



Lectures

Les notes critiques, 2016

Benoît Crucifix

Cartographie de la bande dessinée numérique

Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Référence électronique

Benoît Crucifix, « Cartographie de la bande dessinée numérique », *Lectures* [En ligne], Les notes critiques, 2016, mis en ligne le 22 mars 2016, consulté le 22 mars 2016. URL : <http://lectures.revues.org/20417>

Éditeur : Liens Socio
<http://lectures.revues.org>
<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://lectures.revues.org/20417>

Document généré automatiquement le 22 mars 2016.

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors

Benoît Crucifix

Cartographie de la bande dessinée numérique

- 1 Production marginale et objet de recherches dispersées, la bande dessinée numérique a longtemps été « invisible » dans le champ des études sur la bande dessinée. Publié dans la collection « Les Essentiels d'Hermès », collection issue de la revue éponyme de sciences de l'information et de la communication¹, ce volume collectif s'annonce d'ores et déjà comme ouvrage de référence en la matière, réunissant les quelques chercheurs spécialistes du domaine. Il faut également souligner la volonté d'intégrer les auteurs mêmes dans la présentation du livre : l'ouvrage est ainsi non seulement illustré par Martin Guillaumie – qui tantôt cristallise le propos, tantôt rebondit sur ceux-ci avec ironie dans des vignettes au ton enjoué – mais donne aussi la parole aux auteurs Marc-Antoine Mathieu, Yves Bigerel (alias Balak) ainsi que Simon et Olivier Jouvray. Les questions posées mènent ces auteurs sur différentes thématiques abordées par l'ouvrage et offrent un pendant utile aux réflexions théoriques : tous se positionnent de façon sensiblement différente par rapport à la bande dessinée numérique, et les entretiens exhibent ainsi la diversité des postures et des approches. En rassemblant des analyses historiques, esthétiques, sémiologiques et sociologiques, et en intégrant la voix des auteurs, *Bande dessinée et numérique* opère ainsi un tour d'horizon d'une production aux contours encore flous et changeants. L'introduction de Pascal Robert présente évidemment les grands questionnements au cœur de l'ouvrage, mais propose surtout une réflexion sur le rapport au support en bande dessinée, en postulant que « l'avènement du support numérique, bien plus radicalement nouveau que ne l'était le passage de la revue à l'album par exemple, ne peut pas ne pas profondément questionner ce que "faire de la bande dessinée" veut dire » (p. 14) – question qui se révélera être un véritable fil rouge.



Le piège de l'hyper-interactivité

Illustration de Martin Guillaumie, en conclusion du chapitre de Magali Boudissa, « Typologie des bandes dessinées numériques ». © Martin Guillaumie, 2016, autorisation spéciale.

Une généalogie de la bande dessinée numérique

- 2 Les trois premières contributions, livrées par Julien Baudry dont une avec Philippe Paolucci, fournissent un contexte historique aux différentes formes de bande dessinée numérique, aidant à comprendre les origines des objets et des pratiques évoqués dans les chapitres suivants. Baudry continue ainsi l'important travail d'historien de la bande dessinée numérique qu'il a entrepris sur son blog *Phylacterium*, et qui avait mené à une publication intermédiaire sur *Neuvième art 2.0*². En prolongement, Baudry choisit de faire une « généalogie de la bande dessinée numérique » plutôt que son histoire : par là, il évite l'écueil d'une vision linéaire et successive, qu'on associe souvent au changement technologique, pour montrer comment les différentes formes de bande dessinée numérique apparaissent à divers moments et s'instituent pour finalement co-exister dans le temps présent. Cette perspective lui permet aussi de prendre en compte les aspects culturels propres aux différentes logiques co-existantes : Baudry évoque ainsi le multimédia et sa logique de convergence ; Internet et l'apparition de diverses communautés *pro-am*³ ; le développement de cette logique à travers les réseaux sociaux et la blogosphère en particulier, qui donne lieu au « blog bd » ; et encore la monétisation des pratiques de lecture numériques. Plus qu'une synthèse, l'analyse montre comment ces développements ont catalysé diverses idéologies et pratiques éditoriales et ont par là invité à « redéfinir les rapports auteurs/éditeurs » (p. 52). Un encadré sur « l'informatisation du processus de production de la bande dessinée » (p. 55) complète cette perspective historique en montrant comment le recours aux outils informatisés s'est généralisé, dans les années 1990 et 2000, pour les différentes étapes de production (y compris celles de la bande dessinée imprimée).
- 3 La « généalogie » du premier chapitre offrait avant tout une mise en perspective de la bande dessinée numérique en France : ce choix délibéré est complété par un second chapitre, où Julien Baudry et Philippe Paolucci traitent respectivement de l'Amérique du Nord et de la Corée. Ces aires géographiques se distinguent ainsi de la France par la précocité des usages d'Internet et la rapide propagation des dispositifs numériques de lecture, qui ont mené à une rapide institutionnalisation de « formes canoniques » de bande dessinée en ligne : le *webcomic* aux États-Unis et le *webtoon* en Corée du Sud. Plus récemment, cette institutionnalisation formelle s'est sensiblement traduite à un niveau économique par l'investissement des deux aires sur le marché de l'*app*, de l'application mobile. Si, comme le montre l'exemple du *webcomic* s'alignant sur le *comic strip*, les traditions nationales restent déterminantes « malgré la dimension transnationale de l'Internet » (p. 64), cette dimension transnationale demeure néanmoins inexplorée dans l'ouvrage, qui laisse de côté les questions de circulation et d'échanges transnationaux qui caractérisent la bande dessinée à l'« ère » du numérique : communautés de fans « déterritorialisées », sous-traitance du processus de production, pratiques de « *scantrad* »⁴, etc.

Repères sémiotiques pour une bande dessinée en mouvement

- 4 Ce premier volet historique est suivi par des études d'ordre sémiotique et formaliste, qui tentent de cerner la bande dessinée dans un contexte où les frontières entre média se trouvent forcément brouillées. Magali Boudissa établit ainsi une typologie des bandes dessinées numériques, dans l'optique de « dégager des grands repères afin de mieux cartographier les formes de la bande dessinée numérique » (p. 80). Boudissa désigne trois grands traits communs : la spécificité du support de l'écran, dont la « poétique de l'apparition-disparition » (p. 88) invite à d'autres articulations des vignettes ; l'utilisation de sons et d'animation dans une bande dessinée « multimédia » ; et finalement, l'aspect interactif de certaines productions basées sur l'hypertextualité et/ou la jouabilité, c'est-à-dire le potentiel de certaines œuvres à aménager des zones de « jeu » pour le lecteur, invité à manipuler les éléments du récit. L'analyse du rapport entre le support écranique et l'articulation des cases est particulièrement convaincante et illustre bien la question générale de spécificité du support. L'encadré d'Anthony Rageul, théoricien et auteur de bande dessinée numérique, poursuit la

réflexion sur la jouabilité en se penchant sur les liens qu'entretient la BD numérique avec le jeu vidéo, le *Net Art* et la littérature numérique. Enfin, en proposant une « sémiologie de la bande dessinée numérique » articulée autour de la fameuse triade case, planche, récit⁵, Julia Bonaccorsi ouvre la perspective en ne limitant pas son regard à une bande dessinée créée pour la lecture sur écran : elle montre comment la numérisation « constitue une (ré)écriture des images et des textes en un codage numérique transparent pour le lecteur » (p. 211). Le texte illumine bien les enjeux de lecture propres à cette numérisation et prend ainsi en compte un phénomène que la plupart des théoriciens intéressés par l'esthétique de la bande dessinée numérique juge inintéressant car « imitant » le papier.

Socialités des pratiques de la bande dessinée numérique

- 5 Les trois derniers chapitres – si l'on met de côté « le point de vue des auteurs », déjà évoqué plus haut – adoptent à leur tour une perspective sociologique, appliquée à divers niveaux de l'objet étudié. Julien Falgas met en avant le contexte sociotechnique qui sous-tend l'innovation narrative à travers deux exemples, *Les Autres Gens* et *MediaEntity*, deux séries de bande dessinée numérique usant du diaporama sous le modèle du « turbomédia »⁶. Falgas montre ainsi comment la production et la réception de ces deux séries se sont articulées autour de différents cadres de référence (narratifs, graphiques, économiques). En ressort une vision nuancée de l'innovation, puisque Falgas explique comment la bande dessinée numérique, par le détournement de ces cadres de référence, « perpétue l'héritage polygraphique dont elle a été légataire tout au long du vingtième siècle et démontre qu'elle n'a pas perdu sa capacité à dialoguer avec les technologies contemporaines » (p. 152)⁷. Christophe Evans examine les pratiques de lecture numérique à l'aune des données statistiques récoltées lors d'une enquête de large envergure sur la lecture de bande dessinée⁸. L'étude d'Evans est parfaitement menée, mais les résultats n'ont cependant rien de bien surprenant car c'est là une pratique marginale et qui résiste donc à l'analyse statistique fine, par manque de données. Enfin, l'essai de Benoît Berthou offre une belle conclusion à l'ouvrage, puisqu'il se penche sur « l'indifférence du support », laquelle présume que le support n'est pas considéré dans son rapport au contenu ou au récit, ni même dans sa singularité matérielle. Cette indifférence s'est érigée en principe éditorial dominant et en stratégie de commercialisation, qui continuent d'orienter la bande dessinée numérique par le biais de la numérisation. Ce principe, en revanche, est souvent contesté par les auteurs, sur des questions de droits et de rémunération comme sur des questions esthétiques et narratives, puisqu'une certaine tranche de la création numérique cherche justement à privilégier la spécificité du support en liant la construction du récit avec son interface spécifique. Poussant au-delà d'une opposition entre auteurs et éditeurs, Berthou conclut en soulignant la fonction de médiation que prend le numérique à travers l'investissement en réseau de ses utilisateurs : ainsi, « [l]une des innovations "numériques" les plus probantes liées à l'univers de la bande dessinée pourrait donc être tout simplement de prendre acte du caractère relationnel de nos technologies » (p. 213).

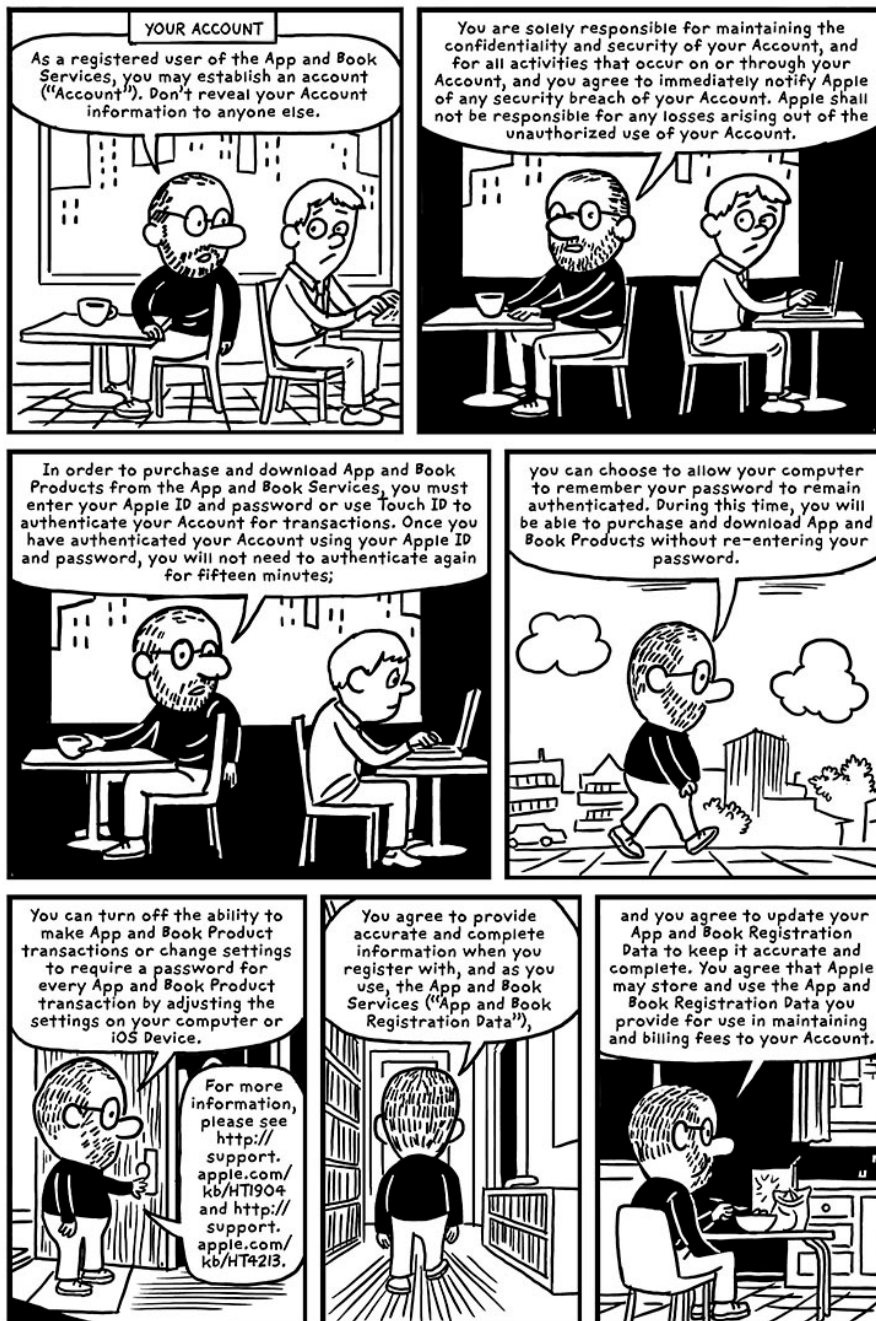
Bande dessinée (et) numérique : un manque de dialogue ?

- 6 Malgré la diversité des méthodologies employées, on notera tout de même l'homogénéité de discours qui unit les contributions, articulées autour de certaines références et notions clés (telle que celle de « turbomédia »). Cette homogénéité donne une cohérence aux essais, nécessaire au développement d'un discours scientifique sur la bande dessinée numérique. Celle-ci peut néanmoins aussi avoir certaines limitations : plutôt que d'aborder l'éventail des relations entre bande dessinée et numérique, comme le titre pourrait sembler l'indiquer, il s'agit surtout de regarder la bande dessinée numérique comme « nouvelle » forme, voire comme « nouveau » genre. Ce faisant, certaines contributions du livre n'évitent pas tout à fait une rhétorique de l'innovation typique de la célébration des « nouveaux » médias et reproduisent parfois, bien que de façon plus nuancée, la posture de l'auteur américain de bande dessinée Scott McCloud, dont l'ouvrage *Reinventing Comics* encensait les possibilités « infinies » du numérique⁹. Si le livre ne s'annonce pas « militant » (p. 27), il n'empêche qu'un certain discours normatif dans la perception de ce que la bande dessinée numérique devrait être

semble implicitement gouverner, à quelques exceptions près, la plupart des essais : la « bonne » bande dessinée numérique est celle qui tire parti du support, qui exploite les potentialités du numérique, qui va à l'encontre de l'« indifférence au support »¹⁰. Au vu de cette indifférence, justement, l'affirmation de l'importance du support et de la matérialité de la bande dessinée est extrêmement importante, tout comme celle de cerner les spécificités de sa forme numérique ; cependant, cet aspect normatif de l'ouvrage comporte aussi le risque d'entériner une certaine vision de la bande dessinée numérique. Certes, *Bande dessinée et numérique* ne donne pas une vision homogène de celle-ci, mais le livre participe néanmoins d'un certain cloisonnement, peut-être motivé par l'intention de faire reconnaître et d'établir ce pan de recherche jusqu'à peu visible.

- 7 En outre, le lecteur familier des champs connexes de l'intermédialité, des *media studies* et des humanités numériques sera frappé par le manque de dialogue avec certaines de leurs « autorités » : Henry Jenkins et Lev Manovich ne font que de trop brèves apparitions, et on ne retrouve aucune référence à, par exemple, Katherine Hayles, Jussi Parikka ou William Uricchio. Bien que, comme Pascal Robert le suggère, la bande dessinée ait certainement « quelques leçons à donner au numérique » (p. 20), la recherche sur la bande dessinée numérique n'aura pas grand-chose à apporter à ce champ établi de l'étude des « nouveaux médias » tant elle n'engagera pas un véritable dialogue avec celui-ci. On tarde à voir des études sur la bande dessinée numérique s'inspirant de l'archéologie des médias ; ou bien des recherches qui utiliseraient ces outils numériques dans leur méthodologie, comme par exemple l'analyse d'un million de *scantrads* réalisée par Douglass, Huber et Manovich¹¹. Dans un contexte où le numérique floute les frontières entre les différents médias et change radicalement ce qu'on identifie comme « bande dessinée », il est également impératif de ré-introduire le rapport de cette bande dessinée numérique à son écologie médiatique : le transmédia, bien évidemment, mais également le floutage des distinctions et la prégnance de nouvelles « séries culturelles », pour l'étude desquels le travail d'André Gaudreault et de Philippe Marion sur la « fin du cinéma »¹² pourrait servir de modèle¹³. Enfin, plutôt que de chercher à saisir les grands traits ou caractéristiques de cette bande dessinée numérique, un recours à la méthode de *close-reading*, telle qu'elle était invoqué pour la littérature électronique par Jan Van Looy et Jan Baetens¹⁴, pourrait également être salutaire pour (é)prouver certains postulats théoriques à la lecture d'œuvres concrètes¹⁵.

À titre d'exemple



39

Robert Sikoryak, « Page 39 (after Daniel Clowes) », *iTunes Terms and Conditions: The Graphic Novel*, 15 octobre 2015, en ligne : <http://itunestandc.tumblr.com/post/131876356753/page-39-after-daniel-clowes>. Avec l'autorisation de l'auteur.

- 8 Comme exemple prégnant, on pourrait penser au *iTunes Terms and Conditions: The Graphic Novel*, adaptation en bande dessinée du contrat d'Apple par Robert Sikoryak, un auteur qui, avec son *Masterpiece Comics*, s'est spécialisé dans l'adaptation de classiques littéraires à travers le pastiche de bandes dessinées populaires¹⁶. Poursuivant dans cette veine, Sikoryak a choisi d'illustrer un texte extrêmement connu mais que très peu de personnes ont lu dans son intégralité et surtout qui ne se prête pas directement à l'illustration. Sikoryak conserve la totalité du texte, qu'il segmente en récitatifs et en bulles au sein de pages de bandes dessinées dont la composition et le style sont empruntés à l'histoire de la bande dessinée. Tout d'abord, le sous-titre « *graphic novel* » joue la référence au *codex* imprimé et au genre de l'adaptation, si présent dans le champ de la bande dessinée, tout en remettant en question la « littérarité »

qui souscrit ce genre : le contrat d'iTunes ne serait-il pas un « classique contemporain » ? Ensuite, l'adaptation du texte se fait par une mise en scène de Steve Jobs en héros typique de bande dessinée dans des planches tout à fait classiques puisqu'elles sont dessinées sur le mode du pastiche : suivant ses propres choix ainsi que les suggestions des lecteurs, Sikoryak a publié chaque jour une planche dessinée dans un style différent, imitant un auteur de bande dessinée, lequel est crédité à chaque publication. Si elle est loin d'être une bande dessinée numérique qui utilise les spécificités de l'écran, de la lecture interactive et de sa jouabilité, l'œuvre de Sikoryak est impensable sans le support numérique, avec les liens qu'il induit aux questions cruciales de copyright, de détournement, de temporalité et de sérialité, de style graphique et de participation des lecteurs. L'œuvre de Sikoryak souligne des notions qui ne sont pas vraiment interrogées dans *Bande dessinée et numérique* : le concept d'auteur, la sérialité, la propriété intellectuelle, la reproduction, mais aussi le rapport au dessin. Sikoryak donne ainsi un aperçu en bande dessinée de la façon dont le numérique peut refaçonner les notions d'auteur, de création et d'écriture, dans la continuité de ce que Kenneth Goldsmith appelle une écriture « non créative »¹⁷, et ce type de changement est peut-être bien plus radical que la « nouveauté » apportée par la « toile infinie » chère à Scott McCloud et dont plusieurs contributions s'inspirent.

9 Si le champ de vision ouvert par *Bande dessinée et numérique* peut donc sembler limité à certains niveaux, on ne peut évidemment pas exiger de ce premier ouvrage qu'il épuise déjà toutes les pistes possibles de recherches sur la bande dessinée et le numérique. En outre, le livre donne également une visibilité à un genre jusque-là encore peu connu, souvent confiné à une niche spécialisée : dans un format peu coûteux et agréable à la lecture, *Bande dessinée et numérique* offre un aperçu convaincant qui met bien en valeur les potentialités de la bande dessinée sur support numérique. En rassemblant les chercheurs spécialistes du domaine, celui-ci fait donc d'ores et déjà une contribution forte et complète à la recherche en bande dessinée, opère une première cartographie de son volet numérique et ouvre ainsi la porte à l'exploration de nouvelles pistes.

Notes

1 Revue qui s'était déjà intéressée à la bande dessinée, avec le numéro spécial : Dacheux Éric (dir.), « La bande dessinée : art reconnu, média méconnu », *Hermès*, vol. 2, n° 54, 2009.

2 Baudry Julien, « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvième art 2.0.*, printemps 2012, en ligne : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?rubrique72>.

3 Le *pro-am* est cet amateur qui a atteint un certain degré de professionnalisme et d'expertise, sans pour autant être professionnalisé : les réseaux numériques ont donné une impulsion à cette pratique en offrant des lieux de culture participative. Voir Flichy Patrice, *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil/La République des idées, 2010.

4 La « scantrad » désigne l'échange de pages scannées et traduites par et sur des réseaux communautaires « pirates ». Cette pratique est reprise dans le glossaire de l'ouvrage (p. 227) et brièvement évoquée par Christophe Evans (p. 155 et 163).

5 Basée sur le classique de Peeters Benoît, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Bruxelles, Casterman, 1991.

6 Le « turbomédia » est un terme utilisé par l'auteur de bande dessinée numérique Yves Bigerel, alias Balak, pour désigner un diaporama dont le rythme de lecture est contrôlé par le lecteur mais qui peut également « intégrer du contenu animé, sonore ou interactif » (p. 228).

7 Héritage polygraphique décrit par Thierry Smolderen dans *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, coll. « Réflexions faites », 2009.

8 Et dont les résultats sont analysés dans Berthou Benoît (dir.), *La Bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, Open Edition Books, 2015, en ligne : <http://books.openedition.org/bibpompidou/1671?lang=fr>.

9 McCloud Scott, *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Harper Perennial, 2000. Pour une remise en question de la « nouveauté » des nouveaux médias, voir par exemple Gitelman Lisa, *Always Already New. Media, History, and the Data of Culture*, Cambridge, MIT Press, 2006, et Chun Wendy Hui Kyong et Thomas Keenan (dir.), *New Media, Old Media. A History and Theory Reader*, London: Routledge 2006.

10 Il faut ainsi noter que la notion de « turbomédia », fréquemment reprise dans le livre, est elle-même issue du discours militant d'auteurs de bande dessinée numérique.

11 Douglass Jeremy, William Huber et Lev Manovich, « Understanding Scanlation: How to Read One-Million Fan-Translated Manga Pages », *Image & Narrative*, vol. 12, n° 1, 2011, p. 190-227. URL : <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/133>.

12 Gaudreault André et Philippe Marion, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.

13 Signalons, dans cette direction, l'encadré d'Anthony Rageul ainsi que l'analyse de Julien Falgas.

14 Van Looy Jan et Jan Baetens, *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature*, Leuven, Leuven University Press, 2003.

15 Il faut cependant noter que certains éléments de *close-reading* sont présents dans les contributions de Magali Boudissa, Julia Bonaccorsi et Julien Falgas.

16 Sikoryak Robert, *Masterpiece Comics*, Montréal, Drawn and Quarterly, 2009. L'ouvrage est aussi paru en français, sous le même titre, chez Vertige Graphic en 2012.

17 Goldsmith Kenneth, *Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age*, New York, Columbia University Press, 2011.

Pour citer cet article

Référence électronique

Benoît Crucifix, « Cartographie de la bande dessinée numérique », *Lectures* [En ligne], Les notes critiques, 2016, mis en ligne le 22 mars 2016, consulté le 22 mars 2016. URL : <http://lectures.revues.org/20417>

À propos du rédacteur

Benoît Crucifix

Aspirant F.R.S.-FNRS à l'Université de Liège et à l'UCLouvain, membre du groupe ACME.

Droits d'auteur

© Lectures - Toute reproduction interdite sans autorisation explicite de la rédaction / Any replication is submitted to the authorization of the editors