

Université de Montréal

L'affect de dégoût dans une perspective transmédiiale
Le cas de *The Walking Dead*

par

Isabelle Lefebvre

Département de littératures et de langues du monde
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
En vue de l'obtention du grade de M.A.
en Littérature comparée

Juin 2015

© Isabelle Lefebvre, 2015

Résumé

Lorsque l'on s'intéresse au dégoût comme forme d'affect, on remarque que son application abonde au niveau des études cinématographiques et des arts visuels. Par contre, peu de chercheurs se sont intéressés à son analyse à travers les médias dont l'institutionnalisation académique est plus récente, comme la bande dessinée, la téléserie et le jeu vidéo. Ce mémoire a pour objectif d'étendre la pratique des études du dégoût comme affect sur ces médias, en s'attardant sur l'analyse de certaines composantes de la franchise transmédiatique *The Walking Dead*. De plus, comme ce corpus est marqué par une transmédiabilité qui dépasse les simples récurrences narratives, ce mémoire veut également produire un modèle d'analyse capable de déceler les structures génératives du dégoût qui tendent à migrer ou être partagées entre les médias de la franchise. Ce modèle sera conçu dans un premier temps par l'établissement d'un dialogue entre les études de l'affect appliquées au cinéma et aux arts visuels et les études sur l'intermédiabilité. La fonctionnalité de ce modèle sera ensuite testée à travers son application sur la bande dessinée, la téléserie et l'un des jeux vidéo de la franchise *The Walking Dead*.

Mots-clés :

Dégoût, affect, transmédiabilité, multimodalité, *The Walking Dead*

Abstract

When we seek for works that focus on disgust as a form of affect, we note that its application abounds in film and visual art studies. However, few researchers dedicated its analysis through media whose academic institutionalization is newer, such as comics, TV series, and video games. This thesis aims to extend the studies of disgust as an affect's practice on these media, focusing on the analysis of certain components from the transmedia franchise *The Walking Dead*. Moreover, because this body of media is marked by a transmediality that exceeds simple narrative recurrences, this thesis also wants to produce an analytical model capable of detecting disgust's generative structures that tend to migrate or be shared between the media of the franchise. This model will be developed initially by the establishment of a dialogue between affect studies applied to cinema and visual arts, and intermedial studies. Then, this model's functionality will be tested through its application within the comics, the television series and one of the video games of *The Walking Dead* franchise.

Key words :

Disgust, affect, transmedia, multimodality, *The Walking Dead*

Table des matières

<i>Résumé</i>	<i>ii</i>
<i>Abstract</i>	<i>iii</i>
<i>Table des matières</i>	<i>iv</i>
<i>Liste des figures</i>	<i>vi</i>
<i>Remerciements</i>	<i>vii</i>
Introduction	8
Introduction à la franchise transmédiatique <i>The Walking Dead</i>	8
Le dégoût au-delà d'une émotion ou d'une réaction viscérale ressentie par un sujet	9
La démarche	10
Chapitre 1	12
<i>Le dégoût comme affect : généalogie, esthétique, médias et problématique conceptuelle</i>	12
Le dégoût comme forme d'affect	12
Généalogie du concept	13
Le dégoût et la fondation de l'esthétique moderne	13
La menace d'une rencontre importune entre un objet et un sujet	15
Une structure d'exclusion absolue	19
Affect et cinéma	22
Le gros plan comme métaphore spatiale et comme structure générative.....	22
Affect, sensation et matériau	24
Le corps cinématographique et le corps du spectateur	27
Adaptation et transécriture	31
<i>The Walking Dead</i> , une franchise transmédiatique.....	34
La multimodalité.....	37
La sérialité comme exemple de relations transmédiales	47
Le dégoût comme affect : un dialogue entre le médium technique, les modalités matérielles et les modalités sensorielles	48
Autour de la modalité sensorielle	49
Chapitre 2	53

Contagion	53
Un processus en devenir	53
Un contact infectieux entre les personnages, les zombies et les lecteurs, les spectateurs et les joueurs	54
Des qualités tactiles entre l'image haptique et l'image optique.....	56
Des images multimodales	57
Le dégoût à travers l'esthétique transmédiat de la contagion	58
Chapitre 3	77
Odeur	77
Le dégoût et l'odorat : l'affect par une stimulation volatile et envahissante	77
L'odorat : entre une perception primitive et l'image-affection deleuzienne.....	77
L'odeur et l'affect de dégoût : la violence d'une incapacité représentationnelle.....	80
Une odeur qui prend aux tripes : la mise en scène du parfum putride d'un cadavre ambulat	82
L'envahissement sensoriel par le son en hors-champ	82
Une dimension olfactive entre les clics et les cinématiques sonores	88
La peste par le son symbolique	93
Conclusion	103
Retour sur le dégoût comme forme d'affect dans une perspective transmédiat	103
À travers l'analyse de la franchise <i>The Walking Dead</i>	105
Bibliographie	107
Références	107
Corpus	109
Annexe 1	viii

Liste des figures

<i>Figure 1</i> Kirkman, Robert, Charlie Adlard, Tony Moore et Cliff Rathburn. <i>The Walking Dead Compendium One</i> , Berkeley : Image Comics, 2013.....	59
<i>Figure 2</i> Capture de Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.), « Vatos », (Saison 1, Épisode 4). <i>AMC's The Walking Dead</i> , 2010.....	66
<i>Figure 3</i> Vignette Kirkman, Robert, Charlie Adlard, Tony Moore et Cliff Rathburn. <i>The Walking Dead Compendium One</i> , Berkeley : Image Comics, 2013.....	68
<i>Figure 4</i> Capture de Telltale Games, « Season 1, Episode 4 : Around Every Corner », <i>The Walking Dead</i> . Jeu vidéo. PC Microsoft, 2012.	73
<i>Figure 5</i> Captures de Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.), « Guts », (Saison 1, Épisode 2). <i>AMC's The Walking Dead</i> , 2010.....	85
<i>Figure 6</i> Captures de Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.), « Guts », (Saison 1, Épisode 2). <i>AMC's The Walking Dead</i> , 2010.....	87
<i>Figure 7</i> Capture de Telltale Games, « Season 1, Episode 5 : No Time Left », <i>The Walking Dead</i> . Jeu vidéo. PC Microsoft, 2012.....	91
<i>Figure 8</i> Kirkman, Robert, Charlie Adlard, Tony Moore et Cliff Rathburn. <i>The Walking Dead Compendium One</i> , Berkeley : Image Comics, 2013.....	94
<i>Figure 9</i> The modalities and modes of media de Lars Ellestrom (2010)	viii

Remerciements

Je tiens d'abord à remercier ma directrice de recherche, Livia Monnet, pour ses encouragements, sa patience et ses commentaires éclairants. Je dois beaucoup à tes suggestions qui m'ont maintes fois permis d'approfondir mes réflexions et préciser mes idées souvent confuses. Je voudrais également exprimer ma gratitude à Carl Therrien pour ses conseils, son écoute et son ouverture. J'ai toujours senti que la porte de ton bureau m'était ouverte et nos discussions m'ont grandement aidée à mettre les quelques obstacles de ma rédaction en perspective.

Ensuite, ce mémoire et l'ensemble de mon cheminement académique n'auraient jamais été possibles sans le soutien inestimable de mes parents et des autres membres de ma famille. Papa, maman, Anne-Marie, Stéphane et Hélène, je veux vous remercier pour votre amour, votre confiance et vos encouragements soutenus. Il me serait aussi impossible d'oublier de témoigner ma reconnaissance à mes amis qui m'ont appuyée, conseillée, et dont les longues discussions m'ont été d'une grande nécessité. Merci Andréanne, Valérie, Catherine, Mélissa, Élisabeth, Mikaël, Pascale, Valérioux, Matthew, P-O et toute la gang de Jouvence pour votre temps, vos rires, vos conseils, votre amitié et votre présence.

Finalement, je voudrais remercier l'homme qui partage ma vie. Marc, ton amour, ta patience, ton écoute et tes conseils ne sont que la pointe de l'iceberg de toute la gratitude que je voudrais t'exprimer. Merci pour ton soutien et toutes les heures que tu as passées à relire mes chapitres, mes articles et mes travaux.

Introduction

Introduction à la franchise transmédiatique The Walking Dead

Dans son introduction au premier numéro de la bande dessinée *The Walking Dead* originalement paru en 2003, Robert Kirkman écrit « that he hopes to employ the hyperbolic temporal continuity native to the comic form to create the feel of a Romero film that never ends. [...] *The Walking Dead* is “not a horror book” but a book about “watching Rick survive” » (Canavan, 2010, p. 435). Autrement dit, lorsque l’auteur a choisi d’inscrire son récit post-apocalyptique infesté de zombies sur un médium tel que la bande dessinée, il a réussi à éviter certaines contraintes propres au médium cinématographique, dont l’obligation d’une fin. La sérialité de la bande dessinée ainsi que ses autres spécificités induisent cette « hyperbolic continuity », et tendent conséquemment à pousser le récit à se concentrer sur la psychologie des survivants au lieu d’exprimer la terreur que génère l’habituelle apparition des monstres mangeurs de chair dans les films de Romero. Donc, puisque la trame narrative de *The Walking Dead* s’attarde davantage aux péripéties des survivants que sur l’infestation des zombies, la peur qui est coutumière au genre de l’horreur semble se déplacer vers une autre sensation : le dégoût. Il est également intéressant de constater que la plupart des variations médiatiques homonymes parues suite au succès populaire de la bande dessinée ont choisi de poursuivre cette même intention de continuité en s’inscrivant sur des médias qui ont en leur sein la même spécificité formelle de sérialité, ou encore en s’imposant cette contrainte alors qu’elle ne se présente pas d’emblée dans les spécificités du médium. Je pense entre autres au jeu vidéo *The Walking Dead* produit par Telltale Games (2012) qui adopte curieusement un découpage épisodique.

Ainsi, depuis la parution du premier numéro de la bande dessinée, cet univers narratif infesté de zombies a subi un important rayonnement médiatique, le récit s'étant transposé dans une myriade de produits différents, dont une téléserie, des jeux vidéo, des romans et toute une panoplie d'objets marketing dérivés, propulsant *The Walking Dead* au rang de franchise transmédiatique extrêmement populaire. Toutefois, mon intérêt pour celle-ci ne se situe pas dans une étude comparative des différentes variations que subit le récit d'origine bédéique en passant d'un médium à l'autre. Il se dirige plutôt vers la sollicitation du dégoût en tant que forme d'affect. À ce sujet, il est intéressant de constater que les médias qui composent la franchise ne partagent pas nécessairement la même trame narrative. Le jeu vidéo, par exemple, suit un autre groupe de survivants que celui de la bande dessinée ou de la série télévisée. Ce constat me pousse donc à stipuler que lorsque l'on aborde l'ensemble de ces œuvres, ce sont davantage les structures matérielles génératives de répulsion qui tendent à se transposer d'un médium à l'autre, faisant parfois fi du récit d'origine. C'est ainsi à travers les similarités et les ponts matériels que se définiront les relations transmédiales des différentes composantes de la franchise.

Le dégoût au-delà d'une émotion ou d'une réaction viscérale ressentie par un sujet

Ainsi, si l'on revient à mon intérêt pour le dégoût, il est important de noter que ma conception diffère d'une définition objet causal/individu incommodé, le dégoût comme affect ne pouvant pas se réduire à un effet ou une émotion que ressent le lecteur, le spectateur ou le joueur en prenant contact avec les médias de la franchise. À ce propos, ma définition du dégoût comme forme d'affect rejoint fortement les conclusions qu'Eugenie Brinkema décrit dans son ouvrage *The Forms of the Affects*, où le dégoût, plutôt que de se trouver dans les objets dont la

portée s'explique par le récit, est un mouvement en train de se faire, un processus d'exclusion absolue. Par conséquent, c'est dans la recherche des structures formelles génératives à l'intérieur des différents médias qu'on le décèle. Ainsi en tant que forme d'affect, le dégoût se soustrait à toute tentative expressive ou représentationnelle et se rend paradoxalement visible par les mêmes structures matérielles des médias qui l'interdisent. Cependant, comme l'affect chez Brinkema est perçu essentiellement sous la lunette des études cinématographiques, le travail de ce mémoire a pour objet d'étendre sa conception à une perspective transmédiatique, où les structures matérielles du dégoût migrent d'un médium à l'autre, se présentant par ailleurs à travers des médias différents du cinéma.

La démarche

Afin de bâtir l'outil d'analyse qui me permettra de tracer l'affect de dégoût à travers la bande dessinée, la télé-série et le jeu vidéo *The Walking Dead*, je procéderai dans le premier chapitre à la définition du dégoût comme forme d'affect, suivant les conceptions notamment d'Eugenie Brinkema (2014), de Brian Massumi (2002), de Gilles Deleuze et Félix Guattari (2002; 1991) et de Laura U. Marks (2002). Je m'appliquerai ensuite à la définition des relations transmédiales à travers une étude critique de l'adaptation (Hutcheon, 2006), du *transmedia storytelling* (Martin Picard, 2008; Henry Jenkins, 2006) et de la multimodalité de Lars Elleström (2010). Cette dernière constituera la base du dialogue entre les théories de l'affect et les études intermédiales, que j'identifierai à une interaction entre les différentes modalités des médias, leur réalisation et leurs limitations par le support sur lequel ceux-ci s'inscrivent.

J'effectuerai finalement dans les deux derniers chapitres l'application de mon outil d'analyse à travers une étude restreinte à trois médias de la franchise, soit au premier volume de la bande dessinée (Kirkman, Adlard, Moore et Rathburn, 2004), à la première saison de la téléserie (Kirkman et Darabont, 2010) et à la première saison du jeu vidéo épisodique (Telltale Games, 2012). Je procéderai à l'analyse de deux thématiques fertiles de la création du dégoût comme affect, soit à travers l'étude de la contagion comme mouvement en devenir dans le deuxième chapitre et l'investigation de l'odeur comme impossibilité représentationnelle que partagent l'ensemble des médias de mon corpus à travers le troisième et dernier chapitre de ce mémoire.

Chapitre 1

Le dégoût comme affect : généalogie, esthétique, médias et problématique conceptuelle

Le dégoût comme forme d'affect

Instinctivement, lorsque l'on pense au dégoût, on l'associe souvent à une réaction en relation entre un objet et un sujet qui le subit. Le dégoût est ainsi associé à des caractéristiques répulsives relatant de l'apparence physique, la texture, ou l'odeur qui, à travers la violence d'une proximité forcée, menace d'entrer en contact. Si l'on se penche particulièrement sur les études du dégoût à travers les études cinématographiques, on remarque rapidement qu'il est associé à cette conception, et que l'on se réduit souvent à la recherche de la représentation des objets qualifiés comme répulsifs afin d'expliquer le déclenchement d'effets corporels de recul ou de nausée chez le spectateur.

M'éloignant de cette conception, je considère plutôt le dégoût comme une forme d'affect, une structure générative de prohibition ou d'exclusion, un non-lieu où les objets qualifiés actuellement comme étant dégoûtants ne sont que les constituantes d'une frontière qui sécurise et délimite ce qui pourrait être plus dégoûtant encore. La lecture pour le dégoût à travers les objets culturels, particulièrement lorsqu'il est question d'aborder un corpus marqué par la transmédiabilité, ne doit pas se faire sous la recherche de la représentation d'objets littéralement dégoûtants, mais plutôt à travers la recherche de structures formelles et matérielles qui génèrent l'affect de dégoût. Suivant la conception du dégoût telle qu'élaborée par Eugenie Brinkema dans son ouvrage *The Forms of the Affects*, je m'appliquerai, dans un premier temps, à décrire une

généalogie du concept, pour ensuite me concentrer sur la définition du dégoût comme affect et ses implications dans les études cinématographiques. Toutefois, comme mon corpus est marqué par la transmédiabilité, je procéderai dans un deuxième temps à la définition de ce concept pour enfin me consacrer à l'élaboration d'un outil d'analyse qui me permettra de cibler les structures génératives transmédiales du dégoût que j'emploierai afin d'analyser trois des médias composant la franchise *The Walking Dead*.

Généalogie du concept

Le dégoût et la fondation de l'esthétique moderne

À travers ses tentatives de cibler des formes d'affects pour son ouvrage *The Forms of the Affects*, Eugenie Brinkema consacre deux chapitres au dégoût, dans lesquels elle propose une étymologie du concept. Alors que l'on pourrait penser que la définition de ce qui constitue le répulsif ait pu prendre racine depuis fort longtemps, l'auteure ne retrace le premier emploi du dégoût en tant que concept distinct qu'à la seconde moitié du XVIII^e siècle. Ainsi, si les poètes et les philosophes de l'Antiquité tels qu'Aristophane ou Platon ont esquissé quelques lignes directrices qui pourraient s'apparenter aux caractéristiques que l'on reconnaît au dégoût aujourd'hui, elle note que celles-ci étaient généralement assimilées aux concepts d'humiliation, de honte, d'horreur ou de théologie (2014, p. 124).

Le terme précis de dégoût n'acquerra un statut substantiel dans la philosophie et l'esthétique que depuis les écrits de Winfried Menninghaus, soit autour des années 1750. Son ouvrage *Disgust: Theory and History of a Strong Sensation* ouvrira la porte aux débats sur le dégoût

et à la fondation de l'esthétique moderne, où graviteront des philosophes tels que Kant, Schlegel, Mendelssohn, Lessing et Herder. Suivant ce qu'écrit Menninghaus sur cette « forte sensation », le dégoût comme concept servait essentiellement à juger de ce qui était « de bon goût » ou non en esthétique. De même, au sein de la fondation de l'esthétique moderne, le dégoût agissait comme frontière conceptuelle à l'esthétique, le point décisif où celle-ci cessait d'être possible. D'ailleurs, selon lui, le concept même de l'esthétique moderne « can be described negatively as a foundation based on [the] prohibition of what is disgusting. The “aesthetic” is the field of a particular « pleasure » whose absolute other is disgust » (2003, p. 7). Ainsi, l'esthétique moderne prend ses assises sur le goût, où une opposition binaire se développe entre le *bon* goût et le *dégoût*. Le dégoût devient le noyau conceptuel de prohibition autour duquel gravitent les œuvres bienséantes et acceptables, soit un outil de jugement esthétique. Notons par ailleurs que la définition du dégoût au XVIII^e siècle diffère de notre conception actuelle. Ce ne sera qu'au tournant du XX^e siècle que l'on identifiera le dégoût comme un objet pouvant produire une menace sur un individu. Ainsi, lorsque Menninghaus décrit le concept de dégoût, il n'a en considération que ce qui menace l'esthétique, comme l'explique Eugenie Brinkema :

As though risking out of the sticky muck of the aesthetic's pleasures, *Ekel* is first linked to an overindulgence, an excessive sweetness that past a certain point becomes nauseating. The risk of overdosing on surfeit beauty can lead to the sensation of unpleasure, an exhaustion of the senses in what ultimately refuses distance or contemplation (2014, p. 125).

L'esthétique du XVIII^e siècle était essentiellement basée sur une prohibition des excès en tout genre. Tout ce qui pouvait compromettre la contemplation et la distance face à une œuvre d'art était alors catégorisé négativement du côté du dégoût. Mais le dégoût comme concept ne se réduit toutefois pas en une catégorie rassemblant des objets prohibés. Il participe activement à la définition de l'esthétique moderne, menaçant celle-ci, la constituant à travers l'exclusion

d'objets. C'est donc directement en lien avec ce rejet que le *bon* goût va apparaître. Ainsi, dès la fondation du dégoût en tant que concept significatif, celui-ci restera toujours associé avec les phénomènes et les processus de prohibition et d'exclusion.

La menace d'une rencontre importune entre un objet et un sujet

C'est au tournant du XX^e siècle que la théorisation du dégoût se concentrera davantage sur le corps du spectateur. Le dégoût dès lors est délimité au rang des effets d'un objet culturel sur la conscience ou l'intégrité physique d'un individu. Sa définition se circonscrit essentiellement autour de l'identification des caractéristiques repoussantes de ces objets indésirables en lien avec leurs conséquences sur la personne qui les perçoit. Il ne s'agit plus nécessairement de caractéristiques formelles et esthétiques sur le bon goût comme on le définissait au XVIII^e siècle. Ainsi, le dégoût devient dans le domaine des arts visuels, une quête aux objets suscitant la répulsion, l'hésitation, la révolte ou la nausée sur un spectateur qui n'a d'autre choix que de subir la possibilité d'une rencontre avec ceux-ci. Selon William Ian Miller (1997), c'est ce risque de contact qui constituerait la caractéristique essentielle de la définition du concept : « the disgusting is what's strange and estranged but threatens to make contact » (1997, p. 89). Autrement dit, ce n'est pas la rencontre comme telle avec l'objet qui tend à produire les effets négatifs chez le sujet qui la subit, mais la possibilité, la menace ou le risque de ce contact. Conséquemment, le dégoût est fortement lié à la temporalité, car le caractère futur de ce contact est toujours envisagé comme une possibilité qui hante la relation négative entre l'objet et le sujet. En ce sens, le dégoût et la peur peuvent être envisagés de façon similaire, partageant le même caractère futur, possible, en train d'arriver. Sara Ahmed dans *The Cultural Politics of Emotion* stipule d'ailleurs que la peur: « responds to what is approaching rather than

already here. It is the futurity of fear which makes it possible that the object of fear rather than arriving, might pass us by » (2004, p. 65). Ainsi, lorsqu'un contact est accompli entre l'objet et l'individu, il n'y aurait plus de dégoût (ou de peur), puisque c'est la temporalité, le futur, l'approche et la menace de ce contact qui le définit. Parallèlement, on peut constater un changement sémiotique assez marqué entre le dégoût comme constituante négative de la définition de l'esthétique moderne et le dégoût en tant que réaction corporelle immédiate et viscérale provoquée par la violence de la proximité avec un objet indésirable.

Ce changement sémiotique amène aussi une autre vision de l'étude du concept à travers les arts visuels. En effet, comme l'évoquent plusieurs théoriciens, le fait de représenter des éléments qualifiés comme dégoûtants dans un tableau, un film ou une photographie, suffirait pour créer le dégoût, générant de ce fait la menace de proximité nécessaire pour que le spectateur puisse répondre physiologiquement à ce qui lui est représenté. Le cinéma d'horreur, par exemple, a tôt fait de solliciter ce type de réaction. En se penchant particulièrement sur les recherches de la psychologie cognitive et la philosophie des émotions des études cinématographiques, on remarque que la sollicitation de ces réponses affectives est une composante majeure de la définition du genre de l'horreur. Comme l'explique Noël Carroll dans *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, la condition essentielle à la définition de ce genre est la capacité qu'a un film de produire l'émotion d'*art-horror*. Pour qu'un spectateur puisse être *art-horrifié*, il faut que l'œuvre présente des caractéristiques particulières, notamment au niveau des antagonistes qui doivent pouvoir être analysés, évalués et jugés comme étant dégoûtants et impurs. En se basant sur les travaux de Mary Douglas sur l'impureté, l'auteur énonce que ceux-ci, pour être considérés comme horrifians, doivent être : « [...]

categorically interstitial, categorically contradictory, incomplete, or formless » (1990, p. 32). C'est cette évaluation par le spectateur de l'impureté des « monstres » ou des assaillants qui est nécessaire pour que celui-ci puisse ressentir le dégoût et la répulsion, afin d'ultimement être *art-horrifié*.

Noël Carroll considère donc le dégoût selon deux composantes fondamentales : l'objet repoussant et le sujet qui le subit. Plus encore, la tradition cognitive des études cinématographiques dont il est issu se concentre essentiellement sur l'étude du spectateur à travers sa compréhension de la trame narrative, ainsi que ses réponses physiologiques et émotionnelles à ce qui est présenté à l'écran. L'étude d'un film comme tel est toujours perçue sous la lunette de l'expérience du spectateur. Conséquemment, le dégoût dans cette tradition théorique porte en son sein une importance cruciale à la dimension du sujet, comme le résume Eugénie Brinkema (2014) :

As the affect deemed in the literature to be the most intentional, to immediately impose itself on an unwilling perceiver who recoils, disgust seems to be [...] an affect bound up with bodies, to implant itself without mediation on a skin or a consciousness, to have a direct target in the repulsed sensorium of its victim (p. 134).

Ainsi, en plaçant l'importance théorique du côté du corps et de la conscience du sujet, il semblerait que le dégoût ne puisse exister sans un individu qui le subit. L'étude cognitive des films qui présentent le dégoût comme effet sur le spectateur se concentre ainsi essentiellement sur la recherche de ces objets ou de ces composantes formelles qui déclenchent ce type de réaction.

De façon similaire, l'ouvrage de Julia Kristeva *Pouvoirs de l'horreur: essai sur l'abjection*, met aussi en relation le genre de l'horreur avec le dégoût. L'abjection lue comme

un concept qui lui est apparenté se définit comme : « what disturbs identity, system, order. What does not respect borders, positions, rules. The in-between, the ambiguous, the composite » (1982, p. 4). Cette définition rappelle également le traitement de Noël Carroll et Mary Douglas sur l'impureté. Mais Kristeva va plus loin. Elle définit l'abjection comme la frontière autour de laquelle le sujet se définit. Ainsi, à l'intérieur du *moi*, il y a toujours cette part d'abjection qui est présente. Dans les études filmiques sur le genre de l'horreur où le concept d'abjection sera largement repris, cette définition prend le plus souvent la forme de la recherche de « l'objet » qui forme l'abject. Toutefois, cette lecture du concept est inutilement tournée sur son objectification. Selon Eugénie Brinkema, Kristeva ferait plutôt référence à la structure générative avec laquelle le sujet est intimement et irrémédiablement lié dans sa propre définition, plutôt que la recherche de ces objets sollicitant la répulsion. L'abjection comme processus conceptuel est ce qui est radicalement exclu, sans toutefois être complètement autre : « The abject is not fully other; like the banishment of disgust to constitute the field of aesthetics, the abject haunts the borders of subjective constitution as the expelled » (p. 138). Par le fait même, Brinkema rappelle la ressemblance entre la structure de l'abjection et le dégoût comme il était perçu à travers la définition de l'esthétique au XVIII^e siècle, se définissant tous les deux par rapport à ce qui est radicalement exclu, soit par leur positionnement contre l'abject et le dégoût.

À ce titre, Eugénie Brinkema préfère la définition du dégoût telle qu'elle est spécifiée chez Menninghaus, sur laquelle elle se réfère afin de développer une nouvelle lecture du concept. Plutôt que d'accentuer une étude dichotomique entre un sujet et un objet, la conception de la répulsion tient davantage du côté d'une structure générative et fondatrice, qui ouvre

négativement vers de nouvelles possibilités. Le dégoût, synonyme de l'exclusion absolue, est alors perçu comme « le pire que le pire ». C'est d'ailleurs dans ce même sens que je lirai le dégoût dans *The Walking Dead*.

Une structure d'exclusion absolue

Cet accent sur le caractère de prohibition et le processus de répulsion et d'exclusion nous pousse donc à définir le dégoût comme une structure, un mouvement en train de se faire, davantage qu'un état d'être. Comme Eugenie Brinkema l'élabore dans son chapitre « Aesthetic Exclusion and the Worse than the Worst », le dégoût est un processus constant de négation et d'exclusion, un ensemble de mouvements provenant d'une structure générative. Plutôt que se limiter à une discussion sur des objets que l'on désigne comme dégoûtants, il faut se concentrer sur les structures et les mouvements du dégoût (2014, p. 132). Plus encore, le dégoût comme structure générative d'exclusion absolue devient aussi la possibilité de quelque chose de pire encore. Les objets que l'on nomme actuellement comme étant répulsifs ne seraient qu'une façon de sécuriser ce qui serait encore plus dégoûtant, une idée qu'elle bâtit à partir des écrits de Derrida :

Because disgust falls outside of any economy, its debt cannot be secured: the absolute excluded designates not a limit or the reaching of a transgression, but the place without placement – the place that cannot take place. This non-place is not an issue of taste (aesthetic or sensual); it is an opening up of the possibility for “something more disgusting than the disgusting [...]” (2014, p. 129).

La structure d'exclusion autour du dégoût serait une ouverture vers le pire, un pire qui échoue à être représenté, qui se trouve dans un non-lieu discursif. Il faut alors comprendre le dégoût comme un processus d'exclusion radical qui rejette les objets au lieu de les avaler. Ce

mouvement est d'ailleurs un mouvement de délimitation spatiale entre l'acceptable et ce qui ne l'est pas :

Disgust is a spatial operator, delimiting zones of proximity that are discomforting versus acceptable, drawing lines in the thick muck. It is the forsaken outside that is nevertheless immediate and too close, a threatening proximity from which one recoils, but never with sufficient spacing, an exteriority without distance (2014, p. 131).

Le dégoût pour Eugénie Brinkema fonctionne sur la menace de proximité de ce quelque chose de « pire que le pire », et en nommant les structures du dégoût, on tend à magnifier en même temps ces détails qui se rapprochent du véritablement dégoûtant, sans toutefois y parvenir. Ce qui est représenté actuellement comme littéralement dégoûtant est en fait une ouverture, une menace que quelque chose de pire est à venir, ou est en train d'arriver, et qu'on ne peut pas nommer.

À ce titre, le dégoût pour l'auteure est une forme d'affect. Comme l'avance Brian Massumi dans son chapitre « The Autonomy of Affect », l'affect se définit comme une intensité qui ne peut qu'être ressentie et qui échappe donc à toutes tentatives de sémantisation. Conséquemment, il se dissocie de la définition de l'émotion. L'émotion pour Brian Massumi: « is qualified intensity, the conventional, consensual point of insertion of intensity into semantically and semiotically formed progressions, into narrativizable action-reaction circuits, into function and meaning. It is intensity known and recognized » (2002, p. 28). Elle est une tentative subjective de mettre en mots et de faire sens sur le ressenti d'une expérience. Or, contrairement à la définition de l'émotion, l'affect comme intensité pure se soustrait à toute tentative de qualification, car il s'accomplit dans le virtuel du corps. Il suit une tout autre logique de perception, où les différents champs sémantiques se croisent et les contraires peuvent

coexister. Dans une certaine mesure, associer et nommer le dégoût comme étant une forme d'affect serait une vaine tentative sociolinguistique de le capturer. Le dégoût comme processus n'est que l'ouverture vers l'affect réel, soit l'ouverture vers des possibilités et des potentiels, vers le « pire que le pire ».

Suivant cette logique des affects, les effets de répulsion que peuvent ressentir les spectateurs ne sont pas nécessairement provoqués par un objet dégoûtant à l'écran. Le dégoût comme affect et comme intensité, ne peut ni être attribué à un objet (lui-même ou représenté) ou à un sujet. Ce mouvement naît de la rencontre entre l'art et le spectateur, par des forces qui les traversent et qui les transforment l'un et l'autre. Gilles Deleuze dans *Logique de la sensation*, écrit à propos du peintre Francis Bacon, que ce dernier préfère peindre la sensation plutôt que le sensationnel. Dans cette quête d'évacuation du caractère narratif (sensationnel) des formes, la figuration pour Bacon tente de prendre une tout autre forme au sein de ses œuvres. Par le biais de la couleur, du cadre, des formes et des lignes, ses tableaux recherchent à agir sur le système nerveux, au détriment d'une logique narrative de sens. La logique de la sensation c'est ce flux qui traverse l'objet et le sujet, les corps, de sorte que l'on ne sache plus distinguer lequel est lequel.

La sensation a une face tournée vers le sujet (le système nerveux, le mouvement vital, « l'instinct », le « tempérament », [...]), et une face tournée vers l'objet (« le fait », le lieu, l'événement). Ou plutôt elle n'a pas de faces du tout, elle est les deux choses indissolublement [...]. [À] la fois je *deviens* dans la sensation et quelque chose *arrive* par la sensation, l'un par l'autre, l'un dans l'autre. Et à la limite, c'est le même corps qui la donne et qui la reçoit, qui est à la fois objet et sujet. Moi spectateur, je n'éprouve la sensation qu'en entrant dans le tableau, en accédant à l'unité du sentant et du senti (p. 39-40).

La sensation selon Deleuze est ce qui est peint et le corps qui donne et qui reçoit figure aussi dans le tableau. Pour que le spectateur puisse entrer en contact avec la sensation, il doit aussi y

pénétrer. Ainsi, l'affect et la sensation comme intensités se mélangent et se traversent et en tant que tel, le dégoût n'est que le produit de la rencontre entre la couleur, les composantes du tableau et celui qui les perçoit. Un tableau qui représenterait le *littéralement* dégoûtant irait à l'encontre de la logique de la sensation, basculant plutôt dans le narratif et le sensationnel. Suivant les constats d'Eugenie Brinkema sur le dégoût comme mouvement et comme structure générative, ces représentations ne seraient qu'une vaine tentative d'illustrer, de capter ou d'exprimer ce pire qui est à venir. Le *véritablement* dégoûtant échappe à toute logique représentationnelle et discursive.

Ainsi, comme je tente de faire une lecture de *The Walking Dead* en considérant le dégoût comme une forme d'affect, mon analyse ne suivra pas une méthode où j'irai à la recherche de ces objets représentés ou de ces signes au sens figé capables de produire des effets repoussoirs précis sur un spectateur. Plutôt, je tâcherai d'analyser ces œuvres à la recherche des structures productrices de répulsion et d'abjection telles qu'elles se manifestent à travers les caractéristiques formelles et esthétiques des œuvres. La prochaine section de ce chapitre servira d'ailleurs à répertorier quelques caractéristiques formelles cinématographiques susceptibles de produire ces affects, en me basant notamment sur les travaux d'Anna Powell sur Deleuze et l'hapticité chez Laura U. Marks et Jennifer M. Barker.

Affect et cinéma

Le gros plan comme métaphore spatiale et comme structure générative

Comme je l'ai déjà évoqué à l'aide de la description de Derrida, le dégoût comme structure d'exclusion comporte plusieurs relations avec le registre spatial. Ce qui nous apparaît comme littéralement dégoûtant figure en tant que limite visible, sécurisant ce qui pourrait être pire encore. Le dégoût fonctionne ainsi comme un non-lieu où les objets catégorisés comme répulsifs sont propulsés plutôt que d'y être avalés et en forment ainsi la frontière et annoncent par le fait même, la possibilité de l'exclu absolu que l'on n'est pas capable de nommer ou de représenter. De même, le dégoût comme menace est toujours ce qui est assez loin pour qu'il conserve son statut de possibilité, mais à la fois ce qui est trop près pour être complètement évité. Eugénie Brinkema constate d'ailleurs que l'une des tentatives cinématographiques de représenter ces liens prend souvent la forme du gros plan : « Disgust, in fact, mediates the two sense of the term "close-up", one that in English evokes proximity and in French (gros plan) suggests largeness and magnification. Disgust bridges these two senses by being both a threatening coming-too-close [...] and becoming-too-large [...] » (2014, p. 141). Si les mouvements du dégoût et le gros plan semblent fonctionner de la même façon, il n'est pas surprenant que la représentation des objets littéralement dégoûtants, par exemple dans les films d'horreur, se fasse souvent sous cette même structure. Le gros plan magnifie les détails, prend tout l'espace de l'écran et impose ainsi sa proximité aux spectateurs.

Le gros plan comme l'une des constituantes formelles du cinéma fonctionne lui-même comme structure du dégoût. Il ne faut pas lire le gros plan comme le cadrage de l'objet qui y est représenté, mais comme une structure générative de la répulsion. Car, comme l'expliquent Deleuze et Guattari dans *Qu'est-ce que la philosophie?*, pour le cinéma ou toutes les autres

formes d'art (la peinture, la littérature, la sculpture, etc.), c'est le matériel de l'œuvre qui se transpose en sensation, en percept ou en affect, et non l'objet représenté.

Les sensations comme percepts ne sont pas des perceptions qui renverraient à un objet (référence) : si elles ressemblent à quelque chose, c'est d'une ressemblance produite par leurs propres moyens, et le sourire sur la toile est seulement fait de couleurs, de traits, d'ombre et de lumière. Si la ressemblance peut hanter l'œuvre d'art, c'est parce que la sensation ne se rapporte qu'à son matériau : elle est le percept ou l'affect du matériau même [...]. Et pourtant la sensation n'est pas la même chose que le matériau, du moins en droit (p. 166).

Ainsi, c'est à travers la structure, soit le matériau du gros plan que se manifeste l'affect. Ce n'est pas la reconnaissance de l'objet apparemment représenté qui génère la sensation, mais le matériau du film. Conséquemment, le gros plan doit être lu comme une structure matérielle générative, et c'est cet encadrement, par la rencontre entre les autres composantes matérielles de l'image et l'image-vivante du spectateur lui-même dans le film qu'il y a la possibilité de création du dégoût. Ainsi, la sensation, pour Deleuze et Guattari est le matériau qui s'est transposé, bien qu'elle ne soit pas exactement la même chose que le matériau, car elle est ce qui persiste, même lorsque celui-ci cesse.

Affect, sensation et matériau

Aussi, comme le résume Anna Powell dans son livre *Deleuze and Horror Film*, l'œuvre d'art comme matériau se constitue de forces, d'intensités et de vibrations qui stimulent le système nerveux du spectateur, provoquant la participation de celui-ci : « The artwork partakes of these vibrant processes itself and stimulates the human image's perception of, and participation in, them. Style and content work in unison. The overall sensuous force of a text subsumes representation considered as a separate field » (2005, p. 115). L'œuvre d'art et le spectateur sont impliqués dans cette rencontre vibrante où l'œuvre participe à la fois par son

contenu et par ses caractéristiques formelles. Toutefois, c'est par la force sensorielle qui se dégage de ces composantes qu'elle produit les sensations, les percepts ou les affects. Cette force, selon l'auteure, englobe et remplace toute logique de représentation. De même, en se basant sur Deleuze et sa conception de l'image-mouvement, elle affirme que, comme spectateur, on ne doit pas lire l'œuvre pour le sens ou les signes idéologiques derrière ce qu'elle représente, mais pour la sensation. Le cinéma, particulièrement, est composé d'éléments en mouvement, de vibrations et de forces et non de symboles dont le sens est figé. Chaque œuvre, par son style et son utilisation particulière du matériau, a une façon différente de se transposer en affects.

As well as carrying representational meaning, images are material forces: shades of color, intensities of light and timbres of sound. Every stylistic component is rich in affective gradations. These interact at a micro level between themselves and at a macro level with other aspects of the film. Color, sound, movement and composition affect us as a part of the filmic assemblage. [...] We connect our corporeal machine and the film's technological and aesthetic machine. If our engagement is intense, we think in and through the body in a powerful experiential response (2005, p. 116).

Ainsi pour Powell et pour Deleuze, le spectateur fait partie de l'assemblage filmique. L'humain comme machine corporelle et en mouvement, ainsi que l'assemblage technologique du film composé d'images aussi en mouvement, font en sorte que le cinéma soit la forme d'art la plus susceptible de produire une expérience affective intense.

Pareillement, le cinéma remplacerait le contrôle subjectif par des sensations corporelles. Le cinéma, plus que tout autre médium, a cette faculté, car il connecte avec l'essence primaire de l'affect, comme l'explique Anna Powell en citant Steven Shaviro : « Cinematic events operate with the primal rawness of “affect, excitation, stimulation and repression, pleasure and pain, shock and habit”¹ » (2005, p. 16-17). C'est en faisant appel à cette essence brute de l'affect

¹. Shaviro, Steven. 1993. *The Cinematic Body*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press, p. 27.

que le film et le spectateur connectent. De même, selon Shaviro, la façon d'appréhender un film se situe dans le rythme et les délais d'une temporalité qu'on ne peut saisir et la matérialité de la chair en mouvement. Cette vision est évidemment contraire à celle d'un spectateur distancé de l'objet cinématographique, car comme il est une composante de l'appareil filmique, il participe à l'échange.

Ainsi, les affects et les sensations résultent de toutes les composantes du film à l'unisson, des flux où se rencontrent le film et le spectateur. À la lumière de ces travaux, il faut donc concevoir le dégoût en tant qu'affect comme la transposition du matériau sur les différents niveaux du film. D'abord à travers un micro-niveau, soit entre les différentes composantes immédiates, puis sur un macro-niveau, entre les autres aspects du film, de sorte que tout : le son, la couleur, le montage, les lignes, la lumière, etc. créent ces sensations. Mais, comme le rappellent Deleuze et Guattari, chaque œuvre a sa propre façon de dégager ces affects, soit par leur utilisation particulière du matériau. Chaque œuvre doit être analysée comme elle se présente et on ne doit pas tenter d'y chercher des symboles où le sens y serait figé, car l'œuvre n'est qu'appareil sensoriel. Ainsi, mon analyse de *The Walking Dead* se fera à la recherche de ces structures et flux vibratoires qui se dégagent du matériau dans son ensemble, dans ses caractéristiques formelles autant que son contenu, sans toutefois mettre l'accent sur l'objet représenté. Car comme l'explique Eugénie Brinkema à propos du vomi de Laura Dern dans *Wild at Heart* (David Lynch, 1990), ce n'est pas le vomi accentué par le gros plan qui suscite le dégoût, mais le fait que celui-ci annonce une ouverture à ce qui pourrait être pire encore.

Le corps cinématographique et le corps du spectateur

Comme je l'ai évoqué plus haut, la sensation qui se dégage de l'expérience cinématographique est le résultat de la rencontre entre le spectateur et l'œuvre. À cet échange entre la machine corporelle du spectateur et l'appareillage technique du film, Jennifer M. Barker dans son livre *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*, identifie que c'est la rencontre entre les deux corps, celui du film et celui du spectateur, qui en se frôlant, provoque des réponses et des sensations tant chez le spectateur que le film. L'expérience cinématographique est alors marquée par ce caractère tactile. Cette tactilité pousse d'ailleurs l'auteure à identifier la peau comme une caractéristique que partagent le film et le spectateur. Parallèlement, la peau du spectateur et la peau du film sont toutes les deux complexes. Elles fonctionnent à la fois comme la limite entre les deux et leur point de contact, mais opèrent également comme figure couvrante et dévoilante. Ainsi, la peau réunit en son sein plusieurs fonctions d'apparence dichotomiques et irréconciliables. Elle explique d'ailleurs que pareillement à la peau humaine, la peau du film est composée à la fois d'une part perceptive et d'une part expressive :

The film's skin is a complex amalgam of perceptive and expressive parts – including technical, stylistic, and thematic elements – coming together to present a specific and tactile mode of seeing the world. Beyond screen and celluloid, then, the film's skin includes all the parts of the apparatus and the cinematic experience that engage the skin's activities – this simultaneous expression and perception, this revelation and concealment – and constitute its texture (2009, p. 29).

Il y a donc une affinité entre la peau du film et la peau du spectateur, dans le sens où elle exprime et perçoit, révèle et cache, et se constitue à la fois en une limite entre l'interne et l'externe. De ce fait, il y a selon moi une ressemblance marquante entre la peau comme concept et le dégoût comme structure d'exclusion perpétuelle, car le dégoût voile et dévoile : en nommant des objets

comme dégoûtants, il sécurise, donc voile ce qui pourrait être « pire que le pire », une action qui découvre aussi qu'il y a nécessairement une possibilité vers quelque chose d'encore plus dégoûtant, dans un non-lieu discursif. Toutefois, semble affirmer Jennifer M. Barker, la peau, plutôt que de sécuriser un non-lieu, figure comme lieu, une limite à la fois physique et métaphorique de la rencontre entre l'individu et l'œuvre. La peau ne fonctionne pas tellement comme une limite d'exclusion, mais comme frontière de contact entre deux entités. Néanmoins, je suggère que la recherche du dégoût se trouve dans ce point de contact entre le spectateur et le film, car c'est dans la mise en scène, dans les images et leur composition que les sensations se dégagent. Plus loin dans son livre, l'auteure remarque d'ailleurs que les sensations de répulsion sont intimement liées avec le sens du toucher, le sens physiologique interpellé entre autres par les peaux du film et du spectateur. En se servant du film *Repulsion* de Roman Polanski (1965), elle explique que la violation du caractère frontalier de la peau constitue l'élément principal du dégoût au sein du film, autant pour la protagoniste (Carol) que pour les spectateurs :

What is so upsetting about *Repulsion* [...] is the violation of the skin as container, as smooth and clean surface that should conceal the oozing stuff inside and protect us from what's outside but fails to do that here. In this film, things, animals, and people constantly get cut, are sliced open, ooze sweat, drip, and slither (2009, p. 49).

Ainsi, c'est à l'aide du matériau du film, par les contrastes qui provoquent la violation des catégories entre le dedans et le dehors, l'ouverture de la peau qui est censée être fermée, que le spectateur peut expérimenter la répulsion. La peau du film et la peau du spectateur se rencontrent en ce point et le toucher et l'être touché se brouillent entre les deux entités. C'est notamment par la mise en scène de la peau mutilée que le film dévoile sa propre peau au spectateur. D'ailleurs, comme je l'ai évoqué plus haut, le gros plan de ces aspects repoussants est l'un des exemples de mise en scène les plus utilisés pour suggérer le dégoût, par sa structure où il magnifie les détails et force une proximité indésirable avec le spectateur. La magnification de

la texture mouillée, les contrastes entre la blancheur de la peau d'une victime et le rouge de sa plaie ouverte d'où jaillit du sang, etc. ne sont que des exemples de la structure que met en scène le gros plan.

Mais, rappellent à la fois Eugenie Brinkema et Laura U. Marks, c'est aussi au profit de la *mise-n'en-scène*, soit ce qui ne figure pas à l'écran ou ce que l'on ne peut identifier, évoqué par les structures génératives de la mise en scène, que des sensations comme le dégoût peuvent surgir. Si Eugenie Brinkema s'exprime en terme de *mise-n'en-scène*, le concept peut similairement se définir chez Laura U. Marks comme l'importance de l'absence dans l'hapticité d'une image. Comme elle l'explique dans son livre *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, pour qu'une image soit haptique, il faut qu'elle soutienne l'imagination du spectateur plutôt que d'user de la logique d'une représentation entièrement visible. Ainsi, l'image haptique s'oppose à l'image optique, dans le sens où elle nécessite une remise en question de l'objet. Une image haptique doit être floue, par exemple, trop proche ou surexposée, ou encore trop sombre, afin d'empêcher la construction immédiate de sens propre à une logique optique. De ce fait, elle force la stimulation d'autres sens, comme le toucher, le goût ou l'odorat : « Haptic visibility activates this awareness of absence, in a look that is so intensely involved with the presence of the other that it cannot take the step back to discern difference, say, to distinguish figure and ground » (2002, p. 19). Si l'image haptique tend à faire appel aux autres sens que la vue pour expérimenter le film, l'auteure rappelle aussi que le cinéma n'est jamais tout à fait haptique ni tout à fait optique, que celui-ci fait appel à un mouvement dynamique entre les deux perceptions de l'image :

The point of tactile visibility is not to supply a plenitude of tactile sensation to make up for a lack of image. [...] Rather it is to point the limits of sensory knowledge. By

dancing from one form of sense-perception to another, the image points its own caressing relation to the real and to the same relation between perception and the image (2002, p. 20).

Selon Laura U. Marks, ce ne sont pas tous les films qui mettent en scène des images proprement haptiques. Dans un film, les images optiques et haptiques peuvent s'enchaîner, faisant appel tour à tour aux différentes visions. Mais le but de ces images, bien que caractérisées par une certaine absence d'objet reconnaissable, est justement de stimuler la remise en question de la représentation en faisant appel à une connaissance sensorielle autre que visuelle. Ainsi, l'expérience cinématographique fait appel à tout le corps du spectateur, particulièrement lorsque l'image se voile. Le spectateur doit donc se servir d'autres sens que la vue pour expérimenter le film. Dans cette optique, cette mise en scène de l'image évoque des sens qui ne peuvent être représentés par le médium cinématographique et forme cette fonction dichotomique de voilement/dévoilement, structure qui est aussi propre au dégoût.

... dans une perspective transmédiale

Comme on a pu le constater plus haut, la majeure partie des études sur le dégoût comme affect s'applique presque exclusivement aux études cinématographiques. Or, comme je m'intéresse à un corpus qui n'emploie qu'en partie certaines caractéristiques propres à ce médium, on peut se demander comment celui-ci se traduit à travers des objets culturels qui ne suscitent que depuis peu l'attention des chercheurs. Ici, je pense entre autres à la bande dessinée, à la série télévisée et au jeu vidéo. Si l'affect comme concept est expliqué à travers la multidisciplinarité des arts en général chez Deleuze et Guattari, on remarque que leur définition, parce qu'elle est large et englobante, peut servir également à conceptualiser l'affect à travers

ces médias, en subissant toutefois une forme d'appropriation. Mais qu'en est-il lorsque ce corpus est aussi marqué par des relations intermédiales? Je crois en effet que dans le cas de *The Walking Dead*, le dégoût comme forme d'affect est transposé non seulement au niveau des structures d'exclusion absolue présentes dans la mise en scène par chacun des médias respectifs, mais également, sinon davantage, au niveau de ces mêmes relations que partagent l'ensemble des objets de ce corpus. Dans ce contexte, le dégoût comme forme d'affect doit être conçu dans une perspective transmédiatale et c'est dans cette optique que je tenterai d'élargir les théories du dégoût tel qu'il a été étudié à travers les études cinématographiques vers la création d'un outil d'analyse capable de rendre compte des structures relationnelles entre les différents médias.

Adaptation et transécriture

Instinctivement, on pourrait décrire *The Walking Dead* comme étant l'adaptation du récit tel que présenté d'abord dans la bande dessinée, transposé ensuite à travers la télé-série, puis le jeu vidéo. Les commentaires sur les blogs des fans, certains articles sur les sites Internet traitant de culture populaire et même le livre officiel recensant des techniques utilisées lors du passage de la bande dessinée à la télé-série à l'intention des fans (*The Walking Dead Chronicles. The Official Companion Book*) en parlent en ces termes. Par ailleurs, lorsque l'on s'attarde aux commentaires des fans sur l'évolution de la série télévisée, on remarque que ceux-ci se réduisent bien souvent en une étude comparée et dépréciative de la relation entre le récit dans sa version d'origine (valorisée) et son adaptation, celle-ci occupant le plus souvent une position de second ordre. Ces commentaires assez communs sont d'ailleurs issus d'une longue tradition d'étude critique de l'adaptation. Comme le résume Linda Hutcheon dans *A Theory of Adaptation* : « When we call a work an adaptation, we openly announce its overt relationship to another work

of works. [...] This is why adaptation studies are so often comparative studies (cf. Cardwell 2002: 9) » (2012, p. 6). Il existe ainsi au sein de la notion d'adaptation une hantise de la fidélité à l'œuvre d'origine, tributaire de la relation hiérarchique qu'entretiennent le texte et ses « variations médiatiques ». Mais cette vision, argumente Hutcheon dans son ouvrage, est contreproductive. L'adaptation devrait plutôt être perçue comme :

an acknowledged transposition of a recognizable other work or works, a creative and an interpretative act of appropriation/salvaging, [and] an extended intertextual engagement with the adapted work. Therefore, an adaptation is a derivation that is not derivative – a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing (2012, p. 9).

Cette notion englobe ainsi deux définitions : le procédé et le produit. L'attention à la fidélité de l'adaptation à sa « source » devrait être évacuée, car l'adaptation n'est qu'une variation d'un même récit transmis sous une nouvelle expérience médiatique selon ce que permettent les caractéristiques expressives de chaque médium employé. En ce sens, elle rejoint la conception d'André Gaudreault et Philippe Marion au sujet de la transécriture (1998).

Similairement à ce qu'argumente Hutcheon dans son livre dédié à la théorisation de l'adaptation, André Gaudreault et Philippe Marion critiquent la notion de fidélité au récit d'origine. En effet, selon les auteurs, chaque récit doit être conçu d'abord comme une première médiatisation et ses nouvelles actualisations médiatiques ne seraient que de nouvelles expériences d'une même fiction, sans égards à la hiérarchisation basée sur « l'origine ». Chaque récit est ainsi absorbé par le pouvoir d'inertie qu'exerce chaque médium. Celui-ci révèle différentes facettes de cette réalité fictionnelle selon les contraintes techniques qu'il possède à même ses spécificités d'expression :

[N]otre suggestion [est] de replacer pareille problématique dans le cadre d'une nouvelle discipline « transversale », la « médiatique narrative », qui se nourrirait des

questions d'intermédialité, de transécriture et de transémiotisation et dont le but serait d'étudier la rencontre d'un projet narratif – d'un récit non encore fixé dans sa manière d'expression définitive – avec « la force d'inertie » d'un média donné (1998, p. 37).

Ainsi, comme la notion d'adaptation connote directement cette hiérarchisation entre le récit d'origine avec ses variations souvent dévalorisées, ils préfèrent employer le terme de médiatique narrative. Sans aller dans la même direction que Gaudreault et Marion, Hutcheon continue de reconnaître une certaine forme de relation hiérarchique entre le texte « source » et ses variations lorsqu'elle conçoit sa définition de l'adaptation. Toutefois, l'adaptation comme produit, bien qu'en périphérie du texte d'origine, doit être conçue comme un récit à part entière, car « adaptation is an act of appropriating, or salvaging, and this is always a double process of interpreting and then creating something new » (2012, p. 20).

Que ce soit à travers la perspective d'André Gaudreault et Philippe Marion ou de celle de Linda Hutcheon, la transécriture et l'adaptation proposent une attention particulière au récit comme forme narrative à travers ses multiples transpositions médiatiques. Afin de définir les structures d'exclusion absolue transposée par la matière des œuvres à travers leurs relations transmédiales, il me semble que de telles approches manquent d'attention aux procédés purement matériels qui définissent la transmédialité de mon corpus. En effet, du point de vue narratif, les différentes variations de *The Walking Dead* ne comportent pas assez de ressemblances pour que je puisse considérer une étude attentive de ses composantes narratives. Particulièrement lorsque j'aborde le jeu vidéo homonyme, où la focalisation diégétique se concentre sur un tout autre groupe de survivants que celui présenté dans les deux autres médias. Certes, plusieurs personnages sont partagés entre les trois récits, dont certains personnages principaux de la bande dessinée qui font des apparitions secondaires dans le jeu vidéo. Ces

personnages, selon moi, ne sont que des clins d'œil narratifs à ceux qui ont déjà fait l'expérience des deux autres variations et participent du même fait, au plaisir cognitif et ludique d'aborder les œuvres en relation les unes avec les autres. À ce sujet, je préfère envisager l'étude de mon corpus en faisant fi de la hiérarchisation de « l'original », que je considère, comme l'ont énoncé André Gaudreault et Philippe Marion, contreproductive, particulièrement en ce qui a trait de mon étude des relations matérielles transmédiales dans la recherche de l'affect de dégoût. Plutôt que de considérer *The Walking Dead* selon une médiatique narrative ou par la transécriture, je préfère l'aborder en termes de franchise transmédiatique, comme le théorise Henry Jenkins dans *Convergence Culture*.

***The Walking Dead*, une franchise transmédiatique**

La notion de franchise transmédiatique est le produit du récit transmédial (*transmedia storytelling*) qui, selon Henry Jenkins, est défini comme : « the movement of [narrative] content across media » (2003, p. 1), ou plus précisément un récit « that unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole » (2006, p. 97-98). La franchise transmédiatique devient l'ensemble des produits culturels que l'on peut associer narrativement ou non à l'univers fictionnel façonné par ces différentes contributions. Ainsi, sans n'être qu'une simple adaptation d'un récit dans un autre médium, chaque « produit » se constitue en une porte d'entrée vers l'univers fictionnel au sens large. Jenkins précise d'ailleurs que chaque nouvelle œuvre doit être autonome pour constituer ce point d'entrée. Il ne devrait pas être nécessaire d'avoir lu ou d'avoir vu les autres pour pouvoir comprendre et apprécier ce nouvel ajout à la constellation de produits préexistants. Comme le remarque Linda Hutcheon, ces nouvelles composantes de la constellation médiatique sont

considérées comme un investissement tant monétaire que psychique qui profite à l'ensemble de l'industrie du divertissement populaire :

Not only will audiences already familiar with the “franchise” be attracted to the new “repurposing” (Bolter and Grusin, 1999, p. 45), but new consumers will also be created. The multinationals who own film studios today often already own the rights to stories in other media, so they can be recycled for videogames, for example, and then marketed by the television stations they also own (Thompson 2003: 81-82) (2012, p. 5).

Si Hutcheon s'exprime à propos des adaptations à proprement parler, Jenkins ira plutôt dans une autre direction : il considère le récit transmédiatique comme un tout composé par l'ensemble des manifestations médiatiques qui en découlent et qui participent à sa création. La notion de hiérarchie à l'original est évacuée, car chaque médium étant autonome peut constituer un point d'entrée à l'univers fictionnel.

En fait, comme le souligne Martin Picard (2008), le concept de récit transmédiatique provient d'abord de Janet Murray, qui l'évoquait à travers sa définition de « cyberdrama » : « The coming digital story form [...] will encompass many different formats and styles but will essentially be a single distinctive entity, [...] a reinvention of storytelling itself for the digital medium » (2008, p. 299). Si Janet Murray et Henry Jenkins semblent partager la même conception du récit transmédiatique, Jenkins le conçoit également comme l'une des composantes de la culture de convergence qui caractérise le mode de production actuel de la culture populaire. Ce phénomène englobe :

[...] the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, the search for new structures of media financing which fell at the interstices between old and new media, and the migratory behavior of media audiences who would go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they wanted (2005, p. 2).

C'est dans cette optique que je saisis mon corpus en tant que franchise transmédiatique. Le succès immensément populaire de la série est tributaire de toute la myriade de produits qui forment l'univers fictionnel. Si l'on se concentre uniquement sur les produits « officiels » ou « franchisés » de mon corpus, on remarque que *The Walking Dead* tient des produits à travers la plupart des possibilités énumérées par Jenkins dans *Convergence Culture*. *The Walking Dead* est bien plus que la série de bandes dessinées, la série télévisée ou le jeu vidéo. Il y a aussi une trilogie de romans, des jeux de société, des tasses et d'autres produits vaisseliers, des chandails, des figurines, différents sites Internet selon le médium (un pour la bande dessinée, un pour la télé-série et un pour le jeu vidéo) sur lesquels les fans peuvent discuter. Certes, le rayonnement médiatique ne se réduit pas uniquement aux produits officiels, mais aussi à la tartinaade (*spread*) qu'opère toute la communauté de fans qui achètent les produits dérivés et créent de nouveaux produits que l'on peut placer sous la catégorie de *fan fictions*. Lorsque Jenkins aborde la culture de convergence ou de récit transmédiatique, il englobe l'ensemble de ces produits qui contribuent au rayonnement marketing et narratif de l'univers fictionnel.

Ainsi, aborder mon corpus comme une franchise transmédiatique comporte plusieurs avantages. D'abord, elle permet d'évacuer l'obsession de la fidélité à l'original telle que connotée dans la notion d'adaptation, ainsi que d'éliminer la conception hiérarchique entre la source (la bande dessinée) et ses variations médiatiques (la télé-série et le jeu vidéo). Parce que l'on considère ces manifestations comme étant des composantes participant à l'élaboration de l'univers fictionnel élargi que l'on associe au nom de *The Walking Dead*, cette approche nous donne aussi l'occasion de nous concentrer librement sur les relations matérielles entre les différents médias, car il ne leur est pas nécessaire de partager la même trame narrative pour être

considérée comme une composante de cette constellation fictionnelle. D'ailleurs, Jenkins associe plutôt ces différences narratives à une richesse où s'entrelacent différents points de vue qui stimulent l'étendue de l'univers de la franchise, amenant ainsi une diversification de ses consommateurs, générant subséquemment de plus grands revenus financiers qui stimuleront à leur tour la diversification des produits. En me concentrant sur les relations transmédias qu'opèrent les trois médias de mon corpus comme participant à un tout, j'estime alors qu'il y a davantage que le récit qui peut avoir la faculté de se transposer. Certaines composantes formelles, dont ces structures matérielles faisant référence au dégoût comme affect, forment les éléments interactionnels entre les différents médias de la franchise.

La multimodalité

Parmi l'ensemble des études sur les relations intermédiales pouvant s'appliquer à la transposition de certaines caractéristiques matérielles d'un médium vers un ou plusieurs autres, il m'apparaît que le concept de multimodalité tel que décrit par Lars Elleström soit le modèle le plus approprié afin de bâtir un outil d'analyse productif. En concevant les médias comme des milieux multimodaux dont les modes peuvent être partagés ou transposés entre eux, ce modèle a l'avantage de pouvoir analyser mon corpus comme un ensemble, plutôt que de m'attarder sur le médium d'origine et ses variations techniques dans les autres médias. Je préfère ainsi cette définition des relations intermédiales à celle que l'on peut voir chez Jay David Bolter et Richard Grusin dans *Remediation* (1999) ou à celle de la tripartition qu'instaure Irina O. Rajewsky dans « Intermediality, Intertextuality, and Remediation » (2005). Ces deux notions, (la remédiation et la tripartition) comportent plusieurs problèmes au sein de leur définition respective qui les

rendent moins pertinents pour l'analyse de mon corpus. On leur reprochera notamment leur manque de précision, bien que la catégorisation de Rajewsky se dirige vers une clarification de la remédiation très englobante de Bolter et Grusin.

Ainsi, cette dernière, qui se définit comme : « the representation of one medium in another, » (Bolter et Grusin, 1999, p. 45) englobe un champ d'études très vaste qui reprend d'abord les relations qu'entretiennent les médias entre eux, mais aussi toute une généalogie des médias selon laquelle chaque nouveau médium se constituerait en un remaniement des acquis des autres médias qui le précèdent, réglant certaines de leurs lacunes représentationnelles, stimulant de ce fait une rivalité entre les médias (p. 98). Ainsi, selon Bolter et Grusin, chaque médium remédierait les techniques des anciens, tout en produisant une médiatisation d'une réalité, puisqu'il se définit directement dans et par ses relations intermédiaires, soit sa remédiation (p. 98). Si cette conceptualisation pose plusieurs problèmes, notons que la vaste étendue définitionnelle que regroupe la notion de remédiation ne me permet pas d'expliquer spécifiquement les relations précises qui s'opèrent entre les différents médias de mon corpus.

D'autre part, la tripartition de Rajewsky tend à subdiviser les types de relations intermédiaires en trois catégories distinctes, visant à produire une plus grande précision, car : « [i]f the use of intermediality as a category for the description and analysis of particular phenomena is to be productive, we should, therefore, distinguish groups of phenomena, each of which exhibits a distinct intermedial quality » (p. 51). Elle subdivise ainsi les relations intermédiaires sous trois catégories : (1) la transposition médiale (*medial transposition*) que l'on apparente entre autres à l'adaptation, soit l'ensemble des relations du passage d'un récit d'un médium à un autre, (2) la combinaison médiatique (*media combination*), soit l'étude, par

exemple, d'un média qui regroupe les caractéristiques de deux ou plusieurs autres médias, comme la bande dessinée, l'opéra, etc., et finalement, (3) les références intermédiales (*intermedial references*), où un média dominant évoque ou tente d'imiter des techniques qui sont apparentées à d'autres médias à partir de ses propres spécificités techniques. Son modèle, déjà plus précis que le concept de remédiation de Bolter et Grusin, reste toutefois très vague et regroupe souvent un ensemble de relations très différentes au sein d'une même catégorie.

Prenons l'exemple de la référence intermédiaire, qui semble d'ailleurs la catégorie la plus pertinente pour expliquer la transposition de certaines composantes matérielles que partagent les trois médias qui composent *The Walking Dead*. Cette catégorie est définie par Rajewsky comme un ensemble de relations où :

« the media product uses its own media-specific means, either to refer to a specific, individual work produced in another medium, [...] or to refer to a specific medial subsystem (such as a certain film genre) or to another medium *qua* system. [...] Rather than combining different medial forms of articulation, the given media-product thematizes, evokes, or imitates elements or structures of another, conventionally distinct medium through the use of its own media-specific means » (p. 53).

Donc, un médium spécifique, à l'aide de ses propres moyens, de sa propre matière, imite ou fait référence à un autre médium. Mais cette subdivision, explique François Harvey dans son ouvrage *Alain Robbe-Grillet : le nouveau roman composite*, « se relève toutefois quelque peu englobante, dans la mesure où il est possible d'y retrouver tant une allusion à une œuvre artistique qu'un commentaire critique sur un objet d'art, ou encore la reproduction d'un système de représentation singulier » (p. 157). Il y aurait chez Rajewsky une confusion entre deux échelles de grandeurs, entre un sens plus large que l'on peut définir par « le renvoi plus ou moins explicite d'un média à un autre média selon des modalités aussi diverses que l'allusion, le

commentaire, la citation et l'imitation » (p. 157) et un sens plus strict où il y a « l'adoption par un média de schèmes de composition propres à un autre média » (p. 57). De plus, en se servant ces mêmes constatations, Élisabeth Routhier (2012) ajoute que :

[d]ans ses articles, Rajewsky (2005, 2010) utilise parfois l'expression « fait référence à » et, à d'autres moments, « se constitue en relation à » (ma traduction) pour définir la même catégorie de phénomènes intermédiaires. C'est là que se situe, à mon avis, le problème d'échelle de grandeur soulevé plus haut (p. 31).

En mélangeant ainsi ces deux échelles de phénomènes, la catégorie des références intermédiaires tend aussi à confondre plusieurs termes ayant une portée et une implication différente, que Rajewsky semble employer dans une synonymie d'équivalence, problème que relate d'ailleurs Élisabeth Routhier dans son mémoire, suivant les constatations de Farah Aïcha Gharbi (2010) : « Rajewsky (2005) met en effet côte à côte, sans distinction, « thematize, evokes, or imitates » (p. 52), et le même amalgame se retrouve dans son texte ultérieur, où elle utilise indistinctement des notions telles que ressemblance, association, imitation, évocation, représentation, simulation, etc. (2010, p. 57, ma traduction) » (2012, p. 34). En mélangeant ainsi ces deux échelles de phénomènes, les différents termes non équivalents, la catégorie des références intermédiaires ne semble pas être un outil tout à fait adapté afin d'étudier les phénomènes transmédiaux de mon corpus.

Donc, le modèle qu'élabore Elleström m'apparaît comme le plus précis, se situant à contre-courant des trois théoriciens cités ci-haut. En effet, dans son chapitre intitulé « The Modalities of Media : A Model for Understanding Intermedial Relations », l'auteur, plutôt que d'aborder une définition des médias d'abord par leurs relations intermédiaires (sans lesquelles ils ne peuvent exister), propose d'envisager l'inverse, soit une définition des relations intermédiaires selon les modes que présentent et partagent les médias, car selon lui :

Without a more precise understanding of what a medium is, one cannot expect to comprehend what intermediality is. [...] I find unsatisfying to continue talking about 'writing', 'film', 'performance', 'music' and 'television' as if they were like different persons that can be married and divorced as to find repose in a belief that all media are always fundamentally blended in a hermaphroditical way (2010, p. 11-12).

Autrement dit, Elleström considère essentiel de percevoir les relations intermédiales en observant d'abord les caractéristiques des médias qui les permettent. Selon lui, tous les médias sont à la fois différents et similaires et l'intermédialité opère comme un pont entre les différences médiatiques lui-même bâti sur leurs ressemblances. Afin de cibler ce qui pourrait constituer les similitudes et les différences entre les médias, Elleström commence par distinguer trois sous-catégories de médias : le médium technique, le médium de base et le médium qualifié. Toutefois, ces trois catégories, bien que d'apparence distinctes, sont complémentaires.

Le médium technique est défini par l'auteur comme : « any object, physical phenomenon or body that mediates, in the sense that it 'realizes' and 'displays' basic and qualified media » (p. 30). Cette première catégorisation vise entre autres à faire la différence entre « l'idée d'un médium », sa virtualité, qui constitue les médias de base et qualifiés et le matériau sur lequel il s'inscrit, soit le médium technique. Ainsi, un même médium technique peut en réaliser plusieurs. Par exemple, le papier peut servir de support aux romans, aux bandes dessinées, aux journaux, etc. Sans le médium technique, les médias de base et qualifiés ne sont que virtuels. Conséquemment, un médium de base est « mainly identified by [its] modal appearances » (p. 27) tandis qu'un médium qualifié se définit selon la présence de deux aspects qualificatifs : l'aspect contextuel et l'aspect opérationnel. Le médium de base serait ainsi réalisé avec le médium technique, mais à un niveau antérieur à la reconnaissance des aspects relatifs au

médium qualifié. Par exemple, on perçoit une série d'images filmées (médium de base) avant de les associer au cinéma, au reportage, ou à la téléserie (médias qualifiés).

Ce qui différencie le médium de base et le médium qualifié, donc, est la reconnaissance des aspects qualificatifs contextuels et opérationnels. L'aspect contextuel est défini par Elleström comme : « the origin, delimitation and use of media in specific historical, cultural and social circumstances, » (p. 24) tandis que l'aspect opérationnel fait référence à des : « aesthetic and communicative characteristics » (p. 25). L'aspect opérationnel délimite ainsi si un médium est considéré comme un médium ou comme une forme d'art. Elleström note d'ailleurs que les conventions qui caractérisent les formes d'art changent au fil du temps. Un médium qualifié comme le jeu vidéo ou le cinéma, par exemple, était historiquement perçu comme un médium avant qu'on lui reconnaisse certaines caractéristiques pour qu'ils soient considérés comme des formes d'art à part entière².

Ces deux aspects qualificatifs forment déjà deux frontières qui peuvent être traversées par l'intermédialité. Un médium qui emprunte les conventions d'utilisation sociale ou esthétiques d'un autre constitue déjà une relation intermédiaire. Toutefois, ces seules frontières ne sont pas suffisantes pour expliquer l'ensemble des interactions qui surviennent entre les différents médias. Elleström explique d'ailleurs qu'au sein des médias de base et qualifiés, il y a quatre modalités qui circonscrivent les frontières de base de chaque médium : les modalités matérielle, sensorielle, spatio-temporelle et sémiotique. Certains médias peuvent partager

². D'ailleurs, notons que le jeu vidéo, qui jouit actuellement d'une effervescence au niveau de l'institutionnalisation et des recherches académiques, n'est pas encore tout à fait considéré comme tel dans toutes les sphères culturelles. Si plusieurs théoriciens lui reconnaissent des caractéristiques esthétiques et communicatives qui lui sont propres en tant que forme d'art, d'autres sont toujours réfractaires à ce changement de convention et le considèrent encore comme un simple médium de divertissement. Les conventions entourant l'institutionnalisation du jeu vidéo sont en plein changement, bien que le mouvement soit assez avancé.

certaines modalités et se différencier par d'autres. Les relations intermédiales se situent donc là où il y a une traversée de ces frontières (modales et/ou d'aspects qualificatifs) par *combinaison et intégration*³ ou par *médiation et transformation*⁴. Ces quatre modalités bien qu'elles soient séparées, sont aussi complémentaires. Leur ordre, nous indique Elleström, n'est pas non plus un hasard, puisqu'il en résulte de l'enchaînement naturel de leur reconnaissance à travers notre expérience des médias.

La première, la modalité matérielle, fait référence à : « the latent corporeal interface of the medium » (p. 17). Notons par ailleurs qu'il y a une différence fondamentale entre le médium technique et la modalité matérielle. Le médium technique est, je le rappelle, la surface ou le support matériel sur lequel se réalise un médium de base ou qualifié, tandis que la modalité matérielle en tant que composante latente du médium de base ou qualifié, reste virtuelle si elle n'est pas réalisée par le premier. Il s'agit par exemple de la *nécessité* des corps pour la danse, des images filmées pour le cinéma, le texte pour le roman, etc. alors que le médium technique reste dans les corps, la scène, l'écran ou le papier. De même, chaque médium de base ou qualifié se définit en un ensemble de modes matériels qui peuvent être plus ou moins réalisés par plusieurs types de support.

³. Lars Elleström associe la combinaison et l'intégration à l'imbrication d'un ou plusieurs médias et/ou de certains aspects qualificatifs à un autre médium. Ces combinaisons peuvent résulter dans la création d'un nouveau médium. Par exemple, la bande-dessinée allie le dessin 2D au texte, le théâtre combine le corps et le texte, etc. L'auteur note que tous les médias sont « modally 'mixed' in a way that is more or less unique, allowing different kind of intermedial mixtures with other media consisting of dissimilar modal combinations » (p. 30). La pertinence de parler de cet agencement comme une relation intermédiaire réside donc dans une question de degré d'implication.

⁴. L'auteur explique que la médiation et la transformation sont des relations intermédiales qui peuvent être séparées en deux catégories : la médiation et la représentation. « *Mediation* is a relation between technical media and basic or qualified media whereas *representation* (in this context) is a relation between basic and qualified media and what they signify (which may be almost anything, including technical media and other qualified media) » (p. 32).

Ensuite, la modalité sensorielle se définit par : « the physical and mental acts of perceiving the present interface of the medium through the sense faculties » (p. 17). Ces perceptions sont alors divisées en cinq modes qui correspondent aux cinq sens humains: la vue, l'ouïe, le toucher, le goûter et l'odorat. Les modalités matérielles réalisées par le médium technique ont le pouvoir de stimuler un ou plusieurs de ces sens, et c'est à travers cette perception que l'individu pourra évaluer et classifier cette stimulation en une perception spatio-temporelle et sémiotique. Mais avant que cette traduction ne s'opère, Elleström subdivise la perception sensorielle en trois niveaux distincts qui s'enchaînent : (1) la donnée-sensorielle (*sense-data*), originaire des « objects, phenomena and occurrences » (p. 17) qui ne peuvent être considérées sans un individu qui les perçoit, (2) les récepteurs : la stimulation des cellules qui se traduit en influx nerveux qui se transfère ensuite au système nerveux (p. 17) et (3) la sensation, « the experienced effect of the stimulation » (p. 18). Les médias comme milieux multimodaux ne se constituent donc pas seulement en caractéristiques purement matérielles, mais abordent aussi dans leur définition une importance fondamentale aux individus qui les expérimentent. Les dimensions spatio-temporelles et sémiotiques découlent ainsi directement de cette rencontre, de ce processus de lecture et d'association.

La modalité spatio-temporelle est donc directement imbriquée dans le processus enclenché par la perception définie par la modalité sensorielle. Elleström stipule que la reconnaissance de la séparation entre l'espace et le temps est directement liée à un effet de transparence et d'opacité : « the closer we come to the sense-data, the more time and space seem to be able to be considered separately and the more they can be said to be part of the material

modality; the closer we come to the sensations, the more the very distinction between space and time loses its relevance » (p. 19). Ainsi, plus la matérialité du médium est transparente, plus on se rapproche de la sensation, donc on ne fait pas tellement de différence entre l'espace et le temps. À l'inverse, plus la matérialité du médium est visible, donc opaque, plus la perception de l'individu est près de la donnée-sensorielle. Conséquemment, la distinction entre l'espace et le temps se fait plus remarquée.

Finalement, la modalité sémiotique est l'activité perceptive de l'individu qui se résout à chercher ou à produire du sens. Ce sens qui découle d'abord de la perception spatio-temporelle du médium, « must be understood as the product of a perceiving and conceiving subject situated in social circumstances » (p. 21). Ainsi, nous explique l'auteur, l'interface matérielle d'un médium n'a pas de sens d'emblée. Celui-ci est plutôt le résultat de la conception et la cognition d'un sujet de ces mêmes caractéristiques. En se basant sur Pierce, il explique que la modalité sémiotique doit alors être séparée en trois modes : la convention (les signes symboliques), la ressemblance (les signes iconiques) et la contiguïté (les signes indexés). Les différents médias seront ainsi associés davantage à l'un ou l'autre de ces modes. La perception des textes écrits, par exemple, est dominée par la recherche des signes symboliques, alors que celle des arts visuels se situe davantage au niveau des signes iconiques (p. 22-23).

Ainsi, selon Elleström, les médias en tant que milieux multimodaux se composent dans un assemblage des différents modes où s'ajoutent des aspects contextuels et opérationnels. Ils peuvent donc être semblables à un certain degré parce qu'ils partagent certains modes ou pratiques, et sont aussi différents puisque leur assemblage comporte aussi des modes qui ne sont

pas partagés avec d'autres. Les relations intermédiaires se constituent alors dans la traversée de ces frontières, où les médias combinent, intègrent, médiatisent ou représentent une ou plusieurs caractéristiques d'autres médias. Ces ponts sont ainsi visibles puisqu'ils transforment ou intègrent des modes qui ne sont pas présents d'emblée dans les modalités conventionnelles des médias de base ou qualifiés étudiés.

Aborder les médias selon ce modèle n'a pas seulement l'avantage de considérer une délimitation précise des frontières constitutives et poreuses de chaque médium, mais aussi d'impliquer l'expérience cognitive et sensorielle de l'individu qui le perçoit⁵. En ce sens, plusieurs liens peuvent déjà se faire entre ce modèle et mes considérations à propos de la recherche des structures matérielles génératives de l'affect de dégoût. De plus, cette approche a aussi l'avantage de pouvoir aborder mon corpus comme un ensemble, dans un mouvement *bottom-up* où je considérerai les modalités partagées par les trois médias afin de reconnaître certaines dynamiques transmédiales.

Cette approche me permet entre autres de mieux définir la sérialité telle qu'elle est partagée par les trois médiums de mon corpus, sans doute l'exemple de relation transmediale le plus évident lorsque l'on aborde la franchise comme un ensemble. En effet, comme je l'ai déjà évoqué lors de la définition de cette notion selon Henry Jenkins (2006), les trois médias *The Walking Dead* ne partagent pas la même trame narrative. Leurs relations transmédiales se caractérisent plutôt dans une transposition de caractéristiques modales et de pratiques

⁵. Lars Elleström produit d'ailleurs un tableau récapitulatif qui circonscrit les différents modes et modalités. (Voir annexe 1)

opérationnelles de certains médiums. On remarque à ce sujet que la sérialité, soit le format en épisodes et ses pratiques, est partagée à la fois par la bande-dessinée, la télé-série, mais également et curieusement, par le jeu vidéo. Le médium vidéoludique ne comporte pas d'emblée ce découpage et les pratiques qui lui sont reliées, et ce partage rend ainsi visible l'étroite relation transmédiatique qui s'opère au sein de l'ensemble des médias. La clarification de cette dynamique nous permettra d'ailleurs de mieux comprendre les relations matérielles qui sont en jeu lorsque l'on aborde le dégoût comme affect que j'élaborerai plus loin dans ce chapitre.

La sérialité comme exemple de relations transmédiatiques

Ainsi, la sérialité comme caractéristique qui découle du découpage en album est inclus dans la modalité matérielle implicite de la bande dessinée, et est également partagée par le format en épisodes de la télé-série. Ce type de format similaire a des implications précises au niveau du découpage narratif, qui se poursuivent à travers la conception sensorielle et spatio-temporelle du spectateur. De même, ce mode a aussi des implications au niveau des frontières qualificatives opérationnelles, se transposant dans la création de certains procédés narratifs particuliers comme l'accroche (*cliffhanger*) qui à son tour motive la poursuite de lecture ou de visionnement des lecteurs ou des spectateurs durant l'attente forcée du prochain numéro ou du prochain épisode, constituent notamment une convention d'usage de ce médium. Comme cette modalité matérielle et ses implications sur les autres modalités et les frontières qualificatives sont semblables entre le médium bédéique et celui de la série télévisuelle, la dynamique transmédiatique semble être plus transparente. C'est lorsqu'on l'aborde en lien avec le jeu vidéo qu'elle se dévoile. En effet, le jeu vidéo comme médium se transforme en partie, choisissant d'employer ce format et ses implications conventionnelles, rendant matériellement visible la

relation transmédiatique entre les trois médias. Contrairement à la définition de Rajewsky (2005) des références intermédiaires où le médium ne peut qu'évoquer ou imiter certaines pratiques d'un autre médium plutôt que d'user de celles-ci, je crois que dans le cas du jeu vidéo *The Walking Dead*, les verbes employer ou user est approprié lorsqu'il est question de son format. Cela s'explique mieux, il me semble, lorsque l'on fait la différence entre le médium technique et le médium de base ou qualifié comme l'a décrit Elleström dans son chapitre. Ainsi, si le découpage en album ou en épisode est une caractéristique modale du médium de base de la bande dessinée et de la téléserie, notons qu'il est toutefois rendu possible par leur support respectif. Le papier, l'écran de télévision et l'ordinateur (pour le jeu vidéo) *peuvent* réaliser cette contrainte matérielle. Dans ce contexte, la sérialité employée par les trois constituantes de la franchise transmédiatique peut se décrire en termes d'usage plutôt qu'en simple évocation. Autrement dit, en appliquant le modèle d'Elleström, il me semble que les dynamiques relationnelles intermodales transmédiales soient décrites avec plus de précision, la sérialité n'étant évidemment qu'un exemple parmi plusieurs modes ou qualificatifs que partagent les médias de mon corpus.

Le dégoût comme affect : un dialogue entre le médium technique, les modalités matérielles et les modalités sensorielles

Si l'on se concentre maintenant exclusivement sur les structures génératives de dégoût comme forme d'affect telle qu'elles se manifestent dans *The Walking Dead*, on remarque que leur dynamique transmédiatique résulte essentiellement d'une interaction entre les modalités matérielles et sensorielles des médias. Bien que cette interaction puisse aussi être observée à l'interne, soit individuellement dans chaque médium de la franchise, je ne m'attarderai que sur

celles qui se partagent et qui traversent les trois médias de mon corpus. De plus, l'analyse de ces interactions ne se limite pas qu'à l'observation de ces deux modalités, car comme l'a stipulé Elleström plus haut, les modalités que présentent les médias de base sont réalisées par leur médium technique. Ainsi, lorsqu'il y a une relation intermédiaire, donc un changement ou une transformation entre différents modes et que celle-ci implique également un changement de médium technique, ces mêmes modes courent le risque de ne se représenter que partiellement selon les possibilités qu'offre le support matériel dont ils disposent. Comme les médias de mon corpus sont aussi des médias qualifiés, la transposition de l'affect à travers les médias implique à son tour des interactions visibles autour des conventions opérationnelles et contextuelles. Conséquemment, je conçois le dégoût dans une perspective transmédiatique comme un dialogue entre le médium technique, les modalités matérielles et sensorielles, et les frontières qualificatives des médias de mon corpus.

Autour de la modalité sensorielle

Lorsque Elleström décrit la modalité sensorielle en la séparant en trois niveaux (les données-sensorielles ou *sense-datas*, les récepteurs et les sensations), il avance une notion intéressante : les données-sensorielles, bien que saisies par les organes comme les yeux, la peau, les oreilles, etc., organes qui peuvent également être appelés « récepteurs externes », sont aussi compris par « les récepteurs internes » situés dans le cerveau du spectateur. En effet, en donnant l'exemple de la sculpture, l'auteur énonce que le sujet, simplement en la regardant, peut quand même ressentir ses qualités tactiles sans avoir eu recours à un contact physique avec la surface du médium : « Even if one does not actually touch its surface one sees and indirectly feels its tactile qualities. The reactivation of memories of sensorial experiences plays a certain part in

the perception of media » (2010, p. 18). Ainsi, la sensation résulte de la cognition du *sense-data* par les récepteurs externes et internes du sujet, qui influence directement l'expérience et la compréhension des médias. Autrement dit, c'est parce que le spectateur pénètre dans l'œuvre, pour reprendre Deleuze, parce qu'il s'engage mentalement et sensoriellement avec celle-ci, que la sensation se dégage.

Toutefois, le dégoût comme non-lieu discursif, comme intensité et comme affect se distingue d'une émotion ou d'un simple effet que peut ressentir le sujet, car comme le rappelle Brian Massumi (2002), l'affect ne peut être nommé. L'émotion n'est qu'une tentative expressive de canaliser les forces et les intensités que le spectateur ressent, alors que l'affect échappe à toute logique représentationnelle et linguistique (p. 28). Nommer le dégoût, ou encore l'attribuer à des objets spécifiques, constituerait à une vaine tentative d'emprisonner l'affect qui parvient toujours à s'échapper. Car comme l'énonce Eugénie Brinkema (2014), le dégoût comme structure d'exclusion absolue rejette ces objets qualifiés comme repoussants qui sécurisent le véritablement dégoûtant impalpable et indicible (*le pire que le pire*). La recherche du dégoût comme affect se constitue alors en la reconnaissance de ces structures matérielles qui agissent sur l'exclusion et la prohibition comme mouvement, plutôt que de se concentrer sur la recherche des objets ou des signes fixes (états d'être) que l'on peut qualifier de répulsifs. Lorsque je me penche sur l'analyse de mon corpus, c'est à la recherche de ces structures matérielles qui se dégagent et qui se transposent à travers les trois médias dans une dynamique transmédiatique qui m'intéresse.

À ce titre, le passage le plus intéressant de la définition d'Elleström sur la modalité sensorielle est sans doute : « even if one does not actually touch its surface one sees and indirectly feels its tactile qualities », (2010, p. 18) car c'est dans la matérialité réalisée par le médium technique que se situent ces structures d'exclusion, soit les mouvements de l'affect. Cette matérialité peut donc faire appel à des sens qui échappent aux logiques représentationnelles matérielles des médias visuels. C'est précisément à ce propos que les études sur les images haptiques et optiques telles que perçues chez Laura U. Marks et Jennifer M. Barker (2002 et 2009) seront utiles pour faire dialoguer l'affect de dégoût et le modèle de la multimodalité transmédiatique. La présence de ces deux types d'images est marquée à travers l'ensemble de mon corpus et constitue, en mon sens, une autre manifestation des dynamiques transmédiales qui passe de la bande dessinée à la télésérie et au jeu vidéo.

Afin de circonscrire mon analyse à quelques phénomènes transmédiaux précis où les structures de l'affect de dégoût migrent d'un médium à l'autre, j'ai procédé à l'identification de deux thématiques qui regroupent un ensemble de structures transmédiales de répulsion. Ces deux thématiques constitueront les prochains chapitres de ce mémoire. La première : la contagion, visera à étudier la mise en scène spécifique de l'événement de la contagion comme mouvement *en devenir* et ses implications sensorielles et matérielles transmédiales ainsi que pour le sujet. M'éloignant d'une conception *objet-dégoûtant-sujet-incommodé*, je considère le sujet comme étant une composante essentielle du médium, comme l'annoncent à la fois Deleuze, Marks, Barker et la modalité sensorielle d'Elleström. Tandis que le deuxième thème, l'odeur, se concentrera plutôt sur les tentatives expressives et leur mise en scène pour faire appel au sens

de l'odorat, un sens qui est marqué par une impossibilité représentationnelle des médias techniques à la fois de la bande dessinée, de la télé série et du jeu vidéo.

Chapitre 2 Contagion

Un processus en devenir

Comme le rappelle Eugenie Brinkema dans *The Forms of the Affects*, le dégoût comme forme d'affect se définit comme « a structure of progress, a system of becoming more than being » (2014, p. 132). De plus, cet affect en tant que mouvement et structure générative émissive, rejette les objets au lieu de les absorber. Ainsi, en tant que forme d'affect, il faut déceler le dégoût dans les structures matérielles et formelles qui l'annoncent en tant que la possibilité de quelque chose de pire encore, plutôt que de se résoudre à pointer la représentation des objets que l'on associe d'emblée au répulsif. C'est exactement dans cette optique que je conçois la contagion, étant selon moi elle-même une subdivision de l'affect de dégoût.

En effet, la contagion, comme le stipule l'ensemble des théoriciens s'intéressant à sa mise en scène à travers les objets culturels, ne peut être abordée sans le dégoût. Elle en est indissociable, parce que la répulsion comme mouvement découle directement d'une réaction instinctive de la peur de contamination, d'un réflexe de survie. Ainsi, lorsqu'elle se présente à travers les objets culturels, sa mise en scène va le plus souvent suivre cette logique, sollicitant des sensations négatives et répulsives par les composantes formelles des œuvres. C'est sur ces dernières que je me concentrerai dans le prochain chapitre, m'attardant de plus sur celles qui traversent les trois médias de la franchise *The Walking Dead*.

Un contact infectieux entre les personnages, les zombies et les lecteurs, les spectateurs et les joueurs

Comme je l'ai évoqué plus haut, la contagion, autant que le dégoût est un mouvement en devenir, et dans le contexte de cet univers fictionnel, directement associé au processus de transformation en zombie. Dans le cas précis de *The Walking Dead*, elle se produit lorsqu'il y a morsure, mais aussi par la mort d'un individu, si son cerveau n'est pas touché au moment de son décès. Ainsi, tous les humains sont déjà infectés et la morsure du zombie ne fait qu'accélérer le processus vers leur mort, soit vers leur ultime transformation en mort-vivant. Cette mise en récit ne va pas sans rappeler l'abjection de Julia Kristeva, où l'Autre fait déjà partie de soi, à travers sa définition en tant que sujet. Autrement dit, lorsqu'il est question d'appliquer l'abjection à la fiction, comme l'explique Anna Powell (2010), « the designated 'other' functions to uphold, whilst contesting, human ethical and cultural norms. The monster terrifies us with the threat of subjective dissolution by infectious contact, in tandem with an ambivalent desire to meld with it » (2010, p. 77). Cependant, elle ajoute à propos de son application du concept à l'analyse d'*Alien Resurrection*, où un humain et un extraterrestre ont enfanté d'un nouvel être hybride, qu'une fiction d'horreur procédant à ce type de mélange interstitiel entre les héros et leurs assaillants amène nécessairement un changement dans la mobilisation des sentiments (la peur, le dégoût ou le désir) habituellement ressentis face à ce genre. Similairement, dans *The Walking Dead*, l'hybridation initiale des humains avec les zombies entre autres, fait en sorte que la perception de la transformation d'un survivant se situe davantage du côté de la tragédie que de l'horreur, amenant un changement de registre de réactions face aux zombies, qui ne sont plus tout à fait autres, une ambivalence se dirigeant davantage du côté du dégoût que de la peur.

Cet élément narratif n'est certes pas la seule explication que l'on puisse avancer afin d'expliquer la focalisation de la franchise *The Walking Dead* sur la répulsion plutôt que la frayeur. Particulièrement en ce qui a trait de la contagion, le dégoût est davantage sollicité par les composantes formelles qui constituent la mise en scène de ce processus que dans les informations narratives que peut donner le récit. En fait, comme je l'ai évoqué dans le chapitre précédent, c'est précisément par le mélange de la thématique avec les caractéristiques formelles que l'affect surgit, provenant de la rencontre du sujet avec ces derniers. En quelque sorte, la contagion n'advient pas seulement qu'aux personnages de fiction, mais s'inscrit également dans l'image, contaminant le spectateur, le lecteur ou le joueur, comme l'évoque Steven Shaviro (1993) à propos des films de zombies de Romero :

The rising of the dead is frequently described as a plague: it takes the form of a mass contagion, without any discernable point of origin. The zombies proliferate by contiguity, attraction, and imitation, and agglomerate in large groups. The uncanny power of Romero's films comes from the fact that these intradiegetic processes of mimetic participation are the same ones that, on another level, serve to bind viewers to the events unfolding on the screen. The "living dead" trilogy achieves an overwhelming affective ambivalence by displacing, exceeding and intensifying the conventional mechanisms of spectatorial identification, inflecting them in the direction of a dangerous, tactile, mimetic participation. Perception itself becomes infected, and is transformed into a kind of magical, contagious contact (1993, p. 95).

De même, résumant la pensée de l'auteur, Jennifer M. Barker (2009) énonce que la contagion, et donc le dégoût comme affect investi par le contact, survient à la fois dans la diégèse (ici entre le zombie et l'humain) et dans la rencontre entre la peau du film et la peau du spectateur : « this is a matter not just of skins and surfaces within the film, but of the film's and viewer's skins as well » (p. 48-49). La contagion comme contact est donc directement liée avec la sollicitation du toucher, et c'est à travers les structures matérielles des médias qu'elle se conçoit et se réalise.

Des qualités tactiles entre l'image haptique et l'image optique

Dans le chapitre précédent, j'ai évoqué que les sens qui ne sont pas inclus dans la perception de la matérialité de l'image peuvent quand même être sollicités par les mêmes procédés. Ainsi une image, qui est appréhendée essentiellement par le sens externe de la vue, peut tout de même avoir des caractéristiques tactiles, et donc de faire appel au sens interne ou virtuel du toucher. Cette stimulation des sens peut se faire à différents degrés et à différents niveaux d'intensité, où sa force la plus pure et directe peut être associée à l'image haptique. L'haptique, comme le souligne Laura U. Marks (2002), a fait son apparition dans les écrits de Deleuze et Guattari au moment où ils définissent l'espace lisse et l'espace strié. L'espace lisse, généralement décrit en association avec les peuples nomades, est « a space that must be moved through by constant reference to the immediate environment, as when navigating an expanse of snow and sand » (p. xii). Conséquemment, la perception d'un tel espace provient d'une conception directe et sensible de l'environnement, et non à travers la distance des abstractions associées aux cartes et aux boussoles. Un espace lisse ou haptique, se conçoit ainsi dans ce rapport direct entre les sens et l'environnement, tandis que l'espace strié « relates to a more distant vision, and a more optical space » (p. xii). Bien que l'espace lisse et l'espace strié ou l'haptique et l'optique semblent être en opposition, l'auteure insiste sur le fait que Deleuze et Guattari aient plutôt défini ces concepts de sorte qu'ils puissent glisser l'un dans l'autre. Ainsi, aucun espace n'est totalement lisse ou strié, haptique ou optique.

Suivant cette même logique, on peut définir une image haptique comme étant une image qui requiert une perception et une appréhension plus sensible, tandis qu'une image optique ferait plutôt appel à une certaine distance, un degré plus élevé de cognition. De même, on pourrait

associer l'image haptique comme étant la plus proche de l'affect. Il n'est donc pas surprenant de constater que lorsqu'il est question de la mise en scène de la contagion, il y ait un usage à profusion d'images dont le cadrage accentue l'attention sur les reflets des lueurs mouillées des textures gluantes et repoussantes, des contrastes de couleur marqués entre la blancheur et le rouge vif et épais du sang, etc. Laura U. Marks stipule d'ailleurs que pour qu'une image soit considérée comme haptique, elle doit évacuer toute reconnaissance d'objets, forçant le spectateur à l'appréhender avec ses sens plutôt qu'avec sa cognition. L'image optique, comme je tenterai de le démontrer plus loin, malgré son plus grand degré de cognition peut quand même évoquer les sens virtuels comme le toucher, par exemple, seulement à un degré d'intensité moins élevé. Cela peut s'expliquer entre autres par le fait que l'image optique, plus près d'une expérience gérée par la cognition, s'approche donc d'une logique de la représentation ou du langage, et tente d'exprimer ou de circonscrire la sensation à un registre d'émotions. Or, l'affect comme intensité, échappe toujours à toute forme d'expression. Parce que ces deux caractéristiques ne sont ni dichotomiques ni exclusives, une image optique peut avoir des caractéristiques tactiles, autant qu'une image haptique peut être évaluée en après-coup en relation avec la cognition.

Des images multimodales

Cela dit, les images haptiques et les images optiques sont toujours réalisées par un support matériel, et c'est précisément la perception et la conception de ce matériel par le système nerveux de l'individu qui produit la sensation. De plus, dans le cas de *The Walking Dead*, les modalités matérielles qui structurent la contagion tendent aussi à se transposer d'un médium à l'autre de la franchise. Hormis le fait que la théorisation des images haptiques et des images

optiques soit tirée d'études cinématographiques, celles-ci n'y sont pas exclusives. Ces images qui composent l'esthétique formelle du dégoût par la contamination peuvent se retrouver aussi bien dans la bande dessinée, la télésérie que le jeu vidéo. En fait, suivant le modèle de la multimodalité d'Elleström, on pourrait associer ces différentes images comme ayant des implications modales similaires et différentes dispersées à certains degrés. L'image haptique, par exemple, est un arrimage entre la modalité matérielle, le médium technique qui la réalise et la modalité sensorielle. En tant qu'image qui se rapproche le plus d'une sensation pure, ses implications au niveau de la modalité spatio-temporelle ou sémiotique sont assez limitées. À l'inverse, l'image optique se compose des quatre modalités. Seulement, l'accent sur la modalité sensorielle sera plus ou moins visible selon le niveau de cognition qu'elle nécessitera au niveau spatio-temporel et sémiotique. Perçue comme des mises en scène multimodales, la transmédialité possible des images haptiques et optiques devient plus claire. Dans ce chapitre, je ne me concentrerai toutefois que sur l'évocation du sens virtuel du toucher, bien que l'image haptique fasse référence à la sollicitation de tous les autres sens : aussi bien l'ouïe, l'odorat que le goût.

Le dégoût à travers l'esthétique transmédiiale de la contagion

La contagion en tant que processus en devenir se réalise donc à travers la modulation de différentes images, sollicitant des sens virtuels autres que la vue. Ces structures formelles procédant à sa mise en scène ou à sa mise en image sont génératives et ouvrent vers la possibilité de quelque chose de pire encore. Ainsi, la contagion, loin de s'ouvrir vers la simple possibilité de devenir un zombie se sert des impossibilités représentationnelles des médiums techniques de

la bande dessinée (le papier) de la téléserie (l'écran) et du jeu vidéo (l'ordinateur : l'écran, le clavier et la souris) afin d'évoquer le pire : le toucher réel, via sa stimulation virtuelle par l'esthétique entourant les scènes ou des images de morsure, de torture ou de douleurs physiques extrêmes.

Par exemple, on peut d'abord l'observer dans la bande dessinée, à travers une planche où on illustre Jim au moment où le groupe découvre qu'il a été mordu durant l'attaque surprise de leur campement. Cette situation survient alors que les zombies sont tous éliminés. Ce moment d'accalmie et de contemplation se transpose dans l'utilisation spatiale de la planche :

[Illustration retirée]

On peut clairement voir que dans cet exemple, deux vignettes se superposent à la première, accentuant certains traits de la scène globale. Selon Groensteen, le fait d'incruster des vignettes à une autre provoque un effet de simultanéité :

[...] comme autre modalité fréquente de l'incrustation, l'établissement d'une relation de simultanéité entre deux ou quelques vignettes ; cette relation représente une pause dans le flux de succession temporelle – régime ordinaire de la consécution séquentielle entre vignettes juxtaposées (Groensteen, 1999, p. 104).

Plus encore, dans cet exemple, cette superposition agit pratiquement comme un mouvement de caméra, accentuant les réactions de Rick et Lori (dans le haut de la planche) à la façon d'un gros plan de réaction, puis magnifiant les détails de la morsure de Jim dans le bas de la planche. En continuité esthétique avec ce qui est présenté précédemment dans la bande dessinée, la vignette « principale » remplit tout l'espace de l'hypercadre de l'image. Cette caractéristique a pour effet d'accentuer, entre autres, le caractère dramatique de la scène, mais porte aussi le lecteur à s'attarder aux détails qui lui sont présentés. On remarque cette attention notamment dans la vignette superposée au bas de la page, où le dessin des détails de la morsure se fait plus texturé. Le contraste de la bande noire avec la clarté de l'image attire le regard du lecteur qui est forcé d'expérimenter la proximité avec les détails de la blessure du personnage. La peau mutilée ainsi exposée, attirant le regard du lecteur sur le muscle déchiré, l'os apparent et l'épaisseur gluante du sang dégoulinant de la plaie a tôt fait de répugner le lecteur. Le message de la bulle (« Just a scratch... ») porte aussi à constater la fausseté de cette affirmation, forçant encore le lecteur à constater les détails repoussants de la morsure de Jim. Dans ce cas précis, par les relations spatiales qu'entretiennent les vignettes sur la page et leurs implications au niveau de la perception du temps, on peut définitivement associer la vignette qui magnifie les détails de la

blessure à une image optique. De plus, les implications modales spatio-temporelles de l'utilisation de la vignette (étant une modalité matérielle propre à la bande dessinée), comporte déjà des relations intermédiaires par sa similitude modale avec le gros plan du médium télévisuel (ou cinématographique).

Ce dernier, comme le rappelle Eugenie Brinkema (2014) est une structure générative propre à l'affect de dégoût, car tous deux « bridge these two senses by being both a threatening coming-too-close [...] and becoming-too-large [...] » (2014, p. 141). En effet, si les mouvements du dégoût et le gros plan semblent fonctionner de la même façon, on remarque que ceux-ci comportent ainsi les mêmes implications modales au niveau sensoriel et spatio-temporel. Il n'est donc pas surprenant que la représentation des objets dégoûtants à travers la télé-série se fasse le plus souvent sous cette même structure. Le gros plan magnifie les détails, prend tout l'espace de l'écran et revient aussi à imposer sa proximité aux spectateurs.

Suivant cette logique représentationnelle, les événements de morsure dans la télé-série sont le plus souvent montrés par des gros plans, voire des très gros plans. Par exemple, l'un des moments les plus éprouvants de la première saison est la mort de la sœur d'une des survivantes. Alors que tout le groupe est autour du feu, Amy se retire un instant dans la roulotte. Parallèlement à cette scène, un autre personnage du groupe, le mari de Carol est aussi en retrait, seul dans sa tente, où un plan subjectif de la toile de son abri montre une ombre qui la tâtonne. Pensant que c'est quelqu'un qui est venu pour le déranger, il ouvre furieusement le panneau de la porte pour se retrouver nez à nez avec un zombie. Un rapide plan rapproché du visage en décomposition et du corps désarticulé du zombie montre sa bouche béante laissant percevoir

des dents noires et proéminentes, l'ossature faciale apparente. Au moment où on entend son grognement caractéristique, un plan de réaction du mari de Carol apeuré est synchronisé avec le commencement soudain d'une musique de cordes grinçantes. La mélodie inquiétante se poursuit alors qu'Amy sort du véhicule motorisé pour demander au groupe si quelqu'un a apporté du papier de toilette. L'instant d'ensuite, on voit le mari de Carol se faire attraper à la gorge par le zombie. Si à cet instant il n'y a aucune représentation hyper-rapprochée de la morsure comme telle, un bref plan de la tente dans laquelle quelques zombies supplémentaires entrent, l'induction du son prononcé d'une texture gluante mêlée au grognement mouillé de la bouche des zombies en plein festin de chair est suffisant pour susciter la répulsion chez le spectateur. Le fait qu'il ne puisse pas voir l'action le place dans cette zone d'inconfort caractéristique du dégoût, celle d'une ambivalente proximité : la proximité suscitée uniquement par l'ouïe, pendant qu'il évalue cognitivement ce qui ne lui est pas illustré à l'écran. Dans une certaine mesure, cette image marquée par l'absence de monstration force le spectateur à appréhender l'image par d'autres sens que la vue. Comme le rappelle Laura U. Marks (2002), l'absence de visuel est d'ailleurs le propre d'une image haptique. Ainsi, dans cette scène particulière, c'est par le son que le spectateur rencontre l'intensité du mouvement de la contagion. Anna Powell, en se basant sur les considérations de Bergson sur l'intensité des stimuli évoque :

Bergson's palette of stimuli and sensations is graded in intensity. It includes variant flavors; degrees of light; shades of color; and timbres of sound. Loudness, for example, is felt as a physical sensation. By containing the ears, the head experiences the sound vibrations of very loud noise first, then the whole body feels their shock waves. Such strong sensations are partly dependent on quantity, such as high volume, which shakes the aural nerves (2005, p. 111).

Ainsi, les sons pour Bergson auraient le pouvoir de créer des sensations physiques chez le spectateur. C'est lorsque l'on remarque ces sensations physiques que l'on prend conscience de

l'intensivité de l'affect, soit par nos réactions corporelles réflexes. Pourtant, dans cette scène, ce n'est pas le décibel du son qui affecte le spectateur, mais plutôt sa résonance avec d'autres sens, dont le toucher. Le bruit gluant de la bouche du zombie (que l'on ne voit pas dans le cadre de l'image) vibre dans la conscience et vient se superposer à tous les autres sens sollicités. Autrement dit, le son, comme l'image a aussi des propriétés haptiques.

Dans le même registre de sensations répulsives, la suite de la scène témoigne d'une autre caractéristique matérielle de l'image. Donnant l'impression de simultanéité avec l'infection du mari de Carol dans les plans précédents, on retrouve le plan où Amy est sortie de la roulotte pour faire une requête au groupe autour du feu, tenant encore la porte ouverte du bout de son bras tendu. À ce moment, un zombie l'agrippe. Contrairement à la représentation de l'infection précédente, l'événement des morsures d'Amy y est présenté de façon beaucoup plus graphique, puisque le plan qui suit est un très gros plan de son avant-bras nu subissant le contact infectieux avec son assaillant. Le son de la morsure y est aussi présent, mais cette fois la couleur rouge et la texture épaisse du sang viennent faire un contraste avec la douce blancheur de la peau de son avant-bras. Lorsque la bouche du zombie quitte le bras de sa victime, il tire de ses dents un morceau de chair qui se détache rapidement de la peau de l'avant-bras mutilé, laissant une blessure ouverte, rouge et gluante. Ce qui frappe le spectateur dans ce très gros plan est la magnification des détails de l'agression de la peau d'Amy, soit l'intensité tactile de l'image filmique :

Tactility is evoked with particularly repellent force. We can explore its impact via the Deleuzian cinematic sensorium. Deleuze adds the term "tactisign" to his sensory categories of "sonsigns" and "opsigns". Tactisigns reveal "a touching which is specific to the gaze". In this context, the tactile is not an extensive act of the hand, but an intensive sensation of touch possible "on content itself with a pure touching". Horror films appeal to the sensorium as

comprehensively as possible by including haptics in their range of affects. The tactisign is pivotal in scenes of sensory horror and enhances the potency of their virtual presence. As well as terrifying sights and sounds, we perceive affective textures of a repellent nature, such as the wet stickiness of human blood, or the slimy trait of a monster (Powell, 2005, p. 142).

Ainsi, on peut percevoir un effet haptique ou tactile – ce que Deleuze Powell appelleraient un tactisigne – dans le contraste très marqué entre l’avant-bras blanc d’Amy et la texture rouge et gluante de la morsure du zombie. La couleur rouge du sang, loin de se réduire à sa signification symbolique, fait vibrer la perception du spectateur par son caractère haptique via son contraste avec les autres couleurs qui composent l’image. Le fait que la scène soit en très gros plan magnifie ses effets en intensifiant les sensations virtuelles du spectateur face à la représentation de la chair mutilée à l’écran. De plus, l’hapticité de l’image se transmet aussi par le fait que le bref très gros plan de l’avant-bras mutilé d’Amy, pris dans sa singularité empêche tout rappel cognitif à un objet en particulier. C’est en relation avec les autres plans que le spectateur identifie l’objet, mais dans ce bref instant, l’intensité de l’image se transmet exclusivement par le contraste de la blancheur envahis par le rouge vif, épais et reluisant de la trace béante et indélébile laissée par les dents de son assaillant. C’est donc parce qu’à cet instant tout le corps du spectateur est engagé dans la perception de l’image que l’affect de dégoût s’y dégage, car comme le rappelle Anna Powell citant Deleuze : « We connect our corporeal machine and the film technological aesthetic machine. If our engagement is intense, we think in and through the body in a powerful experiential response » (2005, p. 116).

Parallèlement, quelques travaux reliés à la psychologie cognitive étudient aussi ces forts liens entre l’image cinématographique et son pouvoir de susciter de vives émotions tactiles chez le spectateur. Si pour Deleuze la vue contient une grande part de reconnaissances de

caractéristiques tactiles, des théoriciens comme Carl Plantinga ou Torben Grodal associent l'effet de ce type de gros plans avec les mécanismes de perception de la douleur directement sollicités par le système neuronal miroir. Ainsi, comme le spectateur appréhende le film avec le même appareillage biologique que dans le quotidien, les réactions émotionnelles et physiques ressenties lors du visionnement du film offrent des réponses bien réelles. Ces réponses psychoaffectives ne sont toutefois pas égales en intensité due à son évaluation du niveau de réalité de ce qui lui est représenté. Ses tendances à l'action réelles sont tuées parce qu'il reconnaît qu'il n'a aucun potentiel d'action ni de réel danger, ne lui laissant qu'une gamme réduite de réponses. Dans le cas de la morsure, les caractéristiques repoussantes de la peau mutilée ne donneront pas au spectateur qu'une sensation déplaisante de dégoût, mais une impression de douleur physique, sollicitant mimétiquement le sens algique par l'activation de ses neurones miroir. En se basant sur les travaux de Giacomo Rizzolatti et Vittorio Gallese démontrant l'activation des neurones par des actions manuelles avec des primates, certains théoriciens avancent que ces mêmes mécanismes s'enclenchent chez l'humain lorsqu'il est placé devant un film. Les actions motrices des personnages à l'écran seraient suffisantes pour engendrer des réponses automatiques, ou du moins la simulation de ces réponses dans le cortex prémoteur des spectateurs. Ainsi, Torben Grodal souligne que : « Via mirror neurons, the facial expressions' emotions resonate in the onlooker [...], and that explains the emotional contagion emanating from close-ups » (2009, p. 187). De plus, ce serait aussi à partir de la stimulation de ce système que le spectateur percevrait la douleur des personnages. Des scènes de torture montrées à l'écran « inciteraient le spectateur à vivre un épisode de détresse en amorçant une réaction miroir algique » (Therrien, 2013, p, 237). Ainsi, le très gros plan de la morsure du zombie sur son avant-bras enchaînée avec un gros plan de son visage exprimant la douleur de son agression

accentue la sensation de répulsion et de douleur qui sera ressentie automatiquement par le spectateur.

Mais l'exemple de la contagion d'Amy ne s'arrête pas là. Alarmé par les cris à la fois du mari de Carol et d'Amy, le groupe se met en branle et commence à pourchasser les zombies qui ont envahi leur campement. L'affolement des personnages est synchronisé au montage rapide des différents plans des zombies, des coups de feu tirés, des zombies touchés et des victimes aléatoires des morsures. Je qualifie ces victimes d'aléatoires, car la rapidité du montage des différents plans ne permet pas de reconnaître réellement les différents survivants mordus durant l'attaque. On ne ressent que le vif impact d'un enchaînement de gros plans de morceaux de chairs arrachés à des membres, mettant encore plus de l'avant mon analyse sur le caractère tactile des morsures précédentes. Par contre, la caméra s'attarde lorsqu'il est question d'Amy qui se fait mordre une deuxième fois, cette fois-ci dans le cou. Comme le témoigne la capture ci-bas, le visage expressif de la jeune femme est mis en accent, tandis qu'un lambeau en train de se faire arracher rayonne par sa texture gluante non loin de son visage. En regardant la composition de l'image de plus près, il est évident que c'est sur ce visage que l'on met l'accent et moins sur la vive blessure.

[Illustration retirée]

Figure 2 Capture de Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.), « Vatos », (Saison 1, Épisode 4). *AMC's The Walking Dead*, 2010.

La contagion douloureusement expressive du visage d’Amy peut revenir encore à cette réponse mimétique du spectateur déjà expliquée plus haut. Mais selon Carl Plantinga, contrairement à ce que d’autres travaux de la psychologie cognitive peuvent suggérer, il soupçonne que de tels plans ne sont pas suffisants en eux-mêmes pour susciter une émotion à part entière : « Instead, I accept a weak version of the facial feedback hypothesis, which could hold that motor mimicry and facial feedback may contribute to the intensity of an emotion, but do not in themselves elicit emotions such as fear or sadness » (2009, p. 126). Parce que l’approche cognitiviste se situe d’abord et avant tout (ou en très grande partie) du côté de l’engagement du spectateur dans la narrativité des fictions qui lui sont présentées pour expliquer la production d’émotions chez le public, elle peut sembler irréconciliable avec le discours deleuzien sur l’affect. Pour des lecteurs de Deleuze comme Anna Powell, le visage est mis en scène afin d’interroger la nature et la position de l’identité subjective :

The face in close-up suspends individuation and attains a transpersonal quality. The intensity of the close-up face opens onto both time and space. It modifies space-time, “in depth or on the surface, as if it had torn it away from the co-ordinates from which it was abstracted” and thus acts “like a short circuit of the near and far” (2005, p. 146).

Contrairement à ce que l’on peut concevoir chez Plantinga, le gros plan des visages Deleuzien fait appel à des qualités-pouvoir qui sont exprimées par les visages et fait perdre la notion d’individuation. Le visage ainsi mis en gros plan est comme une force qui traverse le spectateur vers l’affect.

L’utilisation des visages expressifs n’est pas unique au médium de la télé-série. Outre le fait que cette vignette est l’homologue bédéique de la scène par sa narrativité (c’est aussi la

contagion d’Amy qui est représentée), on peut aisément remarquer la ressemblance esthétique entre les deux images :

[Illustration retirée]

Figure 3 Kirkman, Robert, Charlie Adlard, Tony Moore et Cliff Rathburn. *The Walking Dead Compendium One*, Berkeley : Image Comics, 2013.

D’abord, le dessin de cette vignette met significativement l’accent sur la morsure. En effet, si l’on observe le contraste entre le noir et le blanc avec des différents tons de gris, il semblerait qu’une lumière émerge juste au bas du visage de la victime, attirant le regard du spectateur sur la blessure et la réaction de la victime. Si on observe plus amplement la blessure, on remarque qu’il y a une attention particulière sur les détails de texture. Les minces filets de chair étirés laissant voir la texture gluante de la plaie en train de se faire. Il semblerait que le moment temporel que la vignette capture soit exactement celui où la peau en train de se faire arracher arrive au point exact où elle pourrait se déchirer. Cognitivement, cet instant de capture ouvre la possibilité pour le lecteur de s’imaginer cet instant, qui ne sera pas montré par la suite. Ce qui rend le dessin de cette vignette particulièrement repoussant est sa relation avec le temps. Selon Thierry Groensteen, c’est le propre de la vignette d’être un amalgame entre le spatial et le temporel, en tant qu’énoncé :

Les coordonnées positionnelles de la vignette ne relèvent pas seulement d’une parcellisation de l’espace ; elles sont aussi déterminées par une partition du temps. À la position de la vignette dans la planche correspond un moment

particulier dans le déroulement du récit, et donc dans le procès de la lecture. Si la mise en page définit les paramètres spatio-topiques de la vignette (soit sa forme, sa superficie et son site), c'est [...] au découpage – agent d'arthrologie restreinte – qu'il appartient de lui conférer ses données temporelles (Groensteen, 1999, p. 44).

Contrairement au plan du cinéma, la vignette doit être perçue comme un énoncé à part entière. Le plan cinématographique se mesure entre autres par sa durée, ce qui ne peut pas être le cas de la vignette de la bande dessinée. Parce que l'image est fixe, elle « représente » une relation au temps, et « son statut, flottant, est intermédiaire entre celui du plan et celui du photogramme, se rapprochant tantôt de l'un tantôt de l'autre » (Groensteen, 1999, p. 33). Ainsi, la vignette de la morsure d'Amy représente l'instant flottant de sa contagion en train de se faire. Contrairement à son équivalent télévisuel où le gros plan du zombie arrachant les lambeaux de chair du cou de la jeune femme est montré dans sa totalité, la fixité de la vignette lui confère une relation différente à la représentation du temps. Ce n'est pourtant pas que le dessin qui influence l'effet percutant de la vignette sur le lecteur. Sa taille et son emplacement sur la planche sont significatifs : la vignette de la morsure se situe au milieu de la page et en occupe les deux tiers. L'attention du lecteur y est alors encore plus sollicitée. Pourtant sa relation à la planche n'est pas exactement la même que celle que j'ai analysée plus haut. Dans la précédente, l'absence d'hypercadre appelait le lecteur à prendre le temps d'observer les maints détails de la scène qui était présentée. Ici, bien que la taille de l'image l'invite toujours à y porter attention, la succession des réactions et son parallèle avec la page suivante laissent percevoir la morsure comme le déclenchement d'un mouvement de panique. Les vignettes de la page suivante sont significativement plus petites et plus nombreuses, amenant le lecteur vers un rythme de lecture plus rapide que dans la page précédente. De plus, comme dans l'ensemble de l'esthétique présentée dans la bande dessinée, les moments empreints d'une forte tension dramatique sont

interpellés par le débordement d'éléments du cadre habituel des vignettes. Ici, par exemple, on peut remarquer que la bulle du grognement du zombie et celle du cri d'Amy débordent du cadre, interrompant soudainement ce à quoi le lecteur était habitué dans les vignettes précédentes. De plus, il n'y a pas que son emplacement qui souligne le choc : sa forme dentelée et en contraste avec les habituelles bulles arrondies, ainsi que l'évident contraste entre la noirceur de l'image et le blanc lumineux de la bulle attirent l'attention du lecteur. Ainsi, en combinant l'hapticité de la texture de la peau « en train d'être arrachée » avec les composantes de la planche en relation avec les autres, la vignette tend à soulever un mouvement de répulsion chez son lecteur. La taille de la vignette comporte les mêmes fonctions évoquées par le gros plan : elle produit une proximité importune en même temps qu'une magnification des détails de la morsure au lecteur. Cette représentation est encore une fois une monstration de ce qui est littéralement dégoûtant. Si l'on associe le dégoûtant à ce geste de la morsure en train de se faire qui est représenté, c'est qu'esthétiquement, il ouvrirait vers quelque chose de pire encore. La bande dessinée, tout comme la téléserie comporte des contraintes sensorielles relatives au support matériel sur lesquelles elles s'inscrivent. J'ai évoqué plus haut que la représentation d'une telle scène tentait de reproduire la sensation de la douleur. Or, en rapprochant le lecteur ou le spectateur de cette représentation de sensation en accentuant les textures, par exemple, les deux médias mettent en évidence les contraintes mêmes de leur médium technique. Il n'empêche pas que l'image cinématographique ou bédécque aborde des caractéristiques tactiles au sens virtuel. Mais le sens réel du toucher est évacué. En un sens, si le lecteur ou le spectateur est dégoûté par les images qu'il voit c'est qu'elles se rapprochent de la possibilité de rencontrer la vive douleur de la sensation de la chair qui s'étire et se détache par la morsure. Ainsi, suivant la même logique que

Brinkema à propos du dégoût : « Certainly, and ineluctably, disgust advises us that the worst is always yet to come » (2014, p. 131).

La même logique se remarque au niveau du jeu vidéo. Si les relations entre le sens tactile et le médium vidéoludique semblent se complexifier par la dimension déjà haptique du joueur interagissant physiquement avec le médium technique, on remarque que les scènes où la contagion est présentée n'échappent pas à cette logique d'échec de représentation. En effet, on remarque même une forte ressemblance avec la télé-série dans sa façon de produire des sensations chez le joueur. Si le jeu vidéo est d'abord une relation du joueur avec l'exploration de l'espace, l'interactivité des choix et la résolution de problèmes, Carl Therrien note que l'une des stratégies les plus souvent employées par le médium vidéoludique pour engendrer des émotions réside dans l'utilisation des cinématiques, ou encore par l'utilisation des autres personnages que l'avatar, situant le joueur dans une position qui le rapproche de celle du spectateur :

De manière paradoxale, la perception de la douleur physique ou des visages émotionnels surviendra plus fréquemment en fonction de personnages autres que l'avatar. Qu'ils soient antagonistes ou alliés. On retrouve ici une belle ambiguïté affective, entre le contrôle de première main exercé sur un protagoniste et la projection dans la réalité vécue par les personnages secondaires ou carrément antagonistes ; cette variabilité de postures immersive est déjà bien connue du spectateur de cinéma (2013, p. 238).

En effet, c'est par l'utilisation des cinématiques ou par l'emploi des réactions des autres personnages que le jeu *The Walking Dead* parvient à créer ou accentuer de vives émotions chez le joueur, rapprochant les modalités matérielles du jeu vidéo de celles de la télé-série. Par exemple, dans le quatrième épisode de la série vidéoludique, Lee et le groupe de survivants se retrouvent à l'abri dans une salle dont la sécurité est éphémère, car seul un personnage

secondaire retient la porte pendant que les autres sont affairés à défoncer la seule sortie de secours. Lorsque la porte est finalement ouverte, Ben décide d'avouer qu'il a compromis la sécurité du groupe à plusieurs reprises, notamment à cet instant particulier. Le groupe doit alors décider s'il le laisse derrière lui. Cette scène offre au joueur une jouabilité particulière : c'est une cinématique ponctuée de certains moments *cinéractifs* où celui-ci n'a que le pouvoir de choisir les répliques que Lee dira. Comme pratiquement tous les choix que le joueur doit faire dans le jeu, ces options de conversation sont limitées par une barre chronométrée et par la rapide disparition graphique de ces choix lorsque le temps s'écoule. L'effet de panique de la scène est aussi accentué par un montage rapide des différentes réactions et répliques des personnages données en gros plan, ponctué d'une musique à la mélodie inquiétante et au tempo rapide. Alors que le choix est sur le point de se décider, Brie qui tient toujours la porte demande au groupe si elle a aussi le droit de vote. Elle se fait soudainement interrompre par un zombie qui réussit à l'agripper à la gorge. Depuis le début de la scène, le joueur expérimente une jouabilité réduite, accentuant l'impression illusoire que son avatar n'est qu'un membre du groupe et que le pouvoir décisionnel ne lui revient pas vraiment. La cinématique mettant en scène la morsure force ainsi le joueur à regarder de façon encore plus impuissante l'infection du personnage secondaire. L'esthétique entourant la cinématique est très similaire à ce que l'on a vu à la fois dans la bande dessinée et la télé-série : un bref gros plan montre le zombie qui s'attaque à la gorge de Brie. Une flaque rouge se forme instantanément autour de la morsure, puis le point de vue change rapidement pour montrer de haut à la fois la réaction de douleur du personnage pendant qu'un autre zombie procède à lui mordre la cuisse. Au même moment, une main morbide empoigne la tête de Brie tandis que le point de vue change une dernière fois pour montrer le zombie tirant les boyaux de son ventre, de côté, laissant voir à l'arrière-plan la réaction terrifiée de Vernon :

[Illustration retirée]

Figure 4 Capture de Telltale Games, « Season 1, Episode 4 : Around Every Corner », *The Walking Dead*. Jeu vidéo. PC Microsoft, 2012.

Idéalement, un jeu vidéo qui met l'accent sur la narrativité, comme *The Walking Dead* doit créer un équilibre entre ce qui est montré narrativement (en cinématique) et les actions possibles du joueur, pour que celui-ci se sente significativement impliqué dans l'univers fictionnel. Ici, par le fait de ne donner que ponctuellement un contrôle partiel au joueur accentue son impression d'impuissance dans le récit, en symétrie avec la tension narrative que le jeu tente de produire. La brève scène de morsure réussit également à produire la répulsion chez le joueur à peu près de la même façon que les deux médias précédents l'ont fait. Encore une fois, l'utilisation du gros plan ou du plan rapproché tend à magnifier les détails repoussants et produire une proximité avec le littéralement dégoûtant. Les sons entourant les différentes morsures et les cris rappellent également les mêmes effets que la scène de la télésérie analysée plus haut.

Si l'utilisation de la cinématique et des *cineractives* instaure un sentiment d'impuissance chez le joueur, la suite du jeu va encore plus loin. À la toute fin du quatrième épisode, l'avatar va subir lui aussi la morsure d'un zombie par le truchement du chevauchement cinématique-*cineractive*. La morsure sur son poignet sera soudaine et beaucoup moins sanglante et avide de détails repoussants que celle des autres personnages du jeu. Si la représentation de la contagion de Lee se fait de façon beaucoup moins répugnante que pour Brie, c'est nécessairement parce

que le jeu ne tente pas de produire du dégoût chez le joueur, mais une vive tension dramatique qui se caractérise par la perte de contrôle propre et figurée de son avatar. L'interactivité du médium vidéoludique se fait essentiellement par l'entremise du contrôle et du mouvement de l'avatar dans un espace défini, la perte de contrôle est vécue par le joueur comme un événement réel nécessairement producteur d'affect, car comme le résume Bernard Perron (2006) : « Les notions de contrôle (ou de la perte de celui-ci) et d'actions sont au cœur de l'expérience du jeu vidéo » (p. 360). Conséquemment, la jouabilité du médium vidéoludique fait partie de ses modalités matérielles et de ses fonctions qualificatives opérationnelles et a également le pouvoir de susciter de vives émotions chez le joueur :

Plusieurs aspects du *gameplay* sont susceptibles de susciter des émotions vidéoludiques. Conformément à l'art de *l'emotioneering* de Freeman (2004), il est vrai que plus les interactions avec le monde virtuel seront riches [...] que plus le *gamer* aura des choix moralement difficiles à faire et qui auront un impact sur la suite du jeu, plus l'expérience émotionnelle du jeu vidéo pourra être intense. Complexes à divers degrés, il ne faut cependant pas oublier que ce sont les actions du *gamer* qui demeurent au cœur de l'expérience (Perron, 2006, p. 362).

Ainsi, comme l'avatar est en quelque sorte la représentation du potentiel du joueur à l'intérieur d'un univers virtuel, la perte de contrôle, qu'elle soit soudaine ou fréquente agit sur la perception du joueur. Les choix chronométrés qu'il est poussé à faire dans les *cineractives* donnent entre autres, cette impression de signifiante à l'intérieur de la fiction, malgré le fait que les cinématiques abondent comparativement à d'autres exemples d'œuvres issues du domaine du jeu vidéo.

Ainsi, le jeu vidéo *The Walking Dead* tend à se rapprocher esthétiquement des deux autres médias par son esthétique visuelle autour de l'événement de la contagion. Toutefois, par

la dimension de contrôle partiel ou la perte totale de celui-ci dans l'univers ludique, le joueur est appelé à expérimenter une posture différente de celle du lecteur ou du spectateur. Sans nécessairement être une composante esthétique qui induit d'emblée le dégoût chez celui-ci, j'ai tenté de montrer que dans le cas particulier de la mise en scène de la contagion, l'expérience de la cinématique et de la *cineractive* permet au joueur de capter les autres composantes esthétiques de l'image capable d'induire des émotions repoussantes. Toutefois, malgré le fait que le jeu vidéo implique un engagement moteur du joueur dans l'expérience esthétique de l'œuvre, les composantes haptiques de l'image comme la couleur et les textures ne réussissent pas mieux à induire la sensation réelle de la douleur ou du toucher présentée dans la représentation des objets littéralement dégoûtants. L'esthétique entourant la représentation de la contagion ouvre donc vers des possibilités hors de l'œuvre, comme quoi l'affect échoue toujours à être représenté dans sa totalité et sa fluidité.

Dans ce chapitre, j'ai analysé le mouvement de la contagion de certains personnages de la bande dessinée, des séries télévisée et vidéoludique concernant la création d'affects de dégoût et de répulsion. Si l'on comprend le dégoût comme un mouvement d'exclusion radical, une ouverture vers quelque chose de pire encore, c'est que le réellement dégoûtant se trouve hors de toute économie, qu'elle soit représentationnelle ou linguistique. La mise en scène et les caractéristiques matérielles de l'image relatives à la contagion se constituent en structure générative d'exclusion absolue, mettant l'accent sur ces impossibilités représentationnelles que présentent les médias techniques de chacun des médias de mon corpus. Ainsi, lorsqu'il est question de la contagion, les structures formelles convergent vers la tactilité de l'image et ouvre vers quelque chose de pire encore : le toucher réel. Ces qualités propres à la modalité sensible

sont d'ailleurs partagées par les trois médias par l'emploi successif d'images haptiques et optiques, la sensation devenant ainsi plus ou moins puissante selon le niveau d'association de ces images à un registre spatiotemporel et sémiotique. L'emploi de ces images, bien que réalisées différemment par le changement de médium technique entre la bande dessinée, la téléserie et le jeu vidéo, constitue selon moi le cœur de leurs relations transmédiales. Mais l'emploi de ces images ne se limite pas qu'à la stimulation virtuelle du sens du toucher. Le prochain chapitre se concentrera d'ailleurs sur l'évocation de l'odorat à travers la franchise transmédiatique.

Chapitre 3

Odeur

Le dégoût et l'odorat : l'affect par une stimulation volatile et envahissante

Comme je l'ai évoqué dans le chapitre précédent, le caractère haptique d'une image ne fait pas que référence à la stimulation virtuelle du sens du toucher. Il s'attribue, selon Laura U. Marks, à l'engagement interne de tous les autres sens qui s'additionnent à la vue. Ainsi, une image haptique peut faire référence autant au toucher, à l'ouïe, au goûter qu'à l'odorat. C'est spécifiquement sur ce dernier que je me concentrerai dans ce chapitre d'analyse.

L'odorat : entre une perception primitive et l'image-affection deleuzienne

Similairement au toucher, l'odorat est perçu, selon plusieurs auteurs, comme un sens comportant une dimension importante dans la définition du dégoût. En effet, dans son chapitre intitulé « Un doux parfum de dégoût. L'avenir du zombie à l'ère du jeu vidéo odorant », Simon Niedenthal met l'accent sur la possibilité qu'a l'odorat de provoquer la répulsion, l'associant d'emblée au dégoût comme réflexe primitif de survie. Comme il l'explique clairement en résumant la pensée de plusieurs théoriciens : « les odeurs sont associées aux mécanismes primitifs d'attraction et de répulsion ayant trait à la disponibilité sexuelle ainsi qu'au dégoût et à la peur de contamination » (p. 204). Ce faisant, le traitement de l'information olfactive est directement lié « au système limbique du cerveau, où a lieu la médiation de la mémoire et de l'émotion, » (p. 204) ce qui explique en partie le pouvoir qu'ont les odeurs de raviver certains souvenirs et certaines émotions aussi vivement qu'instantanément.

Parallèlement, Laura U. Marks définit plutôt l'odorat selon ce que Deleuze appelle l'image-affection, « an image that connects directly to the body » (2002, p. 114). Ainsi, l'odeur, explique-t-elle, est perçue dans son immédiateté et sa singularité, et ne peut donc pas se résoudre à l'idéalisation. De plus, elle se constitue en un lien direct avec la mémoire dont les souvenirs ne pourraient être actualisés autrement, qui peuvent également être hautement envahissants (p. 115). L'odeur se joue ainsi à travers une tension entre une dimension matérielle et symbolique, où l'on a le pouvoir de « re-create this sense of past in our own body » (p. 114). Autrement dit, « smell is rich in the logic of sense because it [...] fosters a dialectic between the present moment, in which we smell, and the embodied memories that smell evokes » (p. 123). Par conséquent, en plus d'être une image-affection, l'odeur s'apparente à ce que Deleuze appelle une image-souvenir, « an image that encodes memory » (p. 123). Cette dernière, si elle est actualisée avec succès, donnera à l'image le pouvoir de générer un récit. Par contre, si elle échoue, elle restera au stade d'image-fossile, une image qui se définit comme « a meaning that our own bodies and memories fail to call forth » (p. 123). Néanmoins, le corps conservera cette « sensation de passé », sans en actualiser un sens défini.

Bien que Laura U. Marks ne mentionne pas directement que l'odorat puisse être relié à un affect spécifiquement répulsif, on peut tout de même affirmer qu'il se situe certainement parmi les formes d'affect qui peuvent être induits par la rencontre d'une œuvre d'art et un corps. Toutefois, la stimulation de l'odorat à travers les médias ne se situe pas d'emblée dans les possibilités matérielles de leurs supports techniques habituels. Le cinéma, la peinture, la bande dessinée, la télé-série ou encore le jeu vidéo, pour ne nommer que ceux-là, sont essentiellement appréhendés par la vue et par l'ouïe (pour certains), mais aucun ne permet l'engagement direct

de l'odorat, bien que plusieurs tentatives aient été répertoriées. Pensons entre autres à l'*Odorama*, une expérimentation cinématographique où des cartes « grattez et sentez » numérotées étaient distribuées au public⁶. Cette pratique s'est toutefois révélée infructueuse, son échec étant essentiellement dû à la difficulté de contenir les différentes fragrances qui finissaient par toutes se mélanger.

Ainsi, les odeurs étant informes et volatiles sont plutôt difficiles à être contenues et concentrées de façon précise. Cette dimension leur confère une impossibilité communicationnelle, se distinguant ainsi du sens de la vue. Comme l'explique Simon Niedenthal (2015), « la vue a une direction, elle est active et peut être sélective, mais les odeurs sont amorphes : elles “ne peuvent pas être facilement contenues, elles s'échappent et traversent des frontières” (Classen, Howes et Synnott, 1994 : 4) » (p. 205). Par conséquent, l'odorat se situe « entre le stimulus et le signe, la substance et l'idée, » (p. 205) une idée aussi partagée par Marks (2002). Donc, comme tous les médias de mon corpus se concentrent essentiellement sur une compréhension visuelle à laquelle s'ajoute pour la téléserie et le jeu vidéo une dimension sonore, les supports matériels sur lesquels ils s'inscrivent ne permettent pas une stimulation olfactive directe. Néanmoins, l'engagement de sensations relatives à l'odorat peut se concrétiser de façon interne, au moyen d'une stimulation virtuelle par le truchement de cette même matérialité.

⁶. Cette technologie a été utilisée, par exemple pour le film *Polyester* de John Waters (1981) (voir Laura U. Marks, 2002, p. 124).

L'odeur et l'affect de dégoût : la violence d'une incapacité représentationnelle

Plus encore que par ses liens avec l'image-affection, l'image-souvenir et l'image-fossile, l'odorat et le dégoût comme une forme affect, sont intrinsèquement liés. Comme ce dernier est toujours une ouverture vers quelque chose de pire encore, une force qui échappe à toute logique linguistique ou de représentation, l'impossibilité matérielle de capturer l'expérience olfactive est au cœur du registre de ces possibilités. Celles-ci, similairement aux limitations précédemment expliquées pour le toucher, sont devenues visibles par les structures formelles, une conclusion que tire d'ailleurs Eugenie Brinkema (2014) lors de son analyse du film *Wild at Heart* de David Lynch (1990). Particulièrement lorsqu'elle fait la lecture du gros plan de la vomissure de Laura Dern, elle énonce que la structure d'exclusion radicale du dégoût ne s'explique pas par les événements narratifs qui pourraient expliquer pourquoi elle vomit, mais plutôt dans l'appel sensoriel que produisent les incapacités du médium cinématographique :

In place of recuperating disgust for the visual or interpretable or intentional, *Lynch lets his vomit smell*. The film does not engage disgust in a binary of the beautiful versus the ugly, the unspeakable versus the articulatable, interiority versus exteriority. Instead, it structurally commits to the overflow of vomit – its supplementary; its position as the absolutely excluded. Vomit, then, is not a metaphor for the other unfigurable violences in the film. Rather, the mobilizing of a foreclosed and lingering smell opens up a position for those violences to enter and disturb the film without entering the cinematic narrative (p. 145).

Ainsi, c'est à travers la structure formelle que l'affect de dégoût se dégage, et le vomi ouvre vers la possibilité de quelque chose de pire encore : la stimulation réelle de l'odorat, résultant d'une rencontre entre les tissus du nez et les effluves âpres et acides qui leur font violence. L'odeur dans ce cas-ci se conçoit donc comme un non-lieu cinématographique.

Pareillement aux conclusions de Brinkema, je considère l'odeur telle qu'elle se présente dans les trois médias de la franchise *The Walking Dead* également comme un non-lieu représentationnel au cœur de leurs supports matériels respectifs. De plus, sa posture d'exclusion est révélée de façon similaire par leurs structures formelles, l'affect de dégoût résidant ailleurs que dans les explications narratives ou la représentation d'objets à travers une logique de « *this is this* », pour reprendre les termes de l'auteure. Autrement dit, c'est par le caractère haptique de l'image que l'odeur se réalise comme affect de dégoût, en se révélant comme l'exclu absolu.

Dans un même ordre d'idée, Laura U. Marks (2002) définit à son tour trois types de stratégies formelles que le cinéma emploie pour stimuler ce sens. Premièrement, elle identifie le gros plan de l'objet odorant comme première stratégie dans laquelle le spectateur engagera virtuellement le sens de l'odorat par la reconnaissance de l'objet à l'écran. Sa fonction peut se rallier sous la catégorie de l'image optique que l'on a définie dans le chapitre précédent. De plus, comme l'a déjà énoncé Eugénie Brinkema, le gros plan constitue lui-même une structure parente avec le dégoût, magnifiant les détails et imposant sa proximité aux spectateurs. Le gros plan d'un objet qui dégage une odeur puissante, comme le vomi de Laura Dern, ouvre ainsi vers la possibilité de sentir réellement ses effluves, potentialité exclue par la matérialité du médium cinématographique. Autrement dit, le cadrage rapproché d'un objet reconnaissable par le spectateur comporte aussi des qualités olfactives. Ensuite, elle identifie l'utilisation du son comme deuxième stratégie, celle-ci pouvant être employée en s'additionnant à la première, ou en se présentant dans sa singularité. Le son, explique-t-elle, « is a sense perception that is "closer" to the body than sight. Sound brings us closer to the image, almost close enough to smell. Interestingly, offscreen sound also emphasizes the sensuous quality of an image »

(p. 117). C'en est le cas, entre autres, lorsque la caméra cadre la réaction des personnages, alors que la mise en scène de l'odeur se manifeste par l'entremise du son. Conséquemment, il n'est souvent pas nécessaire de reconnaître visuellement un objet à l'écran pour en ressentir les vibrations olfactives. Finalement, elle réfère la troisième manifestation formelle aux images haptiques, soit celles qui, « by resisting the control of vision, [...] encourage the “viewer” to get close to the image and explore it through all of the senses, including touch, smell, and taste » (p. 118).

Ces stratégies olfactives, bien que définies spécifiquement pour le cinéma, sont visibles à un niveau plus ou moins égal dans les différents médias qui composent la franchise *The Walking Dead*. Elles sont d'ailleurs présentes dans leur intégralité à travers la télésérie puisque ses modalités matérielles ainsi que son médium technique sont grandement similaires à ceux du médium cinématographique.

Une odeur qui prend aux tripes : la mise en scène du parfum putride d'un cadavre ambulante

L'envahissement sensoriel par le son en hors-champ

Parmi toutes ces stratégies, l'analyse de la télésérie nous pousse à porter une attention particulière au son, celui-ci étant sans doute la stratégie la plus utilisée pour rapprocher le corps des qualités sensuelles de l'image. Si la télésérie introduit à quelques reprises des images haptiques, l'ensemble des images qui sont présentées à travers la mise en scène du pestilentiel ont plutôt tendance à suivre une logique optique, s'enchaînant tour à tour avec des plans où le son en hors-champs envahit l'espace affectif de l'image et du spectateur. Par ailleurs, il est

intéressant de constater que la durée des plans où le son est en hors-champ est substantiellement plus longue que celle des plans où l'objet répulsif est montré. De plus, dans les deux cas, le son occupe une part constante dans la perception olfactive de la scène qui se déroule à l'écran.

Ce type de montage se manifeste notamment dans la scène où Rick et Glenn doivent s'enduire d'entrailles d'un zombie afin de masquer leur odeur et passer inaperçus, étant forcés plus tard de circuler dans une horde de zombies. Le moment où ils se préparent atteint une puissance de répulsion d'un niveau inégalé, l'affect de dégoût traversant sa mise en scène. C'est particulièrement par la structure matérielle du médium que celui-ci s'engage, son intensité ne pouvant pas s'expliquer par le récit. La scène en question prend donc place alors que Rick et le groupe auquel il s'est nouvellement joint agrippent le cadavre d'un zombie, l'amenant dans l'entrepôt qu'ils occupent brièvement avant de rejoindre le campement à l'extérieur d'Atlanta. Comme leurs issues sont obstruées par la masse de morts-vivants, ils n'ont d'autres choix que de recourir à la ruse pour faire diversion. Ils tenteront alors de se couvrir de chair gluante et putride afin de masquer leur odeur humaine. Comme les zombies repèrent leurs proies par l'ouïe et l'odorat, les survivants espèrent que leur subterfuge sera suffisant pour qu'ils puissent circuler à travers eux sans se faire repérer.

Une fois que le zombie est au milieu de la pièce, Rick trouve des pièces d'identité dans les poches de la dépouille. En identifiant le corps, il rappelle aux autres survivants que le zombie était un humain avant. À ce moment, Glenn fait remarquer un détail : « One more thing, he was an organ donor. » Ce n'est que quelques secondes plus tard que le spectateur comprend toute l'ironie de cette information, un plan rapproché de Rick, la visière de son casque baissée, le

montre donnant les premiers coups de hache. Comme le cadrage se fait devant le protagoniste, l'impact de la hache n'est qu'audible. Le son puissant, juteux et gluant de son absorption se ponctue du craquement de la fracture des os, auxquels s'ajoutent les plaintes bruyantes des autres personnages qui entourent le corps en train de se faire charcuter. La scène se poursuit alors que la caméra, par le truchement un cadrage rapproché, effectue un panorama très rapide des réactions dégoûtées des personnages, qui se prolonge dans un travelling vertical suivant la hache de Rick, dont leurs mouvements s'achèvent en plongeant brièvement sur et dans le cadavre partiellement sectionné. L'affect de dégoût se dégage ainsi par le vertige du mouvement saccadé de la caméra, mais surtout par la constance des sons prépondérants des plaintes et des coups de hache qui traversent sa mise en scène. Car, comme la caméra bouge constamment, il est difficile pour le spectateur de se concentrer sur les détails de l'image. Le son, dans sa persistance et sa puissance, agit donc de façon viscérale, écœurant le spectateur.

Toutefois, la dimension odorante de l'image prendra davantage d'ampleur dans la suite de la scène, qui effectue un montage entre les plans fixes des réactions des personnages, de Rick poursuivant son action, ceux-ci également ponctués de gros plans magnifiant les détails de la chair du zombie de plus en plus morcelée. On peut d'ailleurs le remarquer dans la première des deux captures ci-dessous : à travers la marre sirupeuse de sang, de petits grumeaux de chair sont parsemés. La diagonale de la jambe amène l'œil à s'attarder sur ceux-ci ainsi que sur la texture luisante du bras grossièrement déchiqueté.

[Illustration retirée]

Figure 5 Captures de Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.), « Guts », (Saison 1, Épisode 2). *AMC's The Walking Dead*, 2010.

De plus, à travers ce montage, le son gluant et les plaintes persistent toujours, peu importe ce qui est montré à l'écran. Sa constance se démarque par la stabilité de ses décibels, malgré le fait que le cadrage change souvent d'échelles de plans (entre le plan américain, le plan rapproché, le gros plan et le très gros plan).

De plus, on remarque d'ailleurs que lorsque le dégoût s'intensifie dans la scène, le cadrage tend conformément à se rapprocher. L'apogée sensorielle se manifeste d'ailleurs par l'entremise du gros plan, tant au niveau des réactions des personnages que la magnification des particules de chair détachées. Ce rapprochement progressif de la caméra influence mimétiquement la perception du spectateur de la matérialité de l'image : les textures sont accentuées et la gestuelle, les rictus nauséux des personnages, sont présentés en gros plan. Conséquemment, comme je l'ai expliqué dans le chapitre précédent, ce type de cadrage brouille la distance et les limites de la perception de l'espace-temps et se connecte directement avec le corps du spectateur, lui conférant des qualités d'image-affection, aussi transpersonnelles (seulement au sujet des gros plans de la gestuelle des visages) (Powell, 2005, p. 146). Cette structure formelle, qui est jointe de surcroît à la persistance des sons texturés et vibrants,

contribuent ensemble à une gradation des sensations, tel que le spectateur puisse presque sentir l'odeur de la chair en putréfaction.

Parallèlement, l'apogée de l'affect de dégoût de la scène se situe d'ailleurs au moment où la chair du zombie entre en contact avec les vêtements des personnages, à travers sa structuration formelle. En effet, la suite de cette scène est constituée en un travelling très rapproché des mains plongeant dans l'abdomen du zombie, captant également la poursuite de leur mouvement dans l'étendage de cette matière informe d'un brun rougeâtre sur les sarraus que portent les personnages, à travers lequel s'insère à quelques reprises les gros plans fixes du visage profondément révolté de Glenn, du visage crispé de Rick et des mouvements faciaux de recul des autres survivants. Le rouge brun informe de la bouillie d'entrailles provoque également un contraste avec la blancheur des sarraus, accentuant la violence affective du contact entre les restes du zombie et les vivants. De plus, alors que la caméra capte en gros plan la plongée des mains dans le torse béant de la carcasse, le son se fait plus fort, envahissant la perception des spectateurs. On remarque d'ailleurs toute la dimension haptique de l'image dans la magnification de la texture visqueuse de la chair dépecée, comme le témoignent ces deux captures :

[Illustration retirée]

Figure 6 Captures de Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.), « Guts », (Saison 1, Épisode 2). *AMC's The Walking Dead*, 2010.

L'informité de la chair, que l'on ne peut plus attribuer cognitivement à des organes, se réduit uniquement à ses qualités hautement tactiles. On se rapproche ainsi de l'image, qui attire notre attention sur sa couleur bourgogne, parfois rosâtre, les lignes incertaines des grumeaux visqueux, la luisance de la lumière qui s'y réfléchit et la disparition du bleu des gants qui s'enfoncent hasardeusement dans cette bouillie difforme. Cependant, c'est parce qu'elle est juxtaposée au son gluant qu'elle retire toute sa puissance olfactive. Les plaintes bruyantes en hors champs, la voix de Glenn menaçant de vomir (le vomi qui à son tour sera réalisé uniquement par sa sonorité en hors champs), fait violence à tous les sens du spectateur, spécialement en ce qui a trait de l'odorat. La scène se termine d'ailleurs lorsque Rick demande : « Do we smell like them? », question qui sera répondue instantanément par Andrea : « Oh yeah. », dont le visage cadré en gros plan répond parallèlement en une gestuelle de répulsion.

Ainsi, comme l'affect résulte d'une perception par tout le système nerveux du spectateur, les sensations sont mimétiquement plus intenses et perceptibles lorsque l'ensemble des sens est stimulé. Dans le cas de la télé-série, bien que seules la vue et l'ouïe soient directement engagées chez le spectateur, sa perception de la matérialité de l'image appelle également les sens du

toucher et de l'odorat, offrant une puissance d'affect inégalée. Le dégoût comme affect, puisqu'il se définit comme l'exclu absolu, se dégage ainsi par les impossibilités de son médium technique, qu'elle met également en lumière par ses modalités matérielles et sensorielles.

Une dimension olfactive entre les clics et les cinématiques sonores

La stimulation virtuelle de l'odorat par les modalités et les contraintes de réalisation du support se perçoit également dans le jeu vidéo et la bande dessinée. Parce que les relations intermédiaires se définissent par Lars Elleström (2010) comme des ponts entre les différences modales basés sur les similitudes des médias, on remarque que la rencontre transmédiale entre la téléserie et le jeu vidéo homonyme s'installe notamment à travers leur partage d'une modalité sonore. Autrement dit, similairement à la téléserie, c'est par le son que la stimulation de l'odorat se produit.

De plus, il est intéressant de constater que le moment où l'odorat semble le plus présent dans le jeu vidéo se constitue narrativement à une scène relativement semblable à celle de la téléserie : il s'agit également d'un moment où les personnages doivent s'enduire des entrailles d'un zombie afin de masquer leur odeur et ainsi passer inaperçus à travers la horde qui entoure l'hôtel où ils se situent. À ce moment précis, on remarque aussi que la jouabilité est similaire à celle que l'on a analysée dans le chapitre précédent : il s'agit encore d'un enchaînement entre des cinématiques et des moments où le joueur reprend partiellement et brièvement le contrôle de son avatar, devant effectuer un clic pour activer la suite de la cinématique. Toutefois, au lieu d'appeler ces moments *cineractives* comme dans le chapitre précédent, je préfère l'interpeler selon les termes de jouabilité réduite, puisque le joueur, sans avoir complètement le contrôle

spatial de son avatar (car celui-ci ne peut se déplacer dans la pièce), devra tout de même cliquer à quelques reprises pour activer les cinématiques qui s'y enchaîneront. Puisque la *cineractive* fait davantage référence à une cinématique qui continue de se dérouler où le joueur peut partiellement intervenir, la coupure nette entre les moments temporairement actifs et les cinématiques activées par le clic ne sont pas tout à fait la même jouabilité. Cela dit, c'est une fois de plus par le biais de la cinématique que la puissance sensorielle et affective du jeu vidéo se produira, ici en mettant en scène les informations sonores pour stimuler virtuellement l'odorat.

La scène commence donc lorsque le joueur clique sur la porte pour sortir de la chambre d'hôtel que Clementine et Lee doivent quitter. À ce moment, le joueur perd toute possibilité de jouabilité lorsque la cinématique s'enchaîne, montrant en gros plan le visage du zombie qui tente d'entrer dans la chambre au même moment. Lee lui bloque le passage, mais curieusement, plutôt que de tenter de l'attaquer, un plan subjectif nous annonce qu'il s'élançait plutôt sur la petite fille, une action qui semble brusquement atypique, puisque les zombies tentent habituellement d'attaquer l'humain le plus proche. Ensuite, pour un bref instant, le joueur reprend le contrôle de son avatar afin que celui-ci tire le *walker* avant que celui-ci n'attrape la petite fille. Une fois le clic accompli, la cinématique reprend, le zombie tombe inerte sur le sol et le dialogue entre Clementine et Lee nous informe de la suite de la scène : Lee ne s'est pas fait attaquer, car il était couvert de la chair des zombies qu'il a dû terrasser avant de se rendre à l'hôtel. Il devra donc charcuter le zombie qu'il vient de tuer et couvrir les vêtements de Clementine des entrailles de celui-ci afin de sortir le plus rapidement possible de la ville de Savannah sans se faire attaquer par la horde de zombies à l'extérieur de l'hôtel.

La suite de la scène est particulièrement poignante et c'est également à ce moment que la mise en scène insiste sur la stimulation virtuelle de l'odorat par le son. Un plan aérien nous montre le cadavre de haut, où le joueur, ayant des possibilités d'actions réduites au clic de la souris, doit sélectionner le hachage de l'abdomen du zombie (en sélectionnant l'icône du couteau) afin de poursuivre la cinématique. Si le joueur décide plutôt de cliquer sur l'icône de l'œil, une cinématique de dialogue entre Lee et Clementine s'ensuit, où Lee insiste sur le fait que le zombie sente « horrible » et qu'elle devra conséquemment sentir comme lui, affirmation à laquelle la petite fille répondra par une expression de dégoût : « Yuk... Okay. » Lorsque le joueur sélectionne le couteau, la cinématique commence : un bref plan rapproché de la réaction dégoûtée de Clementine est saisi (« Oh no... »), suivi d'un travelling de Lee s'agenouillant vers le cadavre du zombie, un couteau de boucher à la main. Cependant, le plan restera fixe sur le haut du corps de l'avatar pendant qu'il donne le premier coup dans la carcasse du zombie. L'impact du couteau ne sera donné que par des informations sonores en hors champ, alors qu'un jet rougeâtre sera saisi simultanément, dont la source échappe au cadre de l'image. Ces informations visuelles et sonores, puisque leur source n'est pas présente dans le cadre de l'image, ont l'effet de stimuler son appréhension par les sens du joueur autres que la vue. Particulièrement en ce qui a trait du son, qui sera la seule information présente pour l'ensemble des autres coups que Lee portera à l'abdomen du zombie. Le second coup sera d'ailleurs donné alors que le cadre se concentrera sur le visage de profil du zombie en gros plan qui bouge légèrement suivant le bruit visqueux et mouillé de l'impact du couteau en hors champ, alors que l'arrière-plan s'attarde à la réaction offusquée de Clementine qui se tient debout, près du zombie. Le plan de la caméra change encore une fois alors qu'un plan en plongée montre le cadavre,

Clementine qui se tient debout à proximité et l'avatar qui est agenouillé. À ce moment, le joueur reprend partiellement le contrôle afin de cliquer encore une fois sur l'abdomen du zombie, « Scoop Walker », étant la seule action qui s'offre à lui. Une fois le clic réalisé par le joueur, une autre cinématique s'active, montrant tour à tour un gros plan de la main de Lee pénétrant dans la matière rougeâtre et béante, s'enchaînant avec un gros plan du visage horrifié de Clementine, d'un morceau dégoulinant informe dans la main de Lee, et la réaction désolée de celui-ci qui s'apprête à étendre la matière visqueuse et puante sur les vêtements de la petite fille. Le tout est constamment ramené à la présence persistante du son : le bruit mouillé prend d'assaut les sens du joueur, peu importe ce qui sera montré à l'écran. La cinématique prend fin alors qu'un changement d'échelle de cadrage survient. Un autre plan d'ensemble montre Lee agenouillé devant Clementine à proximité du zombie. Le joueur reprend encore le contrôle afin de cliquer sur les vêtements de la petite fille. Le choix est pareillement réduit à une seule action possible : « Smear Clementine », que l'on peut voir dans la capture ci-bas :

[Illustration retirée]

Figure 7 Capture de Telltale Games, « Season 1, Episode 5 : No Time Left », *The Walking Dead*. Jeu vidéo. PC Microsoft, 2012.

Une fois que le joueur a cliqué sur les vêtements, une cinématique s'enchaîne où l'on cadre le dos tremblant de Clementine, suivi du cadrage de la réaction crispée de la petite fille en gros plan. Le reste de la scène se produit de façon semblable, retournant à deux reprises au plan

similaire la capture ci-haut, où le joueur devra cliquer pour salir son dos et son devant une dernière fois avant que la scène ne se termine.

Contrairement à la scène du chapitre précédent où la perte de contrôle par l'enchaînement de la cinématique et des *cineractives* mettait l'accent sur le manque de contrôle au sens propre et figuré de l'avatar face à la situation, la coupure nette qui se présente entre les moments de cinématiques et les actions réduites du joueur rend plutôt visible la tension entre sa responsabilité et le contact indésirable et obligé de la chair nauséabonde du zombie avec les vêtements pâles de Clementine. L'arrimage ponctuel⁷, terme désignant le simple clic qui déclenche l'action qui sera ensuite effectuée par l'avatar, définit l'ensemble de la jouabilité des moments actifs de la scène et permet entre autres le passage rapide à la cinématique sensorielle en réduisant l'implication motrice du joueur à une action minimale. Ici, les modalités matérielles du jeu tentent encore une fois de moduler un équilibre entre la jouabilité et la cinématique, s'efforçant de distinguer la position du joueur de celle du spectateur. Toutefois, la majeure partie de la stimulation sensorielle relative à l'odorat réside dans le bruit et le hors-champ présentés dans la cinématique, rapprochant également les pratiques opérationnelles du jeu et celles de la télé-série. Car, pour reprendre la constatation de Laura U. Marks, les informations sonores permettent d'aborder la mise en scène « plus près de son corps » que par la conception des informations visuelles de l'image optique.

⁷. L'arrimage ponctuel est défini par Carl Therrien (2015) dans « Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation » comme : « lorsqu'il suffit d'appuyer succinctement sur un bouton pour ramasser/utiliser un item, par exemple –, le synchronisme initial entre la manipulation actuelle et l'action représentée est susceptible de « faire marcher » le joueur, qui a tendance à dire qu'il a effectué ces actions, même si c'est une poupée virtuelle partiellement autonome qui s'est acquittée de la tâche en grande partie » (p. 6).

Ainsi, pareillement à la télé-série, le jeu vidéo n'a pas le pouvoir de stimuler directement l'odorat, et sa stimulation virtuelle passe par le bruit visqueux, mouillé, parfois sourd, de la chair et des os du cadavre du zombie qui se brisent sous les coups non cadrés du couteau, ou de la main qui étend la bouillie sur les vêtements de Clementine. Ces moments d'action qui entrecoupent la cinématique sont également caractérisés non seulement par un changement d'échelle de plan, mais aussi par une coupure des sons, indiquant au joueur sa nécessité d'action. Cette interruption du son met d'ailleurs en lumière son caractère fondamental dans la mise en scène de l'affect de dégoût, puisque c'est à travers les impossibilités matérielles du médium que l'exclu absolu, soit l'odeur réelle de la chair en décomposition, se manifeste. C'est ainsi à travers un enchaînement de gros plans de la matière rougeâtre et informe auxquels se présentent dans une constance imposante les bruits texturés et visqueux des actions et des entrailles qui ne sont pas toujours présentées dans le champ de l'image que le joueur et le spectateur de *The Walking Dead* est confronté à ce qui pourrait être *pire que le pire*.

La peste par le son symbolique

Contrairement au médium technique de la télé-série et du jeu vidéo, le papier, support de la bande dessinée, ne permet pas de réaliser les informations sonores. Cependant, ceux-ci ne sont pas écartés de l'esthétique de l'image et se présentent dans une dynamique plus symbolique, à travers des codes graphiques et des tracés qui suggèrent les bruits et les mouvements. Parallèlement, c'est également par le son, ou plutôt par ses symboles, que l'odeur fétide de la chair en décomposition du zombie sera évoquée. Similairement aux deux autres médias, la présence de la peste est omniprésente dans l'espace affectif du lecteur et du dessin. En fait, la scène que j'ai choisi d'analyser reprend une trame similaire aux exemples des deux autres

médiums. Toutefois, puisqu'une stimulation sonore directe ne peut pas être réalisée par le support papier, on remarque tout de même la tentative d'une stimulation virtuelle, envahissant le champ visuel des vignettes par une abondante récurrence des mouches et d'onomatopées visant à donner des informations que le lecteur pourrait associer à des sons et des odeurs. La relation transmédiatique entre la bande dessinée et les deux autres médias se construit ainsi dans l'implication des différents modes que le médium bédéique sollicite afin de faire le pont avec les médias comportant une dimension sonore. C'est ainsi à travers ses propres structures formelles uniquement visuelles que la bande dessinée tentera de solliciter virtuellement les sens qui ne peuvent pas être directement engagés.

Prenons l'exemple de la double planche ici-bas, qui correspond au moment du récit où Rick et Glenn doivent s'enduire d'entrailles de zombies pour masquer leur odeur afin de pouvoir circuler plus ou moins librement à travers à horde de zombies qui errent dans la ville. Par ailleurs, lorsque l'on s'y attarde, on peut effectivement remarquer que narrativement et esthétiquement, la scène qui est illustrée ressemble grandement à celles que l'on a vues dans la télésérie ou le jeu vidéo :

[Illustration retirée]

Figure 8 Kirkman, Robert, Charlie Adlard, Tony Moore et Cliff Rathburn. *The Walking Dead Compendium One*, Berkeley : Image Comics, 2013.

Par exemple, on remarque encore une fois une tension entre le hors-champ et le gros plan, soit un enchaînement entre ce qui est montré ou omis par la représentation. Pareillement aux deux autres médiums, les éléments littéralement dégoûtants qui ne seront pas montrés dans les vignettes y sont d'autant plus présents, puisque certaines caractéristiques du dessin tenteront d'évoquer leur présence en stimulant d'autres sens que la vue, ajoutant un aspect sonore et olfactif (à travers une stimulation indirecte, puisque leur stimulation réelle est exclue des possibilités du support). On peut l'observer notamment à travers la double planche, puisqu'il n'y a que deux vignettes où le corps ou une partie du corps du zombie sera substantiellement visible : soit la vignette où un très gros plan de la hache sectionne la main du zombie, illustrant aussi en arrière-plan la réaction choquée de Glenn, puis celle où l'on voit un plan d'ensemble de Rick agenouillé et Glenn qui vient le rejoindre. La présence du zombie et de son odeur putride ne sera ainsi signifiée que par les mouches au coin inférieur droit des vignettes avant d'envahir l'espace autour des personnages lorsque ceux-ci s'enduiront de ses entrailles visqueuses que Rick aura précédemment charcutées. La présence représentationnelle du zombie étant le plus souvent écartée du cadre de l'image, les mouches et les onomatopées adoptent la même fonction que l'utilisation son en hors-champs dans les deux autres médias : celui de stimuler l'affect de dégoût par d'autres sens que la vue, provoquant l'engagement des sens internes de l'odorat ou de l'ouïe, ces deux sens étant fortement liés lorsqu'il est question de la détection répulsive.

Plus spécifiquement, le son stimulateur d'odorat se manifestera dans la bande dessinée de deux façons : par les onomatopées et par la présence des mouches. Dans le premier cas, on remarque que l'onomatopée se constitue d'un amalgame entre le dessin et le texte, adoptant une typographie qui suggère sa violence, sa prééminence sur l'espace affectif et sa texture. Dans les

trois cas où il est intégré à la scène représentée ci-haut, l'onomatopée sortira du cadre dans lequel il s'installe : soit en traversant les contours de la vignette ou les lignes du phylactère. Par exemple, lors du gros plan de la hache sectionnant la main du zombie, la typographie simulant un effet de trois dimensions se superpose à la vignette, en oblique, empiétant sur les gouttières à gauche et en bas de la vignette. L'irrégularité de ce montage entre le lettrage et la vignette envahit la perception du lecteur, son attention étant attirée d'abord par le « WHACK! », puis sur la hache et la main, et finalement sur le phylactère expressif de Glenn. La prééminence de l'onomatopée sur l'image suggère ainsi la primauté du son, ce à quoi répondent le tracé du mouvement des gouttes de sang qui jaillissent sous l'impact de la hache, ainsi que les traînées de vitesses (ces lignes verticales situées au-dessus de la hache qui suggère la force et la rapidité de son mouvement).

Si le violent contraste du « WHACK! » est envahissant dans la vignette de la main coupée, on remarque toutefois que les onomatopées suggérant le bruit du vomi de Glenn se font plus discrètes, tout en gagnant de la texture. Plutôt que de déborder dans l'espace interstitiel entre les vignettes, les onomatopées du vomi de Glenn dépassent du phylactère auquel ils sont associés. Dans les deux cas, le double trait ombragé de la bulle ainsi que les lignes sinueuses de la typographie attirent d'abord l'attention du lecteur, avant que celui-ci ne remarque le vomi auquel il fait écho. Encore une fois, parce que l'attention du lecteur est d'emblée retenue par l'irrégularité du phylactère et de la typographie texturée de l'onomatopée, la stimulation virtuelle du son semble de nouveau prééminente. La texture que suggèrent les contours tremblants des lettres rappelle également l'aspect visqueux et mouillé du vomi, lui conférant

définitivement une dimension olfactive nauséabonde, ouvrant vers les possibilités interdites par la matérialité du support de la bande dessinée : l'odeur, le son et le toucher.

Dans le second cas, le son et l'odeur sont aussi suggérés par la récurrence des mouches qui traversent toutes les cases de la double page. On observe alors que leur présence bouge premièrement de vignette en vignette (les mouches sont toujours là et ne sont jamais exactement au même endroit), puis qu'elle tend également à se déplacer d'une source à l'autre de puanteur, soit du zombie (signalant le plus souvent sa présence olfactive, le cadavre n'étant pas dessiné dans le cadre de la case) vers Rick et Glenn, dès l'instant où ces derniers commencent à salir leurs vêtements de ses entrailles, la présence des mouches envahissant l'espace perceptible de la case. Suivant ce qu'avance Bernard Perron (2015) en citant Benoît Peeters (1998) :

La force de la bande dessinée dépend [...] d'une segmentation : retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement. Loin de se poser comme un espace suffisant et clos, la case de bande dessinée se donne d'emblée comme un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence. Toute vignette, en ce sens, est « à suivre » ([1998, p. 26], 2015, p. 180).

C'en est particulièrement le cas lorsque l'on s'intéresse à la présence des mouches, car c'est en les suivant de case en case que l'on se rend compte de leur omniprésence, contrairement à l'onomatopée qui suscitait l'attention immédiate du lecteur par son irrégularité ponctuelle.

Spécifiquement dans la première planche, le mouvement envahissant des mouches se transmet par l'interstice entre les cases, celles-ci représentant toutes un moment « gelé » significatif, une notion que Bernard Perron (2015) définit comme l'instant fécond ou prégnant, termes qu'il emprunte à Gotthold Lessing et à Roland Barthes. Cette dernière, selon ce que définit l'auteur, correspond à « l'expression la plus synthétique d'une action : “pour ses

compositions, qui supposent la simultanéité, la peinture ne peut exploiter qu'un seul instant de l'action et doit par conséquent choisir le plus fécond, celui qui fera le mieux comprendre l'instant qui précède et celui qui suit" (Lessing [1768] 2002 : 120-121) » (Perron, 2015, p. 181). Par conséquent, la bande dessinée, qui partageant les mêmes contraintes matérielles que la peinture à ce sujet, doit également se soumettre à cette esthétique. Les postures corporelles ainsi que l'emplacement changeant des mouches représentées dans les cases y sont donc intrinsèquement reliés.

Ainsi, en résumant les constatations de Peeters et de Perron, on peut conclure que tous les instants « gelés » dans les vignettes sont significatifs et doivent être compris dans l'ensemble qu'ils forment avec les autres cases de la planche, où se manifeste également la reconnaissance de l'omniprésence des mouches. À cela, j'ajouterais que ces postures figées ont aussi de fortes implications affectives, car c'est par la suggestion du mouvement des corps des personnages et du vol des insectes induits par le rythme de succession des vignettes et des gouttières (le rythme case/intercase/case), de ces instants « gelés », ainsi que par les codes graphiques comme les traînées de vitesse⁸ que la *mise-n'en-scène* de l'affect de dégoût prend forme. En effet, c'est dans l'espace interstitiel entre les cases que s'ouvrent les possibilités de ce qui pourrait être pire encore, ce qui ne sera et qui ne pourra jamais être représenté par le médium bédéique. Ce dernier se dégage dans chacune des exclusions matérielles que tentent de représenter le dessin, soient l'odeur de la chair en putréfaction, du vomi, le bruit de la hache percutant les membres du

⁸. Ces traînées de vitesse peuvent être observées à deux reprises dans la double planche ci-haut, soit dans la vignette de la main coupée, suggérant le mouvement brusque et rapide de la hache, puis dans la deuxième vignette de droite de la deuxième planche évoquant la violence et la rapidité de la contraction vomitive de Glenn. L'insertion de ces lignes verticales ou obliques fait partie des codes graphiques spécifiques à la bande dessinée pour suggérer le mouvement (voir Perron, 2015, p. 180).

cadavre, le son visqueux des mains qui étendent les entrailles hachées sur les vêtements, les mouvements de recul, de crispation et la contraction convulsive de la nausée. Les impossibilités techniques du papier permettent donc à la bande dessinée de se servir de ces mêmes contraintes pour les mettre en évidence, l'affect de dégoût s'émettant toujours à travers l'ouverture émissive que suggèrent les incapacités matérielles du support sur lequel il s'inscrit.

Ainsi, la répulsion qui se dégage de la sollicitation virtuelle de l'odorat et du son par les mouches, ne se décèle pas dans leur association sémiotique dont la présence s'unit généralement aux matières fécales en décomposition (toutes réputées pour leur pestilence), mais plutôt dans l'envahissement progressif et constant du champ de chaque vignette, dont l'apogée affectif se développe dans la grande vignette verticale de la deuxième planche. L'occupation de ces petits points noirs s'y fait effectivement plus dense, et cette agglomération se remarque particulièrement dans la moitié inférieure de la case.

Toutefois, avant de s'attarder à la présence remarquable de ces insectes dans la vignette, le lecteur sera happé par d'autres composantes formelles qui attireront une fois de plus son attention sur les détails texturés de l'image, provoquant un engagement interne du sens de l'odorat. Premièrement, son œil sera d'abord incité par la soudaine verticalité et la taille supérieure de la vignette, car comme l'évoque Benoît Peeters dans *La bande dessinée* (1993), lorsqu'un lecteur appréhende une double planche (comme celle-ci), il la balaye toujours dans son ensemble, puis s'attardera à la lecture des cases une à une. Ainsi, toute irrégularité sera déjà désamorcée, l'emplacement spatial et la superficie des cases primant sur le texte (p. 22-26). Donc, lorsque le lecteur rencontre la double page présentée ci-haut, il regarde d'abord son

ensemble et remarque immédiatement que la vignette verticale sort du lot, procédant à retenir d'emblée son attention.

De plus, il n'y a pas que la superficie allongée de la vignette qui soumet le lecteur à une irrégularité remarquable. Un autre détail frappant se présente également au moment où le lecteur s'attarde à déchiffrer la case, soit après avoir lu la première page : la position curieusement crispée des mains de Rick, par leur position inhabituelle et presque perpendiculaire (formant un ensemble de lignes horizontales contrastantes aux trois quarts de la vignette) rompt, avec le mouvement vertical de lecture qu'induit le format de la case et le tracé érigé de l'ensemble du dessin. En effet, lorsque l'on s'attarde aux lignes qui composent l'image dans la case, on remarque qu'à travers l'arbre, les visages et les corps, peu de ces traits suggèrent l'horizontalité. On perçoit d'ailleurs que le décor ne montre aucune ligne d'horizon définie, contrairement aux deux cases horizontales qui suivent vers le bas de la planche. Les avant-bras et les mains crispées de Rick semblent alors être les seules lignes horizontales marquantes auxquelles l'œil du lecteur sera poussé à s'attarder. C'est également dans cette partie inférieure de la case que l'ensemble des détails du dessin se concentrera : l'agglomération des mouches, la salissure sombre et informe des vêtements, la ligne du manteau qui suit le dégoulinement et qui dépasse sur le pantalon, etc. C'est ainsi parce que le mouvement vertical de lecture est interrompu par la soudaine horizontalité des lignes que le lecteur reste attentif aux détails texturés de l'image qui appellent non seulement une dimension tactile désagréable, aussi suggérée par la contraction inhabituelle des doigts de la main, mais également une dimension sonore et odorante induite par la présence marquée des mouches qui tachent l'image. Parce que l'attention du lecteur est dirigée sur la partie inférieure de la case, on peut admettre que dans ce cas particulier, la position

contractée des mains est plus expressive que les visages des personnages, le choc des lignes irrégulières des doigts envahissant la perception du lecteur.

De même, à travers l'ensemble de la scène dépeinte par la double page, le texte se superpose au dessin, participant à l'esthétique de la mise en image de l'odeur fétide en lui conférant une dimension sémiotique supplémentaire, par la description, incitant parfois le lecteur à revenir sur l'image afin de mieux se concentrer sur ses détails signifiants. Par exemple, on peut clairement le lire lorsque Glenn dit à Rick en s'excusant d'avoir vomi : « [...] I'm used to the smell of the city but getting it up close like this is a **totally** [sic] different story ». Comme on peut le voir à travers la case dont la citation est issue, l'éloquence modérée de cette description ne fait que répondre au dessin, ce qui nous porte à affirmer que l'odorat sera plutôt stimulé à travers le mouvement que suggère l'image fixe, le texte ne faisant que diriger le lecteur une fois de plus sur les composantes esthétiques de l'image, car comme le résume Laurent Guido (2007) : « Dans les *comics*, la posture du corps et le geste occupent une position prééminente sur le texte » (Laurent Guido, 2007, p. 101)⁹. Autrement dit, l'affect étant essentiellement composé d'une interaction entre la modalité matérielle et la modalité sensorielle des médias, on doit écarter toute dimension sémiotique ou narrative associée aux dialogues ou à la présence des mouches, car ces dernières se situent davantage du côté de l'expression (de l'émotion comme étant une vaine tentative de canalisation cognitive de l'affect) et échouent par conséquent à capturer le dégoût et la volatilité de l'odeur fétide.

⁹. Cité dans Perron, Bernard. 2015. « Les traits et les tracés des zombies bédéiques », dans Perron, Bernard, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.). *Z pour Zombies*, Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, p. 181.

Ainsi, la bande dessinée, par l'utilisation des onomatopées et des mouches qui envahissent tour à tour la perception du lecteur des vignettes, stimule les sens internes de l'odorat, de l'ouïe et du toucher, des sens « plus près du corps » que la vue. Ce lien direct au système nerveux qui n'est pas directement permis par la réalisation technique de son support est également sollicité par les modalités matérielles du médium, par les mêmes contraintes qui les excluent. C'est donc par et dans les structures d'exclusion que se manifeste l'affect de dégoût, soit par l'odeur pestilentielle réelle qu'interdit et appelle à la fois la matérialité de la bande dessinée.

Enfin, à travers ce chapitre, j'ai pu déterminer que l'odeur est l'une des exclusions radicales de l'affect de dégoût, rendue visible à travers une modélisation matérielle et sensorielle des mêmes contraintes matérielles qui lui interdit toute représentation. C'est ainsi par sa structure formelle, par l'utilisation persistante du son en hors champs (pour la télé-série et le jeu vidéo) puis l'insertion d'onomatopées et de l'envahissement du champ visuel par l'agglomération changeante des points noirs des mouches par la bande dessinée, que l'odeur se met en évidence, sans toutefois se réaliser complètement. C'est alors par la recherche de ces structures formelles exclusives et émissives qui ouvrent toujours vers un pire qui est toujours à venir, que se manifeste le dégoût comme affect.

Conclusion

Retour sur le dégoût comme forme d'affect dans une perspective transmédiiale

L'objectif premier de ce mémoire était d'étendre les études du dégoût comme forme d'affect, qui sont généralement conçues pour les études cinématographiques, à une perspective transmédiiale, qui de surcroît pourrait servir à analyser des médias différents du cinéma. Pour ce faire, je me suis d'abord appliquée à définir le dégoût comme forme d'affect, qui selon Eugenie Brinkema (2014) se définit comme une structure d'exclusion absolue, un mouvement en train de se faire, et suivant Derrida, un non-lieu qui rejette les objets au lieu de les avaler :

Because disgust falls outside of any economy, its debt cannot be secured: the absolute excluded designates not a limit or the reaching of a transgression, but the place without placement – the place that cannot take place. This non-place is not an issue of taste (aesthetic or sensual); it is an opening up of the possibility for “something more disgusting than the disgusting [...]” (2014, p. 129).

Conséquemment, lorsque j'ai cherché le dégoût à travers les objets culturels, j'ai tâché de déceler les structures formelles qui génèrent l'exclusion radicale comme processus, plutôt que de me concentrer à repérer la représentation des objets qui sont d'emblée qualifiés de répugnants. Parce que le dégoût fuit toujours toute tentative d'expression (Massumi, 2002), il ne peut se contenir dans une explication provenant du récit : c'est à travers la mise en scène, ou plutôt la *mise-n'en-scène* (de ce qui ne pourra jamais être représenté) (Brinkema, 2014, p. 46) qu'il se trouve. Mais le dégoût comme affect n'est pas seulement une question de matériau, il est, comme l'avancent Deleuze et Guattari (1991; 2002), Laura U. Marks (2002) et Jennifer M. Barker (2009), une rencontre entre le film (son matériau et ses thématiques) et le spectateur.

Cette rencontre est essentielle, car l'affect ne peut être complètement attribué à l'une ni à l'autre de ces parties.

Suivant ces constatations, je me suis alors demandée ce qu'il en était lorsque l'on appliquait ces théories sur un corpus non-cinématographique qui est également marqué par la transmédiatité. Il m'apparaissait alors une nécessité de faire dialoguer les études de l'affect avec les études intermédiales. Partant du constat que les relations entre les médias ne peuvent effectivement pas se réduire au simple partage d'un récit, on remarque que la transmédiatité des objets culturels provenant d'un même univers fictionnel, comme *The Walking Dead*, partage également des structures formelles qui se transposent plus ou moins également dans chaque médium où elle s'inscrit. À ce titre, Lars Elleström (2010) a été celui qui a proposé la démarche la plus intéressante : percevoir les médias d'abord à travers leurs modalités, expliquant ensuite les relations intermédiales (ou transmédiales) comme un pont entre les différences modales qui se construit à même les similitudes des médias. À partir de cette conception, j'ai suggéré que le dégoût peut se réduire à trois des notions abordées par la multimodalité, soit par une interaction entre les modalités matérielles et sensorielles réalisées par le médium technique. En effet, je crois que c'est dans et par les limitations du support que la modalité matérielle s'identifie comme structure formelle générative de dégoût, qui a son tour ne peut se considérer comme affect que lorsqu'il est perçu en relation avec la modalité sensorielle. Cette démarche m'a ainsi permis de tracer les composantes matérielles émissives qui tendent à migrer d'un médium à l'autre de mon corpus.

À travers l'analyse de la franchise *The Walking Dead*

Dans les chapitres qui ont suivi, j'ai ensuite procédé à l'analyse du dégoût comme affect à travers ses mouvements d'exclusion formels selon deux thématiques émissives dans la bande dessinée, la téléserie et le jeu vidéo *The Walking Dead* : la contagion et l'odeur. À travers ces deux aspects, j'ai pu déterminer qu'à travers l'utilisation des images optiques et haptiques et par la présence persistante des sons texturés, l'exclu absolu correspond à la sollicitation directe du toucher et de l'odorat. Ces derniers seront toujours interdits par les limitations des médias techniques, mais c'est également à travers la stimulation interne de ces sens, soit par les qualités tactiles et odorantes des images et des sons qu'ils sont mis en évidence.

Cependant, les résultats de mon analyse ne se limitent qu'à la première saison de la téléserie et du jeu vidéo, ainsi qu'au premier volume (soient les six premiers numéros) de la bande dessinée de la franchise. De même, on peut arguer que l'application de mon modèle d'analyse s'est également restreinte à l'étude de trois médias et ne peut donc pas s'affirmer comme une étude approfondie de cet univers fictionnel, celui-ci étant composé d'une myriade d'autres médias et de produits dérivés. Conséquemment, je crois qu'il serait intéressant de poursuivre l'application de mon outil sur les relations transmédiales qui s'opèrent avec la série romanesque écrite par Robert Kirkman et Jay Bonansinga (2011-2015), un autre médium important de la franchise, dont les modalités matérielles diffèrent grandement de celles de la téléserie ou du jeu vidéo. À ce propos, il ne serait sans doute pas erroné d'affirmer que des ponts transmédiaux se dessinent également à travers les modalités romanesques, surtout lorsqu'il est question du dégoût.

Hormis le fait que l'application de mon outil gagnerait certainement à être testée sur un ensemble plus étendu des médias qui composent l'univers transmédiat de *The Walking Dead*, j'estime que mon analyse du dégoût comme forme d'affect à travers la mise en scène ou la mise en image de la bande dessinée, de la téléserie et du jeu vidéo a bien réussi à démontrer l'efficacité de ma démarche. Il serait ainsi intéressant de poursuivre son évaluation sur les autres médias de la franchise, dont les modalités matérielles divergent du régime pictural ou visuel. Sans doute que mes conclusions sur les implications des images optiques et haptiques seraient mises à l'épreuve.

Bibliographie

Références

- Ahmed, Sara. 2004. *The Cultural Politics of Emotion*, New York: Routledge.
- Barker, Jennifer M. 2009. *The Tactile Eye. Touch and the Cinematic Experience*, Berkeley: University of California Press.
- Bolter, Jay David et Richard Grusin. 1999. *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, Mass. and London, England: The MIT Press.
- Brinkema, Eugénie. 2014. *The Forms of the Affects*, Durham : Duke University Press.
- Canavan, Gerry. 2010. « “We Are the Walking Dead”: Race, Time, and Survival in Zombie Narrative ». *Extrapolation – a Journal of Science Fiction and Fantasy*, vol. 51, n° 3, (Janvier), p. 431-453.
- Carroll, Noël. 1990. *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, New York: Routledge.
- Deleuze, Gilles. 2002. *Logique de la sensation*, Paris : Éditions du Seuil.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1991. *Qu’est-ce que la philosophie?*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Elleström, Lars. 2010. « The Modalities of Media – A Model for Understanding Intermedial Relations », dans Elleström, Lars (dir.), *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, New York: Palgrave, p. 11-50.
- Gaudreault, André et Philippe Marion. 1998. « Transécriture et médiatique narrative : l’enjeu de l’intermédialité », dans Gaudreault, André et Thierry Groensteen (dirs.). *La transécriture pour une théorie de l’adaptation : littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip : Colloque de Cerisy*, Québec : Éditions Nota bene, Angoulême : Centre national de la bande dessinée et de l’image, p. 31 à 52.
- Grodal, Torben. 2009. « Character Simulation and Emotion », Dans *Embodied Visions : Evolution, Emotion, Culture, and the Film*, p. 180-204, Oxford : Oxford University Press.
- Groensteen, Thierry. 2011. *Système de la bande dessinée*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Harvey, François. 2011. *Alain Robbe-Grillet: Le nouveau roman composite. Intergénéricité et intermédialité*, Paris : Éditions L’Harmattan.
- Hutcheon, Linda. 2006. « Beginning to Theorize Adaptation », *A Theory of Adaptation*, New York : Routledge, p. 1-32.
- Jenkins, Henry. 2003. « Transmedia storytelling ». En ligne. *Technology Review*. <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>. Consulté le 2 avril 2015.

- . 2005. « Welcome to Convergence Culture ». En ligne. *Receiver* 12. <http://receiver.vodafone.com/12/article/pdf>. Consulté le 2 avril 2015.
- . 2006. *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Kirkman, Robert. 2011. « Introduction », dans Ruditis, Paul. *The Walking Dead Chronicles. The Official Companion Book*, New York: Abrams, p. 8-11.
- Marks, Laura U. 2002. *Touch. Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Massumi, Brian. 2002. *Parables of the Virtual : Movement, Affect, Sensation*, Durham : Duke University Press.
- Menninghaus, Wienfried. *Disgust: Theory and History of a Strong Sensation*, traduit par Howard Eiland et Joel Golb, 2003. Albany: State University of New York Press.
- Miller, William Ian. 1997. *The Anatomy of Disgust*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Niedenthal, Simon. 2015. « Un doux parfum de dégoût. L'avenir du zombie à l'ère du jeu vidéo odorant », dans Perron, Bernard, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.). *Z pour Zombies*, Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, p. 203-215.
- Peeters, Benoît. 1993. *La bande dessinée*, Paris : Flammarion.
- Perron, Bernard. 2006. « Jeu vidéo et émotions » Dans Sébastien Genvo (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, p. 347-366, Paris : Éditions L'Harmattan.
- . 2015. « Les traits et les tracés des zombies bédéiques », dans Perron, Bernard, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.). *Z pour Zombies*, Montréal : Les Presses de l'Université de Montréal, p. 167-188.
- Picard, Martin. 2008. « Video Games and Their Relationship With Other Media », dans Mark J.P. Wolf (éd.). *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond*, Westport, Conn.: Greenwood Press, p. 293-300.
- Plantinga, Carl. 2009. *Moving Viewers : American Film and the Spectator's Experience*, Berkeley : University of California Press.
- Powell, Anna. 2005. *Deleuze and Horror Film*, Edingburgh: Edingburgh University Press.
- Rajewsky, Irina O. 2005. « Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités*, n°6, p. 43-64.
- Routhier, Élisabeth. 2012. « L'intermédialité du texte littéraire. Le cas d'*Océan Mer*, d'Alessandro Baricco », Mémoire de maîtrise, Montréal, Université de Montréal.
- Therrien, Carl. 2013. « La présence vidéoludique. De l'illusion à la projection dans l'écosystème affectif de la fiction », Dans Renée Bourassa et Louise Poissant (dir.), *Avatars, personnages et acteurs virtuels*, p. 225-246, Québec : Presses de l'Université du Québec.

- . 2014. « Réapprendre à voir, réapprendre à agir. L'immersion vidéoludique entre concrétisation et irréalisation ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. <http://oic.uqam.ca/fr/remix/reapprendre-a-voir-reapprendre-a-agir-limmersion-vidéoludique-entre-concretisation-et>. Consulté le 14 avril 2015.

Corpus

Kirkman, Robert, Charlie Adlard, Tony Moore et Cliff Rathburn. 2013. *The Walking Dead Compendium One*, Berkeley : Image Comics.

The Walking Dead. 2010-2014. Série télévisée. Kirkman, Robert et Frank Darabont (réal.). Diffusée depuis le 31 octobre 2010. AMC.

Telltale Games. 2012. *The Walking Dead*. Jeu vidéo. PC Microsoft.

Annexe 1

<i>Modality</i>	<i>What the modality is</i>	<i>The most important modes of the modality</i>
Material modality	The latent corporeal interface of the medium; where the senses meet the material impact	<input type="checkbox"/> human bodies <input type="checkbox"/> other demarcated materiality <input type="checkbox"/> not demarcated materiality
Sensorial modality	The physical and mental acts of perceiving the interface of the medium through the sense faculties	<input type="checkbox"/> seeing <input type="checkbox"/> hearing <input type="checkbox"/> feeling <input type="checkbox"/> tasting <input type="checkbox"/> smelling
Spatiotemporal modality	The structuring of the sensorial perception of the material interface into experiences and conceptions of space and time	<input type="checkbox"/> space manifested in the material interface <input type="checkbox"/> cognitive space (always present) <input type="checkbox"/> virtual space <input type="checkbox"/> time manifested in the material interface <input type="checkbox"/> perceptual time (always present) <input type="checkbox"/> virtual time
Semiotic modality	The creation of meaning in the spatiotemporally conceived medium by way of different sorts of thinking and sign interpretation	<input type="checkbox"/> convention (symbolic signs) <input type="checkbox"/> resemblance (iconic signs) <input type="checkbox"/> contiguity (indexical signs)

Figure 9 The modalities and modes of media
 Source: Lars Elleström (2010)