiction et Diction,
2003, Paris, Seuil

Scott McCloud,
L'Art Invisible, Delcourt,
Paris, 2007

Scott McCloud,
Réinventer la bande-dessinée,
Contrebande, Delcourt, Paris,
2015.

Thierry Groensteen,
*Bande dessinée
et narration*, Système
de la bande dessinée 2,
Formes Sémiotiques, Presses
universitaires de France,
Paris, 2011

Thierry Groensteen,
*Système de la bande
dessinée*, Formes
Sémiotiques, Presses
universitaires de France,
Paris, 1999.

Yves Reuter,
L'Analyse du récit,
Armand Colin, Paris, 2016

ACTES DE COLLOQUE

Philippe Bootz,
« Comment c'est comme
ça », *Le Goût de la forme
en littérature*, colloque de
Cerisy Écritures et Lectures à

Contrainte (14-21 Août 2001),
dirigé par Jan Baetens
et Bernardo Schiavetta,
Noesis, Paris, 2004, pp. 59-81

ÉCRITS UNIVERSITAIRES

Anthony Rageul,
*Bande dessinée interactive:
comment raconter
une histoire ?*, mémoire
de master Arts et
Technologies numériques,
Université Rennes 2
Haute-Bretagne, UFR Arts
Lettres Communication -
Département Arts Plastiques,
2009, sous la direction
de Joël Laurent, codirection
de Philippe Marcelé

Margarita Molina Fernández,
*La BD hypermédiatique
comme forme de prédilection
pour le développement
des récits non-linéaires*,
École Européenne Supérieure
de l'Image et Université
de Poitiers UFR Lettres
et Langues, 2015, sous
la direction de Denis Mellier
et Thierry Smolderen

ARTICLES

Baptiste Champion,
« Récit non-linéaire
et communication des
connaissances » [en ligne],
décembre 2013 (consulté
le 28.10.2017), sur [https://
www.researchgate.net/
publication/259779582_
Recit_non_lineaire_et_
communication_des_
connaissances](https://www.researchgate.net/publication/259779582_Recit_non_lineaire_et_communication_des_connaissances)

Baptiste Champion,
« Vers l'actualisation d'un
récit fantôme, réflexion
sur les nouvelles formes
de récit et leur réception »,

Communication, Vol.26/2,
pp. 129-138, 2008.

Claude Brémont,
« La logique des possibles
narratifs », *Communications*,
n° 8, *Recherches
sémiologiques: l'analyse
structurale du récit*,
pp. 60-76, 1966

Côme Martin,
« Jeux OuBaPo et objets-
BD » [en ligne], juillet 2010,
(consulté le 22/09/2017) sur
[https://www.du9.org/dossier/
jeux-oubapo-et-objets-bds](https://www.du9.org/dossier/jeux-oubapo-et-objets-bds)

Côme Martin,
« La bande dessinée
aujourd'hui, entre livre-
objets et explorations du
numérique » [en ligne],
Université Paris-Sorbonne,
date inconnue, (consulté le
10.12.2016) sur [http://www.
academia.edu/9743850/
La_bande_dessin%C3%A9e_
aujourd'hui_entre_livre-
objets_et_explorations_du_
num%C3%A9rique](http://www.academia.edu/9743850/La_bande_dessin%C3%A9e_aujourd'hui_entre_livre-objets_et_explorations_du_num%C3%A9rique)

Côme Martin,
« L'OuBaPo et la pluri-
narrativité », 2012, (consulté le
02.03.2017) sur [http://www.
academia.edu/3588263/L_
OuBaPo_et_la_pluri-
narrativit%C3%A9](http://www.academia.edu/3588263/L_OuBaPo_et_la_pluri-narrativit%C3%A9)

DISPOSITIFS

Martin Guillaumie,
Et dans la salle suivante,
projet de diplôme DNSEP
Design à l'ESADSE,
Saint-Étienne, 2014.

Étienne Lécroart,
« Transgression des formes
dans la bande dessinée »,
date inconnue, (consulté
le 25.09.2017) sur [http://www.
ieeff.org/f19lecroart.pdf](http://www.ieeff.org/f19lecroart.pdf)

Thierry Groensteen,
« Ce que l'Oubapo révèle
de la bande dessinée », 9^e Art,
n° 10, Centre national
de la bande dessinée
et de l'image, avril 2004

BANDES DESSINÉES NON-LINÉAIRES

Alex Chauvel
et Rémi Farnos,
Thomas & Manon,
Polystyrène, Nantes, 2014.

Aurélien Débat,
N° 11 rue des Bonnes Gens,
Institut Pacôme, Strasbourg,
2003

Brigitte Luciani
et Colonel Moutarde,
Histoires Cachées, Delcourt,
Paris, 2009

Brigitte Luciani
et Colonel Moutarde,
L'espace d'un soir, Delcourt,
Paris, 2007

Étienne Lécroart,
Le Double fond de l'univers,
Les Caïds de la Gaudriole,
Fluide Glacial, Paris, 2007

Étienne Lécroart,
Pervenche et Victor,
L'Association, Paris, 1994

Ibn Al Rabin,
*Lentement aplati par la
consternation*, Atrabile,
Genève, 2013

Gustave Verbeek,
« The Upside Downs of Little
Lady Lovekins and Old Man

Muffaroo », *New York Herald*,
New-York, 1903-1905

Ibn Al Rabin,
*Splendeurs et misères du
verbe*, L'Association, Paris,
2012

Léonie Koelsch
et Garance Coquart-Pocztar,
Les vacances de Simone,
auto-édition, Strasbourg,
2017

Léonie Koelsch,
Galaxytory, projet de diplôme
à l'ÉSAD, auto-édition,
Valence, 2016

Ludovic Rio
et Adrien Thiot Rader,
Lignes noires, Polystyrène,
Nantes, 2012

Collectif Polystyrène,
Polychromie, Polystyrène,
Nantes, 2013

Marc-Antoine Mathieu,
Le Décalage, Delcourt, Paris,
2013

Marc-Antoine Mathieu,
L'Origine, Delcourt, Paris,
1990.

Olivier Crépin,
Lidocaïne, Rutabaga,
Angoulême, 2013

Olivier Crépin,
Astreinte, Rutabaga,
Angoulême, 2014

Olivier Philipponneau
et Renaud Farace,
Détective Rollmops,
The Hoochie Coochie,
Paris, 2013

Olivier Philipponneau,
*La véridique aventure d'un
e-mail*, Polystyrène et The
Hoochie Coochie, Paris, 2015.

OuBaPo,
Oupus 1, L'Association,
Paris, 1997

OuBaPo,
Oupus 6, L'Association,
Paris, 2015

Pascal Jusselin,
*Imbattable. Tome 1: justice
et légumes frais*, Dupuis,
Charleroi, 2017

Patrice Killoffer,
« Tripoutre », *Oupus 1*,
L'Association, Paris, 1997

Patrice Killoffer,
« Upside-down », *Les
Vacances de l'OuBaPo*,
L'Association, Paris, 2000

Pedro Stoïchita,
*Le Trésor Mathématique de
Polybius*, Polystyrène, Nantes,
2017

Pierre Jeanneau,
Heavy Toast, Polystyrène,
Nantes, 2011

Shuky, Waltch, Novy,
*Chevaliers: la BD dont vous
êtes le héros*, Makaka, St-
Etienne de Fontbellon, 2012

Yannis La Macchia,
Quinze Cases, Hécatombe,
Genève, 2013

Anne Baraou
et Corinne Chalmeau,
Après tout tant pis, Hors-
Gabarit, lieu inconnu, 1991

Anne Baraou,
Vincent Sardon,
Coquetèle, L'Association,
Paris, 2002.

Anne Baraou et Killoffer,
Domipo, OuBaPo,
L'Association, Paris, 2009

Étienne Lécroart, François
Ayroles, Jochen Gerner,
Killoffer, Jean-Christophe
Menu, *Scroubabbie*,
L'Association, Paris, 2005.

LITTÉRATURE

George Perec,
« Le Grand Palindrome »,
La littérature potentielle,
Idées, Gallimard, Paris, 1973.

Jorge Luis Borges,
*Le jardin aux sentiers qui
bifurquent et Examen de
l'œuvre d'Herbert Quain*, dans
Fictions, Gallimard, Paris,
1944

Marc Saporta,
Composition n° 1, Visual
Editions, Londres, 2011

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

Raymond Queneau,
Un conte à votre façon,
Kickshaws, Paris, 1982.

Alan Ayckbourn,
Intimate Exchanges, 1982

Nick Payne,
Constellations, 2012

FILMS ET VIDÉOS

Alain Resnais,
Smoking/No Smoking, 1993

Naive New Beaters,
Words hurt, Solab, 2016

EXPOSITIONS

Étienne Lécroart,
Planches en vrac ou à la découpe, exposition à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Angoulême, 2010.

Remerciements

- J'aimerais remercier mon tuteur Finzo pour ses conseils qui m'ont beaucoup apporté lors de l'écriture de ce mémoire.
- Merci à toute ma famille et particulièrement mes frères et ma sœur, mes grands-parents, mon père et ma mère pour leur soutien.
- Claire, Clémence, Tanguy et Violette, j'ai de la chance d'avoir rencontré des personnes aussi inspirantes que vous : merci de m'avoir accompagnée dans la montagne russe qu'a été l'écriture.
- Merci à Garance — sans qui Simone n'aurait jamais vu le jour — et plus généralement aux membres de la classe de DV5, qui rendez les journées de travail plus douces et les nuits plus folles.

