

*[L'espace] n'a de sens que si on l'accepte.*  
 De *Sens* à S.E.N.S<sup>vr</sup> : remédiation et  
 réinterprétations

Adrien Frenay

Le roman graphique → ou *Sens*<sup>1</sup> (2014) teste les limites de la représentation graphique du monde. À l'aide de dispositifs spéculaires, qui sont autant d'attractions<sup>2</sup> (mises en abyme de l'énonciation, de l'énoncé et du code<sup>3</sup> qui se croisent sans cesse), il interroge et dévoile la dimension conventionnelle de l'espace fictionnel. Le motif de la flèche disséminé tout au long du volume depuis son titre, à la fois direction (d'un parcours), indication chronologique (la succession), représentation de la mécanique de la narration picturale séquentielle (l'ordre de lecture) et seul code linguistique présent (graphie) est l'instrument de cette monstration.

Le fait que cette direction (spatiale, temporelle, séquentielle, alphabétique) puisse aussi se nommer *sens* nous invite à penser que la question de la dimension conventionnelle de l'espace, c'est-à-dire, entre autre, celle de sa signification et de la signification de sa

---

<sup>1</sup> Mathieu 2014.

<sup>2</sup> Je reprends le mot dans le sens que lui donne, à la suite d'Eisenstein, Tom Gunning dans l'article qu'il consacre au cinéma des premiers temps : « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, 2006/3 (n° 50), URL : <https://www.cairn.info/revue-1895-2006-3-page-htm>. Je remercie chaleureusement Matteo Stefanelli de m'avoir suggéré de m'y intéresser pour comprendre *Sens*.

<sup>3</sup> Dällenbach 1977 : 61.

représentation, s'amplifie au point de devenir une interrogation portant sur la nature conventionnelle de tout code au service de la représentation.

En cherchant à rendre visible ce qui est habituellement invisible (Dällenbach 1977 : 100), en cherchant, aux côtés de la diégèse, à faire apparaître les modalités de production et de codification de l'œuvre, *Sens* semble, bien loin d'offrir des clés de lecture de l'œuvre, mettre en échec la représentation à force de la mettre en abyme. Le roman graphique, en se mettant en scène, ne réaffirme pas sa capacité à dire le monde ; il joue de toutes les possibilités qu'il a de dérouter et d'amuser le lecteur. Les différentes mises en abymes et l'oscillation qui naît du jeu sur les cadres semblent vouloir mettre en échec la frontière qui sépare le monde réel du monde représenté.

Cette mise en échec des possibilités de la représentation n'empêche cependant nullement le lecteur de reconstituer une histoire (une homme entre dans un espace désertique, suit des flèches, a vieilli, puis sort de l'espace désertique) et d'éprouver le plaisir vertigineux des enchâssements et des miroirs qui nous amènent finalement à penser avec Borgès que « si les personnages d'une fiction peuvent être lecteurs ou spectateurs, nous, leurs lecteurs ou leurs spectateurs, pouvons être des personnages fictifs » (Borgès 1992 : 77).

C'est précisément l'expérience que propose en 2016 *S.E.N.S<sup>vr</sup>*, l'adaptation vidéoludique en réalité virtuelle du roman graphique. Le joueur a alors la possibilité d'être ce personnage mis en scène dans le livre, parfois en caméra subjective, parfois à la troisième personne. Il peut faire l'expérience d'un espace fictionnel dont il ne connaissait que quelques *vues* proposées par les pages. Il peut tourner la tête et parfois revenir en arrière. Il accède, avec quelques modifications scénaristiques induites par le processus de remédiation, à la projection en trois dimensions d'un monde précédemment bidimensionnel. *S.E.N.S<sup>vr</sup>* peut être considéré comme une augmentation de la narration graphique et comme une expérience complémentaire, vécue sur le mode de l'enrichissement d'un écosystème narratif désormais déployé sur deux *media* différents.

Il est possible alors de faire l'hypothèse que la spécularité envahissante de *Sens* – qui semble mettre en échec toute représentation en dénonçant non seulement sa dimension conventionnelle (arbitraire, culturelle, historiquement située) mais également son efficacité – est réévaluée dès lors que le roman graphique entre, à la sortie de l'application, dans l'écosystème narratif composée des deux productions.

L'application permet au joueur de faire une expérience « informatiquement simulée » (Vial 2013 : 127) de l'univers précédemment construit par *Sens*. Cette remédiation, qui ajoute une « réalité simulationnelle » (ibid : 136) à la narration graphique – désormais transmédiatale – nous invite à interroger à nouveau la représentation du monde en général et de l'espace en particulier à la lumière des instruments techniques grâce auxquels nous en faisons l'expérience.

### ***Sens* : de la mise en abyme à la mise en échec**

Le roman graphique de Marc-Antoine Mathieu propose au lecteur une histoire simple : en noir, blanc et nuances de gris, un homme suit des flèches. De la porte dont il sort à la flèche dans laquelle il se glisse, de l'aplatissement noir qui précède l'apparition de la porte à la page blanche qui suit la disparition de la flèche dans laquelle il s'est glissé, un homme en pardessus, chapeau et mallette (ou *attaché-case*) va d'étendues désertes en labyrinthes, traverse des ruines, des lieux apparemment clos mais finalement ouverts, des canaux, des montagnes, des dunes, et des mers déchaînées à la poursuite de flèches qui l'orientent, par à-coups, chaque fois dans une nouvelle direction. Il est possible d'interpréter ce parcours comme l'histoire d'une vie. A un second niveau, l'histoire peut être lue comme une métaphore de l'existence et de la vanité de toute recherche de sens (signification et direction). Elle critiquerait alors l'illusion téléologique de reconstruction *a posteriori* d'un parcours de vie depuis sa fin en dénonçant le caractère tortueux et souvent incohérent du chemin qui y mène. Cependant, le caractère presque discontinu des « scènes »

représentées, attractions monstratives virtuoses, qui proviennent de planches auparavant destinées à être vendues par série de cinq<sup>4</sup> et qui ne prennent sens que parce qu'elles sont placées côte-à-côte, contredit cette première lecture organique. Le personnage ne fait que suivre les ordres que formulent les flèches qui se présentent à lui, sous des formes diverses<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Marie Blondiaux, la productrice de l'application S.E.N.S<sup>vr</sup> rappelle dans une vidéo réalisée pour Fabbula Magazine intitulée « S.E.N.S VR Abstraction dessinée et VR (<https://youtu.be/eCDVB05INiw>, ajouté le 6 juillet 2016) que le roman graphique *Sens* naît de la mise en album d'un ensemble de séries de cinq planches qui partagent le thème graphique de la flèche. Il s'agit donc d'abord de planches dessinées en petites séries, destinées à la vente en galerie d'art. La mise en album des planches propose donc un montage d'attractions qui jouent sur les limites de la représentations graphiques sur papier et qui ont au départ pour seul point commun l'intérêt d'un auteur pour un motif – et celui d'un galeriste pour une opération commerciale profitable. Le discontinu initial est donc mis en narration deux fois, la première par l'auteur et l'éditeur du roman graphique, la seconde par les auteurs de l'application ; chaque remédiation (montage et cadrage) fait apparaître des tensions entre séquentialité et narration, propres au médium.

<sup>5</sup> Dans l'ordre : trou de serrure, titre du roman graphique et alphabet, panneaux indicateurs, vestige affleurant, porte, signalétique murale, aiguille de boussole, ascenseur, ticket, construction, traces de pas, éclat luminescent, rochers, adhésif, tapis volant, signalétique routière, esquif, motifs de canaux, motifs de labyrinthe, réseau intérieur de la tête du personnage, réseau intérieur du corps du personnage, motifs d'une terre asséchée, forme dans le lointain déformée par la chaleur, pancarte, aiguille de réveil, toupie, clés, colis, éléments emboîtés, allumettes, petit matériel de bureau, signe remplaçant le numéro de page, alphabet et signalétique de cartographie, alphabet, point d'interrogation, traces de pas (d'animaux ?), oiseaux dans le ciel, miroir, grande forme retenue par des cordes, traces dans le sable, boule d'élastique ou de corde, mégalithe frappé par la foudre, grain de sable formant progressivement dans l'air un anneau de Moebius ou l'oméga, sculpture formant un champ, ombres portées des sculptures grandissantes, marquage au sol, ombre portée du personnage, lieu dans lequel le personnage se glisse résigné, flèche sur fond blanc.

## Seuils

Il commence même à le faire avant la page de titre. Le récit met en scène le début d'une histoire : on discerne page après page, dans l'aplatissement noir, une flèche blanche qui s'avère, à mesure qu'on s'en rapproche, par effet de zoom, être un trou de serrure. Le personnage se tient devant la porte. On aperçoit à travers le trou de serrure un paysage minimal (du blanc et du gris séparé par ce qui semble être une ligne d'horizon). Le personnage ouvre la porte. Cette dernière se referme. Le cadrage change. Le lecteur est placé en face de l'homme dont le visage est partiellement caché par un chapeau. On aperçoit la porte, en arrière-plan, qui n'est en réalité qu'un chambranle solitaire, sans murs pour justifier sa présence. La page suivante est la page de titre, rédigée entièrement à l'aide de flèche dont la plus importante, qu'on identifie comme le titre, indique clairement qu'il faut désormais tourner la page. Chacun à leur tour, personnage et lecteur franchissent un seuil – littéralement, mais fictionnel pour le personnage ; métaphoriquement mais factuel (éditorial) pour le lecteur (FIGURE 1).

La métaphore de l'entrée dans la fiction est ici matérialisée. La flèche, comme un *rabbit hole*, nous fait entrer dans un monde. Le procédé pourrait être utilisé pour expliquer comment commence le récit. Or, le fait que manifestement la porte dont sort le personnage ne mène, rétrospectivement, sur rien remet en question son statut même de seuil. Le roman graphique fait commencer l'histoire avant le début traditionnel de l'histoire. Plus encore, la réflexion spéculaire qui porte sur le début de l'histoire se trouve par conséquent et de manière étonnante avant le seuil éditorial traditionnel alors qu'on attend des mises en abîmes qu'elles interviennent habituellement à l'intérieur de l'histoire. La page de titre, qui sert à séparer l'intérieur de l'extérieur du récit et la mise en abîme, qui sert, si l'on en croit Marie Laure Ryan à affermir les frontières et les cadres entre le monde et le monde représenté (Ryan 2005 : 208), ne sont plus des frontières efficaces : l'espace narratif se déploie de part et d'autre de la page de titre.

Plus encore, la réflexion sur la question de la continuité ou de la discontinuité du monde réel et du monde fictionnel se poursuit après

la page de titre : les traces de pas dans le sable, qui ne débutent qu'au milieu de la page, indiquent que le personnage, après la page de titre, s'est soudain trouvé, *in medias res*, au milieu de l'étendue, sans qu'on puisse apercevoir la porte, qui a disparu (FIGURE 2). Le caractère illusoire du seuil que franchit le personnage contamine le seuil éditorial et le disqualifie. Autour de la page de titre se développe donc deux mises en abyme de l'énoncé, qui mettent toutes deux en scène le début de l'histoire, l'une à l'extérieur de l'histoire, l'autre à l'intérieur. La notion d'extérieur et d'intérieur de la fiction remonte même, au delà des pages dessinées, au niveau de la couverture : l'histoire que raconte *Sens* est résumée sur la couverture : un personnage apparaît dans ce qui ressemble à une case sur la première de couverture ; il a disparu sur la quatrième. La couverture, qui est l'un des seuils qui marquent l'entrée en fiction, est déjà elle aussi contaminée par la fiction, non seulement parce qu'elle raconte déjà l'histoire, mais aussi parce qu'elle représente, en tant que résumé, un autre mise en abyme *externe* au récit.<sup>6</sup>

## Oscillation

Un autre passage permet de montrer que le roman graphique cherche à mettre en échec les cadres qui servent habituellement à séparer de manière étanche les niveaux de narration et le monde du monde représenté. A la page 167, le personnage trouve un livre. Il ressemble à celui que lit le lecteur. La page 170 est le point de rencontre

---

<sup>6</sup> Notons que ces seuils éditoriaux (couverture et page de titre) sont partiellement (couverture) ou entièrement (page de titre) contaminée par un objet fictionnel (la flèche). L'objet qui sert à construire tout à la fois la représentation de l'espace (direction), la représentation du temps (la séquence), la représentation de la causalité liée à celle du temps (sur le modèle du sophisme *post hoc ergo propter hoc*) et un alphabet sort de l'espace diégétique : il sert à rédiger, en tant qu'alphabet (le titre sur la couverture, toutes les lettres sur la page de titre), des pages qui n'appartiennent habituellement pas à la diégèse.

entre le temps du raconter et le temps raconté (cfr. Ricoeur 1984) ; entre l'espace du personnage dans la bande dessinée et l'espace du lecteur (FIGURE 3). Le personnage tient un livre et duplique en abyme la position du lecteur du roman graphique. Ce dernier peut alors voir comme une scène, comme un récit *encadrant*, ses mains tenir le livre de la même manière que le font, dans la scène *encadrée*, celles du personnage. Le lecteur et le personnage tiennent un livre ouvert qui comporte sur la page de droite une page repliée. Une fois dépliée (opération impossible dans la version numérisée de *Sens*), le lecteur – et donc, on l'imagine, le personnage – n'y voit qu'un point, en bas à droite, assorti d'un texte rédigé grâce à un alphabet fait de flèches. On finit par décrypter<sup>7</sup> « vous êtes ici ». Le message situe donc sur une grande page entièrement blanche le personnage ainsi que le lecteur (FIGURE 4).

Dans ces conditions, non seulement l'espace représenté perd tout son sens (sans pour autant perdre les directions qui le jonchent sous forme de flèches) mais le monde du lecteur est contaminé par la perte de repère : la rencontre du monde fictionnel et du monde factuel, et la mise en abyme de la position de lecteur, place ce même lecteur dans un monde séquentiel (celui de la lecture, obéissant aux mêmes injonctions fléchées) qui ne se sépare plus de la fiction que parce qu'il *l'encadre* – comme une narration parmi d'autres ? Cette mise en abyme provoque une oscillation entre monde fictionnel et monde factuel similaire à celle que provoque les jeux de miroirs et de cadre des *Ménines* (Dällenbach 1977 : 21). De ce fait, l'aspect conventionnel de la représentation de l'espace dans la fiction, puisque que le monde factuel n'est qu'un *encadrement* parmi d'autres, contamine l'espace tel qu'il est conçu dans le monde factuel. *Sens* cherche donc bien à remettre en cause, non seulement la manière dont l'espace est représenté dans la fiction, mais s'attaque aussi à l'espace du monde factuel, en tant qu'il est lui aussi une représentation – qui pourrait bien être trompeuse.

---

<sup>7</sup> Par substitution, à l'aide de la page de titre, qui livre les symboles correspondant au nom de l'auteur et au nom de l'éditeur.

## Trompe-l'œil

Le regard du lecteur est en effet souvent attiré par des indices qui se révèlent être des trompe-l'œil. A la page 38-39, arrivé dans ce qui ressemble à l'intérieur d'une pyramide, le personnage se retrouve dans une pièce vide et sans issue. Au fond, ce qui n'est qu'un trait à la page 38 devient une flèche à la page 39 à mesure que le personnage s'en rapproche (FIGURE 5). Or cette flèche pointe vers un coin de la pièce, un passage sans issue. Ce n'est que lorsque le personnage s'immisce tout de même dans le coin de la pièce que le lecteur comprend que le point de vue qui lui est proposé ne lui a pas permis de voir que ce qu'il interprétait comme une voie sans issue était en réalité un passage étroit. D'un point de vue graphique, rien n'indique que c'est un passage. Un trait vertical sépare deux aplats d'un gris taupe. A la page 40, le personnage semble tout simplement dessiné à moitié.

Deux autres moments se servent du cadrage pour tromper le lecteur. La séquence qui va de la page 54 à la page 61 montre le personnage face à l'horizon (FIGURE 6). Une fois qu'il a pris un ticket, qui représente une flèche, il s'avance vers l'horizon. Là encore, la représentation graphique de ce que le lecteur interprète comme l'horizon est minimale. Un trait, droit tant qu'il est vu de loin, de plus en plus irrégulier à mesure qu'on s'en approche, sépare deux fractions blanches de la page. Cette ligne d'horizon monte à mesure que le personnage s'en approche. C'est le dessin d'une ombre portée, page 62, qui nous fait comprendre que ce que nous avons interprété comme une ligne d'horizon était en fait un mur.

Une scène similaire se joue p. 108-110. Le personnage avance sur une surface gris taupe vers ce qui semble être un mur noir. Le cadrage change à la page 111 et nous dévoile que ce qui était un mur est en réalité un vide. Le personnage finit d'ailleurs par tomber et mais se rattrape à une flèche qui semblait simplement dessiné sur la paroi verticale du mur mais qui s'avère être un adhésif qui se décolle lorsque le personnage s'y agrippe, pour devenir l'équivalent d'un tapis volant (FIGURE 7).



Ces jeux avec l'attente du lecteur s'ajoutent aux nombreux moments qui incitent ce dernier à suivre la direction des flèches, qui pointent souvent vers l'extérieur des pages. La réflexion méta-narrative qui se développe dans *Sens*, dont le signe est l'utilisation de la flèche comme seul signe interprétable, met en question la capacité du *medium* à proposer une représentation de l'espace sur un support bidimensionnel.

*Sens* propose donc une réflexion sur deux aspects de la narration dans son rapport à l'espace : le cadrage et le montage. Au fil des pages, une histoire se construit dans un espace qui s'élabore. Cependant, s'il est possible de recomposer la signification générale de cette histoire, il n'en reste pas moins qu'elle est faite d'une multitude de séquences presque autonomes qui s'offrent à des opérations de montage (de l'auteur, de l'éditeur, du lecteur). La mise en échec de la narration comme représentation du monde et de l'espace vient de la difficulté à faire de toutes ces différentes attractions spéculaires un fil continu. L'adaptation du roman graphique en jeu vidéo deux ans après sa sortie en volume est l'exemple d'une nouvelle tentative de montage et de cadrage.

### **S.E.N.S<sup>vr</sup> : virtuelle et bande dessinée augmentée**

En mai 2016, ➔ devient une application, *S.E.N.S<sup>vr</sup>*, écrite par Charles Ayats, Armand Lemarchand et Marc-Antoine Mathieu. Elle est présentée comme une « exploration en réalité virtuelle ». Le joueur peut désormais « prolonge[r] l'univers du livre avec une expérience inédite »<sup>8</sup>. Sur le modèle d'un *point-and-click*, le joueur, à l'aide d'un viseur fixe au centre du champ de vision, progresse dans l'espace dessiné en visant les flèches qui lui permettent d'accéder aux zones que les pages, dans le livre, faisaient apparaître successivement. Le jeu vidéo offre à la narration les espaces qui n'étaient qu'imaginés dans le roman graphique. Cette fois, le joueur et le personnage ne font, la

---

<sup>8</sup> Feuille insérée dans le volume *Sens* annonçant la sortie prochaine du jeu vidéo.

plupart du temps, qu'un. L'histoire se déroule devant l'œil du joueur, pris dans le casque de « réalité virtuelle ».

Le joueur a la possibilité de revivre l'expérience narrative proposée par la bande dessinée. Le chemin parcouru à la poursuite des flèches se dote d'une ambiance musicale qui identifie les espaces abstraits représentés (bruit du vent et impression d'immensité dans un espace désertique ; écho des pas dans une grande salle fermée ; bruit du tonnerre et bruit d'éclat de la pierre). Plus encore, le joueur peut regarder dans toutes les directions. Cependant, son parcours n'est pas libre. Si parfois il est possible de revenir en arrière, il est impossible de ne pas suivre le chemin imposé par l'histoire. L'impression d'immensité et de liberté est donc rapidement contrebalancée par la contrainte de direction.

La remédiation de l'univers fictionnel de *Sens* en jeu vidéo, qui plus est en réalité virtuelle, provoque une transformation de la « forme d'expérience » (Triclot 2011 : 7) à l'œuvre dans la confrontation à l'univers en question. « L'expérience instrumentée » (*ibid* : 7) offerte par le roman graphique, par l'intermédiaire de l'objet livre, change avec le passage à un autre dispositif, le casque de réalité virtuelle. « L'Etat romanesque » (*ibid*: 8) fait place à un « état ludique » (*ibid*: 8) qui implique de repenser la relation du joueur à l'espace représentée.

Lorsque le joueur met le casque de réalité virtuelle et éventuellement les écouteurs, il s'abstrait en partie de la pièce dans laquelle il est. Assis ou debout, il voit désormais les paysages blanc gris et noir sans avoir à tourner les pages. Un mouvement de la tête suffit. Il n'a pas non plus besoin de ses mains pour avancer dans l'histoire et dans l'espace : il lui suffit de fixer du regard les flèches qu'il distingue dans son champ visuel pour que le point de vue (celui du personnage et celui du joueur), s'y déplace. Le joueur se trouve dans « une zone intermédiaire, un entre deux » (*ibid* : 9).

Par conséquent, plus qu'une expérience de réalité « virtuelle », *S.E.N.S<sup>vr</sup>* se présente, en tant que remédiation, comme un enrichissement de l'univers proposé par la bande dessinée. L'application parvient à « intensifier [...] notre expérience de l'espace » (Ryan 2014 : 1).

## Cadrages

L'expérience que propose *S.E.N.S<sup>vr</sup>*, entre liberté de regard et parcours imposé, prolonge l'expérience entamée par *Sens* portant sur la séquentialité et se présente comme un approfondissement de la réflexion sur les limites de la bande dessinée : le jeu laisse cette fois au joueur le soin du cadrage. Alors que le lecteur imagine à partir des cases, des *vues*, qu'on lui propose le reste d'un espace qu'il suppose cohérent, le joueur peut porter son regard où bon lui semble, même lorsque le personnage se déplace. À l'aide du casque, il compose le paysage. La remédiation repose principalement sur la possibilité d'un recadrage permanent. Le montage en est donc affecté : le joueur fait l'expérience du monde projeté au cours de plusieurs longs plans séquences dont il choisit le rythme. L'espace représenté n'est plus le résultat d'un cadrage contraint par la case ou par la page ; l'espace représenté est construit d'emblée dans l'application afin de pouvoir être vu sous tous les angles : le joueur, même s'il ne décide pas du parcours, choisit le regard qu'il veut porter sur ce parcours et en somme, construit lui-même les cadres (c'est-à-dire son champ de vision) qui participent à construire la narration (par leur qualité et leur ordre et la vitesse de leur succession, notamment). Un grand nombre de narrations est possible, selon les intérêts et les mouvements corporels de chaque joueur, alors même que la direction diégétique est contrainte.

Certaines scènes sont par ailleurs retravaillées. Le moment de lecture de la carte est adapté au nouveau *medium*. La mise en abyme analysée *supra* construite autour de la carte (*Sens* : 170) reposait sur la monstration du récepteur du récit. Dans la bande dessinée, le personnage est mis en position de lecteur et lit le même livre que le lecteur du volume. Or, dans le jeu vidéo, au sein duquel le joueur n'est pas qu'un lecteur et n'est pas en position de lecture (du moins, si le joueur utilise le casque de réalité virtuelle), chercher une dimension réflexive en montrant le personnage en train de lire serait inefficace (c'est-à-dire non spéculaire). L'idée de la mise en abyme y est donc représentée spatialement : ouvrir le livre revient à se retrouver *dans* le

livre. Dès lors que le joueur vise le livre grâce au viseur situé au centre de son champ de vision, il est transporté dans le monde du livre. Il incarne momentanément un tout petit personnage sur lequel s'abattent les pages du livre qui tournent. Le vertige de la rencontre inopinée du lecteur et du personnage dans le livre est adaptée ici en une représentation spatiale du vertige de la représentation. Thématiquement, le joueur se retrouve à l'intérieur du livre. Les pages du livre, toutes marquées d'une flèche, et bien plus grande que le joueur, tournent l'une après l'autre sur lui.

### *Sens+S.E.N.S<sup>vr</sup>*

L'ensemble *Sens+S.E.N.S<sup>vr</sup>*, parce qu'il procède d'une remédiation et donc d'une interprétation de l'un par l'autre, nous permet de réfléchir à la narration en contexte transmédiatique et aux enjeux qui concernent la représentation de l'espace. L'histoire racontée par la bande dessinée et par le jeu se ressemblent, d'une part d'un point de vue diégétique (les événements qui s'y produisent sont globalement les mêmes) ; d'autre part parce qu'il est question, principalement, d'une histoire qui raconte la manière dont une histoire se développe en bande dessinée<sup>9</sup>. Ce sont, on l'a vu, les opérations de cadrage et de montage qui diffèrent : on passe d'une multitude de scènes, de pages dans la BD, choisit par un dessinateur à une série de longs plans séquences, dont la mise en scène dépend du joueur. Ainsi, dans le roman graphique, le cadrage est fixe, même si les flèches pointent vers l'extérieur ou l'intérieur de la page ; dans l'application, le cadrage dépend des mouvements oculaires et corporels du joueur. Plus qu'une narration dans ce cas, l'application propose un grand nombre de narrations possibles.

---

<sup>9</sup> On pourrait dire, dans le cas d'un joueur n'ayant pas lu le roman graphique, qu'il s'agit d'une histoire qui raconte la manière dont une histoire se développe en général. Le jeu vidéo proposerait alors, du point de vue de sa réception, une réflexion plus large et qui touche toute narration définie par une certaine forme de séquentialité et de progression inexorable vers sa fin.

*S.E.N.S<sup>vr</sup>* offre donc à la vue, grâce au dispositif du casque, ces espaces hors pages dont l'existence était seulement suggérée au lecteur de la bande dessinée par le biais des flèches orientées vers l'extérieur du cadre. L'espace représenté dans la bande dessinée ne serait ainsi qu'un fragment, obtenu par une opération de cadrage demandé par le dispositif de représentation qui est une opération de sélection d'une partie parmi un tout pré-existant. C'est là que la dimension interprétative de *S.E.N.S<sup>vr</sup>* joue à plein : elle nous permet de faire l'hypothèse qu'il existe un monde cohérent, un univers dont le roman graphique ne représentait qu'une sélection. L'espace de la bande-dessinée est réinterprété comme un monde préexistant dont le dessinateur ne met en avant que certaines vues. Cette interprétation rend inopérante la question de la référentialité de l'espace représenté. Cet espace pointe vers un espace cohérent qui dépasse le cadre de son médium, sans être pourtant l'espace réel.

## Un virtuel bien réel

L'application en réalité virtuelle vient même littéralement *augmenter* la réalité représentée (la fiction, le roman graphique).

D'une part, les étapes de création de l'objet transmédiatique *Sens* sont marquées par un processus d'enrichissement successif. La constitution d'un roman graphique à partir des séries de cinq planches destinées à être vendues séparément s'accompagne de la construction d'un monde fictionnel et du passage d'une forme d'expérience propre à la planche et à l'exposition à une forme d'expérience propre au livre. La valeur de l'espace est confronté aux problèmes que posent la mise en récit, la narration, la séquentialité. La conception d'une application vidéoludique à partir de cet univers graphique préexistant transforme encore une fois l'expérience de l'espace que *Sens* propose. Ce passage s'accompagne d'une migration vers la recherche d'un « état ludique » (Triclot 2011 : 13) qui modifie l'expérience que le joueur fait de l'espace, entre celui où il se trouvait avant de mettre le casque et les écouteurs, et celui au sein duquel il est projeté.

D'autre part, ces trois remédiations successives représentent une intensification de l'expérience de l'espace. Dans *S.E.N.S<sup>vr</sup>*, pour reprendre les mots de Marie-Laure Ryan, « la relation du joueur à l'espace peut être à la fois émotionnelle et stratégique » (Ryan 2014 : 7)<sup>10</sup>. Le joueur, du fait de la projection horizontale et de la vue subjective peut construire sa « présence en réalité virtuelle » (Fuchs 2017 : 183-184 et Nitsche 2008 : 203 *sq*) et « s'instancier comme être virtuel » (Vial 2013 : 133) dans la relation esthétique et émotionnelle qu'il entretient à ce nouveau milieu ; puisqu'il peut viser des objets ou des lieux interactifs, il considère aussi l'espace de manière stratégique, comme « possibilité d'action » (Ryan 2014 : 2). Il est à la fois le « joueur engagé dans une quête » (2014 : 7) qui doit traverser l'espace pour terminer le jeu et le « flâneur » pour lequel « le mouvement dans l'espace devient sa propre fin, et fait l'objet d'un plaisir esthétique » (ibid : 7).

Plus encore, la remédiation s'apparente à une augmentation dans la mesure où le passage de l'activité de lecture à l'activité ludique reproduit partiellement la manière dont nous faisons l'expérience de l'espace. Avec ou sans le casque de réalité virtuelle, « nous faisons l'expérience de l'espace par nos sens et par les mouvements de notre corps. Nous vivons l'espace de manière proprioceptive et kinésique » (ibid : 9). L'application offre au joueur une forme d'expérience spécifique que le roman graphique n'offrait pas : la possibilité de faire l'expérience d'un espace de manière « proprioceptive et kinésique » sans pour autant quitter sa relative immobilité ; la possibilité de comparer cette expérience avec celle qu'il fait lorsqu'il retire le casque de réalité virtuelle ou lorsqu'il ouvre le roman graphique.

Enfin, puisque le virtuel dont il est question relève de la simulation plus que de l'illusion (Vial 2013 : 133 et Lévy 1996 : 11-12), la remédiation augmente en un derniers sens l'expérience narrative

---

<sup>10</sup> Je choisis ici de ne retenir de la notion « espace émotionnel » ou de « relation émotionnelle » à l'espace que la première définition qu'en donne l'auteure : « expérience de l'espace associée à des valeurs affectives » qui « construit le sujet par la relation qu'il entretient à son milieu ambiant ».

transmédiale. Le joueur de *S.E.N.S<sup>vr</sup>* est incité à enrichir sa perception et sa compréhension de l'espace et du monde. L'opération de remédiation implique l'utilisation d'un nouvel objet, le casque de réalité virtuelle. La narration transmédiale *Sens+S.E.N.S<sup>vr</sup>* se comprend donc au travers de la coexistence, de la juxtaposition et de la superposition d'objets techniques qui donnent accès à une représentation du monde. La remédiation permet au joueur de comprendre, non seulement que cette simulation ne s'oppose en rien à la réalité, mais surtout que c'est depuis la prise en compte de ces instruments (récents ou anciens ; organiques, analogiques ou numériques ; trompe-l'œil imprimé, trompe-l'œil simulé ; *etc.*) qu'il est possible de donner du sens aux expériences que nous faisons du monde.

L'espace dont nous faisons l'expérience est, dans l'écosystème *Sens+S.E.N.S<sup>vr</sup>*, le résultat de la convention que nous passons avec les *media* qui le représentent et les contraintes qui régissent ces *media* – ici pour *Sens* la séquentialité et le *post hoc ergo propter hoc*. Changer de *medium*, c'est donc changer le continuum espace-temps (Schivelbusch 1986 : 36)<sup>11</sup> sur lequel repose notre représentation de l'espace et du temps et la représentation que nous nous faisons de notre parcours existentiel.

L'espace, dans le contexte de *Sens+S.E.N.S<sup>vr</sup>*, n'a en dehors de cette convention ni dimensions particulières, ni histoire, ni aucun sens. Toute représentation de l'espace apparaît arbitraire, culturellement et historiquement déterminée, ancrée dans les modalités offertes par le dispositif de représentation utilisé.

Dans cette optique, *Sens+S.E.N.S<sup>vr</sup>*, parce qu'il rend visible la dépendance de nos représentations de l'espace à l'instrument qui les produit nous fait comprendre que saisir la manière dont nous nous représentons l'espace ne repose pas tant sur la recherche et

---

<sup>11</sup> « Si un élément essentiel d'un continuum espace-temps socioculturel donné subit une transformation, cela affecte la structure dans son ensemble ; notre perception de l'espace-temps perd aussi son orientation habituelle » : (je traduis).

l'interprétation des élaborations soi-disant secondes que généreraient un espace premier, que sur l'attention portée au objets, aux « expériences instrumentées » (Triclot 2011 : 7), aux « interfaces » (Vial 2013 : 137) et aux dispositifs par lesquels passent toutes nos représentations de l'espace, fictionnelles comme scientifiques.

Ainsi, cette narration pourrait être aussi une invitation à l'étude de l'espace au sein d'une poétique historique des médiations spatiales, portant sur ce que nous donnent à voir d'autres dispositifs comme la *camera obscura* et les mécanismes optiques, les modes de transports et leurs évolutions, les techniques de représentations et projections bidimensionnelles et tridimensionnelles du monde.



## Works cited

- Mathieu, Marc-Antoine, *Sens*, Paris, Delcourt, 2014.
- Ayats, Charles & Lemarchand, Antoine & Mathieu, Marc-Antoine, *S.E.N.S<sup>or</sup>*, jeu vidéo co-produit par Red Corner et Arte, 2016.
- Baetens, Jan & Frey, Hugo, *The Graphic Novel. An Introduction*, New York, Cambridge University Press, 2015.
- Dällenbach, Lucien, *Le Récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris, Editions du Seuil, 1977.
- Fuchs, Philippe, *Virtual Reality Headsets. A Theoretical and Pragmatic Approach*, London, CRC Press, 2017.
- Garric, Henri, *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Tours, Presses Universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2013.
- Gunning, Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde », in *Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, 2006/3 (n° 50): 55-65. URL : <https://www.cairn.info/revue-1895-2006-3-page-.htm>, en ligne (dernier accès 15 février 2018).
- Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, Editions La Découverte, coll. « Sciences et société », 1996.
- Nitsche, Michael, *Videogame spaces. Image, Play and Structure in 3D Worlds*, Cambridge MA, London, England, MIT Press, 2008.
- Ricœur, Paul, *Temps et récit 2. La configuration du temps dans le récit de fiction*, Paris, Seuil, Coll. « L'ordre philosophique », 1984.
- Robert, Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Editions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2016.
- Ryan, Marie-Laure, « Logique culturelle de la métalepse », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, Paris, Editions de l'EHESS, 2005.
- Ryan, Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de narratologie* [en ligne], 27, 2014, en ligne depuis le 18 décembre 2014. URL : <http://narratologie.revues.org/6997>.

Schivelbusch, Wolfgang, *The Railway Journey. The Industrialisation of Time and Space in the 19th Century* [1977], New York, Berg, 1986.

Triclot, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

Vial, Stéphane, *L'Être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

## Sitography

Page consacrée à l'application sur le site internet de la chaîne ARTE, <http://sens.arte.tv/fr> (dernier accès 15 février 2018).

Page consacrée à l'application sur le site participatif creative.arte, dédié à la création visuelle contemporaine et aux médias audiovisuels et numériques, <http://creative.arte.tv/en/article/sens-vr-en?language=fr> (dernier accès 15 février 2018).

## Filmography

Interview filmée de l'équipe de développeur, « S.E.N.S VR Abstraction dessinée et VR », ajoutée le 6 juillet, Fabbula Magazine, <https://youtu.be/eCDVB05INiw> (dernier accès 15 février 2018).

## The author

### Adrien Frenay

Membre du Centre des Sciences des Littératures en Langue Française (CSLF), Adrien Frenay enseigne à l'Université Paris Nanterre. Sa recherche porte sur les représentations littéraires de l'espace. Il s'intéresse particulièrement aux transformations poétiques que provoquent les évolutions des modes de transports modernes et l'apparition de nouvelles formes de médiations spatiales. Publication récente : "Mobilité et Modernité dans *Le Passé Vivant*" (Revue *Tel qu'en Songe* n°3, 2018).

Adrien Frenay is a member of the Centre des Sciences des Littératures en Langue Française (CSLF). He teaches at the Université Paris Nanterre. His current research interests stem from his desire to understand fundamental aspects of our relationship with space and place as it is mediated by literary representations. These fundamental aspects include the way these literary representations may change from a poetic viewpoint as new means of transport and new means of representing space appear throughout the XIX<sup>th</sup> and XXI<sup>st</sup> century. Recent publication : "Mobilité et Modernité dans *Le Passé Vivant*" (Revue *Tel qu'en Songe* n°3, 2018).

**Email:** [af@parisnanterre.fr](mailto:af@parisnanterre.fr)

## **The article**

Date sent: 15/03/2018

Date accepted: 30/04/2018

Date published: 30/05/2018

## **How to quote this paper**

Frenay, Adrien, "[L'espace] n'a de sens que si on l'accepte. De Sens à S.E.N.Svr : remédiation et réinterprétations", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>