

Côme Martin

Université de Paris-Sorbonne

La bande dessinée aujourd'hui, entre livres-objets et explorations du numérique

Résumé

Nous nous proposons de réfléchir à la notion de support en bande dessinée : comment forme et fond peuvent être réfléchies de concert, et en quoi le choix d'un support imprimé ou numérique peut influencer le contenu narratif d'une œuvre. Nous opposerons deux catégories d'auteurs : d'une part, les auteurs de bande dessinée, comme Chris Ware ou Ruppert et Mulot, pour qui chaque œuvre mérite un format adapté, et qui considèrent l'album de bande dessinée comme objet total. D'autre part, nous étudierons le cas d'auteurs qui essaient d'exploiter la dématérialisation de la bande dessinée de façon plus ou moins poussée, cherchant à la distinguer de la bande dessinée imprimée et visant à redéfinir le médium même.

Abstract

This article is a reflexion on the notion of format in comics: how form and content can be thought of as a whole, and how the choice of a print or digital format can influence the narrative content of a work. Two categories of authors will thus be opposed: on the one hand, comics authors, like Chris Ware or Ruppert et Mulot, for whom each work has to be published in an appropriate format, and who think of the comic book as a total object. On the other hand, I will analyze the case of authors who try to make use of the dematerialisation of comics on a more or less advanced level, therefore looking to single it out from print comics, and to redefine the very notion of comics.

Mots clés : bande dessinée, livre objet, littérature numérique, Côme Martin.

Le sujet de cet article est complexe par bien des aspects, mais il semble qu'une question, *la* question peut-être, résume bien la chose : qu'est-ce que la bande dessinée ? À partir de quels critères peut-on juger que deux images contiguës constituent une bande dessinée ? Y a-t-il une différence fondamentale entre deux images contiguës fixes, et deux images contiguës animées ? Nous ne nous risquerons pas à répondre en détail à ces questions ;¹ elles ont néanmoins le mérite de mettre en rapport l'angle formaliste et l'angle définitionnel. En effet, si l'on est aujourd'hui à peu près en mesure de définir ce qu'est une bande dessinée papier (des dissensions entre chercheurs persistent, évidemment, mais un terrain d'entente est atteignable), les choses ne sont pas aussi simples en ce qui concerne la bande dessinée numérique. N'est-elle qu'une copie de la bande dessinée papier, la numérisation d'un support sans aucun apport ? Ou, au contraire, s'écarte-t-elle tant de son ancêtre imprimé qu'il devient difficile de continuer de parler de *bande dessinée* à son égard ? On le devine aisément, comme souvent, la réponse se trouve à mi-chemin entre ces deux extrêmes. La bande dessinée numérique cherche autant à émuler la bande dessinée papier qu'à explorer de nouveaux dispositifs visuels et narratifs, bien qu'elle reste, à quelques exceptions près, figée dans des automatismes de format qui ne prennent que trop peu en compte les innombrables possibilités formalistes du médium. À l'opposé, de nombreux auteurs s'en tiennent majoritairement aux publications papier, et continuent de réinventer ses supports (pas forcément, d'ailleurs, en réaction au développement de la bande dessinée numérique).

Il s'agira donc ici de se demander en quoi le choix d'un support ou d'un autre influence le contenu d'une bande dessinée ; comment forme et fond peuvent être réfléchis de concert. Il n'est pas tant question de déterminer si l'une des formes de bande dessinée est influencée par l'autre (quête de l'œuf et de la poule à la réponse presque tautologique) que d'explorer les différentes façons dont, à travers des divergences de supports et de formes, l'espace narratif de la bande dessinée est défriché, à travers quelques œuvres représentatives. Précisons immédiatement que nous ne parlerons ici que d'œuvres offrant au lecteur un récit narratif : étendre notre propos aux bandes dessinées abstraites ou poétiques demanderait un développement qui dépasse le cadre de cet article. Précisons également que nous analyserons le numérique en tant que « publication sur Internet » : la production de bandes dessinées sur CD-Rom, entre autres, a produit de très intéressantes œuvres dans les années 1990, mais là aussi le sujet est trop vaste pour être convenablement abordé ici.²

Nous commencerons par traiter des bandes dessinées du côté du matériel, avant de nous intéresser aux œuvres passerelles, entre imprimé et numérique ; enfin, il sera question des dispositifs présents au sein de la bande dessinée numérique, et de la manière dont ils peuvent tendre à la distinguer de la bande dessinée imprimée.

La bande dessinée du côté du matériel

Dresser l'inventaire des possibilités formalistes et narratives de la bande dessinée papier par rapport à la bande dessinée numérique aurait été une tâche non seulement fastidieuse mais peut-être également impossible, tant les deux médiums se ressemblent étonnamment. Un exemple le prouve, celui de la « toile infinie » théorisée par Scott McCloud en 2002 dans *Reinventing Comics* : « Dans un environnement numérique, il n'y a pas de raison qu'une histoire de 500 cases ne soit pas racontée verticalement ou horizontalement, ou sous d'autres formes encore. »³ Il s'agirait donc de dépasser le carcan de la page rectangulaire et d'imaginer tous les types de navigation possibles, du zoom progressif au défilement en passant par des récits à embranchements multiples.

Théoriquement infini, cet espace numérique est en réalité nécessairement limité par la quantité de contenu qu'un dessinateur choisira d'y publier. L'exemple le plus grand que nous avons pu identifier est le *strip* 1110 de la bande dessinée en ligne XKCD, « Click and Drag, »⁴ dont la quatrième case mesure environ 43 mètres de large pour 21 de haut (et sur lequel nous reviendrons ci-dessous). Cet exemple impressionnant n'a aucun équivalent dans le domaine de l'imprimé ; cependant, plusieurs sont les auteurs de bande dessinée qui ont choisi de s'affranchir du découpage traditionnel en planches, ainsi ! (« Exclamation ») de Tymothi Godek⁵ ou, pour un exemple peut-être plus connu, *The Great War* de Joe Sacco,⁶ deux bandes dessinées présentées sous forme d'accordéon de papier à déplier. Notons en passant que si Godek publie avant tout ses bandes dessinées sur Internet, dont ! est une extension imprimée, ce n'est pas le cas pour Sacco qui déclare d'ailleurs s'être inspiré de la tapisserie de Bayeux pour son travail, autre exemple de « récit » horizontal sur support matériel. *The Great War* fut d'ailleurs à l'été 2014 présenté sur les murs du métro parisien à la station Montparnasse, comme pour répondre à l'œuvre qui l'a inspiré, et retrouver son statut de fresque.

Le cas de la toile infinie est dès lors représentatif de la relation existant entre la bande dessinée papier et la bande dessinée numérique : si la seconde regorge d'exemples d'innovations formelles, il n'y a pas de raison pour que la première

reste contrainte à un format d'album cartonné, dans lequel planches et cases se succèdent du début à la fin du récit. L'arrivée d'autres formes de bande dessinée, qu'il s'agisse des influences des mouvements *underground* des années 1960, du développement du soi-disant « roman graphique » dans les années 1990, ou de l'internationalisation du marché accueillant aussi bien la bande dessinée franco-belge que le *comics* ou le *manga* au sein d'une même boutique, souligne d'ores et déjà la pluralité de formes possibles de la bande dessinée imprimée ; dès lors, il n'appartient qu'aux auteurs d'être conscients de cette pluralité et de l'exploiter au sein de leurs œuvres, ce qui est par exemple le cas du dessinateur nord-américain Chris Ware.

Nous avons déjà évoqué dans le dernier numéro de *Formules* l'attention que porte Chris Ware à l'aspect matériel de ses œuvres, notamment pour montrer comment le format de ses livres est réfléchi d'après le récit qu'ils contiennent ;⁷ contentons-nous donc ici de rappeler la nature ludique de cette matérialité, car c'est une qualité qui reviendra souvent dans les œuvres citées ici. Tout au long de son œuvre, Chris Ware inclut de nombreux modèles à découper dans ses pages et invite le lecteur à les construire : ainsi un folioscope à découper dans le numéro 7 de sa revue auto-publiée *Acme Novelty Library*,⁸ une « machine à films » dans le numéro 3,⁹ ou un zootrope dans *Jimmy Corrigan*.¹⁰ Outre le rapport au cinéma de ces modèles (renvoi qui souligne l'aspect multimédia de la bande dessinée, dont la bande dessinée numérique s'empare tout particulièrement), ils permettent également de faire passer la page de la deuxième à la troisième dimension. Cela est particulièrement intéressant chez Ware, puisque cette tridimensionnalité potentielle de la page s'oppose à un style graphique qui emploie délibérément une perspective isométrique, et que Benoît Peeters qualifie de « bidimensionnel. »¹¹

On trouve aussi chez Ware une obsession pour le modèle architectural, dont la maison à découper de *Jimmy Corrigan* est un exemple qui souligne la tension entre construction narrative et reconstruction ludique (Ware rappelle ici à son lecteur que l'univers diégétique de *Jimmy Corrigan* n'est en deux dimensions que par convention et que d'autres méthodes de représentation comme la bande dessinée numérique ou, plus prosaïquement, la construction de maquettes, permettent de s'affranchir de cette convention). L'architecture est également un point central de *Building Stories*,¹² objet qui n'est plus tout à fait un livre, ni même une série de livres, mais qui cherche au contraire à épuiser les potentialités de l'imprimé en lui faisant prendre toutes les formes possibles. Alors que pendant longtemps, le support sur lequel apparaissait la bande dessinée était par nature économique et jetable – papiers journaux ou fascicules de mauvaise qualité, qui

survivent encore aujourd'hui –, une œuvre comme *Building Stories* prend le contrepied de cette tradition et élève presque la bande dessinée imprimée au statut d'objet d'art, ou d'objet précieux.

Un exemple français répondant à celui de Chris Ware serait le duo constitué par Florent Ruppert et Jérôme Mulot, qui depuis leurs débuts interrogent à la fois le format de la bande dessinée – de l'album aux dimensions plus ou moins standards au petit format, en passant par la bande dessinée sous forme de journal – et sa matérialité : ainsi, *Un cadeau*¹³ est une bande dessinée (tout du moins un récit dessiné) se déroulant dans une salle d'autopsie et dont le lecteur doit inciser et ouvrir les différentes couches de papier pour progresser dans le récit. L'hommage au cinéma ne leur est pas non plus étranger, par exemple dans *Panier de singe*¹⁴ où figure, entre autres, un phénakistiscope. Enfin, la reconstruction ludique traverse également leur œuvre, ainsi dans *Le Royaume*,¹⁵ bande dessinée en format journal qui reprend les codes de ce moyen de diffusion : plusieurs histoires se croisent comme autant de rubriques, et le journal est évidemment doté de sa rubrique « jeux ».

On peut constater, au risque d'une généralisation sommaire, que ce souci de la matérialité de l'œuvre vient aussi d'un procédé de fabrication qui tire directement ses sources de l'idéologie *do it yourself* des années 1960-1970, avec le développement de la bande dessinée *underground* principalement conçue et distribuée sous forme de fanzines. Même si la bande dessinée *underground* s'érigera rapidement en industrie, elle provient, comme le rappelle Jean-Paul Gabilliet dans *Des comics et des hommes*, des journaux et fanzines étudiants, fascicules tirés à une centaine d'exemplaires au grand maximum : « À la marginalité du propos répondait celle du format. »¹⁶ Or, ce n'est pas un autre modèle que suit Chris Ware, par exemple, en tirant les premiers numéros de l'*Acme Novelty Library* de façon confidentielle et en supervisant l'entière conception, méthode qu'il conserve encore aujourd'hui. Nous analysons dans le numéro précédent de *Formules* comment les numéros de l'*Acme Novelty Library* évoluent d'un fascicule copiant le format du *comics* vers quelque chose de plus luxueux : du fascicule au livre relié, le processus ne change pas, c'est l'objet qui évolue.¹⁷ Et – on le verra ci-dessous – la bande dessinée numérique fonctionne *in fine* selon un schéma très similaire : si les auteurs de bande dessinée numérique dépendent le plus souvent d'un « éditeur » extérieur (l'hébergeur de leur blog ou site Internet), il ne revient qu'à eux de concevoir leur œuvre comme ils l'entendent, et de la fournir directement au lecteur.

Si l'impression sur papier apparaît comme le procédé le plus économique pour publier matériellement des bandes dessinées, il n'est en rien le seul, et il est permis d'imaginer des bandes dessinées sur façades d'immeubles, sur bois, ou sur toile. C'est ce qu'a fait, en premier lieu, Étienne Lécroart avec l'exposition *Planches en vrac ou à la découpe* en 2010 et 2011,¹⁸ où les bandes dessinées en bois présentées étaient vouées à être manipulées par les visiteurs. La bande dessinée sur toile est, elle, le fait de Benoît Jacques (qui a d'ailleurs également dessiné sur bois, en 2013),¹⁹ bien que l'on s'éloigne peut-être ici d'un récit proprement narratif, posant alors la question de l'« artification » de la bande dessinée, ce qui est un autre débat. On voit en tous les cas avec ces exemples à quel point le livre cesse d'être un support neutre dès lors que des alternatives sont possibles, et devient un « objet total », pour utiliser les termes de Carl Malmgren.²⁰ Il a une existence spatiale, c'est-à-dire que la répartition de l'information narrative sur les pages ou le support matériel est réfléchie. Évidemment, cette existence spatiale remet également en jeu l'acte de lecture lui-même, poussant le lecteur, dans la tradition postmoderniste, à manipuler le récit tout autant que ce dernier le manipule. Il n'est pas certain, cependant, que l'on puisse parler pour autant de revanche de l'imprimé sur le numérique ; ce souci matériel de la bande dessinée précède l'apparition de bandes dessinées sur Internet, même si le développement des littératures numériques donne un air de revendication aux œuvres tirant parti de leur matérialité.

Ainsi, on peut avancer que les aventures de Julius Corentin Acquefacques (série de Marc-Antoine Mathieu en six tomes à ce jour, présentant au lecteur une page trouée²¹ – ce qu'imitera plus tard Jean-Paul Eid avec *Le fond du trou*²² –, un *pop-up* [ou plutôt un « *pop-down* »]²³, une page en trois dimensions²⁴ ou dont certaines pages sont « pré-arrachées »²⁵) ne pourraient pas fonctionner sous une hypothétique incarnation numérique, dès lors que la matérialité de leur support dépasse la simple attention au « travail bien fait » et devient l'objet du discours. Comment reproduire sur une surface numérique une page qui se plie ou une page trouée ? Serait-ce alors la primauté de l'imprimé sur le numérique que de chercher à trouver une forme narrative dont l'adaptation serait, sinon impossible, du moins problématique ? Ces questions ne sont évidemment pas circonscrites à la bande dessinée, et on retrouve les mêmes problèmes dans le domaine de la littérature. Si l'on met de côté les considérations économiques – la littérature numérique ne représente peut-être pas aujourd'hui un marché tel qu'un éditeur puisse faire le choix financier de ne pas publier une version imprimée de sa dernière parution –, on peut considérer qu'un auteur a aujourd'hui le choix du support lorsqu'il décide

de publier une œuvre. Il n'est alors pas aberrant que les possibilités offertes par le numérique éclairent celles de l'imprimé, et *vice versa*.

Passerelles entre imprimé et numérique

Il faut rappeler, même s'il peut s'agir d'une évidence, que même la bande dessinée imprimée est en un sens dématérialisée, dès lors qu'il n'existe pas de version originale d'une bande dessinée, ou plutôt qu'il en existe plusieurs : le scénario, les esquisses, la page seulement encrée, *etc.* La bande dessinée, papier comme numérique, ne parvient entre les mains du lecteur que sous forme de copie. D'autre part, il est également évident que les bandes dessinées imprimées sont aujourd'hui en majorité produites à l'aide d'outils informatiques, souvent d'ailleurs les mêmes que ceux qui produisent des bandes dessinées numériques, l'étape de l'impression en moins. Les rivalités phénoménologiques et conceptuelles sont dès lors au cœur du débat : il s'agit néanmoins de voir la bande dessinée numérique et la bande dessinée papier comme s'émulant l'une l'autre, produisant une évolution en va-et-vient et non une rivalité qui n'irait que de la bande dessinée numérique vers la bande dessinée imprimée.

Pour mieux se représenter ce phénomène d'émulation, il peut être utile de se pencher sur des œuvres faisant office de passerelles entre l'imprimé et le numérique : c'est par exemple le cas de 3'' (« trois secondes ») de Marc-Antoine Mathieu, paru en 2011 sous les deux formes.²⁶ L'ambition de Mathieu était *a priori* de proposer un récit qui se lise différemment selon le format : en gaufriers de neuf cases dans la version papier, en un lent et long zoom dont le spectateur peut contrôler la vitesse dans la version numérique. Dans les deux cas, il s'agit donc d'interroger le rapport entre espace et temps, inhérent au médium bande dessinée : le titre fait référence à la distance qu'un tachyon peut parcourir en un temps aussi court, en rebondissant sur diverses surfaces (rebondissements aussi bien visuels que narratifs), permettant ainsi au lecteur de découvrir les tenants et les aboutissants d'un complot dans l'univers du football. Malheureusement, ce concept semble plus faire office de *gimmick* qu'autre chose, et la lecture de 3'' pose un certain nombre de questions sur l'importance du support en bande dessinée. Ainsi, y a-t-il une réelle progression narrative dans la version papier, et peut-on qualifier la plupart des cases d'« inutiles » dès lors qu'elles ne font qu'expliciter, parfois péniblement, le lien entre deux cases qu'un lecteur fait d'habitude naturellement (on se rappellera ici la notion d'*ellipse* développée par Scott McCloud,²⁷ et l'idée, énoncée par Thierry Groensteen, que la séquentialité

est l'un des aspects essentiels de la bande dessinée²⁸) ? Est-il possible pour un lecteur de parcourir l'œuvre sans tricher, et de laisser véritablement son regard traverser chaque case, sans en sauter certaines dans une soif d'indices et de progression de l'intrigue (si on peut encore l'appeler ainsi)²⁹ ? Il est frappant que Mathieu retire à son lecteur la possibilité de contrôler la progression d'une case à l'autre, dès lors que c'est précisément ce pouvoir qu'il lui donne dans la version numérique de l'œuvre. Celle-ci n'est pas exempte de problèmes, puisque d'une part on peut se demander si une animation peut encore être qualifiée de bande dessinée (c'est peut-être là le cœur du problème), et parce que, d'autre part, cette animation n'est accessible que *via* un code d'accès qui se trouve dans la version papier de 3". Soutenir que le récit a été pensé et réalisé pour les deux médiums en parallèle paraît donc quelque peu incorrect. L'auteur affirme que la version papier du récit fut pensée après-coup :³⁰ est-ce alors l'éditeur qui, par souci de rentrée monétaire sur l'œuvre, l'exigea ?

Toujours est-il que cette bande dessinée, puisqu'elle en est au moins une à moitié, interroge non seulement le rapport parfois biaisé entre papier et numérique, teinté d'une certaine envie d'exploiter les codes d'un nouveau médium sans les maîtriser tout à fait, mais aussi les ponts qui peuvent être jetés entre les deux. Alors qu'on pourrait parler pour la plupart des bandes dessinées numériques de « bandes dessinées numérisées », dès lors qu'elles apparaissent souvent seulement comme des planches simplement passées au *scanner*, l'œuvre de Marc-Antoine Mathieu serait un exemple du phénomène inverse : l'impression d'une œuvre originellement purement numérique.

Nous mentionnions ci-dessus l'aspect ludique de nombreuses œuvres qui insistent sur leur matérialité : il est temps d'y revenir en parlant des travaux de Jason Shiga, également déjà évoqué dans *Formules* et pour qui récit et jeu vont souvent de pair.³¹ Si l'auteur s'est éloigné de ses premières amours dans ses dernières publications, *Meanwhile*, paru en 2010³² (et en 2012 sous le titre français de *Vanille ou chocolat ?*³³) n'est qu'un exemple parmi ses nombreux livres explorant la mécanique du récit pluri-narratif : citons également trois œuvres auto-produites, « The Last Supper » (1997), « Hello World » (2003), ou encore « Theater Eroika » (2000). Cette dernière œuvre est décrite par l'auteur comme un jeu de cinq roues munies d'encoches, dissimulées derrière un panneau qui ne laisse voir qu'une seule des cases de ces roues à la fois, faisant de « Theater Eroika » « la seule bande dessinée avec des parties en mouvement »³⁴ – soit une sorte de prototype de possibilités explorées plus tard par la bande dessinée

numérique. De même, « Hello World » est décrit par Shiga comme « la première bande dessinée programmable au monde » :

Le livre fonctionnait comme un ordinateur basique : avec une carte mémoire, un processeur, *etc.* Les pages étaient divisées en deux, ce qui fait que l'on pouvait lire une partie des pages sans tourner l'autre partie. Et cette autre partie devait servir de mémoire, de carte pour stocker les informations – c'est ainsi que l'on pouvait s'orienter dans le livre.³⁵

Les bandes dessinées interactives de Jason Shiga, auto-publiées parce que trop compliquées à fabriquer pour les maisons d'édition traditionnelles, représentent donc une sorte de passerelle entre l'imprimé et le numérique, d'une part parce qu'elles s'inspirent fortement des possibilités narratives et fonctionnelles offertes par l'informatique, et d'autre part parce que l'auteur lui-même navigue entre les deux types de publication, l'ancienne version de son site Internet proposant une version numérisée de la plupart de ses travaux antérieurs à *Meanwhile*. C'est d'ailleurs de la même façon que Ruppert et Mulot prolongent leur travail, en proposant sur leur site (intitulé, fort à propos, « La Succursale »³⁶) des versions animées des parties à découper de leurs livres, des histoires à plusieurs mains comme *La maison close*,³⁷ d'abord publié en ligne avant de devenir un livre, ou encore du contenu exclusif comme ce tournoi de bras de fer entre auteurs de bande dessinée, là aussi dessiné à plusieurs mains.³⁸ Ce n'est pas ce modèle qu'a suivi Shiga ; depuis l'été 2014, son site sert exclusivement de plate-forme de publication à une histoire à suivre de 720 pages, *Demon*, dont une nouvelle planche est publiée chaque jour. Mais *Demon* existe également sous forme imprimée, puisque l'on peut s'abonner à ses fascicules, envoyés chaque mois par la poste – soit encore une fois un retour aux modes de fabrication et de distribution des années 1960-1970.

Jason Shiga est loin d'être le seul à proposer une version imprimée d'un contenu originellement numérique : cette pratique s'est multipliée ces dernières années avec la publication par divers éditeurs de « blogs BD » en librairie. Citons ici deux exemples, celui de la série *Notes* de Boulet,³⁹ et celui des *Petits riens* de Lewis Trondheim.⁴⁰ Alors que leurs versions en ligne exploitaient principalement l'aspect communautaire d'Internet (c'est moins le cas pour Trondheim, auteur déjà professionnel et institutionnel lorsqu'il ouvre son blog, mais davantage pour Boulet et les nombreux autres auteurs participant chaque année au Festiblog, à Paris⁴¹), les versions imprimées sont évidemment dénuées de cette fonction, ce

dont semble se moquer Boulet au gré de ses quatrièmes de couverture qui présentent d'hypothétiques lecteurs inscrivant leurs commentaires sur le dos de ses livres, figurant de bien réels murs. La publication papier de blogs BD s'est à tel point développée (principalement, d'ailleurs, à l'initiative de Trondheim, qui dirige chez Delcourt une collection en ce sens) que l'on a aujourd'hui le sentiment que de nombreux auteurs ne voient la version numérique de leur œuvre que comme un avant-goût de la version imprimée qui arrivera forcément plus tard en librairie. C'est particulièrement flagrant chez Trondheim, dont les planches « s'effacent » au bout d'un certain temps, n'offrant au lecteur tardif pas d'autre session de rattrapage qu'une lecture de la version papier des *Petits riens*, autre façon de signifier la pérennité de l'imprimé là où le virtuel ne laisserait que guère de traces.

Néanmoins, ces recueils posent la question de l'adaptabilité de certains procédés propres au numérique, ainsi de la fameuse toile infinie évoquée au début de cet article, ou des images animées. On n'a ici pas d'autre choix, en imprimant un contenu Internet, que de le compresser et de réduire au minimum ses capacités multimédia : ainsi, le *strip* (est-il encore qualifiable comme tel ?) « Le long voyage » sur le blog de Boulet,⁴² d'une hauteur de 150 000 pixels, soit 4 mètres de long, est impubliable en version imprimée, *a fortiori* dans un recueil au format bien établi puisque faisant partie d'une série de plusieurs tomes. Boulet avait d'ailleurs déjà rencontré ce problème avec plusieurs *strips* horizontaux qui ne rentraient pas dans le format des *Notes* et qu'il a été obligé d'inclure dans un petit fascicule « à part. »⁴³ Un autre exemple serait une image animée, un *gif*, dans la version numérique de *L'ostie d'chat*⁴⁴ (accompagné d'une mélodie), qui devient une case statique lors de sa publication papier.⁴⁵

La bande dessinée numérique, ses capacités et ses frontières

Est-ce à dire que le numérique l'emporte forcément sur l'imprimé en termes de possibilités narratives et / ou techniques ? La tendance de la bande dessinée à inclure de nombreux espaces d'interprétation est principalement due à la répétition du phénomène d'ellipse lors de sa lecture ; or, selon plusieurs chercheurs, dont Thierry Groensteen, le principe de séquentialité est mis à mal lorsque la bande dessinée n'est plus imprimée mais numérique. Nous ne partageons pas tout à fait le point de vue de Groensteen, dont la prise de position a été critiquée,⁴⁶ mais il est néanmoins intéressant de le citer :

Une bande dessinée imprimée peut s'appréhender comme une collection d'images étalées, rangées selon un protocole ordonné et facile à retrouver [grâce à notre mémoire spatiale]. Dans une bande dessinée sur écran, les pages, en se succédant, se remplacent et s'effacent, empêchant la conservation dans la mémoire sur le mode du rangement.⁴⁷

Rappelons que Thierry Groensteen développe dans un autre ouvrage la notion de *réseau* dans la lecture de bande dessinée :

Au sein du multcadre feuilleté que constitue une bande dessinée complète, toute vignette est, potentiellement sinon effectivement, en relation avec chacune des autres. Cette totalité [...] répond donc à un modèle d'organisation qui n'est pas celui, linéaire, de la bande, mais celui, éclaté, du *réseau*.⁴⁸

C'est par exemple le modèle d'organisation que suivent *Fun Home* et *Are You My Mother ?* d'Alison Bechdel,⁴⁹ dont de nombreuses cases se font écho ou sont présentes à de nombreuses occurrences.⁵⁰ Pour Groensteen, la numérisation de bandes dessinées comme celles de Bechdel mettrait donc à mal leur structure en ne permettant plus qu'une lecture linéaire, minimisant dès lors les nombreux effets d'écho présents dans le récit. La bande dessinée numérique ne permettrait pas non plus de faire appel à notre mémoire spatiale pour se rappeler d'une case en particulier (« en haut à gauche d'une page de droite, quelque part dans le dernier tiers du livre... »).

Outre la mise à mal du dispositif de tressage qui permet à la bande dessinée de se délinéariser, la numérisation de bandes dessinées modifierait également en profondeur leur mode de lecture. C'est ce que souligne Aaron Kashtan dans un article sur *Fun Home* lorsqu'il note que, contrairement à la version imprimée de l'ouvrage de Bechdel qui présente les pages 100 et 101 comme une image en double page, à considérer dans sa globalité, la version numérique de *Fun Home* ne permet de lire ces deux pages que l'une à la suite de l'autre.⁵¹ Cela gêne non seulement la mise en page voulue par l'auteure, mais également l'effet visant à placer cette double page au centre du récit. Kashtan note en outre que plusieurs versions numériques de *Fun Home* omettent de reproduire sa couverture, comme dans le cas de la majorité des œuvres numériques, ce qui est problématique lorsque cette couverture peut être considérée comme partie intégrante du récit.

Doit-on pour autant considérer l'adaptation de *Fun Home* au support numérique comme une dénaturation de l'œuvre originelle ? Kashtan n'est pas tout à fait de cet avis :

[Le récit de Bechdel est un] texte non-linéaire, dont la narration est faite de prolepses et d'analepses, et revisite parfois plusieurs fois le même événement. Il est donc peut-être logique que cette histoire soit aujourd'hui disponible dans un format où chaque page est équidistante de la suivante, et où aucune page ne peut prétendre être le début, ou le milieu du récit.⁵²

La lecture de la version numérique de *Fun Home* accentuerait donc son aspect rhizomatique, venant répondre – peut-être involontairement – aux ambitions narratives de l'auteure. Cela étant, il est vrai que dans le cas de bandes dessinées numériques ne présentant qu'une seule case à la fois au lecteur (comme la série *Les Autres Gens* – à notre connaissance, une des rares séries françaises à avoir instauré un abonnement payant pour ses lecteurs ;⁵³ le turbomédia – des cases animées, dont le lecteur maîtrise l'apparition sur l'écran ;⁵⁴ ou encore la lecture de bandes dessinées sur *Smartphone* en général⁵⁵), on perd cette caractéristique essentielle.

Notons que si l'adaptation au support numérique d'œuvres dont la lecture est linéaire pose problème, une œuvre pluri-narrative se prêtera peut-être plus aisément à la numérisation ; ainsi, une bande dessinée comme *Meanwhile* de Jason Shiga a récemment connu une adaptation sur support numérique qui, puisqu'elle exploite les mêmes codes que la version papier, fonctionne tout aussi bien, voire mieux.⁵⁶

Nous souhaitons pour finir revenir à la question de l'œuf et de la poule : la résurgence d'adaptations numériques d'œuvres papier a-t-elle poussé les auteurs à une plus grande créativité ? En d'autres termes, peut-on considérer que les auteurs ont cherché à imiter sur support imprimé les possibilités multimédia du numérique ? Julien Baudry soutient cette argumentation à propos de la bande dessinée numérique :

S'il est une constante formelle dans les bandes dessinées diffusées durant la décennie 2000, c'est bien leur forte dette à l'égard des normes narratives et graphiques de la bande dessinée papier. [...] Jusqu'en 2009, la bande dessinée numérique est formellement pensée, dans son ensemble, par rapport à la bande dessinée papier. Certes, on note des adaptations : le format du *strip* se

verticalise parfois, pour s'adapter à la lecture en *scrolling*. Mais les codes que les auteurs ont en tête sont bien ceux de la bande dessinée papier.⁵⁷

Baudry note également que ces adaptations plus appropriées au format spécifique du numérique s'intensifient avec la démocratisation de dispositifs de lecture portable, de la liseuse au *Smartphone*. Cependant, si ces adaptations d'œuvres papier sur un support numérique prennent en compte le format de l'écran, elles vont rarement au-delà en tirant profit des capacités multimédia du numérique.

XKCD fait sur ce dernier point figure d'exception. La série de *strips* de Randall Munroe (qui a d'ailleurs été autopubliée en format papier⁵⁸), semble, au fil des années, s'attacher à épuisier les possibilités offertes par le numérique. Nous avons déjà évoqué « Click and Drag », qui se sert de la toile infinie ; précisons ici qu'il s'agit également avec ce *strip* de jouer avec les attentes du lecteur, qui croit d'abord être en face d'une case tout ce qu'il y a de plus classique, avant d'être poussé par le titre à essayer de faire glisser cette image. C'est seulement alors que le *strip* numérique révèle qu'il n'obéit pas tout à fait aux mêmes codes que l'imprimé ; cependant, l'image gigantesque reste jusqu'au bout circonscrite dans une case trop petite pour elle, venant souligner à quel point le cadre (et le cadrage) a son importance en bande dessinée. Mentionnons également « Umwelt », un *strip* publié le 1^{er} avril 2012, qui diffère selon le système d'exploitation et la zone géographique du lecteur ;⁵⁹ « Time », publié le 25 mars 2013, affichait originellement une image différente toutes les trente minutes, créant un récit à la progression non contrôlée par le lecteur, composé de 3099 images (alors même que de nouveaux *strips* étaient publiés sur le site)⁶⁰ ; dans le *strip* « Externalities », un chien gagne une livre à chaque fois que quelqu'un donne 10 dollars à la *Wikimedia Foundation*, et sa représentation dessinée augmente en conséquence ;⁶¹ enfin, « Lorenz » est un *strip* interactif, dans lequel ce sont les lecteurs du site qui fournissent les dialogues des personnages (selon la popularité des suggestions), ainsi que la suite du récit.⁶²

*

Ces exemples nous conduisent, pour conclure, à une autre question tautologique. N'y a-t-il pas un double risque à déclarer que la spécificité de la bande dessinée numérique réside dans la pluralité des dispositifs multimédia qu'elle peut inclure : d'une part, risquer de réduire ce médium à sa portion

d'expérimentation, en lui refusant la richesse narrative des œuvres publiées par ce biais ; et d'autre part, en arrivant à un médium qui s'éloigne trop de la bande dessinée pour être encore qualifiée de telle ? C'est l'opinion de plusieurs chercheurs, par exemple d'Elsa Caboche :

Le multimédia tel que le numérique se propose de l'appliquer à la bande dessinée pose un problème de taille : il ajoute de nouvelles dimensions perceptives à un médium qui s'en passe parfaitement pour raconter une histoire. Les sons, le mouvement, les cinématiques ou la jouabilité risquent de faire basculer la bande dessinée dans ce qu'elle n'est pas : un dessin animé, un *clip* ou encore un jeu vidéo. Une utilisation correctrice du multimédia pour pallier une déficience supposée de l'expérience de lecture peut s'avérer ludique, mais présente peu d'intérêt sur le plan narratif et se garde difficilement d'intégrations maladroites d'un point de vue esthétique.⁶³

Bien entendu, ce sont là des problèmes principalement si l'on considère que la bande dessinée est avant tout narrative, ce qui est encore un autre débat. De plus, les risques qu'évoque Caboche sont peut-être moins grands pour la bande dessinée, qui est après tout un médium hybride quasiment par définition, ou du moins par habitude, que pour la littérature, dont la production n'implique pas nécessairement l'image. Si un récit en image peut s'accommoder de l'intrusion du texte, pourquoi ne pourrait-il pas résister à l'inclusion de son ou de mouvement ?

Cette question doit pour l'instant rester relativement sans réponse, puisque, même si Scott McCloud prédisait en 2002 que les technologies futures décupleraient les façons de raconter une histoire sous forme de dessins,⁶⁴ douze ans plus tard, rares sont les nouveaux dispositifs à avoir émergé de façon durable. Les expérimentations sont nombreuses, bien qu'elles soient en général une variation de la mise en mouvement d'une image fixe ; mais la plupart du temps, la bande dessinée numérique se contente d'être une photocopie plus ou moins augmentée de la bande dessinée papier. Nous le mentionnions dans notre première partie, le relief ou la profondeur est l'une des caractéristiques propres de la bande dessinée papier ; la bande dessinée numérique, qui pourrait aisément représenter des objets en trois dimensions, semble pour le moment se distinguer par l'ajout d'images en mouvement – un emprunt à un autre médium qui est celui du cinéma ou de l'animation.⁶⁵ Est-ce suffisant pour en faire un médium à part ?

Sans doute la comparaison entre bande dessinée imprimée et bande dessinée numérique est-elle aujourd'hui caduque pour ces raisons ; la seconde, si on la définit comme un médium proposant ses propres innovations formelles et narratives, peine en effet pour le moment à se démarquer de la première, se contentant malheureusement trop souvent d'imiter là où elle pourrait aisément créer.

NOTES

¹ Elles ont d'autre part fait l'objet de vifs débats au sein de la communauté des chercheurs en bande dessinée, et ont engendré de nombreux ouvrages et articles. Voir par exemple Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*, Paris : PUF, 1999. 14-20 ; ou Morgan, Harry. *Principes des littératures dessinées*, Angoulême : Éditions de l'an 2, 2003. 18-153.

² Sur l'histoire du développement de la bande dessinée numérique, voir notamment Baudry, Julien. « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvième art*, 2012, en ligne, <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?rubrique72>.

³ McCloud, Scott. *Réinventer la bande dessinée*, Paris : Vertige Graphic, 2000. 23.

⁴ Munroe, Randall. « Click and Drag », *XKCD.com*, 19 septembre 2012, en ligne, <http://xkcd.com/1110/>.

⁵ Auto-publié en 2010.

⁶ Sacco, Joe. *The Great War*, Londres : Jonathan Cape, 2013.

⁷ Martin, Côme. « Les livres-mondes de Chris Ware, ou la tentation de l'homogène. » *Formules* (17, 2013) : 69-82.

⁸ Ware, Chris. *Acme Novelty Library*, tome 7, Seattle : Fantagraphics, 1996. n. p.

⁹ Ware, Chris. *Acme Novelty Library*, tome 3, Seattle : Fantagraphics, 1994. n. p.

¹⁰ Ware, Chris. *Jimmy Corrigan – The Smartest Kid on Earth*, New York : Pantheon Books, 2000. n. p.

¹¹ Peeters, Benoît. « Entretien avec Chris Ware. » *Chris Ware – La bande dessinée réinventée*, Benoît Peeters et Jacques Samson, ed., Bruxelles : Les Impressions Nouvelles, 2010. 61.

¹² Ware, Chris. *Building Stories*, New York : Pantheon Books, 2012.

¹³ Ruppert, Florent et Mulot, Jérôme. *Un cadeau*, Paris : L'Association, 2013.

¹⁴ Ruppert, Florent et Mulot, Jérôme. *Panier de singe*, Paris : L'Association, 2006.

¹⁵ Ruppert, Florent et Mulot, Jérôme. *Le Royaume*, Paris : L'Association, 2011.

¹⁶ Gabilliet, Jean-Paul. *Des comics et des hommes*, Nantes : Éditions du Temps, 2005. 99.

¹⁷ Martin, Côme. « Les livres-mondes de Chris Ware, ou la tentation de l'homogène. » Art. cit., 77-80.

¹⁸ Exposition présentée à Angoulême en janvier 2010 et à Tours en février 2011.

¹⁹ Sur ce sujet, voir notamment Menu, Jean-Christophe. « Bande dessinée en fil, en bois, et en fer blanc. » *L'Éprouvette* (2, 2006), 158-178.

- ²⁰ Malmgren, Carl D. *Fictional Space in the Modernist and Postmodernist American Novel*, London : Associated University Press, 1985. 25.
- ²¹ Mathieu, Marc-Antoine. *L'Origine*, Paris : Delcourt, 1991. 41-42.
- ²² Eid, Jean-Paul. *Le Fond du trou*, Montréal : La Pastèque, 2012.
- ²³ Mathieu, Marc-Antoine. *Le Processus*, Paris : Delcourt, 1993. 37-39.
- ²⁴ Mathieu, Marc-Antoine. *La 2,333^e dimension*, Paris : Delcourt, 2004. 45-53.
- ²⁵ Mathieu, Marc-Antoine. *Le Décalage*, Paris : Delcourt, 2013. 41-46.
- ²⁶ Mathieu, Marc-Antoine. *3''*, Paris : Delcourt, 2011.
- ²⁷ C'est par le terme anglais *closure* que McCloud définit la lecture de cases contiguës en bande dessinée. Le terme d'*ellipse* revient au traducteur Dominique Petitfaux, qui précise : « [C'est un] mot astucieux et commode, mais qui ne rend pas bien compte de cet effort de "complémentation" que doit fournir le lecteur, qui reconstitue les phases intermédiaires que l'auteur n'a pas montrées. » Voir Petitfaux, Dominique. « À propos de la traduction. » Avant-propos à la traduction française de *Understanding Comics : L'Art invisible*, Paris : Delcourt, 2007. n. p.
- ²⁸ Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, 21-25.
- ²⁹ En cela, *3''* pose aussi la question d'une possible négation du péri-champ en bande dessinée, notion développée par Thierry Smolderen (dans *Case, planche, récit*. Paris : Casterman, 1998. 17) pour expliquer qu'il est difficile, sinon impossible, de faire abstraction des cases contiguës à celle qui est en train d'être lue.
- ³⁰ Voir le site promotionnel de l'album, <http://www.editions-delcourt.fr/3s/index.php?page=interview>, 2011.
- ³¹ Martin, Côme. « L'OuBaPo chez les dessinateurs nord-américains. » *Formules* (16, 2012) : 301-310.
- ³² Shiga, Jason. *Meanwhile*, New York : Amulet Books, 2010.
- ³³ Shiga, Jason. *Vanille ou chocolat ?*, Paris : Cambourakis, 2012.
- ³⁴ Voitachewski, entretien avec Jason Shiga, *du9*, mars 2013, en ligne, <http://www.du9.org/entretien/jason-shiga/>.
- ³⁵ *Ibid.*
- ³⁶ Visible en ligne, <http://www.succursale.org/>.
- ³⁷ Ruppert, Florent et Mulot, Jérôme. *La Maison close*, Paris : Delcourt, 2010.
- ³⁸ Lisible en ligne, <http://www.succursale.org/championnat/>.
- ³⁹ Neuf tomes publiés chez Delcourt depuis 2008.
- ⁴⁰ Six tomes publiés chez Delcourt depuis 2013.

- ⁴¹ Le Festiblog (« Festival des Blogs BD ») est organisé une fois par an à Paris depuis 2005. Il consiste principalement en un espace de rencontre entre internautes et auteurs de blogs BD, majoritairement francophones.
- ⁴² Lisible en ligne, <http://www.bouletcorp.com/le-long-voyage/>.
- ⁴³ Intitulé *Strips*, il fut vendu en supplément du tome 6 de *Notes*.
- ⁴⁴ Voir <http://www.zviane.com/autre/legolas/cul.htm>.
- ⁴⁵ Iris et Zviane. *L'ostie d'chat 2*, Paris : Delcourt, 2012. 58-63.
- ⁴⁶ Voir par exemple Falgas, Julien. « Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.* » *Questions de communication* (22, 2012) : 324-326 ; ou Saint-Gelais, Richard. « Nouveaux regards sur la bande. » *Acta fabula* (XIII / 8, 2012), en ligne, <http://www.fabula.org/revue/document7275.php>.
- ⁴⁷ Groensteen, Thierry. *Bande dessinée et narration*, Paris : PUF, 2011. 71.
- ⁴⁸ Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée, op. cit.*, 173.
- ⁴⁹ Bechdel, Alison. *Fun Home*, Boston : Houghton Mifflin, 2006 ; *Are You My Mother?*, Londres : Jonathan Cape, 2012.
- ⁵⁰ Sur ce sujet, voir Newcomb, Rain. « (In) Between Words and Image : Reading Comics. » Mémoire de Master, université de Western California, 2011. 51-54 ; ou Tison, Hélène. « Drag as Metaphor and the Quest for Meaning in Alison Bechdel's *Fun Home : A Family Tragicomic*. » *GRAAT* (1, 2000) : 35-36.
- ⁵¹ Kashtan, Aaron. « My Mother was a Typewriter. » *Journal of Graphic Novels and Comics* (IV / 1, 2013) : 98.
- ⁵² *Ibid.*, 101 (notre traduction).
- ⁵³ Série lisible en ligne, <http://www.lesautresgens.com/>.
- ⁵⁴ Pour une présentation du turbomédia et de ses principaux auteurs francophones, voir Gindensperger, Sophie. « Entretien avec Malec. » *Libération*, 25 septembre 2013, en ligne, http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2013/09/25/malec-le-turbomedia-est-un-melange-de-bd-de-dessin-anime-et-de-video_934626.
- ⁵⁵ Par exemple *Bludzee*, bande dessinée de Lewis Trondheim dans laquelle le lecteur (sur tablette ou *Smartphone*) découvrait le récit case par case ; dans sa version imprimée (Paris : Delcourt, 2010), ce mode de navigation est remplacé par des planches de six cases chacune.
- ⁵⁶ Voir Lombard-Cook, Kat. « Jason Shiga's *Meanwhile* and Digital Adaptability of Non-Traditional Narratives in Comics. » *Journal of Graphic Novels and Comics* (à paraître).
- ⁵⁷ Baudry, Julien. « Bande dessinée et standard. » *Du9*, mai 2012, en ligne, <http://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-numerique-et-standard/>.

⁵⁸ Munroe, Randall. *XKCD Volume 0*, 2009.

⁵⁹ Munroe, Randall. « Umwelt. » *XKCD.com*, 1^{er} avril 2012, en ligne, <http://xkcd.com/1037/>.

⁶⁰ Munroe, Randall. « Time. » *XKCD.com*, 25 mars 2013, en ligne, <http://xkcd.com/1190/>. Une version « rejouable » est disponible sur <http://geekwagon.net/projects/xkcd1190/>.

⁶¹ Munroe, Randall. « Externalities. » *XKCD.com*, 1^{er} avril 2013, en ligne, <http://xkcd.com/1193/>.

⁶² Munroe, Randall. « Lorenz. » *XKCD.com*, 1^{er} avril 2014, en ligne, <http://xkcd.com/1350/>.

⁶³ Caboche, Elsa. « Narration numérique en images. » *L'Engendrement des images en bande dessinée*, Henri Garric, ed., Tours : PUF, 2014. 143.

⁶⁴ McCloud, Scott. *Réinventer la bande dessinée*, op. cit., 54.

⁶⁵ Il est notable que ce manque de profondeur est également présent au niveau narratif, les expérimentations de *XKCD* ne s'accompagnant pas d'un récit long ou développé.