



**HAL**  
open science

## Récit-interface

Anthony Rageul

► **To cite this version:**

Anthony Rageul. Récit-interface. Ligeia, dossiers sur l'art, 2020, 181-184 (2), pp.122. 10.3917/lige.181.0122 . hal-03274119

**HAL Id: hal-03274119**

**<https://hal.science/hal-03274119v1>**

Submitted on 21 Dec 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Rageul, Anthony. « Récit-interface. Une catégorie pour penser les récits numériques. » *Ligeia*, n° 181-184 (2020): 122-31. thème du numéro : « Le Net Art. hybridation et pratiques cybernétiques. » <https://doi.org/10.3917/lige.181.0122>.

Version auteur approuvée pour publication.

**Anthony Rageul**  
**Docteur en Arts Plastiques et ATER**  
**LARA-SEPPIA, Université Toulouse 2 Jean Jaurès**  
**artiste-auteur**  
[www.anthonyrageul.net](http://www.anthonyrageul.net)

## Biographie

Docteur en Arts Plastiques, il a soutenu sa thèse *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité* en 2014 à l'Université Rennes 2, sous la direction de Ivan Toulouse (APP, Rennes 2) et Benoît Berthou (Labsic, Paris 13). Il est actuellement ATER en Arts Plastiques à l'Université Toulouse Jean Jaurès et membre du LARA-SEPPIA. A la fois théoricien et praticien, il est également auteur de bande dessinée papier et numérique, actif en ligne et dans le fanzinat. Sa dernière bande dessinée numérique, *Les Monstres d'Amphitrite*, est sortie en avril 2016 ; et sa dernière bande dessinée papier *61 façons de tuer un personnage de bande dessinée* en 2019.

Quelques mots clés : narration, récit, interactivité, interface, arts et littératures numériques.

Plus d'infos : [www.anthonyrageul.net](http://www.anthonyrageul.net)

## Résumé

### **Récit-interface : une catégorie pour penser les récits numériques**

J'emploie parfois la locution « récit-interface » pour désigner mes créations (bandes dessinées numériques). Jusqu'alors, je n'ai jamais défini explicitement cette locution venue spontanément combler une difficulté à nommer mon objet de recherche. Elle me semble aujourd'hui une catégorie stimulante pour aborder un certain nombre de médias et pratiques artistiques numériques. Le présent texte développe l'hypothèse que le récit-interface pourrait être un outil méthodologique intéressant pour mieux saisir les récits numériques par-delà les formes qu'ils prennent et les frontières qui délimitent les différents médias numériques. A cet égard, une partie des productions relevant du Net Art (les plus narratives) pourraient être abordées comme récit-interface. Le récit-interface peut permettre de penser ces récits, en complémentarité avec d'autres notions telle que celle d'hypermédia.

### **Récit-interface : une catégorie pour penser les récits numériques**

Depuis trois ou quatre ans, j'emploie parfois la locution « récit-interface » pour désigner mes créations (bandes dessinées numériques). Ce terme apparaît huit fois dans ma thèse mais, bien que j'y affirme que « le récit de bande dessinée numérique est un récit-interface »<sup>1</sup>, je ne définis jamais explicitement cette locution. Venant combler une difficulté à nommer mon objet de recherche<sup>2</sup>, elle

---

1Anthony Rageul, *La bande dessinée saisie par le numérique: formes en enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, Thèse pour l'obtention du grade de Docteur en Arts Plastiques, sous la direction de Ivan Toulouse et Benoît Berthou, Université Rennes 2, Rennes, 2014, p. 197 de la version sans iconographie disponible sur <http://www.theses.fr/>.

2Difficulté largement partagée puisque l'histoire de la bande dessinée numérique a vu naître une grande diversité

est apparue sous ma plume de façon spontanée et sans que je n'en prisse conscience. Elle me semble aujourd'hui une catégorie stimulante pour aborder un certain nombre de médias et pratiques artistiques numériques. En effet, le récit-interface constitue un ensemble qui englobe un certain nombre de pratiques du récit numérique. Dès lors, je vais développer l'hypothèse que le récit-interface pourrait être un outil méthodologique intéressant pour mieux saisir les récits numériques par-delà les formes qu'ils prennent et les frontières qui délimitent les différents médias numériques. A cet égard, une partie des productions relevant du Net Art (les plus narratives) pourraient être abordées comme récit-interface. On verra comment le récit-interface peut permettre de penser ces récits. On verra également en quoi cette catégorie se différencie et en quoi elle est complémentaire de celle d'hypermédia.

## Genèse du récit-interface

Pour commencer, il me faut revenir sur la genèse du terme récit-interface : même si l'émergence de cette catégorie dans ma réflexion a été incontrôlée, j'ai pu retracer le cheminement mental qui m'y avait conduit. Le cadre de son émergence est l'un des postulats de ma thèse : la distinction de deux paradigmes concurrents pour la bande dessinée numérique. Le premier est le paradigme de la bande dessinée papier : qu'il s'agisse de planches numérisées ou qu'elle soit créée numériquement, cette bande dessinée numérique là s'inscrit globalement dans les codes et les canons de la bande dessinée papier « traditionnelle ». Le second paradigme est celui d'une bande dessinée non seulement nativement numérique, mais qui en plus renouvelle les codes du médium en exploitant les propriétés de l'outil numérique pour produire du sens et de la narration. Sous le coup de ce second paradigme, l'interface graphique devient un élément à part entière de la création et de la narration. J'applique pour ma part une formule centrale dans mes réalisations : « à chaque récit son interface graphique »<sup>3</sup>. Les interactions, les éléments de commande interactifs et le rôle donné au lecteur<sup>4</sup> intègrent la conception de l'œuvre au même titre que le récit et que les séquences d'images qui le composent. L'ensemble trouve sa résolution dans l'interface graphique : je parle d' « écrire l'interface ». Par analogie avec la bande dessinée papier, cela revient à ne pas se laisser imposer un format d'album standard mais au contraire à prendre en main le support ou contenant de l'œuvre, l'objet livre. Poussé à l'extrême, il n'y aurait plus lieu ici de différencier le contenu porté par l'interface graphique (récit en images) de l'interface graphique elle-même (boutons et autres éléments de commande structurant la page-écran) ; tout est matériau de l'œuvre et à la fois support, contenant et contenu.

Cette approche plastique des récits numériques trouve un écho dans une définition de l'œuvre du Net Art donnée par Jean-Paul Fourmentraux. C'est la deuxième raison qui m'a conduit spontanément à forger le terme récit-interface. Dans *L'œuvre virale*, Fourmentraux décrit ainsi le dispositif technique de l'œuvre du Net Art : « toute œuvre du Net Art inclut une avant-scène (l'interface), une scène composée de divers éléments qui viennent nourrir l'œuvre (textes, sons ou images) et des coulisses (où se nichent un programme et des fragments d'applications informatiques). »<sup>5</sup> Si ces trois organes sont d'égale importance, l'interface apparaît comme « l'avant-scène », au premier plan. Elle est une représentation de la totalité du dispositif technique traduit en un ensemble d'éléments graphiques visibles à l'écran. Fourmentraux la qualifie en conséquence de « réductrice ». Je préfère la qualifier moins négativement de « synthétique ». Cette synthèse du dispositif est la forme même sous laquelle l'œuvre s'organise, se donne à voir, à appréhender et à

---

terminologique : bd interactive, bd multimédia, e-bd, webcomic, blog-bd, bd en ligne, etc.

3Si cela peut passer pour une évidence à qui est familier du Net Art et autres arts numériques, cette formule apparaît presque comme une excentricité pour un médium qui s'inscrit dans le contexte d'une industrie culturelle et médiatique (y compris quand l'auteur se positionne en marge de cette industrie).

4Emprunt à Jean-Louis Weissberg. A ma connaissance, la première occurrence sous la forme « lect-acteur » apparaît dans *Présences à distance*, Paris, L'Harmattan, 1999, p.181.

5Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker.*, Bruxelles, Lettre Volée Editions, 2012, p. 30.

agir. Cela n'a rien d'anodin : du point de vue du spectateur, l'œuvre est toute entière résumée (plutôt que « réduite ») à ce qui apparaît à l'écran (textes, images, éléments de commande) et aux réactions de chacun de ces éléments suite à une action de sa part. Bien sûr, on sait que l'œuvre comporte des « coulisses » derrière l'écran. On sait également qu'elle « sort de l'écran » dans la mesure où le spectateur est inclus dans le dispositif. On sait aussi que l'œuvre prend très souvent corps dans les situations qu'elle provoque *in real life*. Mais, tout en sachant cela, ce que le spectateur voit et ce avec quoi il interagit en premier lieu et en première intention reste l'interface graphique<sup>6</sup>. Par extension, ce qui s'applique à l'œuvre du Net Art s'applique aussi bien à tout objet numérique ayant un dispositif similaire ; à savoir qui est composé de textes et/ou d'images, dont certaines sont activables, et qui est consultable sur ordinateur ou autre terminal de l'informatique personnelle et quotidienne. C'est le cas des récits numériques, et j'en conclus que ceux-ci prennent essentiellement la forme d'une interface graphique et peuvent être appréhendés à l'aide du concept de récit-interface.

## Une catégorie pour saisir les récits numériques

Ma propre pratique ainsi que des œuvres de mon corpus jouent avec les codes de la bande dessinée saisie par le numérique. Insensiblement, j'opère dans ma thèse un glissement de « bande dessinée numérique » vers un « récit numérique » plus général, puis vers « récit dessiné interactif ». Ce glissement répond à une difficulté prégnante à désigner ces objets. Certains tendent vers le jeu vidéo (les *game comics* de Daniel Merlin Goodbrey), d'autres vers l'animation (l'intégration de *gif* animés par de nombreux auteurs), d'autres pourraient relever de l'hyperfiction (*Les vestiaires* de Timothée Le Boucher, 2014) ou du Net Art (une partie du *Blog Girly* de Moon Armstrong, 2009-2010, *Pixel* de Victor Hussenot, 2014) ; et tout cela sans caractère exclusif. A l'inverse, des objets appartenant à d'autres champs reprennent certains codes de la bande dessinée numérique et s'y apparentent en conséquence plus ou moins : jeu vidéo expérimental ou non (*Everyday I'm Working* de Rémy Sohier, 2013, *Framed* du studio Loveshack, 2014), Net Art (*My Boyfriend Came Back From The War* de Olia Lialina, 1996), film d'animation (*Turnaround* de Céline Keller, 2003) ou littérature numérique (*Zac's Haunted House* de Dennis Cooper, 2015). Ce que l'on voit ici, c'est que les récits numériques peuvent souvent s'inscrire dans différentes pratiques et médiums. L'œuvre certes datée mais emblématique *My Boyfriend Came Back From The War*<sup>7</sup> que je mentionnais ci-dessus est parfois présentée comme une œuvre du Net Art, parfois comme une hyperfiction appartenant de pleins droits au champ de la littérature numérique. J'ajoute pour ma part qu'elle répond également à tous les critères d'identification d'une bande dessinée numérique. Finalement, la catégorie dans laquelle on choisira de classer tel ou tel récit numérique trahira autant le point de vue de celui qui opère cette classification qu'elle ne sera une étiquette à caractère définitoire. Cette difficulté à classer les récits numériques n'est pas un problème. Elle n'est que la résultante d'un phénomène qu'elle contribue à révéler : un phénomène d'hybridation des pratiques et d'érosion des frontières entre les médias numériques. Le récit-interface prend acte de cette absence de frontière nette et de l'hybridation entre la bande dessinée ou la littérature numériques, le jeu vidéo, le Net Art, le *webdoc*, l'image animée, etc. et recouvre la zone de transition progressive où ces catégories se chevauchent. Il constitue donc un nouvel ensemble, qui ne recouvre que partiellement les autres à un de leur points de jonction possibles (mais bien sûr pas exclusif) : celui du récit, de la narration.

La proposition de ce nouvel ensemble souffre toutefois d'une première objection que je souhaite lever. Elle ne tient que si l'on met sur un même pied les sous-ensembles ou sous-catégories qu'il recoupe. Prenons le Net Art (mais le raisonnement s'applique aussi aux autres catégories : littérature numérique, jeux vidéos, *webdoc*, etc.) : est-ce que le Net Art est un genre ? Est-ce une forme artistique ? Est-ce un média ? Est-ce une démarche particulière d'appropriation d'une technologie ?

---

<sup>6</sup>Je postule également que l'interface matérielle utilisée pour consulter ce type d'objets numériques est si habituelle pour les spectateurs qu'elle est comme transparente. L'attention du spectateur ne se focalise donc pas dessus et se reporte entièrement sur l'écran, et donc sur l'interface graphique.

<sup>7</sup><http://www.teleportacia.org/war/>, (consulté le 6 avril 2020).

Ou peut-être un peu tout cela à la fois ? Il s'agit de trancher, individuellement. De manière extrêmement pragmatique, je postule que le Net Art est à la fois un *médium* (au sens artistique) et un *média* (au sens d'objet de communication et de fait culturel) ; c'est-à-dire un moyen d'expression artistique dont le périmètre et la dénomination sont globalement et implicitement reconnus et partagés par ses différents acteurs (artistes, spectateurs, institutions, observateurs). On notera bien aussi que mon propos n'est pas du tout de discuter la validité ou le déclin du terme Net Art à l'époque de l'internet des objets et d'un art dit parfois « post-internet ». Je ne me préoccupe pas non plus de savoir s'il faut adopter une définition restreinte du Net Art qui opérerait un quelconque tri entre des œuvres faites « avec », « par » ou « pour »<sup>8</sup> le réseau ; ou encore qui ne retiendrait que des œuvres mettant en place une « situation communicationnelle »<sup>9</sup> ou relevant de formes d'activisme. Je me borne à prendre acte de l'utilisation de ce terme et de ses variantes depuis au moins vingt-cinq ans pour désigner une grande variété de créations sur Internet et pour lesquelles de nombreuses typologies ont été proposées dans la littérature. Et si je me mêle de typologie, c'est à la marge, simplement pour faire l'hypothèse suivante : une partie des productions relevant du Net Art (les plus narratives) pourraient être abordées comme récit-interface ; de même que les productions les plus narratives du jeu vidéo, de la littérature numérique, etc.

Le concept de récit-interface offre la possibilité de saisir et cerner les récits numériques par-delà les formes et les médias qu'ils empruntent. Il s'agit d'une proposition théorique visant à réunir en un même ensemble des œuvres qui habituellement sont traitées quasi exclusivement sous le coup des problématiques en vigueur dans le champ ou la catégorie auxquels on les rattache : les images animées avec les images animées, les jeux vidéos avec les jeux vidéos, le Net Art avec le Net Art, etc. Je mets ici le doigt sur un certain cloisonnement des études sur ces différents objets. Ce n'est pas une accusation de ma part : c'est une difficulté concrète rencontrée dans mes recherches doctorales et après. Pour comprendre la bande dessinée numérique, il m'a fallu emprunter des outils théoriques aux *video game studies*, aux théories sur les arts numériques en général et sur la littérature numérique en particulier, etc. La nécessité de « picorer » de la sorte était déjà parlante : le récit numérique n'était pas considéré comme un tout malgré les points communs entre ses diverses manifestations qui m'autorisaient à faire ces emprunts théoriques. Bien que cette remarque n'a pas vocation à être généralisée<sup>10</sup>, un certain compartimentage semble bien exister entre ces champs de recherche et la synthèse de ce qui relève plus précisément du narratif reste à faire. Dit autrement, il ne me semble pas qu'il existe réellement à ce jour d'approche narratologique unifiée des différentes formes et manifestations du récit numérique. Saisir les différentes formes de récits numériques au moyen du concept de récit-interface ne vise pas à gommer ou lisser leurs différences. Cela ne vise pas non plus d'ailleurs à remplacer les catégories en usage. En revanche, cela permet d'aborder ces objets d'un œil neuf en les envisageant à la fois dans ce qu'ils peuvent avoir en commun et dans ce qui les différencie du point de vue de la narration. Dit autrement, si tous sont des récits, ils partagent nécessairement certaines modalités formelles et narratives ; et en possèdent potentiellement d'autres qui les singularisent. Le concept de récit-interface offrirait la possibilité de cartographier les modalités de la narration en régime numérique. Je laisse le soin à mes lecteurs de s'emparer de ces réflexions. Comme à mon habitude, ce paragraphe m'a fait glisser à nouveau. Ce que j'ai présenté plus haut comme une simple catégorie dans le cadre d'une typologie est devenu un concept : le récit-interface est un outil théorique offrant un angle de vue particulier sur les objets numériques relevant du récit.

### **Une référence au dispositif technique**

J'ai tenté de montrer en quoi le récit-interface pouvait être un concept intéressant pour saisir des créations numériques relevant de formes artistiques ou médias numériques différents, mais réunies

---

8J.-P. Fourmentaux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*, op. cit., p. 29.

9Ibid.

10Je pense entre autres aux travaux de Marie-Laure Ryan qui couvrent un large spectre des objets narratifs numériques.

parce qu'elles sont des récits, parce qu'elles relèvent de la narration. C'était laisser provisoirement de côté le deuxième terme : celui d'interface. J'ai expliqué plus haut pourquoi j'accordais une telle importance à l'interface graphique dans ma pratique d'abord, puis dans mon approche théorique : elle est la surface, elle est ce qu'on voit, elle est la forme perçue et agie par le spectateur. Elle est commune à tous les récits numériques quelles que soient leurs formes. Aborder les récits numériques en terme de récit-interface, c'est faire explicitement référence à ce dispositif technique et c'est aussi présupposer qu'ils reposent en tout ou en partie sur ce dispositif technique. Plus que de dispositif technique, on pourrait parler de « modes » au sens qu'en donne Luc Dall'Armellina dans sa typologie du Net Art<sup>11</sup>. Dall'Armellina propose de classer les œuvres de Net Art en quatre catégories selon leur genre dominant déterminé par leur contenu (textes, images) ou le type de relations qu'elles mettent en jeu (pratiques, présences). Le mode quant à lui constitue un deuxième opérateur qui vient préciser ce catalogage de l'œuvre d'après son fonctionnement : « Le mode souligne un type d'interactivité entre un programme, l'activité d'un lecteur et le mode d'organisation des données. Le mode, comme deuxième opérateur, met à jour les structures ou propriétés internes des dispositifs [...] »<sup>12</sup> Le mode de l'œuvre lui confère des qualités ou traits principaux : « arborescent, combinatoire, associatif, interactif, adaptatif, génératif, contributif, collaboratif, cyberceptif »<sup>13</sup>. S'appuyer sur ce que Dall'Armellina appelle le « mode » pour classer des œuvres du Net Art est une constante. On la retrouve notamment dans les typologies proposées par Annick Bureaud<sup>14</sup> ou Nicolas Frespech<sup>15</sup>. Au-delà du Net Art, on rencontre cette constante dans une grande partie des innombrables tentatives de classer les œuvres d'art numérique. Ma propre typologie des « figures » de la bande dessinée numérique n'y échappe pas<sup>16</sup>. Dans le texte auquel je fais référence, Dall'Armellina emploie le pluriel à propos des qualités ou traits, indiquant par-là qu'une œuvre en possède plusieurs. Bien qu'il ne soit pas aussi explicite en ce qui concerne le mode, on peut raisonnablement supposer qu'une même œuvre peut convoquer plusieurs modes, dont l'un sera alors son mode dominant (à l'instar des genres). Le concept de récit-interface fait référence à l'interface graphique comme à un mode (le récit a en quelque sorte pour trait d'être « interfacé ») et entend englober tous les récits numériques pour ordinateur tel que précisé plus haut, que l'interface graphique soit leur mode dominant ou non. Par exemple, même si les propriétés hypermédiatiques de *My Boyfriend Came Back From The War* prennent le pas sur ses propriétés d'interface graphique, le concept de récit-interface s'applique dans la mesure où il s'agit d'un récit dont l'interface graphique est un mode. Ce qui est important ici n'est pas le mode dominant mais le dénominateur commun de ces récits numériques qui est justement l'interface graphique, selon les préalables posés en début de texte. Je souligne aussi que le fait d'appliquer le concept de récit-interface ne nie pas les propriétés hypermédiatiques de cette œuvre.

## Des notions complémentaires

Tout cela étant posé, il convient que je sois bien clair, exercice délicat dans l'état actuel de ces réflexions qui ne sont pas figées. Le concept de récit-interface ne vient pas plaquer un *a priori* conceptuel et artificiel sur les œuvres en décrétant qu'elles reposent bel et bien en priorité sur leurs interfaces graphiques, faisant fi le cas échéant de leur mode dominant réel. Il est un outil théorique et méthodologique qui donne au théoricien un point de vue, un angle d'attaque particulier à partir duquel aborder ces œuvres, l'invitant en l'occurrence à accorder une attention particulière et

---

<sup>11</sup>Luc Dall'Armellina, « Jouer/déjouer. Une relation critique pour le Net Art. », *Terminal: Net Art, technologie ou création?*, 2008, vol. 101, p. 103-114.

<sup>12</sup>*Ibid.*, p. 112.

<sup>13</sup>*Ibid.*, p. 113.

<sup>14</sup>Annick Bureaud, « Pour une typologie de la création sur Internet », *OLATS*, <https://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInternet.php>, 1998, (consulté le 30 mars 2020).

<sup>15</sup>Nicolas Frespech, *Proposition d'une typologie générale de sites Internet artistiques.*, <http://uyio.nt2.uqam.ca/typologie.html>, 2002-2003, (consulté le 30 mars 2020).

<sup>16</sup>A. Rageul, « De la page au dispositif : une relecture du « système de la bande dessinée », *La bande dessinée saisie par le numérique: formes en enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, *op. cit.*, p. 85-140.

première à leurs interfaces graphiques. C'est très différent et c'est cela le cœur de la proposition théorique et méthodologique du récit-interface : c'est un outil parmi d'autres pour penser les récits numériques. Il reste bien sûr à savoir ce que cela pourrait apporter à l'étude de ces objets. A ce stade de mes investigations, je resterai prudent et me garderai d'affirmations définitives ; je ne me risquerai donc qu'à ébaucher quelques propositions. *My Boyfriend Came Back From The War* conviendra bien à nouveau pour appuyer mon propos car malgré son ambiguïté rappelée plus haut, cette œuvre est toujours considérée et présentée comme une pièce pionnière et emblématique du Net Art. Qu'elle soit datée n'est pas discriminant dans la mesure où le concept de récit-interface n'est pas réservé à des objets d'actualité. Qu'elle ait été archi-commentée est une contrainte supplémentaire pour éprouver le potentiel du concept de récit-interface. Je ne vais pas proposer une énième analyse de la pièce de Lialina. Je voudrais seulement tenter de montrer quels points ou aspects de l'œuvre pourraient plus particulièrement attirer l'attention quand on l'aborde d'abord comme un récit-interface. Dit autrement, je vais tenter de montrer quel éclairage cet « angle d'attaque » pourrait apporter sur cette œuvre. Le choix de cet exemple est aussi intéressant dans la mesure où son mode dominant est le mode hypermédiatique<sup>17</sup>. Si l'on suit une acception stricte de l'hypermédia, on peut dire que *My Boyfriend...* repose essentiellement sur une structure rhizomatique constituée de nœuds reliés entre eux par des hyperliens. Chaque nœud est composé de textes et/ou d'images fixes ou animées, et chaque texte et image est un nouvel hyperlien. La catégorie de l'hypermédia<sup>18</sup> est abondamment utilisée dans la littérature pour caractériser et penser les récits numériques ; ce qui en fait une concurrente du récit-interface. Parler de concurrence est en fait maladroit. Ces notions offrent des éclairages différents sur les objets concernés et se complètent plutôt qu'elles ne s'annulent ou ne s'excluent mutuellement. J'essaierai de le montrer.

Voir en *My Boyfriend...* un hypermédia incline à en analyser le rhizome. Comme Alexandra Saemmer, on pourra alors analyser les mécanismes d'attente et de déception ou de satisfaction de l'attente induits par les liens<sup>19</sup>. Les liens sont ici des paroles qu'on ne sait trop à qui attribuer. S'inscrivant dans un dialogue, chaque réplique laisse supposer une ou plusieurs réponses, mais l'activation du lien n'en délivrera qu'une, peut-être inattendue. L'ordre des clics sur les différents liens étant laissé libre au spectateur, chacun verra se succéder à l'écran des fragments textuels et des images dans un ordre différent, impliquant des échos différents entre eux et la réception d'un récit unique. On s'intéressera alors aux effets de sens selon le parcours effectué et, comme Jean-Pierre Balpe, on se demandera comment un « *textoméga* » retentit sur le « *textalpha* »<sup>20</sup>. L'« axe syntagmatique »<sup>21</sup> sera privilégié : chaque nœud ne sera pas pris isolément mais considéré systématiquement dans l'ensemble du ou des parcours possibles dans l'œuvre. Le concept de récit-interface offre au contraire, ou plutôt en complémentarité, de s'arrêter sur l'« axe paradigmatique »<sup>22</sup> et de scruter chaque page-écran prise comme un tout, isolément les unes des autres. Certes, dans *My Boyfriend...*, on ne change jamais de page-écran, mais celle-ci se transforme sans cesse. Elle est subdivisée en différentes *frames* et sa structure évolue au gré des clics<sup>23</sup>. Regarder l'interface, c'est regarder comment est structurée la page-écran et comment cette structuration fait sens. C'est penser l'œuvre numérique en terme de composition. C'est aussi scruter l'évolution de cette composition (mise en page ou plutôt « mise en écran ») au fil des interactions avec le spectateur : ici, jusqu'à ce

---

17« Arborescent » dans la nomenclature de Dall'Armellina.

18Parfois, la variante hyperfiction vient préciser le caractère fictionnel de ce qui est narré dans le récit. Parfois hypertexte est préféré renvoyant alors un peu plus à la technologie sous-jacente.

19Alexandra Saemmer, *Rhétorique du texte numérique: Figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Lyon, Presses de l'Enssib, 2015.

20Jean-Pierre Balpe, « Hypertexte et littérature: actualité de la générativité? » dans Caroline Angé (dir.), *Les objets hypertextuels: pratiques et usages hypermédiatiques*, Londres, ISTE Editions, 2015, p. 99-119.

21Jean Clément, « Hypertexte et fiction: la question du lien » dans Christian Vandendorpe et Denis Bachand (dirs.), *Hypertextes - espaces virtuels de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, 2003.

22Ibid.

23C'est entre autre son caractère tabulaire marqué qui m'a incité à parler de bande dessinée numérique à son sujet. Dans ce cadre, sa composition évolutive en fait très bon exemple de la figure que j'ai appelée « planche évolutive ».

que tout dialogue entre les protagonistes soit réduit à néant. De façon plus terre-à-terre, c'est aussi s'intéresser à l'ergonomie de l'œuvre, à sa praticité en tant qu'application interactive et à la façon dont le parcours ergodique effectué dans l'espace de l'interface graphique produit du récit<sup>24</sup>. La page-écran peut aussi être vue comme un « lieu métaphorique »<sup>25</sup>. Le cloisonnement visuels des médias textes et images les uns par rapport aux autres souligne un isolement progressif des protagonistes. Il peut aussi renvoyer métaphoriquement à un foyer avec ses différentes pièces. L'interface graphique étant le lieu où se jouent les interactions, on accordera une attention particulière à la façon dont elles mobilisent des « figures de manipulations »<sup>26</sup>. *Et cetera*.

Une définition actualisée et élargie de l'hypermédia, insistant sur la synesthésie et l'hybridation des différents médias, absorbant et prolongeant l'obsolète « multimédia »<sup>27</sup>, peut certes déjà prendre en charge certains de ces aspects. Cependant, une telle définition, qui décrit et découle des formes récentes d'hypermédias, semble moins pertinente pour une œuvre comme *My Boyfriend...*, qui juxtapose les médias plutôt qu'elle n'en fait un tout. Pour terminer ce premier tour d'horizon, il reste un point sur lequel l'approche par l'interface graphique pourrait être assez pertinente : il s'agit de la plasticité de l'œuvre. La composition a déjà été évoquée. On peut y ajouter tous les choix plastiques et visuels effectués par Lialina : le fond noir, la typographie et la couleur des textes, les images passées au filtre « seuils », etc. Ainsi, le concept de récit-interface invite à aborder l'œuvre à travers sa matérialité de surface, à travers le travail de la couleur, du trait, des textures, de la lumière, bref comme une image, voire comme un tableau. Si cet aspect ressort de manière évidente dans certaines œuvres (chez Nicolas Clauss par exemple), il peut tendre à se faire oublier dans nombre d'autres. Le concept de récit-interface peut contribuer à observer plus attentivement cette plasticité et cette qualité visuelle du récit numérique.

## Conclusion

Le concept de récit-interface est à envisager comme un outil théorique et méthodologique pour aborder et penser les récits numériques en les déliant au moins un temps de leurs formes et des médias ou catégories dans lesquels ils s'inscrivent. Il permettrait notamment l'émergence d'une approche narratologique unifiée de l'ensemble des manifestations du récit numérique. Considérant l'interface graphique comme le dénominateur commun des récits numériques, il propose au chercheur d'adopter un point de vue qui l'invite à accorder une attention toute particulière à l'interface graphique de ces œuvres, sans exclure les autres dispositifs techniques ou modes qu'elles convoquent. Cette approche peut permettre, entre autres, de s'intéresser à la plasticité même de l'œuvre numérique en considérant ses effets de surface. J'ai rappelé que ces propositions n'étaient que des ébauches. En effet, le concept de récit-interface est encore à mettre à l'épreuve des œuvres elles-mêmes, et particulièrement d'œuvres récentes. Peuvent-elles se laisser saisir par leur interface graphique, pour quels éclairages et pour quels bénéfices théoriques ?

Le revers de cette proposition est le risque de l'« overdose typologique ». Est-il bien nécessaire et raisonnable d'ajouter un concept aux concepts ? Une énième désignation quand il y en a déjà tant d'autres ? En guise de conclusion, je souhaiterais rappeler et inscrire le fait qu'il ne s'agit justement que d'une *proposition*, dont je laisse mes lecteurs se saisir s'ils le veulent et s'ils y trouvent une pertinence. Pour ma part, je continue d'en dérouler les fils car elle est indissociable de ma pratique artistique. Cela m'amène à soulever un dernier aspect de la question, qui n'avait pas sa place dans le

---

24 Dans le même ordre d'idées, on pourra analyser l'œuvre en terme d'*UX/UI design*. La narrativisation du parcours ergodique de l'utilisateur fait d'ailleurs partie de la palette d'outils de l'*UX/UI designer* pour lui faciliter le maniement d'une application ou encore pour l'en rendre captif.

25 Nicole Pignier et Benoît Drouillat, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Paris, Hermès science, 2008.

26 Serge Bouchardon, « Des figures de manipulation dans la création numérique », *Protée*, 2011, vol. 39, n° 1, p. 37-46.

27 En particulier, je fais référence ici à la définition actualisée par Hervé Zénouda, « Délinéariser le son dans son rapport à l'image : émergence d'un nouvel objet audiovisuel complexe » dans Caroline Angé (dir.), *Les objets hypertextuels : pratiques et usages hypermédiatiques*, op. cit., p. 121-146.



cadre de ce texte, mais qu'il est important de mentionner. Cette proposition ne s'adresse pas qu'au théoricien : elle s'adresse aussi à l'artiste. Aux artistes : à ceux d'entre eux qui voudront s'en emparer. Que signifie créer des récits-interfaces plutôt que des jeux vidéos, des bande dessinées numériques, etc. ? Quel sens cela fait-il de faire reposer l'œuvre numérique sur son interface graphique, quoiqu'on entende par-là ? Là encore, le récit-interface est une approche, un angle d'attaque possible, pour la conception de l'œuvre et le processus de création.

### **Bibliographie**

- AARSETH Espen J., *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.
- ANGÉ Caroline (dir.), *Les objets hypertextuels: pratiques et usages hypermédiatiques*, Londres, ISTE Editions, 2015..
- BALPE Jean-Pierre, *Hyperdocuments hypertextes hypermedias*, Paris, Eyrolles, 1990.
- BOUCHARDON Serge, « Des figures de manipulation dans la création numérique », *Protée*, 2011, vol. 39, n° 1, p. 37-46.
- BOUCHARDON Serge, *Littérature numérique: le récit interactif*, Paris, Hermès Science : Lavoisier, 2009.
- BUREAUD Annick, « Pour une typologie de la création sur Internet », *OLATS*, <https://www.olats.org/livresetudes/etudes/typInternet.php>, 1998.
- FOURMENTRAUX Jean-Paul, *L'oeuvre virale. Net art et culture hacker.*, Bruxelles, Lettre Volée Editions, 2012.
- FOURMENTRAUX Jean-Paul, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005.
- FRESPECH Nicolas, *Proposition d'une typologie générale de sites Internet artistiques.*, <http://uyio.nt2.uqam.ca/typologie.html> , 2002-2003, consulté le 30 mars 2020.
- GREENE Rachel, *L'art Internet*, Paris, Thames & Hudson (coll. « L'univers de l'art »), 2005.
- PIGNIER Nicole et DROUILLAT Benoît, *Le webdesign : sociale expérience des interfaces web*, Paris, Hermès science, 2008.
- RAGEUL Anthony, *La bande dessinée saisie par le numérique: formes en enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, Thèse pour l'obtention du grade de Docteur en Arts Plastiques, Rennes 2, Rennes, 2014.
- SAEMMER Alexandra, *Rhétorique du texte numérique: Figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Lyon, Presses de l'enssib, 2015.
- VÉTOIS Jacques (ed.), *Terminal: Net Art, technologie ou création?*, Paris, L'Harmattan, 2008.

