

UNIVERSITE DE METZ
UFR DES SCIENCES HUMAINES ET ARTS

MAITRISE D'ARTS PLASTIQUES

Toile Ludique

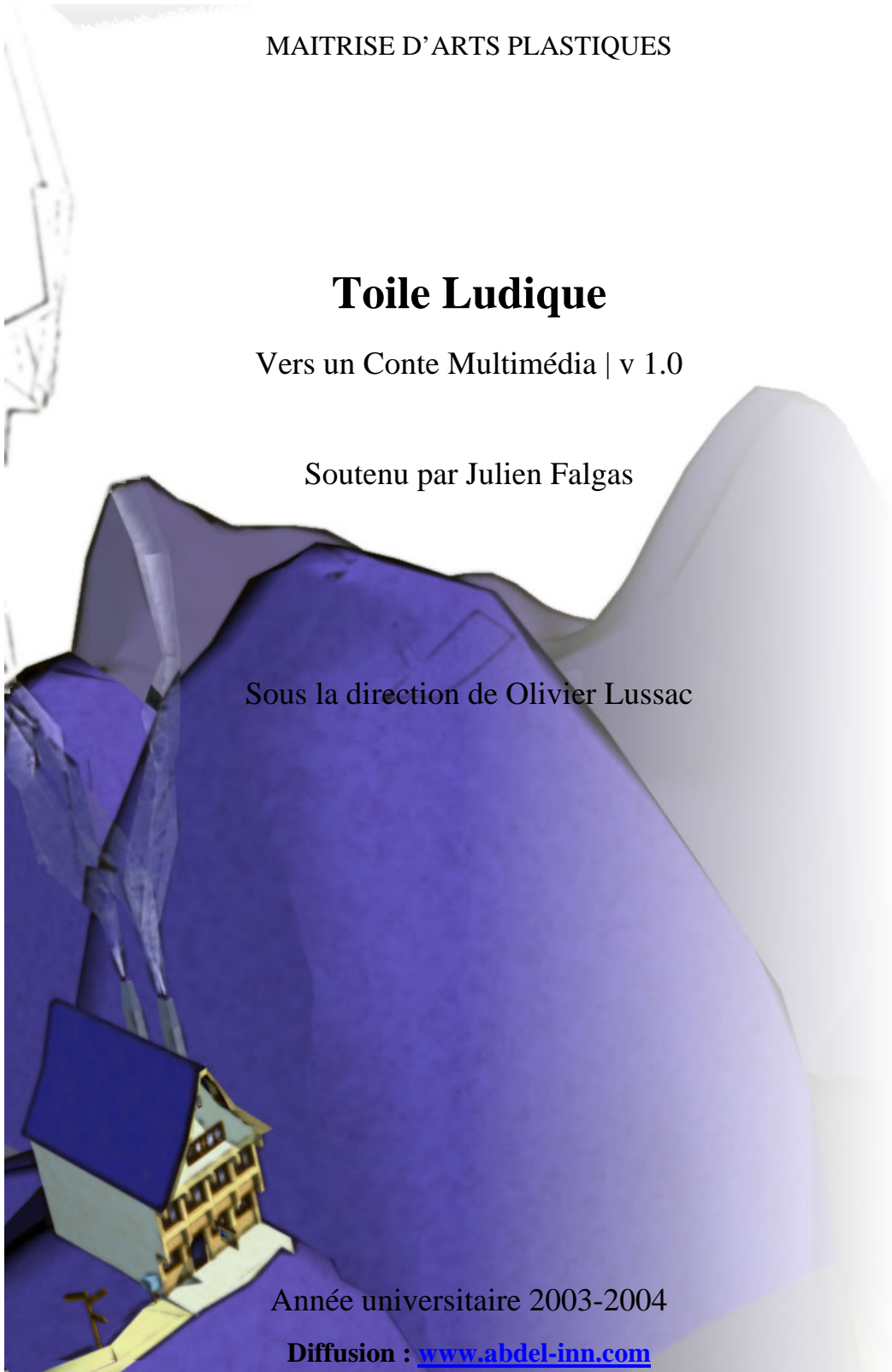
Vers un Conte Multimédia | v 1.0

Soutenu par Julien Falgas

Sous la direction de Olivier Lussac

Année universitaire 2003-2004

Diffusion : www.abdel-inn.com



UNIVERSITE DE METZ
UFR DES SCIENCES HUMAINES ET ARTS

MAITRISE D'ARTS PLASTIQUES

Toile Ludique

Vers un Conte Multimédia | v 1.0

Soutenu par Julien Falgas

Sous la direction de Olivier Lussac

Année universitaire 2003-2004

Avant-propos

Ce mémoire constitue un jalon pour les réflexions qui m'habitent depuis plusieurs années, à propos des relations entre trois pôles : le récit, le jeu, et la création numérique. J'y aborde de concert les origines de mon intérêt pour ces trois pôles, la manière dont je m'y confronte en pratique, et mon point de vue sur les relations qu'ils peuvent entretenir.

Tout au long du mémoire j'interroge le statut de l'auteur qui tisse sa toile entre récit, jeu et création numérique. Au-delà de cette question, je pose celle de la légitimité d'un récit par le jeu, d'une *Toile Ludique*.

Au terme du mémoire, je propose ma conception de ce qu'est un *Conte Multimédia*, expliquant le choix de cette expression.

Si le mémoire est identifié par la mention « v 1.0 », c'est en vertu de son statut de jalon sur un chemin qu'il me reste à parcourir. Les réflexions qui suivent sont le fruit de discussions, de lectures et d'expériences menées durant les quatre dernières années. Mais leur état actuel est en devenir.

Je tiens à remercier Olivier Lussac pour son regard bienveillant tout au long de cette année, mes proches pour leurs relectures assidues de mes textes, et l'ensemble des personnes avec lesquelles j'ai été en contact ces dernières années et qui ont contribué à la constitution des idées qui suivent.

Introduction

IL ETAIT UNE FOIS

1. Rejouer le ludique

Par *ludique* j'entends l'option de création qui consiste à envisager une dimension participative de la perception. Il est question d'une part de l'effet potentiel de cette dernière sur le récepteur et d'autre part de ce que peut en tirer l'auteur (qui peut fort bien être pluriel) désireux d'exploiter le ludique dans son travail, voire d'en faire son objet.

Je n'entends donc pas ce terme sous le sens actuellement galvaudé en particulier dans le milieu de l'art contemporain. Par exemple la plupart des œuvres exposées au Musée du Québec (2001) puis au Musée d'Art Moderne de Lille (2003) dans l'exposition *Le Ludique*¹ ne répondent pas à la définition que je propose. En effet, la commissaire d'exposition a porté ses choix sur des productions non pas proprement ludiques, mais issues d'attitudes jugées ludiques. Il ne s'agit pas non plus d'un adjectif qualifiant des pratiques amusantes ou divertissantes, mais d'un nom désignant des pratiques dont le propre est de mêler le spectateur à l'œuvre initiée par l'auteur.

Je considère le *ludique* comme une acception particulière de l'*interactivité* et non un équivalent, car il suppose que l'œuvre existe par l'établissement de règles et non d'une simple interface entre l'auteur et le spectateur. Jouer implique un enjeu, or un joueur ne peut mettre en jeu que ce qu'il possède, pour l'auteur c'est son statut d'auteur : en ouvrant l'œuvre à la participation du spectateur, il se met en danger. L'attitude ludique est à mes yeux celle qui consiste à s'exposer totalement, à baisser sa garde, c'est une feinte de l'auteur pour tromper la méfiance du spectateur et faire mouche.

Il est donc question du lien entre l'auteur et son œuvre, et en particulier du statut que ce lien implique pour l'auteur, statut qu'il convient de définir préalablement dans ses termes généraux.

2. L'auteur et le créateur

D'abord acteur lorsque le texte était oral, l'auteur a pu également être identifié au copiste ou à un simple récitant, c'est l'imprimerie qui ouvre véritablement la possibilité d'une *auctorialité* de l'écrit. Au XV^{ème} siècle l'auteur se définit par la

¹ Marie Fraser, *Le Ludique*, Musée du Québec, Québec, 2001, 160p.

responsabilité pénale de ses textes, il faut attendre le XVIII^{ème} siècle pour qu'il jouisse enfin de droits sur ses écrits. Parmi les sens qu'a pu recouvrir ce statut historiquement, Alain Brunn¹ distingue trois facettes : l'auteur existe en premier lieu en tant que figure historique, individu notoire ; mais il est aussi celui qui fait autorité et sert de garantie ; enfin la modernité l'a défini par sa fonction, en tant qu'instance créatrice. A ce titre, l'auteur brise un interdit théologique séculaire, qui veut que le seul créateur soit Dieu :

« [L'auteur est celui] qui a créé ou produit quelque chose. On le dit par excellence de la première cause qui est Dieu »²

Ce parallèle n'est pas dénué de sens, si l'on place en regard la phrase attribuée à Albert Einstein, suivant laquelle « le hasard, c'est Dieu qui se promène incognito » ; puisque le hasard constitue un des fondements de bien des jeux, jeu et création semblent être intimement liés.

Je n'imagine pas - pour ma part - créer autrement que par jeu. Dès notre venue au monde nous sommes sujets à de multiples influences qui, quoi que nous fassions, ne nous laissent aucun espoir d'innocence. Que nous acceptions, reniions ou ignorions ces influences, nous nous positionnons toujours dans le réel, par rapport au réel, et avec les moyens que nous y avons trouvés ou forgés. Lorsque je m'engage dans un acte de création, je procède tel l'enfant qui joue et cherche par son jeu à se confronter au réel pour mieux le faire sien. La création comme le jeu est empreinte de gratuité, et si elle constitue à mes yeux l'acte de liberté par excellence c'est qu'elle suppose, tout comme le jeu, l'existence de règles propres ; à la différence près que ces règles sur lesquelles tout repose sont de mon seul et unique fait (en concordance ou non avec les convenances, là n'est pas mon propos). Il m'est donc naturel de concevoir le ludique comme un ressort créatif : je ne crée pas pour moi seul, aussi je trouve grand intérêt à faire partager par autrui mon jeu et mes règles. Le jeu qui me conduit à créer, fait donc de moi un auteur. Mais comment dépasser ce qui pour l'instant ne se définit que comme une attitude de création, et être un auteur d'œuvres ludiques plutôt qu'un auteur ludique ?

¹ Textes choisis et présentés par Alain Brunn, *L'auteur*, GF Flammarion, Paris, 2001, 240p.

² Furetière, *Dictionnaire universel*, 1690 – cité dans *L'auteur*

3. Raconter c'est mentir, tricher n'est pas jouer

Il est question avant tout de ma pratique, or cette dernière tire ses sources de mon engouement premier pour la bande dessinée. Si je me suis depuis orienté vers le multimédia sur support numérique, c'est toujours sur l'aspect narratif que s'exerce mon attention. Il ne s'agit donc pas seulement d'être auteur d'œuvres ludiques, mais d'être auteur d'œuvres narratives ludiques multimédia sur support numérique. Cette orientation m'a conduit à réaliser mon *curriculum vitae* en ligne sur le mode du jeu de l'oie¹, la suite de ce travail s'appuiera entre autres sur des exemples issus de ma propre production. Il m'apparaît, à ce stade, nécessaire de préciser ce dont relève la narration.

Une narration, aussi référentielle qu'elle puisse être (c'est à dire même lorsqu'il s'agit d'un récit factuel, relatif à des faits réels), repose essentiellement sur les choix de son auteur et narrateur. Le réel est le lieu d'exercice du hasard concomitant, de l'aléa. Mais le récit (même lorsqu'il se veut récit du réel) obéit à la nécessité. Par définition aucune séquence ne peut lui être ajoutée ou retranchée sans le transformer. Il n'est donc pas étonnant de trouver un interdit similaire en clôture du livre de l'Apocalypse, achevant par-là même le premier ouvrage narratif imprimé par Gutenberg, à savoir *La Bible* :

« Si quelqu'un y ajoute quelque chose, Dieu le frappera des fléaux décrits dans ce livre; Et si quelqu'un retranche quelque chose des paroles du livre de cette prophétie, Dieu retranchera sa part de l'arbre de la vie et de la ville sainte, décrits dans ce livre. »²

On pourrait être tenté d'assimiler la narration à l'erreur, au mensonge ou à l'hypothèse. Les textes religieux, et la façon dont ils ont servi certaines des causes les plus meurtrières de l'Histoire, pourraient constituer un argument déterminant en faveur de cette thèse. C'est pourquoi je considère *a priori* tout récit comme une fiction, j'évite ainsi l'écueil idéologique. La fiction, comme la métaphore, est un acte horizontal du langage, c'est une « assertion feinte sans l'intention de tromper »³. Dans la fiction, les mots ne s'ajustent plus verticalement au monde comme ceux de l'enfant qui nomme.

¹ <<http://jif.abdel-inn.com>> : *JiF - conteur multimédia en 2D, 3D, sur le web et ailleurs*.

² Apocalypse 22:18-19, *La Bible*, éd. Louis Segond, 1910.

³ Searle dans *La fiction*, Textes choisis et présentés par Christine Montalbetti, GF Flammarion, Paris, 2001, 250p.

L'auteur ne dit pas directement quelque chose du réel, il construit son récit de façon à créer un monde dont l'existence dit quelque chose sur le réel.

Cette généralisation de la fiction à l'ensemble des récits peut paraître abusive aux yeux d'un historien ou d'un journaliste par exemple, ces derniers cherchent à parler du réel le plus rigoureusement possible. Pourtant, de la même manière qu'un physicien développe des modèles mathématiques (qui sont des abstractions, autrement dit des fictions scientifiques) pour schématiser les forces physiques, le journaliste ou l'historien, en narrant les événements du réel, les schématisent et les constituent en modèles, ils deviennent alors auteurs de fiction. Le récit des faits du passé est toujours orienté, consciemment ou non, par son narrateur, il est donc toujours assimilable à une fiction. C'est ce qui a poussé Robert Brasillach à affirmer que « l'Histoire est écrite par les vainqueurs ».

La sagesse populaire considère communément le verbe « raconter des histoires » comme un synonyme du verbe « mentir ». Or elle interdit - à juste titre - la tricherie dans l'activité ludique. Comment peut-on être auteur d'une œuvre ludique lorsque l'on y raconte une histoire ? Être auteur de fiction préserverait du mensonge, pourtant instaurer les règles d'un jeu et y accueillir les spectateurs est un acte de création si proche de la *prima causa* que l'œuvre, en accédant au réel, peut perdre son caractère fictionnel et l'auteur perdre ainsi son statut d'auteur. En déléguant une part de l'œuvre au libre arbitre du spectateur, l'auteur est-il encore totalement créateur de son œuvre ? A plus forte raison lorsque cette dernière relève de la fiction. « Dieu créa l'homme à son image » (Genèse 1, 27), si l'athéisme inverse l'affirmation les uns comme les autres s'accordent à penser que le créateur et sa création partagent les mêmes attributs, la création elle-même repose sur ce *double-bind* d'un créateur tout puissant qui, rendant sa création libre de ses actes et de ses choix, lui accorde la même toute-puissance.

4. Le support numérique et le multimédia

Puisque je reconnais à l'auteur et créateur le privilège de produire une œuvre qu'il ne contrôle pas, le problème réside dans l'indistinction qui subsiste entre une œuvre ludique et narrative et ce qui reste une interface, un jeu, un récit. Il sera question de créations multimédia, autrement dit de « [ce qui fait] appel à une pluralité de "médiums" ou supports techniques (peinture, photographie, sculpture, vidéo, image

numérique, etc.) »¹. Florence de Méredieu considère que ce type de travaux tire son intérêt de la façon dont sont articulés les différents médiums utilisés. Or dans le type d'œuvre qui m'intéresse, le récit et le jeu doivent également entretenir des rapports particuliers pour que leur rencontre présente un intérêt : il s'agit de raconter par le jeu, et non de raconter pour le jeu ou entre les séquences de jeu.

Le présent travail s'inscrit dans la même logique. En effet, entre chacune de ses parties sera inséré un développement relatif à un exemple tiré de ma pratique. Il ne s'agira pas d'illustrer ce qui vient d'être dit, mais d'y répondre par assentiment, contradiction ou prolongement. Théorie et pratique sont appelées à jouer chacune leur tour un rôle dans la partie.

Je commencerai par remonter la piste du ludique jusqu'aux origines de mon intérêt pour celui-ci et pour la création multimédia sur support numérique, je m'intéresserai donc à la bande dessinée traditionnelle ; de ses origines à ses formes les plus contemporaines et les plus marginales qu'expérimentent actuellement les auteurs en ligne ; en passant par l'autre médium narratif si souvent associé à cette dernière, à savoir le cinéma.

Après avoir identifié les premiers éléments d'analyse de la création narrative ludique, je serai en mesure de définir ce que je nomme *a priori* le conte multimédia. Je me référerai pour ce faire à l'histoire de la littérature, qui puise ses sources dans la tradition narrative orale, pour montrer que les auteurs contemporains la renouvellent après le règne de l'écrit et du mot. Je livrerai des exemples emblématiques à mes yeux de ce renouveau auquel nous sommes appelés à assister. Ce faisant, j'expliciterai certains des travaux réalisés en tant que conteur multimédia, puisque c'est ainsi que je me qualifie à dater du 1^{er} janvier 2004 au regard de mes pratiques passées et de mes aspirations futures.

¹ Florence de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2003, 240p.

Pratique

CONTE DE VIE

1. Conter ses compétences

Lorsque l'on est créateur (ou créatif) dans le domaine du multimédia, montrer son travail est la condition nécessaire pour espérer attirer le regard d'un commanditaire ou d'un employeur potentiel. Bien qu'étant encore en formation, cette donnée ne m'échappe pas et je cherchais depuis longtemps un moyen de me démarquer sur le terrain de la page personnelle. C'est en effet pour un jeune graphiste l'outil idéal pour résumer le plus efficacement possible les points clés d'un *curriculum vitae* tout en donnant à voir des images ou des réalisations susceptibles d'éveiller l'attention. La page personnelle est malheureusement aussi un excellent moyen de perdre l'attention de l'interlocuteur lorsqu'elle ne parvient pas à se départir de la simple énumération de travaux, de diplômes ou d'expériences professionnelles ; ou, pire, lorsqu'elle ne parvient plus à transmettre ces informations à cause d'une conception trop confuse.

C'est au cours de mes réflexions sur le conte multimédia que j'ai trouvé l'idée d'une page personnelle qui raconterait mon expérience sous une forme ludique et attrayante. Il fallait parvenir à présenter un aperçu suffisamment complet de mes compétences, sans ennuyer le visiteur par la profusion ou par un scénario trop complexe. J'ai donc choisi de travailler sur le jeu de l'oie, qui d'un point de vue ludique reste un jeu très limité, mais me semblait idéal pour construire un récit linéaire.

2. Jouer le récit

Ce jeu¹ a été réalisé avec le logiciel *Macromedia Flash MX*, bien connu des Webdesigners, le pion et les dés sont des objets 3D modélisés sous *Lightwave 7.5*. Des sons de roulement et de jet de dés ont été implémentés pour soutenir l'aspect visuel, le roulement initial était continu avant le premier jet de dés et devenait crispant, je l'ai donc remplacé par un roulement unique qui précède chaque jet de dés. Afin de rapprocher l'interface de jeu du modèle traditionnel, plutôt que de jeter les dés par un simple clic, j'ai souhaité que les dés puissent également être « saisis » et « secoués » par glisser-déposer avant d'être jetés au relâchement de la souris.

¹ Cf. Annexe 1

La principale difficulté consistait à conserver en apparence les règles du jeu de l'oie, tout en aiguillant le parcours du visiteur de sorte qu'il ne se répète pas. J'ai donc commencé par segmenter le plateau en quatre sections de façon à ce que le pion, même lorsque le hasard le guide sur les cases « @ » (équivalentes des oies du jeu traditionnel), ne puisse jamais faire l'impasse sur l'une de ces sections. Certaines cases particulières permettant de sauter en avant dans le jeu ont été truquées de sorte que le visiteur qui les emprunte tombe automatiquement ensuite sur une case de retour en arrière. Enfin arrivé à la case « 63 » le pion qui n'y tombe pas exactement est assuré d'y tomber au coup suivant... Sauf s'il échoue sur la case « RIP » (la mort), qui conserve tout son danger en vertu de la faible probabilité qu'il y a à l'atteindre et de sa position en fin de parcours, lorsque le visiteur a déjà traversé chacune des quatre sections. Certaines cases particulières servant au jeu à plusieurs ont perdu leur effet, le jeu étant conçu pour un seul joueur. L'ensemble de ces éléments est programmé en *Actionscript* au sein de l'animation Flash.

Les quatre sections du jeu débouchent sur l'affichage dans une zone de texte d'une étape successive du *curriculum vitae* : études, pratique de la bande dessinée et de l'illustration, spécialisation dans la bande dessinée en ligne, et enfin premiers pas dans le multimédia. Chaque case affiche une image ou une petite animation différente, relative à un travail qui répond à la thématique traversée. Le visiteur est parfois invité à cliquer cette image centrale pour afficher des contenus divers : images, vidéos, animations flash ou sites Internet. L'ensemble de ces éléments est modifiable individuellement par simple remplacement de fichiers (images, textes, pages Web) sur le serveur Internet, ce qui me permet d'envisager des mises à jour du contenu de la page personnelle indépendantes des mises à jour du jeu lui-même. Il fallait malgré tout prévoir une solution moins exigeante pour les visiteurs les moins aventureux ou les plus pressés ; ces derniers peuvent accéder à une version conventionnelle de mon *curriculum vitae* ainsi qu'aux différents contenus multimédias, via de simples liens texte situés en bas de page.

3. Morale de la partie

Je présente ainsi non seulement mes compétences par le contenu auquel le jeu donne accès, mais aussi par le jeu lui-même, cette solution éloigne ma page personnelle

des animations d'introduction et des interfaces animées généralement développées par les graphistes.

C'est la fusion entre une interface ludique et un récit en images qui me permet de revendiquer le rôle de conteur multimédia, plutôt que celui de graphiste, infographiste ou Webdesigner. Cette forme d'autobiographie fidèle à son auteur dans sa réalisation comme dans son contenu me semble pouvoir donner un aperçu des positions que je m'apprête à défendre.

Première partie

DE LA BANDE DESSINEE ...

1. La bande dessinée traditionnelle

1.1. Petit livre d'une nature mixte

« Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait. Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout forme une sorte de roman, d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose. »¹

Rodolphe Töpffer, considéré comme l'inventeur de la bande dessinée, était conscient des enjeux représentés par le médium qu'il initie en 1827. Si le théâtre a dès le départ été le lieu d'une mixité des moyens, la bande dessinée depuis sa première forme historique (la « littérature en estampes », selon Töpffer) peut-être considérée comme le premier terrain moderne d'exercice du multimédia au sens où le définit Florence de Méredieu :

« [ce qui fait] appel à une pluralité de "médiums" ou supports techniques (peinture, photographie, sculpture, vidéo, image numérique, etc.) »².

C'est cette situation particulière de la bande dessinée qui en fait le point de départ tout désigné de la ligne qui doit mener ma réflexion vers le support numérique, en tant que lieu contemporain privilégié de la création multimédia. Je suis, en cela, le même raisonnement que Benoît Peeters, lorsque, avec François Schuitten, il explique la façon dont leur univers des Cités Obscures³ s'est naturellement décliné sur d'autres supports que l'album de bande dessinée, jusque dans des expositions multimédia :

« La bande dessinée entretient de nombreuses affinités avec le multimédia. Composite par nature, elle utilise prioritairement l'image fixe et le texte écrit, comme le font aujourd'hui le CD-rom et les réseaux. Tout comme le multimédia, la bande dessinée est une écriture discontinue : c'est au lecteur qu'il appartient de jeter les ponts entre les cases, c'est à lui

¹ « Notice sur l'histoire de Mr Jabot » in Töpffer, *L'invention de la bande dessinée*, Hermann, coll. Savoir : sur l'art, 1994.

Consulter également : Alain Beyrand, *Les débuts de la bande dessinée*, Pressibus
<<http://www.pressibus.org/bd/debuts/indexfr.html>>

² Florence de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2003, 240 p.

³ François Schuitten (dessin) et Benoît Peeters (scénario), série *Les Cités Obscures*, Casterman

de définir le rythme et le type de parcours. On pourrait donc dire que la bd est, par son fonctionnement, plus proche du multimédia que ne le sont le cinéma et la télévision. »¹

Il convient cependant de nuancer le propos, car comme le note Groensteen², la bande dessinée contemporaine ne se définit plus par un caractère mixte : l'écrit a perdu son statut de véhicule privilégié du récit, l'image peut se suffire à elle-même dans l'émergence du récit. La bande dessinée se situe en réalité pour lui « à la charnière entre la civilisation du livre et celle du multimédia » par la façon dont elle convoque une activité multiple du sens visuel, sans pour autant s'adresser à d'autres sens que ce dernier. Il s'agit donc de considérer plus précisément ce que Groensteen nomme « le jeu de la succession des images » et qui est pour lui le fondement du médium.

1.2. Fantômes, dés et dominos

Pour Groensteen, l'essentiel de la question repose sur le seuil de narrativité : c'est-à-dire le point à partir duquel commence la narration dans une bande dessinée. Une vignette seule peut-elle être narrative par analogie à l'« image-mouvement » cinématographique de Gilles Deleuze, ou bien le seuil de narrativité se situe-t-il au plan de la séquence ? « La bande dessinée, Art séquentiel », c'est la thèse d'un de ses auteurs majeurs Outre-Atlantique : Will Eisner³. Scott Mc Cloud plus récemment, lui aussi auteur, a stigmatisé le médium comme « Art Invisible »⁴ en faisant reposer le seuil de narrativité au niveau de l'espace inter-iconique.

Benoît Peeters a lui aussi recours à l'invisible lorsqu'il parle de « *case fantôme*, vignette virtuelle entièrement construite par le lecteur »⁵. Lui aussi attribue au « blanc » la magie du récit de bande dessinée. Groensteen nuance cette fois encore l'hypothèse : il constate que même dans les cas d'école évoqués par Peeters et d'autres, deux vignettes ne sont pas suffisantes. Or, si la partie se joue au minimum en trois cases c'est que le

¹ Benoît Peeters et François Schuitten, *L'aventure des images : de la bande dessinée au multimédia*, Autrement, 1996

² Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Puf, Paris, 1999, 200p.

³ Will Eisner, *La Bande Dessinée, Art Séquentiel*, Vertige Graphic, 1997, (USA, 1985)

⁴ Scott Mc Cloud, *L'Art Invisible, comprendre la bande dessinée*, Vertige Graphic, Paris, 1999, 240p. (traduit de l'anglais par Dominique Petitfaux : *Understanding Comics*, Harper Collins, USA, 1993)

⁵ Benoît Peeters, *Case, planche, récit*, Casterman, Bruxelles, 1998, 140p.

blanc seul n'est pas suffisant, et surtout qu'il ne mérite pas le fétichisme dont il est l'objet.

Si Peeters voit dans le récit hergéen l'équivalent d'un jeu de domino, à travers le constat que chaque case rappelle la précédente et appelle la suivante, Groensteen étend le discours à l'ensemble du médium et fait de l'espace inter-iconique le « blanc mallarméen du *Coup de dés* ». Le blanc, même purement métaphorique, est le lieu de l'annulation provisoire de ce qui a été lu, seule à même de permettre l'existence de ce qui ne l'a pas encore été ; pour employer un terme emprunté au domaine informatique, le blanc permet le rafraîchissement de l'image par le lecteur. Ceci le mène à la conclusion que c'est la participation active du lecteur qui préside à la constitution du récit.

Je tiens à appuyer l'importance que prend le champ lexical ludique dans ces énoncés théoriques. Elle se justifie pleinement parce qu'il s'agit toujours de désigner un système narratif fondé sur la participation du lecteur : c'est lui qui comble les blancs ou les interprète comme des liens syntaxiques qui lui permettent de trouver le sens des images, c'est lui qui rafraîchit l'image. L'auteur de bande dessinée mène le lecteur à construire inconsciemment, non pas un récit, mais le récit en lui présentant d'une certaine façon les éléments du jeu de cette construction. La bande dessinée repose donc sur un moyen ludique, mais le lecteur est un joueur qui s'ignore. Si cette ignorance permet à l'auteur de ne rien remettre en jeu de son statut, elle m'empêche également de considérer la bande dessinée comme l'aboutissement de la question ludique. Celui qui joue sans le savoir avec un tricheur n'est pas joueur mais pigeon.

1.3. Poudre aux yeux

Souvent considérée ou confondue avec la littérature pour enfants, la bande dessinée a malgré tout accueilli quelques exemples d'intégrations ludiques.

Töppfer n'est reconnu comme l'inventeur du médium que depuis quelques années à l'instigation d'universitaires européens. Jusqu'alors c'était Richard F. Outcault qui était traditionnellement considéré comme le père du médium pour avoir le premier

utilisé la bulle dans un cartoon¹. Or la série du *Yellow Kid* n'est séquentielle que dans quelques exceptions. A l'origine, le cartoon (qui n'était pas alors tout à fait un comic-strip) consistait en une grande image fréquemment accompagnée de quatre ou cinq colonnes de texte. Ces images sont définies par Thierry Smolderen par le terme d'*images grouillantes*², la narration s'établit par le jeu du regard parcourant à son gré les multiples événements déclinés sur une même image, cherchant les correspondances avec le texte. A l'origine de la bande dessinée, il y a donc la proposition d'un jeu plus conscient que celui offert par le moyen elliptique ; mais ce jeu n'est qu'illustratif, car le texte comme l'image pourraient se suffire à soi-même.

Ce type de jeu perdure aujourd'hui dans les albums pour enfants de Martin Handford³ dans lesquels le lecteur est appelé à retrouver le personnage principal (Charlie) au sein d'une image grouillante d'éléments. Mais la narration ne s'élabore plus ici qu'entre les jalons que constitue chaque double-page, le séquentiel est redevenu le principal moyen du récit, ce dernier ne constituant plus que l'alibi du jeu.

D'autres auteurs ont eu l'idée d'utiliser la bande dessinée pour monter de petites enquêtes demandant au lecteur une déduction basée sur son acuité visuelle. Ainsi Jean-Louis Fonteneau⁴ dont les histoires s'achèvent toujours par une énigme exigeant du lecteur une lecture attentive afin de relever le détail qui lui permettra de confondre un coupable. Ici aussi le récit n'est construit que pour servir de prétexte au jeu.

Les auteurs peuvent donc se mettre au service du jeu, le récit ne s'élabore pas par le jeu, mais pour lui. L'auteur ainsi ne remet pas son statut en jeu, il ajoute simplement à sa casquette d'auteur de récit celle d'auteur de jeu. Toutefois cette entrée en matière par la bande dessinée m'a ouvert une voie prometteuse. Si la bande dessinée ne propose pas de récits énoncés par le jeu, elle y tend. Si Groensteen la considère comme un maillon entre la culture du livre et celle du multimédia, alors il me faut remonter la chaîne et m'intéresser aux bandes dessinées créées pour le numérique. Mais avant cela, je vais m'intéresser au petit frère de la bande dessinée.

¹ Richard F. Outcault, *Yellow Kid*, 25 oct 1896

² Thierry Smolderen, *Why the brownies are important*, Tribune de *Coconino Classics* <http://www.coconino-world.com/s_classics/pop_classic/brownies/brow_eng.htm> (traduit sur <http://www.coconino-world.com/s_classics/pop_classic/brownies/brow_fr.htm>).

³ Martin Handford, série *Où est Charlie ?*, Gründ

⁴ Jean-Louis Fonteneau, série *Inspecteur Bayard*, Bayard éditions / Centurion

2. Entracte : ludique et cinéma

2.1. L'autre médium moderne

Töppfer n'aurait pu inventer la bande dessinée sans l'évolution des procédés de reproduction, la publication de l'œuvre à de multiples exemplaires constitue d'ailleurs la seconde condition généralement donnée à l'émergence du médium. C'est en 1833 que cette condition est remplie et que paraît *Histoire de Mr Jabot*¹. Le cinéma doit, lui aussi, son apparition à une innovation technique : le cinématographe des frères Lumière ; il est inventé en 1895, rivalise avec la bande dessinée au rang des médiums de la modernité et est également considéré comme un précurseur de la culture du multimédia. C'est à ce titre que je tiens à l'aborder à ce stade du travail. Je compte ainsi identifier quelques moyens ludiques susceptibles d'être exploités dans des œuvres numériques multimédias.

2.2. Récit ludique

On raconte que le premier film Lumière, *Entrée d'un train en gare de La Ciotat*², a eu un effet étonnant sur les spectateurs de l'époque : ceux-ci craignant que le train ne leur fonce réellement dessus n'ont pu retenir leurs cris et auraient quitté la salle, affolés. Mythe ou réalité, cette anecdote atteste de l'effet de réel que peuvent produire sur nous les images de cinéma. Or le jeu pour l'enfant consiste avant tout à exercer son imagination : la première règle du jeu énoncée par l'enfant vise à devenir un autre. L'effet de réel est un objectif du jeu. Pour l'atteindre, certains réalisateurs échafaudent de nouvelles règles narratives, c'est particulièrement le cas dans un genre classique du cinéma.

Le film d'épouvante doit son renouveau à de tels auteurs, ceux de *Blairwitch Project*³ en tête. En plaçant le spectateur devant ce qui est présenté comme le montage chronologique des bandes vidéos d'une troupe de documentaristes amateurs disparus au cours d'un reportage sur la sorcière légendaire d'un petit village américain, les auteurs

¹ Rodolphe Töppfer, *Histoire de Mr Jabot*, 1833

² Auguste et Louis Lumière, *Entrée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895

³ Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, *Blairwitch Project*, 1999

de ce film jouent la carte de la confusion. La forme et le contexte sont créés pour perdre le spectateur : qu'il croie ou non à la campagne publicitaire orchestrée sur Internet, l'important est que, devant le film, il ne peut nier que « cela pourrait être vrai ». C'est ce qui permet d'assortir le film lors de sa sortie en vidéo, d'un documentaire fictif qui parvient, malgré la conscience que rien n'était réel, à recréer l'effet de réel qui permettait au film de faire naître la peur.

C'est une base de la narration que de faire naître l'identification du spectateur/lecteur/auditeur vis-à-vis du récit et de ses personnages. Là où la narration devient ludique, c'est lorsqu'elle brouille réalité et fiction de sorte qu'on l'on y croie tout en sachant que « ce n'est qu'un film ». André Bazin, en soutenant un cinéma affranchi des manipulations permises par le montage¹, défendait sans tout à fait le savoir un cinéma ludique, face auquel le spectateur se laisse entraîner consciemment dans le jeu de l'auteur. Lorsque le spectateur sait que l'auteur triche, il peut décider de jouer malgré tout.

2.3. Montage ludique

On reconnaît communément au montage l'essentiel des fonctions narratives du cinéma. Comme la séquence de bande dessinée, la séquence filmique repose sur l'interprétation immédiate opérée par spectateur face aux coupes du montage. Dès 1908 David Wark Griffith expérimente la plupart des procédés de montage encore utilisés par les cinéastes actuels ; l'école soviétique, représentée en particulier par Eisenstein, Vertov ou encore Koulechov, développe quant à elle un « montage des attractions » qui permet au réalisateur de pousser le spectateur à ressentir des émotions :

« La juxtaposition de deux fragments de films ressemble plus à leur produit qu'à leur somme.² »

Comme l'auteur de bande dessinée, le réalisateur de cinéma propose à son spectateur un jeu interprétatif inconscient.

Certains cinéastes poussent le jeu plus loin, David Lynch est réputé pour cela : chez lui, la coupe est le moment où tout peut basculer d'une réalité à l'autre, le son seul

¹ André Bazin, *Qu'est ce que le cinéma ?*, Cerf, Paris, 1975, p. 49 à 61.

² Vincent Pinel, *Le Montage*, les petits cahiers du Cinéma, CNDP, Paris, 2001, 95p.

subsiste comme indice du passage. Lynch met son statut d'auteur en danger dans des films tels que *Lost Highway*¹ ou *Mulholland Drive*² : le spectateur ne peut plus se contenter de suivre une histoire, il doit la reconstituer à partir des bribes que lui laisse le réalisateur ; ainsi aucune critique ne propose la même interprétation du récit lynchien, et nul n'a raison ou tort. C'est que l'important pour Lynch n'est pas de raconter une histoire, mais de faire ressentir un état d'égaré mental (la schizophrénie ou l'identification pathologique à un autre).

Mike Figgis se livre pour sa part dans *Time Code*³ à une expérimentation poussée du *split-screen*. Son film devient proprement ludique puisque c'est au spectateur que revient le rôle d'opérer le montage entre les quatre plans-séquence simultanément présents à l'écran. On rapproche aisément le *split-screen* de la bande dessinée, à cause d'une similitude formelle évidente, c'est ce rapprochement qui est à l'origine de l'usage systématique du *split-screen* dans les films tirés de bandes dessinées ou chez les réalisateurs qui en revendiquent une influence. C'est mal comprendre le fonctionnement de ce procédé et celui de la bande dessinée, Mike Figgis le prouve en extirpant le *split-screen* du statut de gadget formel. La simultanéité d'action des images présentées ainsi permet certes des interprétations similaires à celles qui sont à l'œuvre face à des vignettes de bande dessinée, mais surtout elle offre au spectateur de porter un bref instant la casquette de monteur.

Or le montage assure l'essentiel de la narration filmique, Figgis met donc bien son statut d'auteur en jeu en tournant quatre fois quatre-vingt dix minutes sans montage. Pourtant *Time Code* est non seulement une fiction, mais surtout un récit, dont Figgis reste l'auteur à part entière : bien qu'il laisse au spectateur le soin du montage visuel, le montage sonore reste sous son unique contrôle car il privilégie à son gré le son de chaque plan-séquence. Le spectateur trop occupé à exercer sa liberté supposée, est guidé à son insu par Figgis. Le ludique est donc bien la feinte de l'auteur pour gagner le spectateur, il ne s'agit plus d'un artifice, mais d'une manœuvre : en concédant une manche, Figgis gagne la partie.

(à suivre ...)

¹ David Lynch, *Lost Highway*, 1997

² David Lynch, *Mulholland Drive*, 2001

³ Mike Figgis, *Time Code*, 2000

Pratique

AUBERGE ESPAGNOLE

1. Un outil pour observer la création en ligne

Comme bien des amateurs de bande dessinée n'ayant pas accès à la diffusion papier, dès ma découverte d'Internet j'ai cherché à produire sur ce support. Après un an et demi de travail solitaire (mais en contact avec d'autres auteurs¹) s'est imposée à moi la nécessité d'offrir à la création en ligne en général un espace d'exposition digne d'elle. C'est de cette volonté qu'est né en avril 2000 l'annuaire de la bande dessinée en ligne, depuis lequel j'observe et référence avec attention la production des auteurs en ligne. Témoin de leur évolution, j'ai progressivement voulu accorder plus de place aux formes narratives plus originales qui s'éloignent des codes imposés à la bande dessinée par le support papier ; simultanément la place du regard du public dans l'émergence de nouvelles formes narratives m'a paru de plus en plus déterminante.

C'est pourquoi l'annuaire est devenu en 2002 *Abdel-INN : annuaire de la bande dessinée en ligne et de l'image numérique narrative*² et auberge espagnole de la création numérique. Sur ce site sont référencés et conseillés des récits tant par leurs auteurs que par leurs lecteurs. C'est cette expérience qui m'a offert la plupart des exemples qui suivent et qui vont me permettre de déterminer d'autres moyens d'exercice du ludique dans la narration. Le site en question a été récemment entièrement refondu, c'est l'occasion pour moi d'en présenter la réalisation, cette dernière étant intimement liée à l'évolution de ma pensée sur les questions de la narration numérique.

Les précédentes versions du site avaient vu mes positions évoluer de façon notoire. L'élargissement à l'ensemble de la production narrative en ligne et l'ouverture aux contributions des visiteurs ont conduit le site vers une diversité nouvelle. Malheureusement cette dernière a longtemps été synonyme pour le site d'une navigation complexe, victime également de mes inclinaisons à l'expérimentation visuelle ou interactive. Il m'a donc fallu concentrer tous mes efforts sur la simplification des abords de l'annuaire tout en appuyant la métaphore de l'auberge espagnole qui m'apparaît toujours aussi idéale pour un site dont le contenu dépend autant de l'implication de ses visiteurs (ils référencent des récits, émettent leurs opinions et leurs critiques).

¹ Notamment au sein de la communauté <<http://www.bdamateur.com>>

² <<http://www.abdel-inn.com>> Cf. Annexe 2

2. Affiner son point de vue

Il m'est apparu que, techniquement, le site s'apparentait principalement à un forum tel qu'on en trouve communément sur Internet, mais dont les sujets de discussion sont constitués par les références de l'annuaire, autrement dit des récits en ligne. Afin d'organiser ces sujets de façon accessible, je les ai scindés en deux parties : la première présentant les sujets auxquels les visiteurs ont déjà contribué et la seconde ceux qui attendent des contributions. Cette solution me permet de mettre en avant les récits suffisamment intéressants pour avoir motivé des réactions. Comme dans un forum, les sujets les plus récents sont présentés en tête, mettant en exergue leur actualité, mais j'ai également voulu offrir la possibilité de les ordonner de façon aléatoire pour permettre aux visiteurs réguliers de ne pas voir s'afficher toujours les mêmes références. A ces deux sections s'ajoute l'annuaire proprement dit et un moteur de recherche par mots-clés.

Cet annuaire se veut le moyen pour le visiteur de trouver les récits les plus adaptés à ce qu'il recherche. Pourtant, dès les toutes premières versions du site, j'ai refusé de céder à la facilité d'un classement par genres qui aurait été beaucoup trop marqué par l'histoire des autres médiums narratifs. J'ai préféré établir des critères de recherche que le visiteur pouvait à loisir croiser entre eux. Initialement, seules des bandes dessinées en ligne étaient référencées, les critères de recherche sont donc encore marqués par ces origines: proportions des personnages (réalistes, stylisés ou caricaturaux), type de graphisme, longueur du récit, humeur visée, époque de l'action, langue. Mais des éléments propres au support ont été ajoutés : présence de l'animation, du son et lorsqu'il y a lieu, type d'interactivité proposée. Après quatre années d'expérience, ces critères s'avèrent encore classer efficacement aussi bien des bandes dessinées, que des vidéos, des dessins animés, des jeux en ligne, et toutes les formes plus ou moins définies de récits en images qui peuvent trouver place sur Internet.

3. Faire la mise au point

Les affichages des listes de récits se font sous forme tabulaire. chaque récit dispose d'un espace carré dans lequel figure son titre, une brève présentation écrite, un extrait visuel, le nom de ses auteurs, l'indication du nombre de réactions des visiteurs et de la date de la dernière. J'ai préféré un tel affichage à une liste d'entrées horizontales en référence aux origines du site liées à la bande dessinée. Cela me permet également de ne pas diluer l'information horizontalement lorsque le visiteur a réglé son moniteur sur une résolution trop importante, ou verticalement lorsque la résolution d'affichage est trop faible. Suivant la résolution affichée par le visiteur, les cases carrées s'étalent simplement sur plus ou moins de lignes et de colonnes, les résultats en eux-mêmes gardent la même forme. Le nombre de cases affichées et leurs dimensions sont fonction de ce choix. Le nombre 36 est en effet divisible par suffisamment d'entiers (2, 3, 4, 6 et 9 ; les divisions par 5 et 7 ne laissant qu'un reste de 1) pour éviter l'isolement d'une case sur la dernière ligne, quelle que soit la résolution d'affichage. Le côté du carré de 255 pixels constitue quant à lui un demi, un tiers, un quart ou un cinquième des résolutions les plus répandues.

Chaque section du site est située dans une auberge virtuelle que j'ai préalablement entièrement modélisée en 3D sous le logiciel *Lightwave*, afin d'en avoir une vision d'ensemble et de disposer d'une infinité de points de vue possibles parmi lesquels choisir les éléments visuels du site. Un de ces points de vue (vue aérienne en plongée sur le bâtiment) sert de fond aux pages, d'autres (des vues subjectives dans les différentes salles) illustrent les sections. Ainsi les récits commentés sont-ils proposés dans la grande salle, tandis que les autres sont à découvrir en cuisines et que l'annuaire se situe dans la cave à vins. Les visiteurs s'étant inscrits sur le site pour pouvoir y contribuer disposent de leur chambre à l'auberge. Enfin le grenier accueille les archives d'une lettre d'information qui était envoyée par courrier électronique aux abonnés des précédentes versions du site. Est également présenté le projet d'un magazine électronique sur le thème du récit numérique. Ce projet attend des collaborateurs pour voir le jour.

Les précédentes versions proposaient en effet une part de rédactionnel, mais cette dernière n'accueillait en grande majorité que des textes de mon cru. J'ai donc préféré la retirer de la dernière version du site en attendant de pouvoir lui donner sa

pleine mesure avec une véritable équipe rédactionnelle. Le site n'en devient pas moins riche, puisqu'en devenant plus clair et accessible il est plus accueillant pour le visiteur néophyte qui fait plus facilement la démarche d'y contribuer. Je constate depuis la sortie de cette mouture une constance significative des contributions.

4. Aspects techniques

Pour y parvenir j'ai également remis en cause mes acquis techniques. D'abord basé sur la technologie *ASP*¹ pour permettre de générer des pages dynamiquement à partir du contenu d'une base de données *Access* (du nom du logiciel de l'éditeur *Microsoft*), j'avais migré le site vers la technologie *PHP*² et une base de donnée *MySQL*³ lorsque l'outil que j'utilisais (le logiciel *Dreamweaver* de *Macromedia*) me l'avait permis.

Progressivement j'ai appris à modifier et éditer moi-même le code généré par mon logiciel, afin d'obtenir les résultats que je recherchais. Mais je restais encore très dépendant de celui-ci pour tout ce qui avait trait à l'aspect visuel du site. Encouragé par le site *OpenWeb*⁴ consacré à défendre les standards du Web, j'ai pris la décision de maîtriser les nouvelles normes de codage des pages Internet. A savoir le *XHTML*⁵ pour le codage du contenu (remplaçant pressenti du *HTML*⁶) et le langage *CSS*⁷ qui sert à la mise en forme visuelle. J'ai conservé le langage *PHP* pour générer du code *XHTML* à partir du contenu de la base de données *MySQL*.

Le gros intérêt de ces standards consiste à rédiger le contenu des pages dans un langage *XHTML* qui sera reconnu et interprété de la même manière par tous les navigateurs (et pas seulement *Internet Explorer*, majoritaire chez les utilisateurs mais dont la dernière version date de 2001). Pour m'en assurer, j'ai vérifié sa validité sur le site du *W3C*⁸. Le langage *CSS* permet ensuite de mettre visuellement en forme ces contenus par l'entremise d'un seul ou de quelques fichiers (les feuilles de style) qu'il suffit de modifier pour que l'aspect de l'ensemble du site soit mis à jour. En y ajoutant

¹ *Active Server Page*

² *Personal Home Page*

³ *Structured Query Language*

⁴ <<http://openweb.eu.org>>

⁵ *eXtensible HyperText Markup Language*

⁶ *Hypertext Markup Language*

⁷ *Cascading Style Sheet*

⁸ *World Wide Web comitee*, le comité chargé de fixer les standards en vigueur sur Internet

les capacités du langage *PHP* que j'utilisais déjà, les contenus xml peuvent être générés dynamiquement depuis la base de données, de sorte que les mises à jour du site sont rendues extrêmement simples et rapides.

Je peux désormais me consacrer pleinement au travail de communication avec les auteurs et les visiteurs, sans devoir éparpiller mon temps à la gestion technique du site, et en pouvant modifier sa charte graphique très facilement lorsque j'en ressens le besoin. Mais bien entendu parvenir à cette situation demande un gros travail en amont pour maîtriser les techniques et réaliser la structure du site. A tel point qu'il m'a fallu me concentrer sur ces aspects techniques au détriment de l'aspect visuel, ce dernier n'est parvenu à maturité que quelques mois après la parution de cette nouvelle version du site. Je me consacre désormais à enrichir celui-ci de nouveaux services. Une base de travaux universitaires s'est ouverte pour encourager la réflexion autour de la narration sur support numérique. Un fil *RSS*¹ a été créé pour permettre aux internautes de suivre en temps réel les histoires nouvellement référencées et les derniers commentaires publiés. Un projet de Webzine devrait se concrétiser en collaboration avec quelques visiteurs particulièrement qualifiés. Enfin j'envisage de mettre en ligne une version modérée et simplifiée de l'annuaire, à destination du jeune public.

¹ *Rich Site Summary*

Première partie (suite et fin)

... A LA BD EN LIGNE

3. La bande dessinée en ligne

3.1. Dimensions du support

Figgis a pu réaliser *Time Code* grâce à l'utilisation du MiniDV : la caméra numérique lui a permis de filmer librement quatre fois quatre vingt dix minutes en plan séquence (on admirera au passage la prouesse des cameramen). La bande dessinée, elle aussi, s'est emparée de l'outil numérique. Si les professionnels se le sont surtout approprié pour son aspect pratique et économique (de plus en plus d'albums sont colorisés par informatique), les amateurs aussi y ont trouvé leur intérêt, ils produisent aujourd'hui sur et pour Internet, le réseau leur offrant des opportunités de diffusion nouvelles par rapport au support papier.

Or la diffusion numérique offre également accès à l'auteur à d'autres médias que ceux du texte et de l'image fixe imposés par le papier: le son et le mouvement. Au grand dam des adorateurs du livre, rien n'interdit d'injecter ces éléments dans une œuvre, à plus forte raison dans une bande dessinée, quitte à ce que le résultat n'en soit plus tout à fait une. Groensteen le préfigure lorsqu'il place la bande dessinée à la charnière du livre et du multimédia : le « petit livre d'une nature mixte » de Töppfer est tout naturellement porté à pousser cette nature ailleurs que dans le livre.

Le premier auteur professionnel à avoir questionné la création en ligne est l'Américain Scott Mc Cloud¹, ce dernier cerne les promesses du numérique derrière le terme de « toile infinie », en référence à l'absence de limites physiques imposées à la planche par le support numérique. Cette dernière peut se déployer dans des dimensions théoriquement infinies. Thierry Smolderen lui répond :

« Mc Cloud *cadre* donc le domaine BD/I [désigne le croisement entre BD et Internet] en partant de sa définition formelle du médium BD. (...) Or force est de constater que la bande dessinée s'est développée de manière *totalemment empirique*, par l'entremise de groupes sociaux très éloignés des centres académiques (...) de nombreux groupes sociaux participent à l'existence de la bande dessinée (...) à partir de cette constatation, l'espace BD/I semble encore bien plus vaste et multidimensionnel qu'on ne le pensait au départ, car ce sont *toutes* les définitions de la BD qu'il faudrait croiser avec *toutes* les définitions d'Internet, si on voulait

¹ Scott Mc Cloud, *Réinventer la Bande dessinée*, Vertige Graphic, Paris, 2002, 215p. (traduit de l'anglais par Jean-Paul Jennequin : *Reinventig Comics*, Harper Collins, USA, 2000)

mesurer l'ampleur du champ des possibles à explorer. L'approche formelle paraît tout à coup bien étroite. ¹ »

Smolderen poursuit en ajoutant trois nouvelles dimensions découvertes empiriquement à travers l'expérience du périodique de bande dessinée sur Internet *Coconino World*² et de ses métaphores opératoires: la lumière (les auteurs amenés à travailler pour l'écran ont découvert une lumière singulière propre au numérique), le voyage (des auteurs partis au Cambodge ont vu leur carnets de bord diffusés en ligne) et enfin le « linéaire infini » que Smolderen considère comme « la dimension la plus importante de toutes celles qui nous restent à découvrir et exploiter dans la BD/I ». Il s'agit de la capacité virtuellement infinie de stockage de données offerte par le numérique, dont découlent en effet les autres promesses du numérique : sans elle, seuls des fichiers textes seraient diffusables, pas de « toile infinie », pas de diffusion d'images de voyage, pas de son ni d'animation (bien que les professionnels de la bande dessinée soient réticents à les aborder). Sont, par contre, omises les possibilités de mise en réseau (même les carnets de voyage arrivent par voie postale avant d'être numérisés) et du traitement dynamique propres à l'outil numérique. Avant d'être un outil de stockage, l'ordinateur est un outil de traitement d'information et Internet un réseau de communication.

De ces éléments éludés découle pourtant la majorité des potentiels ludiques de l'outil. Laurène Streiff le démontre en isolant quatre types de scénarios présents dans les créations « e-BD » (bande dessinée électronique, par analogie avec l'e-mail)³. Le scénario linéaire est celui représenté par la bande dessinée traditionnelle (auquel tendent à se limiter les discours que j'évoque). Suit le scénario extensif, dans lequel certains éléments optionnels peuvent être montrés ou non suivant les choix du lecteur ; le scénario génératif, qui fonctionne sur une logique arborescente dans laquelle chaque choix oriente la lecture dans une direction à défaut d'autres différentes ; enfin le scénario ouvert, qui exploite les moyens de mise en réseau pour permettre au lecteur d'intervenir en temps réel ou différé dans son déroulement intrinsèque. Les trois derniers types relèvent de l'interactivité : de l'action du lecteur vis-à-vis de l'œuvre

¹ Thierry Smolderen, *Coconino World : Explorer l'espace des formats BD/I*, dossier « La BD et le Net », revue *9^e Art*, n°8, janvier 2003, éditions de l'An 2, Angoulême, p. 40 à 45.

² <<http://www.coconino-world.com>>

³ Laurène Streiff, sous la direction de Pierre-Louis Suet, *Et la bande Dessinée rencontra l'ordinateur – enjeux des œuvres numériques de bande dessinée sur la création artistique*, Département Communication Maîtrise des Sciences et des Techniques de Communication « Concepteur Multimédias », Avignon, 2001

dépend le déroulement du récit. Mais ces moyens font-ils des récits qui les exploitent des objets ludiques ? Que reste-t-il à l'auteur qui livre ainsi son récit au lecteur ?

3.2. Jeter les dés avec l'auteur

Parmi les premières expériences en ligne de Scott Mc Cloud, *The Adventures of Carl*¹ présentait en 1998 un récit de bande dessinée pouvant s'étendre de deux à cinquante deux vignettes au gré des volontés du lecteur. Le récit minimal consiste en deux cases : dans la première, Carl promet à sa mère de ne pas boire et conduire, la seconde présente la pierre tombale de Carl. L'ensemble des autres cases peut être ajouté une par une entre ces bornes pour diluer le récit, peut-être en mimétisme du défilement de la vie devant les yeux du mourrant. La narration est cependant composée par l'auteur puisque ses cinquante deux états sont déjà prévus, le lecteur a simplement la liberté de les consulter (ou non) dans l'ordre de son choix. Cette possibilité de choisir sa lecture fait du scénario de cette œuvre un scénario génératif et constitue une forme de jeu pour le lecteur confronté à un hasard contrôlé. L'auteur a décidé de la valeur des cinquante deux faces de son dé numérique, mais le lecteur ne peut que manipuler ce dé car aucune règle ne lui permet de le lancer.

Scott Mc Cloud a prolongé cette expérience par une seconde « aventure » achevée en 2001, ouverte cette fois à la contribution des lecteurs. Un millier de lecteurs en l'espace de plus de deux ans ont contribué à retracer la vie de Carl entre les deux bornes initiales. Chaque semaine une de leurs suggestions était choisie par l'auteur et représentée par une ou deux vignettes. Le résultat n'est plus un récit unique mais des récits multiples qui se séparent, se croisent et se rejoignent sur un vaste espace numérique dont le parcours est laissé au gré du lecteur. Dans le cas de cette œuvre, l'auteur a moins été auteur d'une narration que l'arbitre du jeu qu'il proposait à ses lecteurs, le principe n'est pas sans rappeler celui des cadavres exquis de Dada dont la portée narrative est plus fortuite qu'imputable à un individu. Faut-il en conclure que pour la bande dessinée en ligne également, jeu et narration restent dissociés, ou bien est-ce dû au fait que Scott Mc Cloud reste plus attaché au versant bande dessinée qu'au versant multimédia ?

¹ <<http://www.scottmccloud.com/comics/carl/>>

3.3. Mise en œuvre de solutions multimédia

3.3.1. Approche empirique du support

Laurène Streiff aborde entre autres *L'Oreille Coupée*¹, une réalisation du graphiste Jean-François Bergeron alias Djief sur un scénario de l'illustrateur André-Philippe Côté. Elle identifie le scénario de ce récit comme étant de nature linéaire, autrement dit du plus bas niveau d'interactivité possible. Dans une interview que m'a accordée Djief pour le magazine *L'Echo du Village*² il me révélait que le récit était initialement destiné à l'édition d'une bande dessinée traditionnelle. S'il a été adapté sur support numérique, c'est pour répondre à l'envie de Djief de « tâter le terrain du mélange multimédia ». Il s'agissait donc d'une approche empirique des questions de la narration sur support numérique.

L'intérêt de cette expérience particulière réside dans le fait qu'elle a reçu le concours du Conseil des Arts et Lettres du Québec : pour porter le récit de Côté sous une forme multimédia, Djief a ainsi eu accès à de moyens particuliers sans lesquels il n'aurait pu y consacrer cinq mois de travail et obtenir un résultat à la hauteur de ses attentes. Pierre Potvin a ainsi prêté sa voix pour le discours en *off* du narrateur, le récit bénéficie également d'un accompagnement musical et d'une bande son originale. Si ces éléments semblent concourir à orienter l'œuvre vers le champ du dessin animé, elle reste ancrée dans la tradition narrative de la bande dessinée à la fois par choix de la part de l'auteur et par nécessité devant l'impossibilité d'employer plusieurs comédiens ou de mener un travail d'animation complexe, en synchronisation labiale (*lymposinc*) par exemple. Les phylactères subsistent donc pour les dialogues tandis que le découpage narratif s'élabore avant tout par le séquençage spatial de vignettes ; le son et l'animation viennent se greffer de droit à l'ensemble parce que le support le permet. Nous sommes en présence d'une œuvre proprement multimédia en filiation directe à la bande dessinée.

Malheureusement l'aspect ludique y reste très limité : à deux reprises durant le récit le lecteur a la possibilité de manipuler des éléments de l'image (il peut sortir le contenu d'une enveloppe envoyée par un ravisseur) ou de faire apparaître un événement optionnel du récit (une personne apparaît dans l'encadrement d'une porte pour pousser

¹ Djief et Côté, <<http://membres.lycos.fr/bd9/siteoc/siteOC.html>>

² JiF, *Djief, le pinceau interactif*, revue *L'Echo du Village*, n°13, juillet-août 2001, p. 68.

une exclamation). Ces interventions peu engagées ne suffisent pas à placer le récit dans le champ des scénarii extensifs, elles montrent cependant la conscience qu'a l'auteur du fait que le support lui offre des possibilités plus vastes. Questionné sur ses objectifs futurs, Djief s'avouait convaincu de l'intérêt de pousser plus loin les aspects interactifs des récits numériques et pensait par exemple travailler à nouveau avec Côté, cette fois sur des récits policiers, un thème propice à ce type de narration¹.

3.3.2. Le ludique tue-t-il le temps ?

C'est dans le registre policier qu'un studio néerlandais produit par Submarine Amsterdam et distribué sur SubmarineChannel² a adapté en 2001 le premier album de la série *Le Tueur*³. L'album alterne le monologue d'un tueur à gages en planque pour son prochain contrat avec des *flashbacks* sur le passé de ce dernier. Ici également le son et l'animation sont convoqués pour soutenir le récit original, ils permettent au lecteur d'identifier le statut de chaque séquence. Lorsque le tueur pense, le lecteur est confronté à une lecture qui mime celle de la bande dessinée en affichant chaque case par clic successif, parfois sur des éléments qui demandent à être trouvés au sein de l'image : la pensée vagabonde intuitivement et cherche à se raccrocher au réel. Lorsque le passé ressurgit avec son lot d'assassinats violents, le lecteur devient spectateur d'animations sur lesquelles il n'a plus aucune prise : avec le passé, pas de retour en arrière possible.

La lecture des phases de pensée rapproche l'œuvre des jeux vidéos d'aventure *point & click* dont la découverte des éléments indispensables à la résolution des énigmes nécessite de les chercher dans les images affichées à l'écran. Ce ressort ludique est aussi celui des livres de Martin Handford déjà évoqués⁴, mais en devenant le moyen de la lecture il sert directement la narration et ne constitue plus seulement un moment de jeu en parenthèse de cette dernière. L'héritage du jeu vidéo est souligné par les quelques séquences lors desquelles le lecteur prend la place du héros par le recours à la vue subjective et par le contrôle qui lui est alors donné sur l'image : là encore il peut

¹ Recontacté à ce sujet, Djief m'a indiqué que ce projet avait été mené à bien et serait visible sur son site personnel (<<http://membres.lycos.fr/bd9/>>) d'ici la rentrée prochaine.

² <<http://www.submarinechannel.com/>>

³ Dessin de Jacamon sur un scénario de Matz, *Le Tueur – Long feu*, Casterman, Paris, 2000, 64p.

<<http://www.submarinechannel.com/channel/content/killer/>>

⁴ Martin Handford, série *Où est Charlie ?*, Gründ

sortir des papiers d'une enveloppe, mais aussi viser les passants à travers la lunette de son fusil¹ ou zapper les chaînes de télévision.

Le récit revêt donc les apparences du jeu, tout en conservant son intégrité d'œuvre narrative finie. Ses auteurs originaux ne sont pas trahis, mais la question qui se pose est celle du statut des adaptateurs de l'œuvre originale. Pour y répondre, je vais orienter ma recherche vers les jeux vidéos afin de définir si l'apport ludique peut relever ou non de la narration. Car si l'auctorialité narrative du réalisateur d'un remake ou d'une adaptation cinématographique est reconnue, le problème consiste à reconnaître ou non celle du *game-designer* : l'auteur des mécanismes d'un jeu.

¹ Une œuvre exposée au ZKM de Karlsruhe propose la même expérience : le spectateur observe des diapositives à travers la lunette d'un fusil et actionne la détente pour passer de l'une à l'autre. L'artiste questionne la mise à distance que nous opérons entre les faits violents que nous montrons quotidiennement les actualités.

Seconde partie

DU JEU VIDEO ...

1. Design moi un jeu vidéo...

Le terme de *game-designer* est apparu avec le jeu vidéo pour désigner la personne en charge du *gameplay*, autrement dit le « principe (...) qui rend le jeu intéressant »¹. La course aux avancées techniques et à la beauté visuelle occulte bien souvent cet aspect de l'objet ludique. Le prix des jeux est souvent rapporté à leur « durée de vie », comme si leur qualité reposait sur le temps nécessaire à leur achèvement. Pourtant seul un jeu intéressant captive le joueur jusqu'au terme d'une partie. L'attrance pour les premiers jeux vidéo, sitôt écarté l'effet de curiosité technologique, ne pouvait résider que dans ce seul paramètre du *gameplay*.

*Pong*², *Pac-Man*³ ou *Tetris*⁴ sont des noms aujourd'hui connus de tous, pas pour les qualités visuelles et sonores de ces titres (qu'on peut au plus rapprocher fallacieusement d'une esthétique minimaliste, technique balbutiante oblige), peu pour l'avancée technique qu'ils représentaient (elle seule ne justifierait pas leur persistance dans les mémoires). Leur qualité ludique seule leur vaut une telle notoriété. Des artistes contemporains citent *Pong*⁵ dans leurs oeuvres, la console *GameBoy* de *Nintendo* doit une large part de ses ventes au seul *Tetris* ; *Pac-Man*, qui n'est à l'origine qu'un petit cercle jaune fendu d'une « bouche », est devenu pour chaque joueur un véritable personnage. Mais qui se cache derrière ces titres ?

« Le 8 décembre 1982 il fut édicté par le *Tribunal de Grande Instance* de Paris, dans l'affaire qui opposa *Atari* à *Sidam*, que « l'apport personnel du créateur de programme est déterminant dans le résultat obtenu, comme peut l'être celui du compositeur de musique. »⁶

Je l'ai évoqué au début de ce travail, le statut d'auteur est d'abord de nature juridique, il est donc important d'observer que ce statut est applicable au créateur de programme, en particulier au créateur de jeu vidéo. Mais la dimension juridique ne peut suffire, on reconnaît aujourd'hui Alexi Pajitnov comme l'auteur de *Tetris*. D'autres

¹ Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéos*, La Découverte, Paris, 1998, 270 p.

² Willy Higinbotham, *Tennis*, 1958, réinventé et commercialisé par Nolan Bushnell, *Pong*, 1972

³ Toru Iwatani, *Pac-Man*, 1980

⁴ Alexei Patjtitnov, *Tetris*, 1985

⁵ Biennale d'art contemporain de Lyon 2003

⁶ Bertrand André, *Protections juridiques du logiciel*, Edition des Parques, Bourg-la-reine, 1984, p 69.

Cité par Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels du jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2003, 90 p.

noms gagent de la qualité de certains jeux : Shigeru Miyamoto (*Mario*¹, *Zelda*²), Richard Garriott (*Ultima*³), Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*⁴), Sid Meier (*Civilization*⁵) sont autant de noms connus des joueurs, au même titre que ceux des grands réalisateurs sont connus des cinéphiles.

Ces auteurs sont tous des *game-designers* avérés, mais certains se posent également en créateurs d'univers ou en véritables narrateurs. Ce sont bien entendu ces derniers auxquels je m'intéresserai pour mettre en évidence la manière dont le récit et le jeu cohabitent au sein de leurs créations. J'emprunte la classification des frères Le Diberder⁶ pour aborder tour à tour un représentant de chacune des trois grandes familles du jeu vidéo.

2. Les trois bonnes fées du jeu vidéo

2.1. La simulation, *Les Sims* ou le récit construit

Afin d'aborder un jeu récent, j'ai choisi comme représentant des jeux de simulation le jeu *Les Sims*⁷, dernier représentant de la longue lignée engendrée par le célèbre *Sim City*⁸. Dans *Les Sims* le joueur se voit confier un ou plusieurs individus virtuels qu'il peut créer ou choisir parmi une galerie déjà existante, dont il bâtit ou aménage la maison, dont il gère le quotidien, influençant leurs relations et leur avenir au sein de la partie.

Les jeux de l'éditeur Bill Wright et de sa maison d'édition *Maxis* reposent sur un principe qu'énonce le manuel de *Sim Ant*⁹ (une simulation entomologiste) que citent les frères Le Diberder :

« Sim Ant n'est pas exactement un jeu. C'est ce que nous appelons un « jouet logiciel ». Par définition les jouets sont plus souples et ont plus de possibilités que les jeux. »

¹ Shigeru Miyamoto, *Mario Bros*, 1980

² Shigeru Miyamoto, *Zelda*, 1986

³ Richard Garriott, saga *Ultima*, depuis 1980

⁴ Hideo Kojima, *Metal Gear Solid*, 1998

⁵ Sid Meier, *Civilization*, 1991

⁶ Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéos*, La Découverte, Paris, 1998, 270 p.

⁷ Bill Wright, *Les Sims*, 2000

⁸ Bill Wright, *Sim City*, 1989

⁹ Bill Wright, *Sim Ant*, 1991

Les auteurs de ces jeux attirent l'attention du joueur sur la liberté qui lui est offerte : ils n'ont pas défini les règles d'un jeu, mais les lois d'un système. Tout comme les briques de *Lego*, ou les éléments du *Meccano*, de tels jeux offrent une vaste étendue de possibilités. La partie n'a de fin que lorsque le joueur en décide, elle n'a d'autres objectifs que ceux qu'il s'est fixés.

Comme le développent Jean Molino et Raphaël Lafhail-Molino¹, l'homme serait spontanément enclin à penser les événements sous une forme narrative. Le joueur des *Sims* construit donc naturellement un récit, orchestrant en démiurge les rencontres, les séparations, les amitiés, les disputes ou même les amours de ses protégés (ou de ses victimes). Pourtant le jeu de simulation véhicule toujours un modèle.

Si dans les premières parties le joueur est souvent tenté de se défouler en laissant dépérir les « sims », il apparaît rapidement que le jeu, pour durer, impose de tout autres objectifs. L'éventail d'objets accessibles, la dimension de l'habitation ne peuvent s'élargir que contre monnaie sonnante et trébuchante, les sims ne sont heureux (et donc ne peuvent survivre) que s'ils entretiennent des relations entre eux. Le joueur est donc contraint d'envoyer ses protégés au travail pour disposer des moyens d'améliorer leur quotidien, et de leur organiser des soirées suffisamment animées pour leur éviter la dépression. La parution de multiples extensions accentue ce constat : chaque nouvel *add-on* ajoute son lot d'objets et de tentations (partir en vacances, adopter un animal, ...), demandant toujours plus d'adhésion au modèle imposé. Le joueur construit donc lui-même le récit, mais il le fait au sein d'une structure assez rigide, cependant trop souple pour qu'elle fasse de son auteur un narrateur proprement dit.

2.2. L'action, *Metal Gear Solid* ou le récit choisi

Raconter, c'est mettre en place une structure qui guide le récit. Traditionnellement, le récit est linéaire, c'est d'ailleurs ce qui fait défaut à l'œuvre multimédia pour prétendre juridiquement au statut d'œuvre audiovisuelle.² Comme l'observent les Frères Le Diberder :

¹ Jean Molino et Raphaël Lafhail-Molino, *Le récit, un mécanisme universel*, dossier « Contes et récits. Pourquoi aimons-nous les histoires ? », revue *Sciences humaines*, n° 148, avril 2004, p 22 à 25

² Charlotte Galichet, sous la direction de Xavier Linant de Bellefonds, *L'apparition du cinéma sur Internet et les questions juridiques associées*, mémoire de DESS « droit de l'informatique et du multimédia », 2003, téléchargeable depuis <<http://www.u-paris2.fr/dess-dmi/travaux/memoires.PHP>>

« Le récit interactif est une notion *a priori* contradictoire. Un récit suppose d'une part un narrateur et, d'autre part, un public. C'est justement cette distinction que le programme interactif s'évertue à brouiller. Mais le plaisir du spectateur prend racine précisément dans l'altérité de l'auteur. Il faut un auteur pour qu'il y ait plaisir du récit. »

Pourtant Arnaud Cuidet¹ propose aux adeptes du jeu de rôles sur table une solution pour concilier non-linéarité interactive et linéarité narrative, ce problème étant inhérent à la pratique de leur loisir. Pour ce faire, il se base sur le jeu *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*² imaginé par Hideo Kojima et développe l'idée de la « matrice ludique » ou « écriture interactive ».

Dans le jeu de Hideo Kojima, le joueur dirige les mouvements d'un homme spécialisé dans les missions d'infiltrations et dont la mission va consister à déjouer les plans de dangereux terroristes. Le synopsis, des plus basiques, prêterait à sourire si le récit n'était pas traité avec une telle originalité que le jeu (comme son prédécesseur, au synopsis rigoureusement identique) est considéré comme l'une des œuvres à part entière de la création vidéo-ludique. Le théâtre des opérations est une station marine constituée d'édifices en altitude reliés par des passerelles ; à son image, le récit est fait de nœuds interconnectés, le joueur doit franchir des passages obligés (les nœuds narratifs) mais a toute liberté dans la manière d'y parvenir, plusieurs chemins le lui permettant.

L'ensemble du jeu est bâti avec le même souci de cohérence motif/traitement. L'intelligence artificielle s'accommode idéalement aux règles militaires qui régissent les déplacements des adversaires dans leurs rondes. La palette de mouvements du personnage permet elle-même de choisir entre plusieurs comportements : l'attaque frontale est permise, mais l'esquive l'est tout autant et entre les deux, tout un éventail d'options. Cet aspect ludique avait conduit le premier opus à engendrer un nouveau genre ludique au sein des jeux d'action : le jeu d'infiltration.

Il faut une quinzaine d'heures pour suivre le récit de bout en bout, ce qui est peu au regard des standards de « durée de vie » et encourage à considérer le récit de *Metal Gear Solid 2* comme une œuvre narrative construite plutôt que comme un alibi au jeu. Les dernières heures de jeu l'affirment par une mise en abyme : des bugs d'affichage apparaissent, le joueur est sommé d'aller prendre du repos, le message « *game over* » s'affiche de façon inopinée... Hideo Kojima et son équipe s'apparentent directement

¹ Arnaud Cuidet, *Le problème c'est le choix*, magazine *Casus Belli*, n° 22, octobre/novembre 2003, p 40-41.

² Hideo Kojima, *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*, 2002

aux personnages des « Patriotes », puissances occultes qui tirent les ficelles de l'univers diégétique. Le précédent opus exploite les mêmes ressorts lorsqu'un des adversaires provoque l'extinction (simulée) du téléviseur, analyse le comportement du personnage sur la base des actions enregistrées au cours du jeu, et ne peut être vaincu qu'en trompant son don de télépathie par le branchement de la manette dans le second port de la console de jeux.

Toutes ces inventions d'ordre ludique et narratif contribuent à faire d'Hideo Kojima un créateur dont bien des joueurs attendent avec impatience chaque nouvelle œuvre. Ses jeux sont des jeux d'auteur, dans lesquels le récit se base toujours sur l'expérience de jeu, et inversement.

2.3. La réflexion, *In Memoriam* ou le récit vécu

Dans le premier *Metal Gear Solid* un passage obligé du récit consiste à faire preuve d'une « pensée latérale » pour trouver la fréquence radio d'un protagoniste : cette dernière n'est visible que sur une capture d'écran imprimée au dos de la boîte du jeu. Ce moyen ludique est du même acabit que l'idée à l'origine du film *Blairwitch Project*¹ abordé précédemment : l'auteur brouille la limite entre diégèse et monde réel. Pour retrouver ces sensations dans un jeu vidéo, rendez-vous dans votre magasin de micro-informatique favori et demandez le jeu *In Memoriam*². Sitôt la boîte ouverte, vous êtes plongé dans le récit : Jack Lorski, un journaliste d'investigation de la chaîne *SKL Network*³ a disparu alors qu'il enquêtait depuis plusieurs mois sur un tueur en série ; un individu qui se présente comme le Phoenix, a envoyé à la chaîne un cd-rom noir dont il affirme qu'il permettra, à qui en franchira les épreuves, de retrouver Jack. Tout cela est expliqué sur le cd-rom d'installation du « jeu », la chaîne a décidé de rendre public le second cd-rom afin d'améliorer les chances de retrouver la piste de son reporter. C'est cette pièce à conviction, clonée de la pièce originale intradiégétique (le numérique ayant cette particularité de permettre la copie exacte, et non la simple reproduction), que le joueur est appelé à insérer dans son ordinateur à chaque séance de jeu.

¹ Daniel Myrick et Eduardo Sanchez, *Blairwitch Project*, 1999

² Eric Viennot, *In Memoriam*, 2003

³ <<http://www.skl-network.com>>

Sitôt inscrit auprès de *SKL Network*, le joueur reçoit sur sa messagerie électronique personnelle des messages d'autres enquêteurs. Non pas d'autres joueurs, mais de personnages fictifs qui se présentent comme de vrais individus. Chacun a sa propre existence, à travers des pages personnelles, un nom ou un pseudonyme. Au cours du jeu chaque énigme demande au joueur de rechercher des informations qui ne se trouvent pas dans le jeu. Les développeurs ont en effet conçu des dizaines de sites Internet factices, accessibles à tous sur Internet. Le moteur de recherche *MSN*¹ est partenaire de l'opération et facilite les investigations, mais le référencement des sites en question est le même que celui de n'importe quel autre site, ils peuvent tout aussi bien être trouvés depuis d'autres moteurs tels que *Google*² ou *Yahoo*³. Peu d'indices permettent de se douter que l'on est sur un site du jeu et non un site « normal », chacun ayant été confié à une équipe différente ; s'il n'y avait les mentions à quelques sponsors (auxquels d'autres sites font toutefois aussi mention) et l'invariable traduction en cinq langues, rien ne distinguerait vraiment ces éléments ludiques d'authentiques pages Web. Le joueur a donc la sensation d'effectuer des recherches dans une globalité immense (Internet), et en retire d'autant plus de satisfaction lorsqu'il résout les énigmes qui lui sont présentées. De ce fait, il prend une part active au récit, mais en étant relégué par l'auteur aux fonctions de personnage, le joueur ne lui dispute pas sa place.

C'est là que réside la réussite de Eric Viennot, l'homme qui se cache derrière le jeu, celui qui s'apparente *de facto* au manipulateur Phoenix. Tout comme Hideo Kojima, il laisse au joueur le rôle de faire avancer le récit en franchissant des nœuds narratifs, tout comme lui il lui offre une certaine latitude d'action pour y parvenir. Mais cette latitude est potentiellement aussi vaste que l'est Internet, et le joueur y joue son propre rôle, le matériel dont il dispose n'est pas fait d'accessoires comme le serait une panoplie de policier. Seule la distribution commerciale du jeu clarifie son statut, s'il avait été « généreusement » distribué dans la presse spécialisée le mirage aurait été total... A l'image de la campagne promotionnelle de *Blairwitch Project*.

Internet peut donc servir de « toile ludique », être tissé de pièges fictionnels et narratifs. Les auteurs n'ont pourtant pas intérêt à disparaître totalement derrière une métaphore (Phoenix, les Patriotes), leur existence est importante pour gager de la

¹ <<http://www.msn.fr>>

² <<http://www.google.fr>>

³ <<http://www.yahoo.fr>>

fiction. Pourtant la distinction entre le public et ces derniers ne doit pas être astreinte à la tradition imposée par la culture de l'écrit :

« La netteté de la frontière « auteur-public » est relativement moderne. Elle se fige quand la culture écrite se répand. Mais, dans les cultures orales, la distinction est à la fois plus floue et plus subtile. Le narrateur interagit avec son public, et ne raconte pas à chaque fois la même chose. »¹

Autrement dit, pour que la narration sur support numérique s'extirpe de la linéarité traditionnelle, il lui faut renouer avec de plus anciennes pratiques narratives. Le récit sur support numérique relève alors du conte, un conte multimédia.

(à suivre ...)

¹ Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéos*, La Découverte, Paris, 1998, 270 p.

Pratique

UN CAS D'ECOLE

1. Votre mission si vous l'acceptez ...

Thierry Smolderen en écrivant son article¹ avait à l'esprit un projet alors en pleine gestation. Ce projet devait mettre à l'épreuve les possibilités jusqu'alors omises par *Coconino World*² : la mise en réseau et la gestion dynamique des données. Ce projet devait trouver place au sein de la nouvelle métaphore des publications du site : l'exploration spatiale, caractérisée par la *Station Delta*³. C'est ainsi que fut diffusée sur le newsgroup <fr.rec.arts.bd> et sur la lettre de diffusion de *Coconino World* une annonce invitant les volontaires à poser candidature pour trois mois d'études à l'Académie Delta, une école d'expérimentation graphique en orbite quelque part dans l'espace⁴.

J'ai répondu à cette annonce par curiosité, et en qualité de principal observateur des développements narratifs du Web francophone⁵. Pour avoir plusieurs fois reproché à Thierry Smolderen le peu de place qui était faite à la création proprement numérique sur *Coconino World* (surtout alimenté par d'anciens étudiants de la mention "bande dessinée" du Pôle Image angoumois, autrement dit de jeunes auteurs inspirés par la création traditionnelle), je me devais de m'intéresser pleinement à ce nouveau projet, aussi mystérieux qu'il soit.

Un message électronique m'annonçait quelques jours plus tard que je faisais partie des dix futurs graphonautes. L'expérience consisterait à intervenir chaque semaine durant trois mois à travers la lettre de diffusion de *Coconino World* pour faire partager l'avancée d'un séjour fictif sur une station spatiale dédiée à l'expérimentation graphique. Je devais fournir des photomatons me présentant avec de multiples expressions, un secret vital et lourd à porter susceptible de remettre en question ma présence s'il venait à être découvert, ainsi qu'un indice concret pouvant révéler ce secret. Il s'agissait donc créer son personnage, sur le modèle du jeu de rôles.

¹ Thierry Smolderen, *Coconino World : Explorer l'espace des formats BD/I*, dossier « La BD et le Net », revue *9^e Art*, n°8, janvier 2003, éditions de l'An 2, Angoulême, p. 40 à 45.

² <<http://www.coconino-world.com>>

³ <<http://www.station-delta.com>>

⁴ Cf. Annexe3

⁵ <<http://www.abdel-inn.com>>

2. Three, two, one ...

Les premières semaines ont vu l'intrigue et les outils de narration se construire assez lentement. Après notre « mise en orbite »¹, nous ne pouvions communiquer entre nous autrement qu'en faisant suivre nos messages par les organisateurs. Notre activité hebdomadaire s'est d'abord cantonnée à un petit message individuel adressé aux « terriens », nous avons pu personnaliser les visuels de notre chambre et participer à un premier exercice graphique qui consistait à extrapoler d'après une image pixellisée.

Un forum a ensuite été mis à notre disposition : le « grand salon ». Alors qu'un premier incident venait de troubler notre quotidien fictif : le vol des carnets de la psychologue de bord (AnneCat, interprétée par une onzième participante), des informations intimes sur chacun de nous étaient censées y être réunies. Une sorte de *Cluedo* aurait alors dû se mettre en place : chacun ayant préalablement défini ses activités de la soirée, des recoupements d'emplois du temps étaient sensés permettre de trouver le « coupable ». Mais le peu de communication existant entre des participants qui ne se connaissaient pas ou peu, et le choix collectif d'orienter nos rôles vers la contestation de l'obligation qui nous était faite de trouver parmi nous un coupable, ont mené cette option narrative à l'impasse.

Au fil des jours, il devenait de plus en plus difficile de construire un récit par nos échanges sur le « grand salon », et les interventions des internautes sur le « livre d'or » se raréfiaient, signe que le public était perdu dans nos échanges. De leur côté, les organisateurs peinaient à canaliser ce groupe d'une dizaine de personnes. Pour pratiquer le jeu de rôle sur table, mais aussi sur Internet par forum interposé, ces problèmes m'apparaissaient comme évidents, mais ils étaient totalement nouveaux à la plupart des autres intervenants. En outre notre activité graphique se résumait à répondre à quelques exercices, et nous passions bien plus de temps à résoudre des énigmes (souvent basées sur la découverte de minuscules zones cliquables au sein des plans de l'Académie) ou participer aux échanges du « grand salon » qu'à fournir un contenu visuel. Deux nouveaux graphonautes nous ont rejoints après quelques semaines : des passagers clandestins étaient parvenus à s'introduire dans la navette spatiale, ils avaient ensuite été victimes d'un autre invité surprise, l'auteur du vol des carnets qui se cachait encore quelque part sur l'astéroïde. Leur sauvetage avait été l'alibi des premières énigmes.

¹ <<http://www.station-delta.com/academie/>>

3. ... Ignition !

Un forum interne a été ouvert pour permettre les échanges « hors jeu », une nécessité pour que des erreurs de compréhension ou des découvertes trop rapides ne viennent contrarier la narration. Il est également devenu possible de diffuser des images sur le « grand salon », de sorte que certains participants ont abreuvé le récit d'images de leur composition. Une expérience de mise en bande dessinée de nos discussions n'a pas trouvé de suite, et je me suis efforcé par le biais de mon « secret honteux » de compléter le site par une synthèse des discussions, pensant aider un peu les internautes qui s'accrochaient encore, à comprendre un récit qui se diluait dans des échanges quotidiens échevelés. En effet j'avais annoncé que je créerais un site pirate, j'ai donc créé ce site sous l'identité de b0uba¹, j'y résumais les échanges quotidiens à travers une interface dynamique mettant à l'œuvre une base de données *MySQL* commandée par des pages *PHP*.

Le brouillage entre réalité et fiction a commencé à prendre autour de la question de l'identité de b0uba. Le voleur des carnets avait en effet découvert mon secret et m'enjoignait de publier certains éléments qui mettaient en cause une graphonaute dont il voulait se venger. Ma compagne, qui suivait assidûment le récit, a contacté b0uba par e-mail, ignorant qu'il s'agissait de moi. J'ai saisi l'occasion d'interviewer cette dernière et d'ajouter ainsi quelques « potins » au site. Ce double-jeu s'avérait donc riche de ressorts narratifs... Et d'amusements. J'ai pu jouer mon rôle de trublion médiatique en tentant de faire pression sur « Tentation » (le pseudonyme du voleur et maître-chanteur), mais ce stratagème n'a pas fonctionné. Il a dénoncé ma réelle identité (qui commençait à être sérieusement suspectée), la sienne (Arno) et enlevé Clot, la graphonaute qu'il cherchait à atteindre.

Dès lors du *Cluedo*, nous sommes entrés dans un récit de sauvetage de « belle en détresse ». Ce dont nous avons dû nous acquitter par la résolution de quelques nouvelles énigmes. Les organisateurs, sur ce point également, ont procédé empiriquement. Plusieurs d'entre nous avaient déjoué les systèmes de zones cliquables par le recours systématique à l'affichage des sources des pages Web : ces codages sont transparents pour quiconque en conçoit lui-même. C'est alors qu'est apparu l'énigme à mot de passe : l'entrée de la prison de Clot était gardée par une porte, la « porte des mille

¹ <<http://b0uba.free.fr/>>

mondes », qui ne pouvait s'ouvrir qu'en devinant un mot de passe, le nom du lieu où nous souhaitions qu'elle mène. Celui-ci n'avait jamais été employé dans le jeu et, pour le découvrir, il m'a fallu analyser le profil psychologique de notre adversaire. Ce dernier utilisait abondamment le champ lexical du mythe des origines, considérant Clot comme la femme tentatrice qui avait fait manger la pomme du serpent à Adam. J'ai donc indiqué le nom du jardin biblique : Eden. Cette énigme de « pensée latérale » me semble représenter parfaitement ce que le ludique peut apporter à un récit : il n'existait qu'une seule solution, et donc que deux possibilités narratives (trouver ou ne pas trouver), mais sa résolution demandait une activité telle qu'elle procurait un certain vertige devant l'infinité des possibles. Si j'ai retrouvé ces sensations en jouant à *In Memoriam*, ce n'est que dans une moindre mesure.

Malheureusement de tels systèmes demandent une trop grande implication, et seuls quelques graphonautes disposaient du temps et de l'énergie pour s'investir ainsi : ces énigmes réclamaient des heures de réflexion et de recherche, sans garantie d'être sur la bonne voie. Contrairement à *In Memoriam*, aucun mode opératoire n'était proposé. Le public, qui avait déjà décroché du récit à cause de résumés hebdomadaires peu ambitieux, et devant un contenu quotidien trop volumineux, n'est jamais intervenu dans la résolution des énigmes bien que ces dernières puissent être résolues par d'autres que nous.

4. Un petit pas pour les graphonautes ...

La fin de notre aventure a malgré tout eu lieu, dans l'indifférence générale, mais dans une apothéose ludique et narrative. Après la libération de Clot, Arno a définitivement disparu (carbonisé dans les conduits où il se terrait) et c'est à une menace bien plus grande qu'il fallut faire face. Les systèmes technologiques installés sur l'astéroïde avaient été contaminés par des virus apportés à son insu par une graphonaute mi-androïde/mi-humaine et l'activité de ces virus tirait du sommeil d'anciens organismes extra-terrestres : les Dormeurs. Ces derniers s'apprêtaient à migrer en utilisant l'astéroïde comme matière première d'un nouveau corps. Autrement dit c'est à un cataclysme qu'il fallait faire face, la seule échappatoire était la « porte des mille mondes » : il était possible de nous réfugier dans le jardin d'Eden, mais il s'agissait d'un lieu terrestre d'une époque révolue, 30 000 ans avant notre ère !

Une fée virtuelle, la fée Cryptogamme, nous proposait une énigme, en échange de quoi elle intercèderait en notre faveur auprès des Dormeurs. Dans un premier temps il s'agissait de réunir des images de jeux de sociétés anciens, disséminées sur le site, puis d'avoir l'idée de faire correspondre à chacun le nombre de pions représentés. Nous devions agencer ces nombres dans un ordre défini par une roue dont l'image était cachée dans un lien de *Coconino World* situé dans un dessin de Rodolphe Töppfer, créateur du personnage de Mr Cryptogamme, qui a donné son nom à notre « bienfaitrice ». Ce code était le nom d'un fichier qu'il fallait chercher sur le site en modifiant l'*url* dans le navigateur. En réalité les quelques personnes qui parvinrent à résoudre cette énigme ne l'ont pu qu'en parcourant en initiés l'arborescence des dossiers du site. L'usage à faire du code final n'était pas évident : la démarche de modification d'une *url* était trop indirecte par rapport à celle qui aurait consisté à simplement entrer ce code dans un champ de texte. Si ce code avait été une adresse numérique, l'énigme aurait été le digne prolongement de celle du jardin d'Eden, puisqu'il fallait une fois de plus faire preuve de « pensée latérale » et aller chercher dans la « réalité » ce que l'on cherchait initialement dans la fiction (un champ de texte ou entrer le code découvert).

Les Dormeurs ont à leur tour posé une énigme. Un jeu de tir a été mis en ligne, *Atipik Attack*, qui consistait depuis un vaisseau spatial à tirer sur des petits virus en évitant des météorites. Ce jeu était un jeu vidéo de la diégèse elle-même, nous devions d'abord parvenir à le finir avec le meilleur score possible, mais cette réussite ne suffisait pas à nous sauver. Seuls ceux qui trouveraient ce que signifiait « savoir jusqu'à quel point les humains sont prêts à se battre, même symboliquement » pourraient s'en sortir. Il s'agissait en réalité de découvrir un autre mot de passe pour la porte des mille mondes. Ce mot de passe était cette fois variable puisqu'il s'agissait du meilleur score du jeu vidéo. Seuls trois d'entre nous découvrirent cette solution, deux autres bénéficiaient d'une autre échappatoire spécifique à leur rôle, les sept autres n'eurent d'autre choix que de s'échapper dans la préhistoire.

5. ... un grand pas pour le conte multimédia

C'est de là que mon alter-ego pourrait écrire ces lignes. Cette synthèse rend difficilement compte de la densité de l'expérience. Je me suis préoccupé d'en

développer l'aspect narratif, mais il faudrait y ajouter la description des divers travaux réalisés pour les exercices imposés, et qui m'ont permis de développer considérablement mes compétences en création sous Flash MX ou Lightwave 7.5. J'ai par exemple développé pour la première fois un écran de veille, ou une scène 3D diffusée en langage *VRML*¹.

A l'approche de la fin de l'aventure, je me suis efforcé de dresser un premier bilan. Ceux qui avaient pu s'investir suffisamment avaient pu vivre une expérience nouvelle, dans laquelle sont intervenues de nombreuses solutions narratives, souvent nouvelles ou jusque là peu exploitées hors des cercles de rôlistes. Mais les autres, et l'ensemble du public supposé, n'ont pas pu appréhender ces éléments et les apprécier à leur juste valeur. Selon moi, ce problème est né de la volonté de mener le récit en « temps réel ». Ni les organisateurs, ni les participants ne disposaient du recul nécessaire à organiser la présentation du récit.

Ce récit n'en est d'ailleurs à ce jour pas un proprement dit. Le site qui l'accueille n'est actuellement pas organisé comme une narration, il est le produit de cette expérience, attendant que les conclusions en soient tirées et formulées. Nous avons vécu et participé à une aventure, mais cette dernière attend d'être contée. Si l'aventure a été organisée par les membres de la rédaction de *Coconino World*, ils n'en sont pas auteurs : tout comme les graphonautes, ils n'ont été qu'acteurs. Car le directeur Pajoz (fusion des pseudonymes Pat Cab et Josépé), le méchant Arno, la fée Cryptogamme ont été les avatars des organisateurs, leurs personnages au même titre que les graphonautes furent ceux des participants. Les énigmes posées ont toujours été organisées par ces avatars, on peut donc considérer que si le pouvoir des organisateurs a été plus grand que celui des participants, ils n'ont qu'orienté l'aventure. Ils n'ont pas narré cette dernière, ou bien de façon assez pauvre à travers les synthèses hebdomadaires de la lettre de diffusion.

D'une certaine façon ce statut d'organisateur-acteur est similaire à celui du maître du jeu autour d'une table de jeu de rôles : ce dernier interprète l'ensemble des personnages non joueurs, et oriente ainsi la partie pour la faire suivre le scénario qu'il a prévu ou qu'il improvise. Les joueurs, de par leur impression de liberté, sont tentés de croire que l'histoire est en partie de leur fait, mais en réalité le bon maître du jeu raconte

¹ *Virtual Reality Markup Language* un langage qui permet de diffuser ce type de scènes sur Internet

malgré les joueurs. La distinction auteur/public est floue dans ces récits en direct, qui se rapprochent de la tradition orale.

Mais le conte intervient *a posteriori* des faits fictifs qu'il relate. L'*Académie Delta* peut être mise en récit par un conteur. Narrée par écrit, comme je viens de le faire, elle retourne à la linéarité littéraire. Narrée par oral, comme chaque graphonaute l'a sans doute fait dans son entourage, on imagine fort bien combien les prestations des conteurs varient en fonction de leur public, ce qui retranscrit sans doute bien mieux une telle aventure. Ce trait de l'oralité peut réapparaître si l'on conte l'aventure par les moyens qui l'ont fait exister. Par un réagencement du site, qui retranscrirait ces trois mois au travers d'une « matrice ludique » dans laquelle le visiteur peut progresser librement mais dont l'apparition de chaque étape successive est soumise à des passages imposés (la résolution des énigmes, la révélation des indices et événements au cours du temps), l'*Académie Delta* pourrait être rendue accessible au public.

Le calendrier de cette année de maîtrise s'est avéré trop étroit pour me permettre de formuler un tel récit qui, mieux que cet interlude du mémoire, aurait présenté concrètement mes conclusions au terme de cette expérience. Ce récit dont j'imagine les grandes lignes constituerait un conte multimédia proprement dit, à la fois propre au conteur, et appropriable par le visiteur (équivalent sur Internet à l'auditeur du conte oral). Que je conte un jour cette aventure sous une telle forme ou non, le moyen narratif du conte multimédia sera vraisemblablement le moyen d'expression que je privilégierai à l'avenir.

Seconde partie (suite et fin)

... AU CONTE MULTIMEDIA

3. Un retour aux sources

J'ai identifié empiriquement des formes narratives sur support numérique dont les aspects ludiques permettent à l'auteur de tisser une toile interactive. Le propre de cette toile ludique est de permettre que le public s'y laisse prendre et suive le récit tout en croyant avoir une liberté d'action sur ce dernier. J'ai assimilé ces formes narratives à la tradition orale en général, et à la pratique du conte en particulier qui, avant que notre culture occidentale ne voie l'avènement du règne de l'écrit, offrait le même type d'indistinction entre l'auteur et son public et relevait déjà de l'interactivité que beaucoup d'enthousiastes croient découvrir aujourd'hui au travers des œuvres multimédia. Le conte est-il en mesure d'exister sur le support numérique à plus juste titre qu'il n'existe par les transcriptions écrites ? Partant du maillon du conte traditionnel, je souhaite m'assurer qu'il est possible de rejoindre la chaîne qui m'a mené de la bande dessinée au jeu vidéo. Ainsi je vérifierai mon intuition suivant laquelle, en tant qu'auteur d'œuvres narratives sur support numérique, je suis en position de conteur multimédia, et non d'auteur au sens classique où l'entend notre culture de l'écrit.

3.1. Propp : les fonctions comme constituantes du conte

En 1928, Vladimir Propp publiait *Morphologie du conte*¹, ouvrage fondateur dans lequel, sous l'autorité de Goethe et suivant la même démarche scientifique que celle de la morphologie botanique, il aboutit, à partir de l'étude d'un corpus de cent contes de fées russes, à la conclusion que tous ces contes sont issus d'une même matrice. Cette matrice est constituée de trente et une fonctions auxquelles se sont référés la plupart des travaux ultérieurs sur les contes de fées. J'emprunte à Gianna Rodari² la synthèse de ces fonctions :

¹ Vladimir Propp, *Morphologie du Conte*, Points, Paris, 1970, 255p. (Traduit de la deuxième édition russe par Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn : *Morfologia skazki*, Vladimir Propp, Nauka, Leningrad, 1969)

² Gianni Rodari, *Grammaire de l'imagination*, Rue du Monde, France, 1997, 220p. (Traduit de l'italien par Roger Salomon : *Grammatica della fantasia*, 1973)

- 1) éloignement
- 2) interdiction
- 3) transgression
- 4) interrogation
- 5) information (délation)
- 6) tromperie
- 7) complicité
- 8) méfait (ou manque)
- 9) médiation
- 10) début de l'action contraire (acceptation du héros)
- 11) départ du héros
- 12) première fonction du donateur (le héros mis à l'épreuve)
- 13) réaction du héros
- 14) réception de l'objet magique
- 15) déplacement du héros
- 16) combat entre le héros et l'antagoniste
- 17) le héros marqué
- 18) victoire sur l'antagoniste
- 19) réparation du méfait ou manque initial
- 20) retour du héros
- 21) poursuite (persécution) du héros
- 22) secours (le héros est sauvé)
- 23) arrivée incognito du héros
- 24) prétentions mensongères (du faux héros)
- 25) tâche difficile (imposée au héros)
- 26) tâche accomplie
- 27) reconnaissance (du héros)
- 28) découverte (le faux héros ou l'antagoniste est démasqué)
- 29) transfiguration (du héros)
- 30) punition (de l'antagoniste)
- 31) mariage (du héros)

Pour Propp les personnages du conte ne sont définis que par les fonctions qui sont les leurs au sein du récit. Un même personnage peut suivant le conte avoir une fonction très différente, et n'importe quel personnage peut potentiellement assumer n'importe quelle fonction. Propp isole sept grandes sphères de fonctions, soit sept personnages différents : l'agresseur, le donateur ou pourvoyeur, l'auxiliaire, le personnage recherché, le mandateur, le héros et le faux héros. Le conteur est donc celui qui agence les fonctions et distribue les rôles : tous ne sont pas indispensables, certaines fonctions peuvent se reproduire plusieurs fois par répétition, plusieurs contes peuvent être mis bout à bout ou entremêlés. Mais structurellement le conte entre toujours, d'après Propp, dans le schéma fonctionnel. Non que la pratique du conte en Russie ait été codifiée de manière académique, mais chaque conte s'inspire d'autres contes et en reprend naturellement les grandes lignes. Propp considère que, tout comme en botanique, l'hypothèse de l'évolution régit les contes, il n'écarte pas la possibilité d'un conte archétypal à l'origine de tous les autres.

La pratique qui consiste à demander au public d'accomplir certains choix au sein d'un récit peut être reliée à ces conclusions. Le conteur confie en fait au public un rôle dans la réalisation d'une ou plusieurs fonctions de son récit. Même si le public (pluriel ou singulier) se croit alors investi d'une liberté cruciale, le conteur oriente ce choix par les éléments déjà fournis et ceux à venir. La bonne poursuite de son récit n'est donc jamais en péril. C'est exactement ce de quoi relève l'exercice ludique, en particulier dans ce que je nomme *conte multimédia*. Pour le conteur, le public est susceptible d'être un (ou plusieurs) personnage(s) de l'action décrite. Du moment que ce personnage accomplit les fonctions qui sont les siennes, c'est le conteur qui reste auteur, à plus forte raison parce que son public le suit justement en croyant être partie prenante de sa narration.

3.2. Bremond : le meccano du conte

D'autres ont poursuivi les recherches de Propp, parmi lesquels Claude Bremond, qui a cherché à généraliser à l'ensemble des récits ses conclusions spécifiques au conte de fées russe.¹ Concernant le conte de manière générale, Bremond avance l'idée suivante :

¹ Claude Bremond, *Logique du récit*, Seuil, Paris, 1973, 350 p.

« Le conte se présente comme le jeu de meccano dans la caisse de jouets d'un enfant. Il y a des thèmes, pièces fixes, plus ou moins assemblées, à partir desquelles le conteur, comme l'enfant, bricole une nouvelle construction.¹ »

J'avais évoqué le jeu du *Meccano* à propos du jeu vidéo *Les Sims* et des jeux de simulation en général. Les auteurs des jeux édités par *Maxis* défendaient l'idée que leurs jeux étaient des jouets, livrés à la liberté de jeu du joueur. A cette occasion, j'ai constaté que malgré quelques directions données par la structure du jeu, c'était le joueur qui seul pouvait être à l'origine d'un récit. Tout comme le *Meccano* oriente plutôt la création vers des formes mécaniques, *Les Sims* oriente ses personnages vers un *american way of life*, mais dans ce cadre le joueur est seul maître à bord et peut être assimilé au conteur.

La pratique du conte est donc elle-même d'ordre ludique. Claude Bremond aborde cette question lorsqu'il s'intéresse aux recherches de Alan Dundes². Pour Dundes, la grande différence entre le jeu et le conte (Dundes parle des jeux d'enfants qui consistent pour l'un à attraper l'autre, et pour l'autre à échapper à l'un) se situe dans le fait que l'intrigue du conte est *unidimensionnelle* tandis que celle du jeu est *pluridimensionnelle*, autrement dit le jeu est interactif ce que le conte ne serait pas. Bremond rétorque que le conte intervient postérieurement à l'action qu'il relate, toute fictive qu'elle soit ; et qu'on ne peut donc le comparer au jeu en train de se faire. La partie achevée par contre peut être narrée, elle constitue une intrigue en tout point similaire à celle d'un conte. C'est ce que j'observais avec l'exemple de l'*Académie Delta*.

Le conte peut donc être constitué sur le mode du jeu. Comme je l'ai montré partant des conclusions de Propp, le public peut participer à ce jeu sans empiéter sur le statut du conteur. Si celui-ci met son statut en jeu en invitant d'autres joueurs à participer au récit, c'est pour rafler la mise. Le conteur multimédia, qui naturellement met en œuvre des procédés ludiques pour exposer la narration, est un joueur de poker. Lorsqu'il mise beaucoup, c'est soit avec l'assurance de celui qui s'est constitué la main adéquate, soit par bluff. Le conteur prend le risque de laisser son statut d'auteur en pâture au public, ou bien celui d'être démasqué et accusé de tricherie à force de sortir les cartes de ses manches. Mais lorsque sa manœuvre fonctionne, le conteur rafle la mise, il s'est non seulement affirmé comme auteur d'une histoire, mais il l'a fait avec

¹ Claude Bremond, *Le meccano du conte*, in *le magazine littéraire*, n° 150, juillet-août 1979, dossier « contes et mémoire du peuple », p 13 à 16.

² *Logique du récit*, Claude Bremond, Seuil, Paris, 1973, 350 p.

l'adhésion de son public. Sous certains aspects l'usage très large qui est souvent fait du terme de *ludique* recouvre toujours des tentatives d'obtenir l'adhésion du public : les effets spéciaux, les couleurs et les formes attrayantes ou les esthétiques séduisantes tentent le même type de manœuvre. Mais leur engagement est moindre que dans l'usage du *ludique* au sens où je l'ai défini, la prise de risque également.

3.3. Renouveau du conte oral et avènement du conte multimédia

Depuis quelques années le conte de tradition orale trouve un regain d'intérêt auprès du public. Les randonnées contées en Bretagne dans la forêt de Brocéliande comptent de plus en plus de participants, des conteurs sont envoyés sur les lignes de la RATP durant l'été pour animer le quotidien des voyageurs, les festivals se multiplient et des expositions lui sont consacrées jusque dans les temples de la culture de l'écrit¹. Ce phénomène s'accompagne d'un retour de l'intérêt du public pour l'imaginaire et le merveilleux, comme se chargent de nous le rappeler les grilles de cinéma et les best-sellers de la littérature enfantine de ces dernières années.

Quel lien y a-t-il entre ce courant et le conte multimédia ? Le recul historique nécessaire à l'étude de ce dernier est loin d'être suffisant pour le déterminer, mais quelques pistes peuvent être tracées. Au début des années 1980 plusieurs signes ou facteurs marquent les prémices d'un regain d'intérêt pour l'imaginaire : dans la foulée de l'engouement pour les livres de JRR Tolkien dans les années 1960 et 1970, le jeu de rôles apparaît et se développe à la suite de *Donjons & Dragons* apparu au milieu des années 1970, le genre *fantasy* trouve de plus en plus de place au cinéma et dans la littérature populaire. La dynamique semble s'essouffler durant la décennie 1990. Mais la génération de ceux qui ont baigné dans cette culture accède ces dernières années aux sphères sociales décisionnelles. C'est cette génération qui est vraisemblablement à l'origine du regain d'intérêt pour l'imaginaire, et particulier pour le conte.

Comme le montre Laurent Trémel², la culture des acteurs du jeu vidéo et du multimédia est très marquée par celle des jeux de rôles, elle-même directement affiliée aux « cultures de l'imaginaire » (le magazine *Casus Belli* se veut « magazine des jeux de rôles, jeux online et cultures de l'imaginaire »). S'il n'y a pas de filiation directe

¹ *Il était une fois... Les contes de fées*, exposition de la Bibliothèque Nationale de France, 2001. Catalogue édité au Seuil, Paris, 2001. Exposition virtuelle sur <<http://expositions.bnf.fr/contes/>>

² Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia Les faiseurs de mondes*, PUF, Paris, 2001

entre conte oral et conte multimédia, il y a un rapprochement d'ordre sociologique entre les personnes qui s'y intéressent. C'est ce qui explique sans doute la forte proximité structurelle des deux pratiques.

Conclusion

ILS VECURENT HEUREUX ...

1. Flashback

L'imaginaire a été un facteur déterminant dans mon rapport au monde et à la création. Mon expérience personnelle m'a conduit de la bande dessinée, à la bande dessinée en ligne. J'ai également appris à considérer une œuvre cinématographique sous d'autres angles que celui du divertissement. Le jeu vidéo constitue, quant à lui, la forme d'expression traditionnelle la plus récente qui permette l'exercice narratif. Les quelques titres qui s'avèrent inventifs à ce niveau (ceux cités dans ce travail font figure d'exceptions au regard de la production dans son ensemble) ont naturellement attiré mon intérêt. Ces formes narratives traditionnelles (bande dessinée, cinéma, jeu vidéo) assimilées, la proximité de l'outil numérique m'a encouragé à explorer d'autres possibilités. Ce faisant, j'ai été très influencé par mon expérience du jeu de rôles et la découverte il y a quelques années de la fascination que peut exercer un conteur sur son auditoire.

Le présent travail a naturellement suivi un cheminement similaire, afin de remonter à la source de mon intuition quant à la proximité du récit sur support numérique et de l'exercice du conte. Au terme de cette étude, cette intuition s'avère vérifiée et me permet de nommer le rapprochement de la narration et du ludique au sein d'un récit numérique *Conte Multimédia*. J'ai vérifié que la bande dessinée constituait un maillon entre la culture de l'écrit et celle du multimédia par la mixité dont elle découle et par le rôle particulier que joue l'ellipse dans l'énonciation du récit. Si la bande dessinée s'est avérée rester sur le seuil de l'usage du ludique comme moyen narratif, le cinéma, à travers les exemples choisis, en a entrouvert la porte. Mais c'est la bande dessinée en ligne qui l'a réellement ouverte, montrant qu'il fallait sans doute s'intéresser au jeu vidéo pour mieux comprendre les enjeux du ludique. Une expérience particulière, l'*Académie Delta*, m'a alors permis de définir le *Conte Multimédia*. Töppfer aurait pu le définir en ces termes :

« Cet objet est d'une nature mixte. Il se compose d'un récit soumis à une règle du jeu, ou d'un jeu qui énonce un récit. Le jeu, sans le récit, n'aurait qu'une signification obscure ; le récit, sans le jeu, ne signifierait rien. Le tout forme une sorte de jeu vidéo, d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un jeu vidéo qu'à autre chose. »

Enfin, j'ai identifié ce qui me permettait de nommer « conte » cet « objet d'une nature mixte » (c'est à dire un objet multimédia). Il m'est désormais possible de répondre à la question posée par l'hypothèse d'une narration portée par le ludique et non plus par la linéarité : en quoi le conteur multimédia est-il encore auteur du récit ?

2. Arrêt sur image

Si Luda Schnitzer¹ affirme que « le conte oral ignore ses auteurs », qu'il est une « œuvre collective en perpétuelle mutation », je suis contraint de la contredire. Le conte (oral ou multimédia) n'ignore pas ses auteurs. S'il peut être une œuvre collective, l'auteur du récit reste le conteur, au même titre que le réalisateur d'un film est considéré comme l'auteur de l'œuvre cinématographique. Comme je l'ai montré, l'exercice ludique qui préside à la création et à l'énonciation du récit (qui peuvent être ou non simultanées) relève de la mise en jeu : le conteur mise le statut d'auteur. Mais pour que le récit existe, il doit remporter sa mise, et ainsi gagner celle des autres participants (collaborateurs, techniciens, public) qui ont pris part à l'entreprise d'auctorialité.

Si le conte repose sur des origines attribuées à d'autres, le conteur ne partage pas pour autant l'auctorialité avec les conteurs précédents. La pratique de l'adaptation, du *remake*, de la « transécriture »² est inhérente à celle du conte. Or ce type de pratique que J.F. Lyotard qualifie de « post-moderne » est aujourd'hui considéré comme tout à fait légitime dans l'exercice de création. Même la Création biblique n'est pas opérée *ex nihilo*, puisque « Dieu créa l'homme à son image », il en va de même de la création humaine qui prend nécessairement pour base le monde qui l'entoure et donc les créations humaines passées. Seule la Justice peut définir si une création porte préjudice à l'auteur d'une autre création. Or, juridiquement, ce droit moral de l'auteur ne peut s'exercer sur des idées, il ne s'exerce que sur des objets tangibles. Le conte traditionnel n'a de forme physique que tant que le conteur parle (le son est un objet physique). Chaque énonciation est à ce titre une nouvelle œuvre, l'auteur du conte est le conteur, et il n'existe que lorsqu'il conte. Juridiquement il n'y a donc aucun recours possible pour défendre le droit moral de ces auteurs intermittents, car il n'y a pas d'atteinte possible à ce droit.

¹ Luda Schnitzer, *Ce que disent les contes*, Le Sorbier, Paris, 1981, 185 p.

² Colloque de Cérisy sous la direction d'André Gaudreault et Thierry Groensteen, *La Transécriture*, Nota Bene et le CNBDI, Québec 1998

Le conte multimédia se situe à la charnière de cette position. L'œuvre est persistante, mais elle peut changer au cours du temps et sa présentation peut varier par la présence d'éléments ludiques dans sa formulation. Le milieu du jeu vidéo montre l'impact de cet état de faits sur la création. Lorsqu'un jeu développe un nouveau concept ludique et que celui-ci rencontre l'adhésion du public, alors d'autres jeux s'engouffrent dans la brèche et plagient le concept ludique sans que quiconque ne dépose de plainte. Seuls les personnages, les visuels, les musiques et les noms sont protégés par des *copyrights*. L'élément ludique, fondateur du conte multimédia, est donc ce qui le rapproche du conte oral : c'est cet élément qui conditionne le statut particulier du conteur qui n'est auteur de son œuvre que le temps de son énonciation. Ceci s'explique par le fait que le ludique est un outil, et non une forme narrative, mon propos consistait à démontrer qu'il pouvait être un outil narratif.

3. Fade to black

Le propre du Conte Multimédia est d'être un récit ludique, ce n'est pas celui du jeu vidéo. Les frères Le Diberder¹ isolent le récit comme un des cinq plaisirs du jeu. Ils distinguent également la compétition, l'accomplissement, la maîtrise d'un système et enfin le spectacle. Tous ces plaisirs sont des leviers sur lesquels intervient la création ludique. Pourtant ce sont principalement les jeux à teneur narrative qui recueillent les suffrages de la presse culturelle : *Télérama* par exemple présente avec enthousiasme *Myst*, *Syberia* et *In Memoriam*, s'intéresse aux jeux de rôles massivement multijoueurs mais ignore les autres genres vidéo-ludiques. En m'intéressant à la création proprement narrative, je ne souhaite pas accrédi-ter une telle ségrégation. Si la création picturale a pu s'affranchir de la figuration pour s'intéresser aux données plastiques de la création, la même démarche est sans doute possible dans le domaine ludique.

Enfin, force est de constater que les auteurs numériques ne sont plus dans la situation relevée par Les Immatériaux en 1985 :

¹Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéos*, La Découverte, Paris, 1998, 270 p.

« (...) nous sommes joués. Support, connexions, thèmes, temps, tout nous est imposé, mais on nous laisse libres d'écrire « *ce qui nous plaît* », les contenus semblent de peu de poids auprès des contraintes qui pressurent leur engendrement. La maîtrise de l'auteur sur son écrit paraît illusoire. »¹

L'auteur est désormais celui qui se joue du spectateur. Si la technologie reste pesante, il sait la maîtriser. Les logiciels, les langages de programmation, les outils restent majoritairement imposés de l'extérieur, le créateur ne crée plus ses outils, du moins pas la plupart d'entre eux. Ce sont donc bien les contenus sur lesquels repose toute l'auctorialité. Mais ces contenus peuvent faire le poids face aux contraintes qui pressurent à leur engendrement. L'auteur est celui qui sait leur donner ce poids, en mettant le sien en jeu pour récolter celui du regardeur.

Je dois aujourd'hui, pour la poursuite de mes études vers un DESS *Contenus et Projets Internet*, choisir entre une option en « conception et gestion de contenus », et une option en « gestion et développement de projets ». Au terme du présent travail, je suis en mesure de me déterminer en faveur de la première. Que je continue de créer sur support numérique ou que j'accompagne les créations d'autrui, l'essentiel des enjeux m'apparaît reposer dans la notion de contenus.

¹ *Les Immatériaux, Epreuves d'écritures*, Contre George Pompidou, Paris, 1985, 263 p.

Bibliographie

- Bazin André, *Qu'est ce que le cinéma ?*, Cerf, Paris, 1975, p. 49 à 61.
- Beyrand Alain , *Les débuts de la bande dessinée*, Pressibus
<<http://www.pressibus.org/bd/debuts/indexfr.html>>
- Bremond Claude, *Le meccano du conte*, in *le magazine littéraire*, n° 150, juillet-août 1979, dossier « contes et mémoire du peuple », p 13 à 16.
- Bremond Claude, *Logique du récit*, Seuil, Paris, 1973, 350 p.
- Brunn Alain , *L'auteur*, GF Flammarion, Paris, 2001, 240p.
- Cuidet Arnaud, *Le problème c'est le choix*, magazine *Casus Belli*, n° 22, octobre/novembre 2003, p 40-41.
- De Méredieu Florence, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2003, 240p.
- Eisner Will , *La Bande Dessinée, Art Séquentiel*, Vertige Graphic, 1997, (USA, 1985)
- Fonteneau Jean-Louis, série *Inspecteur Bayard*, Bayard éditions / Centurion
- Fraser Marie, *Le Ludique*, Musée du Québec, Québec, 2001, 160p.
- Galichet Charlotte, sous la direction de Xavier Linant de Bellefonds, *L'apparition du cinéma sur Internet et les questions juridiques associées*, mémoire de DESS « droit de l'informatique et du multimédia », 2003, téléchargeable depuis <<http://www.u-paris2.fr/dess-dmi/travaux/memoires.PHP>>
- Genvo Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels du jeu vidéo*, L'Harmattan, Paris, 2003, 90 p.
- Groensteen Thierry , *Système de la bande dessinée*, Puf, Paris, 1999, 200p.
- Groensteen Thierry et Gaudreault André, *Colloque de Cérisy, La Transécriture*, Nota Bene et le CNBDI, Québec 1998
- Handford Martin, série *Où est Charlie ?*, Gründ
- Il était une fois... Les contes de fées*, exposition de la Bibliothèque Nationale de France, 2001. Catalogue édité au Seuil, Paris, 2001. Exposition virtuelle sur <<http://expositions.bnf.fr/contes/>>
- Jacamon (dessin) et Matz (dessin), *Le Tueur – Long feu*, Casterman, Paris, 2000, 64p.
<<http://www.submarinechannel.com/channel/content/killer/>>
- JiF, *Djief, le pinceau interactif*, revue L'Echo du Village, n°13, juillet-août 2001, p. 68.
- La Bible*, éd. Louis Segond, 1910.

Les Immatériaux, Epreuves d'écritures, Contre George Pompidou, Paris, 1985, 263 p.

Le Diberder Alain et Frédéric, *L'univers des jeux vidéos*, La Découverte, Paris, 1998, 270 p.

Mc Cloud Scott, *L'Art Invisible, comprendre la bande dessinée*, Vertige Graphic, Paris, 1999, 240p. (traduit de l'anglais par Dominique Petitfaux : *Understanding Comics*, Harper Collins, USA, 1993)

Mc Cloud Scott, *Réinventer la Bande dessinée*, Vertige Graphic, Paris, 2002, 215p. (traduit de l'anglais par Jean-Paul Jennequin : *Reinventig Comics*, Harper Collins, USA, 2000)

Molino Jean et Lafhail-Molino Raphaël, *Le récit, un mécanisme universel*, dossier « Contes et récits. Pourquoi aimons-nous les histoires ? », revue Sciences humaines, n° 148, avril 2004, p 22 à 25

Montalbetti Christine, *La Fiction*, GF Flammarion, Paris, 2001, 250p.

Outcault Richard F, *Yellow Kid*, 25 oct 1896

Peeters Benoît (scénario) et Schuitten François (dessin), série *Les Cités Obscures*, Casterman

Peeters Benoît, *Case, planche, récit*, Casterman, Bruxelles, 1998, 140p.

Peeters Benoît et Schuitten François, *L'aventure des images : de la bande dessinée au multimédia*, Autrement, 1996

Pinel Vincent, *Le Montage*, les petits cahiers du Cinéma, CNDP, Paris, 2001, 95p.

Propp Vladimir, *Morphologie du Conte*, Points, Paris, 1970, 255p. (Traduit de la deuxième édition russe par Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn : *Morfologia skazki*, Vladimir Propp, Nauka, Leningrad, 1969)

Rodari Gianni, *Grammaire de l'imagination*, Rue du Monde, France, 1997, 220p. (Traduit de l'Italien par Roger Salomon : *Grammatica della fantasia*, 1973)

Schnitzer Luda, *Ce que disent les contes*, Le Sorbier, Paris, 1981, 185 p.

Smolderen Thierry, *Coconino World : Explorer l'espace des formats BD/I*, dossier « *La BD et le Net* », revue *9e Art*, n°8, janvier 2003, éditions de l'An 2, Angoulême, p. 40 à 45.

Smolderen Thierry, *Why the brownies are important*, Tribune de *Coconino Classics* <http://www.coconino-world.com/s_classics/pop_classic/brownies/brow_eng.htm>

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

Töppfer Rodolphe, *Histoire de Mr Jabot*, 1833

Töppfer, *L'invention de la bande dessinée*, Hermann, coll. Savoir : sur l'art, 1994.

Trémel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia Les faiseurs de mondes*, PUF, Paris, 2001

Webographie

<<http://b0uba.free.fr/>> : *Académie Delta Plane*

<<http://jif.abdel-inn.com>> : *JiF - conteur multimédia en 2D, 3D, sur le web et ailleurs*

<<http://membres.lycos.fr/bd9>> : *Djief*

<<http://openweb.eu.org>> : *Open Web Group pour les standards du Web*

<<http://www.abdel-inn.com>> : *Annuaire de la Bande Dessinée En Ligne et le l'Image Numérique Narrative*

<<http://www.bdamateur.com>> : *Association BD Amateur*

<<http://www.coconino-world.com>> : *Coconino World*

<<http://www.google.fr>> : *Google*

<<http://www.msn.fr>> : *MSN*

<<http://www.scottmccloud.com/comics/carl/>> : *Carl*

<<http://www.skl-network.com>> : *SKL Network*

<<http://www.station-delta.com/academie/>> *Académie Delta*

<<http://www.station-delta.com>> : *Station Delta*

<<http://www.submarinechannel.com/>> : *Submarine Channel*

<<http://www.yahoo.fr>> : *Yahoo*

Filmographie

Figgis Mike , *Time Code*, 2000
Lumière Auguste et Louis, *Entrée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895
Lynch David , *Lost Highway*, 1997
Lynch David , *Mulholland Drive*, 2001
Myrick Daniel et Sanchez Eduardo, *Blairwitch Project*, 1999

Vidéo-ludographie

Higinbotham Willy, *Tennis*, 1958, réinventé et commercialisé par Nolan Bushnell,
Pong, 1972
Iwatani Toru, *Pac-Man*, 1980
Patjtitnov Alexei, *Tetris*, 1985
Miyamoto Shigeru, *Mario Bros*, 1980
Miyamoto Shigeru , *Zelda*, 1986
Garriott Richard, saga *Ultima*, depuis 1980
Kojima Hideo, *Metal Gear Solid*, 1998
Meier Sid, *Civilization*, 1991
Wright Bill, *Les Sims*, 2000
Wright Bill, *Sim City*, 1989
Wright Bill, *Sim Ant*, 1991
Kojima Hideo, *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty*, 2002
Viennot Eric, *In Memoriam*, 2003

Glossaire

De nombreuses définitions de termes spécifiques à Internet ou au support numérique proviennent de la bibliothèque virtuelle de l'Office Québécois de la Langue Française : < <http://www.olf.gouv.qc.ca/>>

Les définitions de termes cinématographiques se basent sur le glossaire de la section Cinéma et Audiovisuel du site du Centre National de Documentation Pédagogique : <http://www.cndp.fr/cav/amours/2_glossa0.htm>

3D : abréviation de "trois dimensions". Ce terme désigne communément des objets tridimensionnels programmés sous forme d'entités mathématiques dont le calcul par l'ordinateur (également appelé "rendu") permet la production d'images.

Access : un logiciel de création et gestion de base de données. Par extension, désigne les bases de données créées par ce logiciel.

Actionscript : langage de programmation utilisé dans le logiciel *Macromedia Flash*. Ce langage basé sur le défilement du temps permet de programmer des événements, tant graphiques qu'interactifs, liés à des objets de l'animation ou à des images-clés de cette dernière.

Agrégation de contenu : procédé qui consiste à afficher sur une même page Web les informations d'une ou plusieurs pages Web extérieures.

Animation Flash : Animation numérique réalisée avec le logiciel *Macromedia Flash*. Une telle animation peut être interactive, elle est généralement conçue pour une diffusion en ligne, les graphismes sont le plus souvent vectoriels, mais peuvent intégrer des éléments bitmap.

Annuaire : site Internet qui liste des pages par catégories.

ASP : *Active Server Page*. Page *HTML* contenant un ou plusieurs scripts qui sont exécutés dynamiquement sur le serveur Web, avant que la page soit envoyée au navigateur, c'est-à-dire à l'utilisateur.

Auctorialité : « *ce qui fait d'un auteur un auteur* » Alain Brunn, *L'Auteur*, Flammarion, Paris, 2001, 240 p.

Base de données : ensemble de données alphanumériques stockées sur un support identique et reliées entre elles au sein d'une structure cohérente.

Bitmap : image numérique fixe dessinée numériquement, rendue depuis une scène 3D ou numérisée depuis des documents analogiques.

Cartoon : terme américain désignant à la fois les bandes dessinées, les dessins d'humour et les dessins animés dont le graphisme et le récit appartiennent au domaine enfantin ou burlesque.

CD-rom : « *disque compact permettant le stockage de données (textes, sons, images) sous une forme numérique.* » Florence de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2003, 240 p.

Comic-strip : forme particulière de cartoon assimilable à de la bande dessinée mais limitée à une bande de trois à cinq cases.

Coupe : (ou *cut*) rupture de la continuité du film, marquant un changement de plan.

CSS : *Cascading Style Sheet* ou feuille de style. Fichier texte qui contient une liste de marqueurs HTML ainsi que le formatage associé à chacun.

Dreamweaver : logiciel spécialisé dans la création, l'édition et la gestion de sites Internet dans divers langages de programmation.

E-mail : ou courrier électronique. Service de correspondance permettant l'échange de messages électroniques, à travers un réseau informatique.

Fade to black : fondu au noir. Technique de coupe particulière qui consiste à rendre progressivement l'image noire.

Fantasy : branche de la science-fiction qui propose la magie comme une explication rationnelle.

Flashback : retour en arrière. Procédé narratif qui consiste à montrer des événements antérieurs à l'action présentée.

Game-designer : membre de l'équipe de production de jeu vidéo responsable du gameplay.

Gameplay : « *principe de jeu, soit le scénario, soit l'idée principale, qui rend le jeu intéressant.* » Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 1998, 270 p.

HTML: *HyperText Markup Language*. Langage de balisage de texte qui permet la création de documents hypertextes affichables par un navigateur Web.

Image-clé : instant caractéristique de l'animation servant de référence aux images suivantes.

Interactivité : « *action réciproque, s'exerçant en temps réel, entre l'homme et le dispositif technique. L'interactivité favorise le contact du public avec l'œuvre. Le spectateur s'implique dans l'œuvre et participe à son fonctionnement.* » Florence de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2003, 240 p.

Internaute : Utilisateur du réseau Internet.

Internet : Réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés, qui sont reliés par le protocole de communication TCP-IP et qui coopèrent dans le but d'offrir une interface unique à leurs utilisateurs.

Intranet : Réseau informatique privé, à l'intérieur d'une organisation, qui utilise les protocoles de communication et les technologies du réseau Internet.

Jeu de rôles : « *Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.* » Fédération Française de Jeu de Rôles, <<http://www.ffjdr.org/>>

Lettre de diffusion : ou *newsletter*. Lettre à laquelle les internautes peuvent s'abonner dans un site Web, afin de recevoir régulièrement par courrier électronique des informations brèves et récentes associées à ce site.

Lightwave : logiciel spécialisé dans la modélisation, l'animation et le rendu d'objets 3D. J'utilise la version 7.5 parue en 2003 (licence éducation).

Ludique : option de création qui consiste à envisager une dimension participative de la perception. Il est question d'une part de l'effet potentiel de cette dernière sur le récepteur et d'autre part de ce que peut en tirer l'auteur (qui peut fort bien être pluriel) désireux d'exploiter le ludique dans son travail, voire d'en faire son objet.

Lypsync : synchronisation labiale. Procédé d'animation visant à synchroniser les mouvements des lèvres du personnage animé avec de vrais mouvements de lèvres afin d'appuyer le réalisme.

Macromedia Flash : logiciel spécialisé dans la création d'animations interactives destinées au Web. J'utilise la version MX parue en 2003 (licence éducation).

Montage : liaison entre deux plans.

Moteur de recherche : site Internet qui recherche et affiche une liste de pages correspondant aux mots-clés recherchés par l'internaute.

Multimédia : « [ce qui fait] appel à une pluralité de "médiuns" ou supports techniques (peinture, photographie, sculpture, vidéo, image numérique, etc.) » Florence de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2003, 240 p.

MySQL : format de base de données généralement associé aux pages *PHP* et commandé par des requêtes *SQL* (*Structured Query Language*).

Navigateur : logiciel servant à naviguer entre les pages d'un réseau (Internet ou Intranet).

Newsgroup : forum sur Usenet, le réseau mondial distribué de forums de discussion, constitué d'un ensemble de serveurs où sont centralisés des articles traitant de sujets particuliers et auxquels les internautes ont accès sur demande.

Numérique : « se dit, par opposition à analogique, de la représentation de données ou de grandeurs physiques au moyen de caractères, des chiffres généralement, et aussi de systèmes, dispositifs ou procédés employant ce mode de représentation discrète. » *Terminologie de télédétection et photogrammétrie*, PUF, 1997.

Off : éléments visuels ou sonores qui se déroulent hors du champ de la caméra.

Page Web : document regroupant des données (textes, sons, images) identifié par une url et mis à disposition sur Internet.

PHP : *Personnal Home Page*. Page *HTML* contenant un ou plusieurs scripts qui sont exécutés dynamiquement sur le serveur Web, avant que la page soit envoyée au navigateur, c'est-à-dire à l'utilisateur.

Phylactère : ou bulle ou ballon. Espace conventionnel dans lequel sont écrites les paroles dont le personnage désigné graphiquement est l'émetteur.

Plan : lors de la prise de vue, fragment de film compris entre le déclenchement et l'arrêt de la caméra. Après montage, fragment de film compris entre deux coupes.

Plan-séquence : séquence narrative présentée en un seul plan filmique, sans coupe.

Point & click : genre vidéo-ludique défini par l'action de rechercher et cliquer des éléments dans les écrans de jeu.

Référencement : ajout d'une page Internet dans la base de données d'un annuaire ou d'un moteur de recherche.

RSS: *Riche Site Summary*. Langage de programmation basé sur le *XML* permettant l'agrégation du contenu des sites Internet qui mettent à disposition des pages dans ce langage.

Serveur : logiciel permettant d'offrir et de gérer les ressources d'un réseau informatique, on désigne également ainsi l'ordinateur qui exécute un tel logiciel.

Site Internet : un ensemble de pages web organisées, reliées entre elles et mises à disposition sur Internet.

Split-screen : ou « écran splitté », juxtaposition simultanée à l'écran de deux séquences.

Url : Universal Resource Locator. Ou "adresse web", ensemble de données permettant d'avoir accès à l'information d'Internet quand on utilise un navigateur Web et qui contient une méthode d'accès au document recherché, le nom du serveur et le chemin d'accès au document.

Vectorel : graphisme numérique bidimensionnel à base de lignes vectorielles. De telles lignes sont définies par des vecteurs qui déterminent leurs courbures de sorte que l'ordinateur est capable de les interpréter à n'importe quelle échelle sans détérioration de l'image.

Vignette : ou case. Unité graphique conventionnelle d'une séquence de bande dessinée.

VRML : *Virtual Reality Markup Language*. Langage de modélisation qui permet la création et la diffusion de mondes virtuels en trois dimensions, et leur exploration interactive dans Internet.

W3C: *World Wide Web Consortium*. Organisme officiellement chargé de la normalisation de tout ce qui concerne le Web, et particulièrement des évolutions du langage HTML.

Web : ou *World Wide Web*. Système basé sur l'utilisation de l'hypertexte, qui permet la recherche d'information dans Internet, l'accès à cette information et sa visualisation. Par extension, synonyme d'Internet.

Webdesigner : le rapport NAME (Nomenclature Analytique du Multimédia Européen) commandé par la Commission Européenne assimile le webdesigner, tout comme le graphiste ou l'infographiste, au métier de concepteur graphique (*graphic designer* en anglais). Le *webdesigner* est en charge de la conception graphique d'un ou plusieurs sites Internet. (<http://www.namemultimedia.com>)

Webzine : Publication diffusée sur le Web, par l'intermédiaire du réseau Internet.

XHTML: *eXtensible HyperText Markup Language*. Également *XML*. Évolution du langage *SGML* permettant aux concepteurs de documents *HTML* de définir leurs propres marqueurs, dans le but de personnaliser la structure des données qu'ils comptent présenter.