

# LES CASES ET L'ÉCRAN

RÉVOLUTION ET MÉTAMORPHOSE DU MONDE DE LA BANDE DESSINÉE

ALEXANDRE SAUZEDDE  
DSAA DESIGN GRAHIQUE  
2014 2015

LYCÉE SAINT EXUPERY  
MARSEILLE

THE GREAT

THE GREAT

THE GREAT

LAUGH

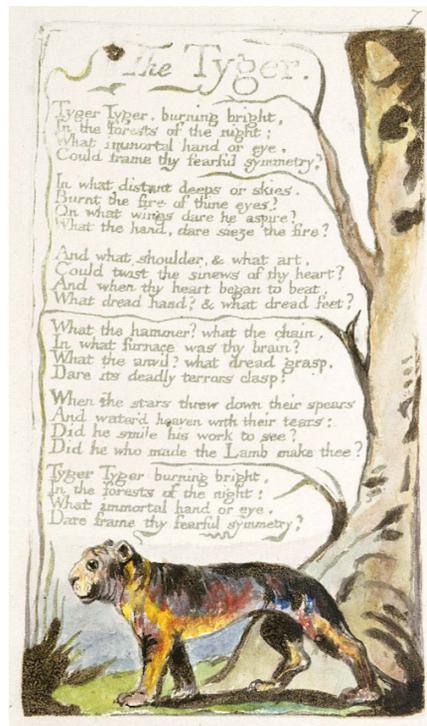
WEIRD SCIENCE

TOWNS

# INTRODUCTION



Au début du XIX<sup>ème</sup> siècle, le poète William Blake a refusé la séparation du texte et de l'image induite par l'imprimerie. Les textes étaient alors imprimés grâce aux caractères mobiles de Gutenberg en laissant des blancs dans lesquels imprimer les images par la gravure sur bois ou l'eau forte. Compte tenu des moyens à sa disposition, l'artiste devait écrire les textes à l'envers, mais cet effort était justifié par la volonté que « les deux médias forment un tout aussi complexe qu'harmonieux » (Mihalache, 2007). Cette démarche pousse Adrian Mihalache à parler de William Blake comme d'un artiste Multimédia.



"The Tiger Copie" d'une impression originale de William Blake, 1795. the British Museum

**Longtemps dénigrée par le grand public, la bande dessinée est désormais élevée au rang de 9<sup>e</sup> art et a été plusieurs fois théorisée. Le Format de la Bande dessinée numérique est un marché qui prend de l'ampleur. Et malgré la généralisation de l'usage des outils numériques et d'internet, la bande dessinée ne s'est pas encore bien exportée sur ces supports. Les blogs favorisent l'émergence de cet art, surtout pour les jeunes générations d'auteurs de Bande dessinée, et les éditeurs dédiés au numérique s'installent doucement sur le marché, proposant une consultation numérique d'albums en ligne.**

Pour investir convenablement de nouveaux formats, il faut confronter le médium traditionnel, créé et destiné à une diffusion imprimée, et le numérique pour réinventer sa forme. La création dans cette voie implique donc de comprendre et d'assembler ces deux médias intelligemment pour exprimer entièrement le potentiel créatif illimité de la bande dessinée. Ils questionnent les caractéristiques canoniques de la bande dessinée : l'image n'est plus toujours aussi fixe, le système spatiotopique n'est plus fondé exclusivement sur la page, la vue n'est plus le seul sens sollicité, la lecture n'est plus nécessairement une activité passive.

La pratique traditionnelle de la bande dessinée est remise en question par la mise en parallèle de l'imprimé et du numérique. C'est un thème vaste, prometteur et surtout propice pour la recherche. Mon approche sera d'analyser les tenants et aboutissants de la bande dessinée numérique sous plusieurs angles. Dans un premier temps, j'analyserais ce qui fait la bande dessinée. Son temps de lecture, sa forme actuelle, ces adaptations et toutes les questions que cela soulève.

Cette analyse du moyen papier nous permettra ensuite de questionner ces nouveaux supports. Comment redéfinir les règles de mise en page ? Comment articule-t-on le récit sur ces nouveaux supports ? Quels sont les nouveaux dispositifs narratifs liés à ces technologies ? L'interactivité, le processus de création et bien évidemment, la place de l'auteur vis-à-vis du numérique.

Car ce monde existe grâce à ces acteurs, qui font et modèlent la bande dessinée de demain. Nous examinerons ce marché naissant. Que font les auteurs et les éditeurs face à ces métamorphoses ? Il y a des risques et des opportunités à prendre. Quel business modèle va s'imposer ? Quelle stratégie faut-il adopter face à ces changements ?

Comme le rappelle Anthony Ragueul, il ne faut pas oublier que pour McCloud, l'invention de l'imprimerie et du livre aurait fait perdre à la bande dessinée son caractère capital : l'ininterrompue de la ligne du temps représentée dans l'espace. Il faut avoir à l'esprit que McCloud considère comme ancêtre direct de la bande dessinée toute « carte du temps » développant graphiquement une narration : peintures rupestres, codex précolombiens ou tapisserie de Bayeux sont des exemples auxquels il fait référence. Ces « proto-bd » ont ceci de particulier que tant que l'histoire n'est pas terminée, il n'y a pas d'interruption ou de suspension physique de la lecture. Tout se lit d'un trait en une seule bande sans page à tourner. Face à ces bandes ininterrompues, la page devient pour lui une prison dont les technologies permettent alors de s'évader.

# SOMMAIRE

•



## .9 I – UN ART SINGULIER

.11 1-1. L'objet Bande Dessinée

.17 1-2. Temps de lecture

.19 1-3. Adaptation du contenu papier

## .25 II – NOUVEAUX HORIZONS



.27 2-1. Support / Format

.31 2-2. Redéfinir la page

.35 2-3. Opportunité des médias

.41 2-4. Interactivité

.45 2-5. Articulation Papier/Numérique

.49 2-6. La place de l'auteur



## .51 III – BUSINESS TRAGI-COMICS

.53 3-1. Marché Naissant et Opportunités

.55 3-2. Nouvelles technique de production

.57 3-3. Business models, la Stratégie des éditeurs

.59 3-4. L'Autoédition

.63 **CONCLUSION**

.67 **BIBLIOGRAPHIE**

.69 **ANNEXES**

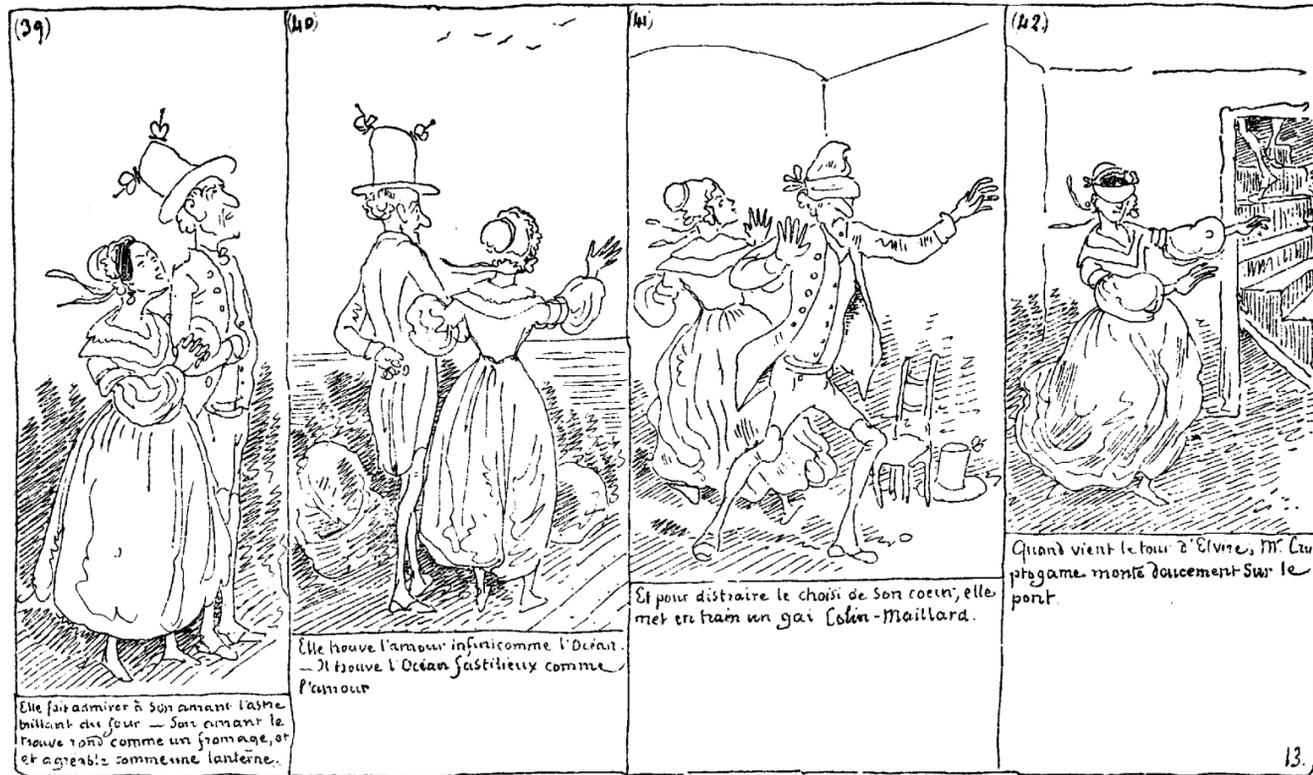
.70 **REMERCIEMENT**



## UN ART SINGULIER

I

# L'OBJET BANDE DESSINÉE



« Pour ce qui est de la caricature, ou plutôt des histoires en estampes telles que je les ai essayées, j'estime que c'est un genre encore bien nouveau où il y a prodigieusement à moissonner. » Lettre de Töpffer à Cham, Janvier 1846

Manga Hokusai, mot qui signifie «esquisse spontanée».

La bande dessinée numérique n'est pas la bande dessinée, c'est un médium différent, mais elle porte bien son nom. Car même si c'est un nouveau médium, elle est avant tout nourrie de ce qu'est la bande dessinée. On parle depuis le milieu des années quatre-vingt-dix de bande dessinée numérique, interactive, en ligne, etc. En parcourant les internets, on remarque assez vite que ce type de réalisation ne profite en rien des possibilités offertes par les technologies numériques. Souvent, ce ne sont que de simples planches numérisées présentées à l'écran, ou des cases à faire défiler sur les écrans de tablettes, téléphone portable ou autre terminal numérique.

Essayons de définir ce qu'est la bande dessinée en nous appuyant sur la définition que tente d'en faire Anthony Rageul, ainsi que celle d'autres chercheurs en matière de Bande dessinée. Une mise au point est nécessaire tant les vides terminologiques sont légion quant à l'objet de cette recherche. Il me semble bon de remettre un peu d'ordre dans les termes employés, car les recherches dans le champ de la bande dessinée numérique, comme celui des arts numériques, sont naissantes et souvent peu légitimées par les institutions et les acteurs de ces disciplines.

Anthony Rageul cite dans un premier temps Thierry Groensteen, pour qui la définition et la délimitation de la bande dessinée semblent « introuvables »<sup>1</sup> et cela dès ses origines : Rodolphe Töpffer percevait déjà la difficulté à définir ses propres ouvrages, à mi-chemin entre estampes et littérature<sup>2</sup>. Jean-Christophe Menu, quant à lui, rend les frontières de la bande dessinée extensibles et poreuses à de nombreuses formes, supports et manifestations — sauf celle numérique<sup>3</sup> ! Tout est affaire de point de vue, on adhère plus ou moins à l'une ou l'autre conception de la bande dessinée — on déplace le curseur qui distingue la bande dessinée de la bande dessinée numérique, et la limite entre la bande dessinée numérique et d'autres médias numériques, tel que le jeu vidéo. Ce sont ces limites qui doivent être positionnées.

La bande dessinée est souvent décrite de par sa forme : une succession de dessins organisés en séquences qui suggèrent le déroulement d'une histoire. Comme le fait A. Rageul, il est intéressant de noter que les termes employés selon les pays se basent tous sur des éléments formels de la bande dessinée.

L'italien Fumetti, la fumée, une référence aux bulles, le francophone Bande dessinée, issue de l'américain Comic Strip, qui ne garde que la notion de strip, la bande, car c'est la forme initiale sous laquelle elles étaient publiées dans les journaux américains.

Mais, une bande dessinée muette ne serait donc pas une bande dessinée, une planche de bande dessinée constituée de plusieurs strips n'en serait pas une non plus, et dans comic strip, il y a comique : le fond serait donc impérativement humoristique...

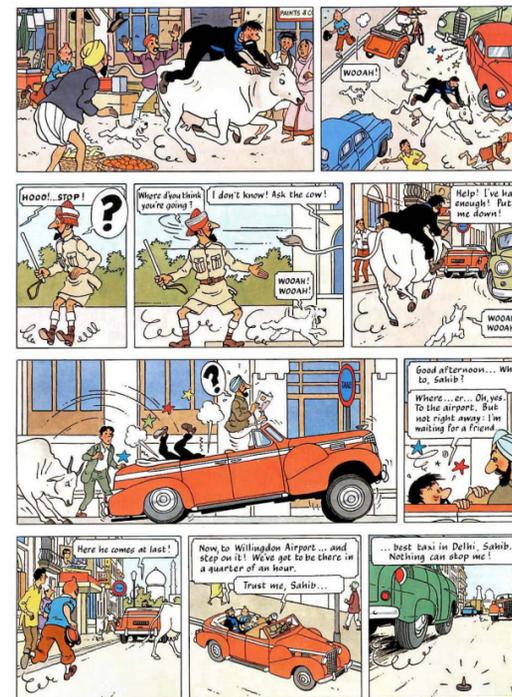
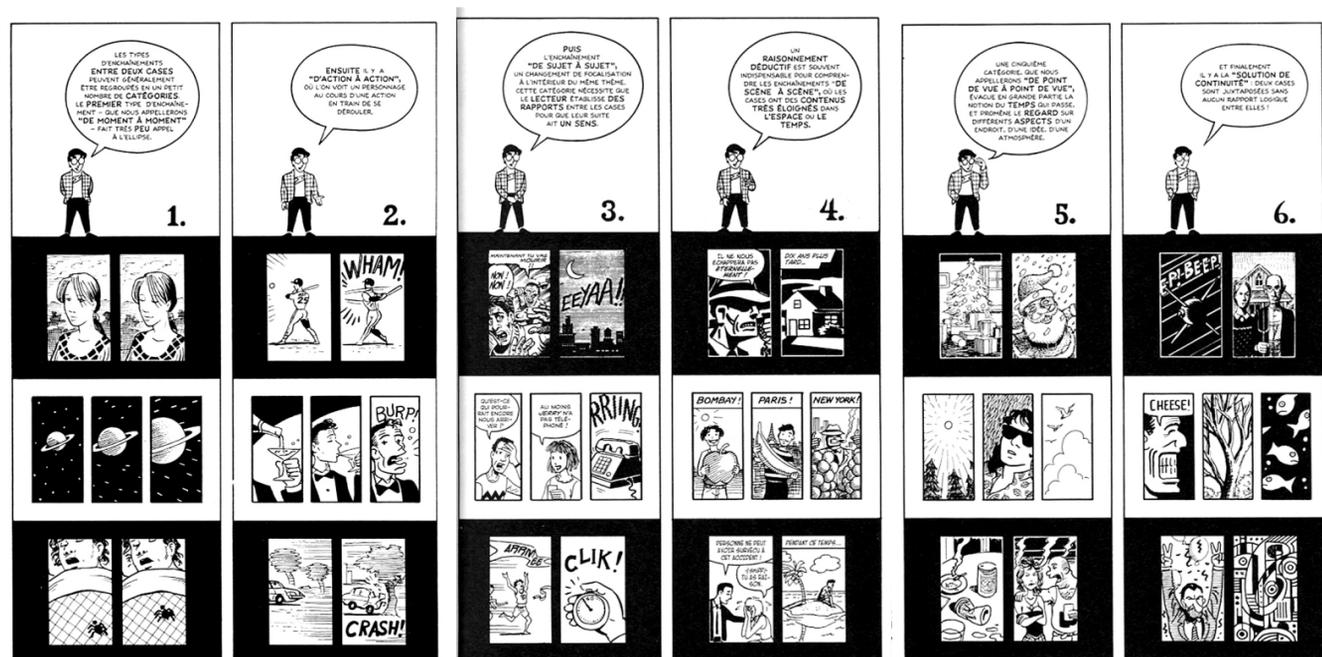
Il en va de même avec le Manga, couramment traduit par image dérisoire dans lequel on peut entendre la notion « d'art populaire ». On voit ainsi que les termes utilisés sont impropres, car ils imposent à priori une forme et une fonction à la bande dessinée.<sup>4</sup>

En 1993 Scott McCloud, définit la bande dessinée comme un art séquentiel narratif dans son ouvrage *L'art invisible*, comprendre la bande dessinée. Il ne fait que prolonger la réflexion déjà existante de Will Eisner, chez qui il reprend le terme Art séquentiel. McCloud envisage la bande dessinée du point de vue de l'enchaînement des images les unes à la suite des autres qui reposerait sur les espaces inter iconique, ou gouttières, qui induisent des ellipses. La bande dessinée est donc un médium qui repose sur des éléments invisibles : c'est un art invisible<sup>6</sup>. McCloud explique la dramatisation de la bande dessinée, c'est-à-dire le passage systématique à la case suivante. Pour lui la bande dessinée peut être considérée comme une carte du temps. Les relations entre les cases introduites par la mise en page sont des éléments permettant la narration.

« Si les icônes visuelles constituent le vocabulaire de la bande dessinée, l'ellipse en est la grammaire. »

Scott McCloud, *L'art invisible*, Delcourt

Scott McCloud définit l'usage de cette figure de style comme l'élément fondamental du langage de la bande dessinée. On retrouve sans cesse ce phénomène opérant ; au cinéma cela nous donne le mouvement. En impression, une image issue d'une trame de point. La lecture de bande dessinée repose sur le phénomène de l'ellipse, qui s'opère de manière inconsciente.



8



9

Benoît Peters, lui, évoque un effet de domino, où chaque case contient un rappel de la précédente et un appel de la suivante. « La véritable magie de la bande dessinée c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie »<sup>7</sup>

La gouttière, ou plutôt l'espace intericonique est le lieu de l'éllipse. Le lecteur fait fonctionner son imagination en effectuant les liaisons entre les images successives, pour créer une idée unique. Contrairement au cinéma l'ellipse est ici pratiquée plus volontairement par le lecteur, cela définit la progression du temps et du mouvement. Il existe un phénomène que l'on appelle justement le phénomène de la case fantôme; remarqué par Peeters; par exemple dans *Tintin au Tibet* qui illustre de manière flagrante la faculté qu'a le lecteur à déployer son imagination dans l'enchaînement des cases, à se représenter dans une case fantôme qui n'est pas dans la séquence. Cet exemple fait le lien avec l'idée d'une « danse du visible et de l'invisible » employée par McCloud pour décrire cette lecture.

WILL EISNER, UN DES MAÎTRES DE LA BD, A RECOURS À L'EXPRESSION "ART SÉQUENTIEL" POUR DÉFINIR LE GENRE.

POURTANT, SI ELLES S'ENCHAÎNENT POUR FORMER UNE SÉQUENCE, MÊME SI ELLES NE VONT QUE DEUX PAR DEUX, LA TECHNIQUE DE L'IMAGE DEVIENT LA TECHNIQUE DE LA BANDE DESSINÉE !

CONSIDÉRÉES INDIVIDUELLEMENT, LES IMAGES CI-DESSOUS NE SONT QUE CELA : DES IMAGES.

ON REMARQUERA QUE CETTE DÉFINITION RESTE NEUTRE QUANT AUX PROBLÈMES POSÉS PAR LE STYLE, LA VALEUR ARTISTIQUE, LES THÈMES ABORDÉS.

MAINTENANT TU VAS MOURIR !!

NON ! NON !

EYAA!!

Row 1: A man with a top hat. → Two panels of the man with a top hat.

Row 2: A sun. → Two panels of a sun partially obscured by a horizon line.

Row 3: A hand holding a gun with the word "BANG!". → Two panels: one with the hand holding the gun and the word "BANG!", the other with a woman's face and the word "EEEEK!".

Row 4: A clock. → Two panels of a clock face.

Row 5: An eye. → Two panels: one with an open eye, the other with a closed eye.

ON A DÉJÀ BEAUCOUP ÉCRIT SUR LES DIFFÉRENTES ÉCOLES DE BD, SUR CERTAINS DESSINATEURS, CERTAINES SÉRIES, CERTAINES TENDANCES.

MAIS POUR DÉFINIR LA BANDE DESSINÉE, IL NOUS FAUT, AU PRIX D'UN PEU DE CHIRURGIE ESTHÉTIQUE, SÉPARER LA FORME DU FOND !

VOUS VOYEZ CET ESPACE ENTRE LES CASES ? C'EST CE QUE LES EXPERTS EN BANDE DESSINÉE ONT APPELÉ EN ANGLAIS "LE CANIVEAU".

ET EN DÉPIT DE SON NOM SI PROSAÏQUE, LE CANIVEAU RECÈLE BEAUCOUP DU MYSTÈRE ET DE LA MAGIE QUI SONT AU CŒUR DE LA BANDE DESSINÉE !

DANS LES "LIMBES DU CANIVEAU", L'IMAGINATION HUMAINE SE SAISIT DE DEUX IMAGES DISTINCTES POUR LES TRANSFORMER EN UNE IDÉE UNIQUE.

# TEMPS DE LECTURE



Extrait de l'épisode 'Terrible Symétrie' (Watchmen 2012, DC COMICS (Tous droits réservés)/Urban Comics pour l'édition française)

Comme nous l'avons fait remarquer plus haut, la lecture de bande dessinée s'effectue par liaison de cases successives, chaque vignette se propose individuellement comme une unité à déchiffrer. La case représente un moment, une scène, accompagnée d'un commentaire ou d'une légende qui l'immobilise, alors que l'insertion de parole lui confère une durée.

Scott Mc Cloud compare le temps de lecture à une corde graduée circulant entre les bulles<sup>9</sup>. La temporalité dans la bande dessinée repose sur le temps de perception des éléments et la gestion de l'espace investit par les cases.

Elles peuvent être isolées, élargies, changer de forme.

Ces effets produisent une impression de silence et des situations « en dehors du temps ». Les nouveaux formats de bande dessinée numérique entraînent de nouvelles opportunités d'aborder le temps à travers la spatialisation des images.

La lecture du format bande dessinée implique une perception des cases environnantes sur la page ainsi que la double page lors de la lecture. On appelle ça le péri-champ. Benoit Peeters dit à ce propos :

« aucun regard ne peut appréhender une case comme une image solitaire; de manière plus ou moins manifeste, les autres vignettes sont toujours déjà là. »<sup>9</sup>

Il tire cette observation de l'analyse des mécanismes de lecture d'une page faite par Jean Claude Forest qui distingue une première lecture globale de la double planche, de gauche à droite, qui permet au lecteur de rentrer dans l'ambiance générale du récit. Cette donnée importante de la mise en page doit être prise en compte dans l'organisation des cases dans l'espace de la page numérique. Il faut anticiper la disposition et la hiérarchie des cases dans la page affichée sur l'écran. La perception progressive du contenu est due à la linéarité de la page et la succession de cases. La lecture repose sur l'attente de l'image suivante qui est aperçue et permise par le péri-champ.

Philippe Marion distingue 2 régimes de temps, avec les notions d'Hétérochronie et Homochronie.

« Dans un contexte hétérochronie, le temps de réception n'est pas programmé par le média, il ne fait pas partie de sa stratégie énonciative. Le livre, la presse écrite, l'affiche publicitaire, la photographie, la bande dessinée : autant de lieux d'hétérochronie. C'est dire que le temps de consommation du message n'est pas médiatiquement intégré, il ne fait pas partie du temps d'émission. [...] Un média homochrone se caractérise par le fait qu'il incorpore le temps de la réception dans l'énonciation de ses messages. Ces derniers sont conçus pour être consommés dans une durée intrinsèquement programmée. S'il veut recevoir normalement (contractuellement) ces messages, le destinataire doit ajuster son temps vécu de réception à celui de l'énonciation médiatique. Le spectacle cinématographique, les émissions de télévision ou de radio sont prévus pour une adéquation énonciative de la durée. »<sup>10</sup>

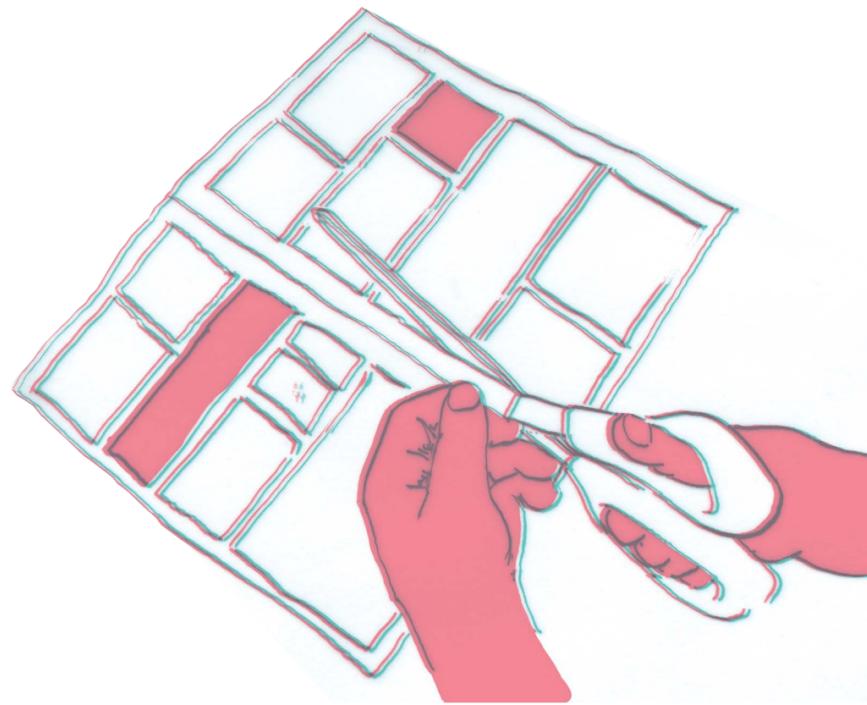
L'hétérochronie est une caractéristique fondamentale de la lecture de Bande dessinée. Le lecteur reste le maître de la réception des images et contenu. Il choisit son rythme de progression dans le récit. Pour le multimédia, l'affichage des images s'inscrit dans le temps réel de la lecture, alors que le temps de l'action, le temps représenté par le récit se construit dans l'imagination du lecteur.

La temporalité d'affichage peut être d'autant plus exploitée à travers le numérique, l'aspect dynamique de l'affichage permet d'imaginer de nombreuses exploitations qui viendraient enrichir le vocabulaire dans le récit illustré, le mouvement, le son. Cependant l'hétérochronie semble une condition temporelle de perception intrinsèque à l'appartenance aux littératures dessinées. L'œuvre reste alors consultée dans une démarche de lecture.

La Lecture, bien que sollicitée par d'autres modes d'interaction avec le contenu grâce aux différents supports, doit rester active dans son expérience. Il y a de grands débats sur l'inclusion d'éléments diffusés sur un mode homochrone (animation, sons) dans l'espace de lecture. Ce sont traditionnellement des médias étrangers à la bande dessinée, et plus généralement à l'univers de la bibliothèque. Il s'agit donc de questionner leurs applications à la bande dessinée numérique. On risque une confusion parasitant la lecture, et des complications de compréhension de l'univers développé, si ces nouvelles opportunités ne sont pas exploitées dans une démarche de création.

Mais avant de parler de démarche artistique, il y a un autre problème que pose le temps de lecture, comme la démarche de transposition d'album vers les supports portables.

# ADAPTATION DU CONTENU PAPIER



**Une grande partie de la bande dessinée numérique n'est en réalité que de la bande dessinée numérisée : des plates-formes de téléchargement légal, telles que Izné, Comixologie, ou Ave! Comics mettent à disposition, en version numérique, la quasi-intégralité des catalogues de nombreux éditeurs.**

À propos de cette lecture à l'écran, Thierry Groensteen rappelle qu'« aussi longtemps que la notion de page subsiste, tous les liens subséquents de juxtaposition, d'organisation, de comptabilisation, tous les effets de dialogue, de tressage et de sérialité entre les vignettes sont conservés eux aussi, et la bande dessinée continue de se présenter dans son système spatio-topique propre »

On peut revenir au parallèle entre ce qui arrive à la Bande dessinée aujourd'hui et son histoire. La bande dessinée investit aujourd'hui les supports numériques comme elle a investi, avant eux, les différents supports imprimés, sans changer de nature pour autant. Plus précisément, ses « codes », son système n'est pas radicalement transformés : les transformations ont lieu à la marge et relèvent d'inversions de tendance (par exemple le format planche pour l'album au lieu du format strip dans un journal), mais ne remettent pas en cause ce que signifie raconter avec la bande dessinée pour moyen d'expression.

Quand il s'agit d'une transposition du papier vers l'écran, le format de la page ne pouvant pas être respecté, le découpage de la planche original en zones, devient obligatoire. Ce n'est pas une opération neutre, mais une opération destructrice. Tout le travail de mise en page et d'organisation de la planche fait par l'auteur est détruit. Le système spatiotopique introduit par Thierry Groensteen qui introduit la case de bande dessinée dans un système plus vaste qui est la page est complètement ignoré, et la sensation de lecture de la planche ne sera pas la même.

Thierry Groensteen introduisait le système de la bande dessinée selon ces termes :

«L'image du peintre est unique et globale ; elle ne peut donc susciter d'appréhension fine qu'au prix d'une décomposition. Au contraire, l'image de bande dessinée est fragmentaire, et prise dans un système de prolifération ; elle ne constitue donc jamais le tout de l'énoncé, mais peut et doit elle-même être appréhendée comme une composante d'un dispositif plus vaste»<sup>12</sup>.

Le temps de lecture de chaque zone est imposé et le passage à la zone suivante se déclenche automatiquement (le lecteur peut néanmoins paramétrer le rythme moyen de déroulement de l'animation). Le second mode de lecture voit l'animation mise en « pause ». Il est alors possible de passer à la zone précédente ou suivante avec les boutons dédiés et non plus de manière automatique.

Au cours de la 4<sup>e</sup> édition du festival international de la bande dessinée d'Angoulême où je me suis rendu, Chip Mosher, un représentant de Comixology, nous a décrit la vue guidée : « La vue guidée a été pensée pour améliorer le respect du format des bd et ne pas couper les dessins. ». Il vente aussi que tout ce découpage est fait à la main par une équipe de 35 personnes qui gère ce découpage de cases, car cela ne pourrait pas être logique s'il était fait par une machine.

Cela fait énormément débat dans le monde de la bande dessinée, car Comixology tient un discours contradictoire en insistant sur le fait que le lecteur a une place importante dans la lecture et la vision que chacun a de la bande dessinée, alors que le procédé de découpage nuit à la lecture de la bande dessinée.

L'utilité d'adapter le médium est discutable. La grande majorité des lecteurs de bande dessinée est très attachés à l'objet livre, collectionné, dédicacé, partagé... cet attachement au matériel explique en partie la réticence des lecteurs traditionnels face au projet de bande dessinée numérique.

« Le lien émotionnel primaire s'est fait avec les sensations liées au papier imprimé. »<sup>13</sup>

Malgré tout on ne peut plus considérer les transpositions d'albums vers les supports portables comme des échecs. Le lectorat s'agrandit, un petit rappel des chiffres, en 2014 chez Glénat : il y a eu pour la section numérique 35.000 exemplaires vendus. Et 120.000 exemplaires téléchargés gratuitement\*. Ce qui montre qu'il y a bien un lectorat en numérique.

Ave! Comics est un des éditeurs de contenus numériques très actif dans le portage d'album. Comme Comixologie et iznéo, il propose des planches numérisées parcourues par le biais d'une navigation par étapes ou tactile couplé d'un zoom.

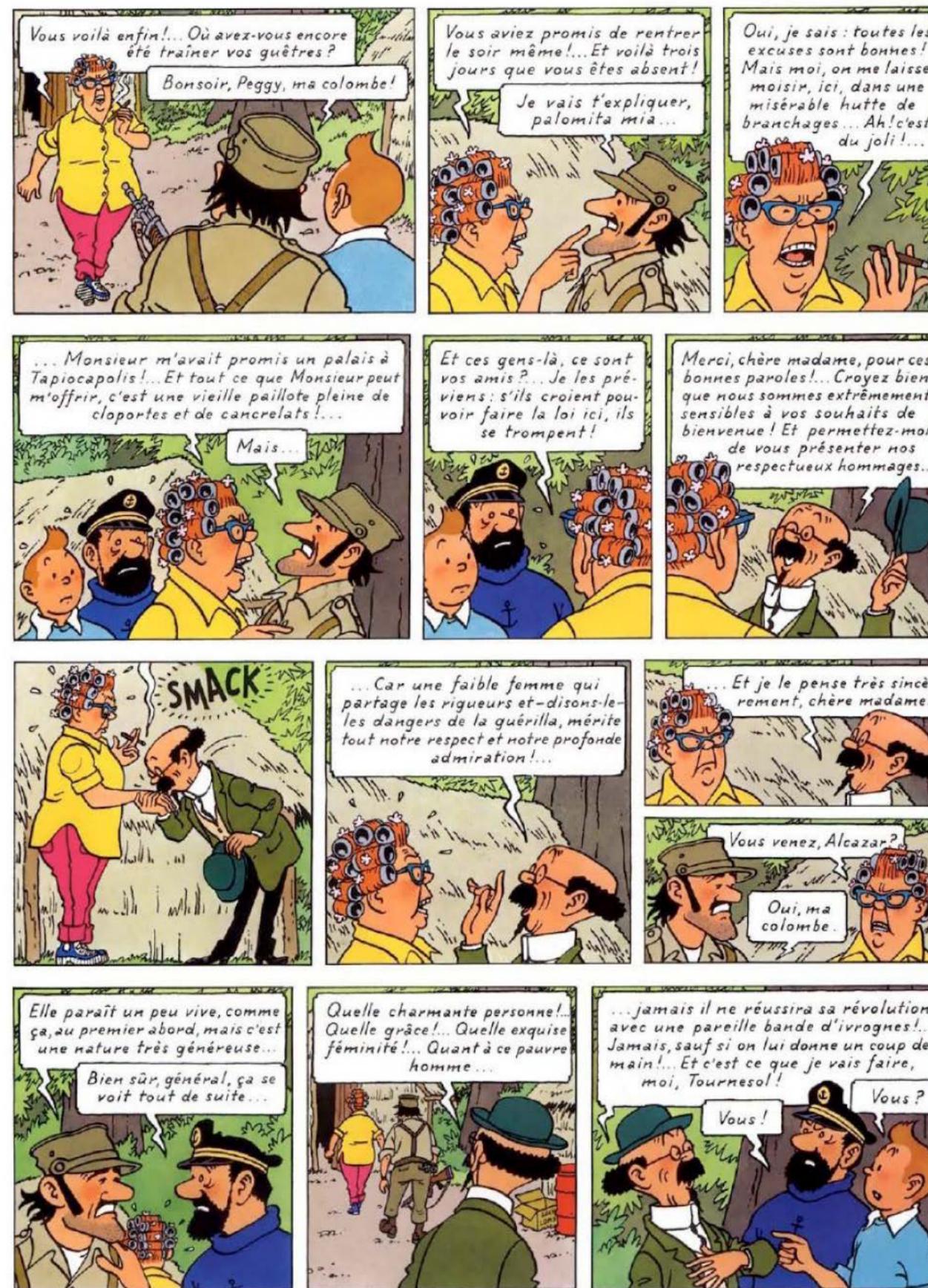
Claudia Zimmer disait à la conférence de presse du festival d'Angoulême 2009 dévoilant AveComics :

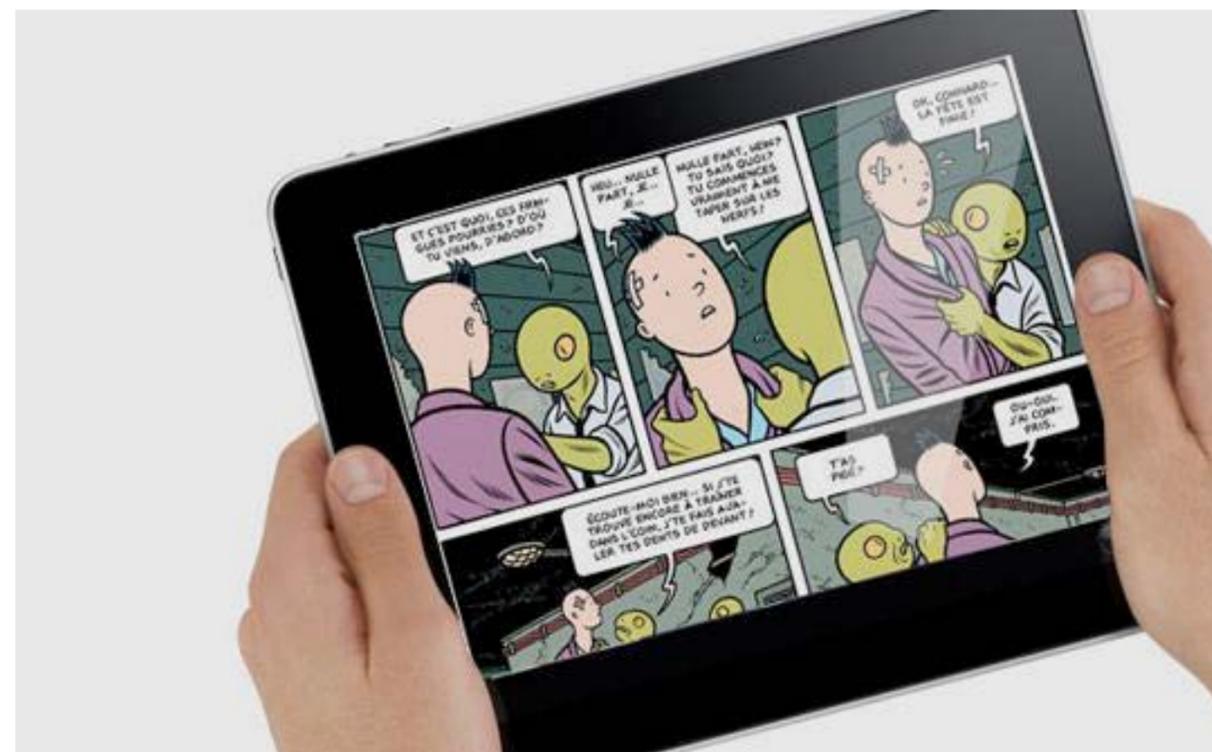
« Ave! comics permet de créer, à partir des planches d'origines, une animation à mi-chemin entre l'image fixe et le dessin animé. Quelle que soit la taille des écrans, le lecteur se retrouve immergé dans les images grâce à cette "cinématique de lecture", mélangeant animation de cases et effet de transition. Dans l'avenir, des effets de 3D, l'animation séparée des différents plans d'une image où l'ajout d'une bande-son comportant bruitage et musique viendra encore enrichir cette expérience de lecture. »

Comme nous le disions plus haut, au-delà de l'effet gadget, les éditeurs de numérique interviennent sur la structure fondamentale : La planche originale. Ils découpent et isolent chaque case dans l'optique de l'adapter à la résolution de l'écran. Cette pratique s'adapte relativement aux mises en page régulières comme le gaufrier, mais devient très destructrice pour une majorité de créations. On appréciera donc plus un Corto Maltese, dont la structure et le récit réguliers peut être fragmentés en une succession de cases uniques, mais sera inefficace face à des mises en pages plus complexes comme celle de Tintin ou chaque longueur de cases est définie par l'action, et où Hergé organise chacun des événements du récit en l'incluant dans les transitions entre deux pages et plus subtilement à la fin de chaque strip.

Une adaptation à vocation d'enrichir ou de réinterpréter un contenu initial reste envisageable. Dans le cas idéal, la collaboration de l'auteur d'une œuvre avec un développeur de formats numériques constituerait une solution intéressante pour l'exploitation d'une œuvre. L'association des 2 pôles de production permettrait de réaliser une œuvre cohérente (exploitant les opportunités du multimédia évoqués précédemment) et mieux justifiée.

\*Chiffres annoncés à la conférence Glénat-Comixologie Angoulême 2015







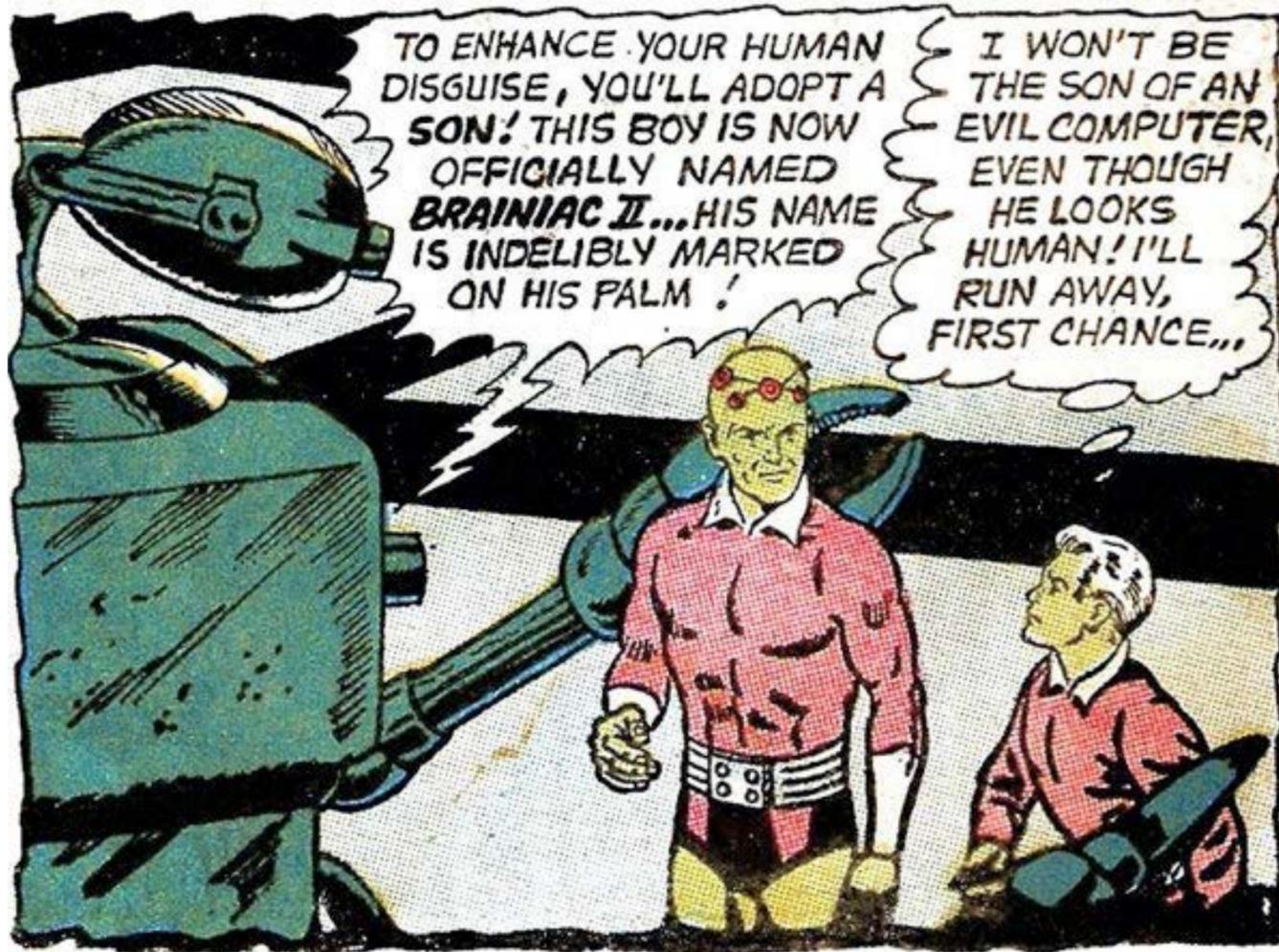
## NOUVEAUX HORIZONS

### II

L'imprimerie de Gutenberg a sans aucun doute révolutionné l'écriture, mais elle a aussi instauré une fragmentation durable entre le texte et l'image. L'apparition de la bande dessinée a été rendue possible et s'est imposée grâce à de nouvelles technologies qui permettaient, certes la reproduction de masse d'image et de textes, mais surtout leur production par les mêmes outils que ceux de leur reproduction : l'encre et le papier.<sup>14</sup>

Depuis ces 20 dernières années, l'ordinateur est devenu omniprésent dans la production et la publication de bande dessinée. Thierry Groensteen remarque que pour de plus en plus d'albums, l'encre et le papier sont de nouveau un support de reproduction d'images, réalisées avec d'autres outils. Il convient que le développement des récits sur ordinateur ne sont pas un changement de support, mais une continuité.

# SUPPORT / FORMAT



Les formats de bande dessinée sont très différents. Mais on pourrait distinguer 4 formats papier qui seraient les Grands formats d'édition de luxe, les formats classiques francobelges, les comics américains et les mangas. L'horizontalité des écrans d'ordinateurs, tout comme la surface restreinte des interfaces mobiles sont peut enclins à afficher des pages de bande dessinée éditées majoritairement sur des formats rectangulaires en portrait (norme franco-belge 44CC : 24x32 cm, comicbook : 17 x 26 cm etc.).

Le récit, initialement élaboré dans la structure d'un album; selon les contraintes du format investi, est désormais exposé à de nouvelles contraintes techniques liées au format écran vers lequel on souhaite le transposer. Pour garder une qualité lisible et acceptable de la planche affichée sur écran, l'éditeur numérique est obligé de « bricoler » une interface de navigation. Ce type d'interface assure la présentation de la page en exploitant des fonctions de navigation du support.

**L'ORDINATEUR** : La lecture sur écrans d'ordinateur est tributaire des performances d'affichage. L'évolution technologique fait que l'affichage et les gammes de pixel permettent la reproduction d'images de plus en plus précises.

**LE LIVRE NUMÉRIQUE** : est un support portable dont la vocation est de combiner les opportunités du numérique (stockage, hypertexte) dans un support imitant l'aspect du livre papier, plus confortable qu'un écran pour la lecture prolongée. Affichage en bichromie sans reflet, avec une technologie d'affichage d'encre électronique.

**LA TABLETTE NUMÉRIQUE** : combine l'ergonomie et la portabilité des smartphones à une taille d'écrans appropriée à la lecture. Entre 8 et 12 pouces (A4) la définition de ce type de support est très adaptée dans le cadre d'un affichage de supports d'éditions et de bande dessinée. Les tablettes proposent une vraie alternative aux ordinateurs fixes ou portables.

**LE SMARTPHONE** : est aussi un support multimédia qui propose les mêmes possibilités que les tablettes la taille de l'écran en moins. (Excepté pour les phablettes, un hybride entre tablette et smartphone.)

Prenons l'exemple d'Ave!Comics, qui s'est d'abord présenté comme un prestataire technique auprès des éditeurs de bande dessinée, assurant l'adaptation et la diffusion des versions numériques des albums de leurs catalogues pour lecture sur supports mobiles grâce à l'application Ave!Comics.

Ils ont développé en parallèle ComicComposer, une application qui a pour fonction de « créer à partir de planches de BD originales une lecture dynamique adaptée à toutes tailles et tous types d'écran », cela permet de créer une lecture guidée, dynamique, qui est une refonte de la planche originale.

L'application distingue deux modes d'adaptation : la « lecture animée » dans laquelle les zones définies par le concepteur sont isolées les unes des autres et qui est généralement utilisée pour les petits écrans (smartphone), et la « lecture page » qui affiche la zone déterminée au format le plus adéquat à l'écran mais sans masquer le reste de la planche, comme si une caméra virtuelle la survolait. Cette « lecture page » est utilisée généralement pour les grands écrans (tablette et ordinateur).

Mais, ComicComposer est un outil fermé : le format des fichiers qu'il génère n'est pas compatible avec d'autres technologies et les bandes dessinées « dynamisées » grâce à lui ne sont lisibles que sur le player Ave! Comics. Apposant ainsi distinctement la signature ComicComposer sur l'objet produit.

« Dynamiser » une bande dessinée avec ComicComposer consiste nécessairement à la découper et à mettre en œuvre sa fonction centrale, à savoir automatiser la lecture et, bien que cela ne soit pas indispensable, l'animer au moyen d'effets de transition.

Toutefois, parce que Ave! Comics présente le ComicComposer comme une solution pour « [Créer] une BD animée, sans compétence informatique », elle s'adresse directement aux auteurs, même ceux qui pourraient être de prime abord rebutés par l'aspect technique de la création numérique.

Proposer un outils directement aux auteurs pour stimuler la création de bande dessinée est plutôt intéressant mais il ne résout en rien le problème des différences de formats, bien au contraire.

En ce qui concerne les support, on peu observer que l'ordinateur, par exemple, exploite une gamme illimitée de formats multimédia consultables si une application est capable de restituer le ou les fichiers numériques contenant les informations.

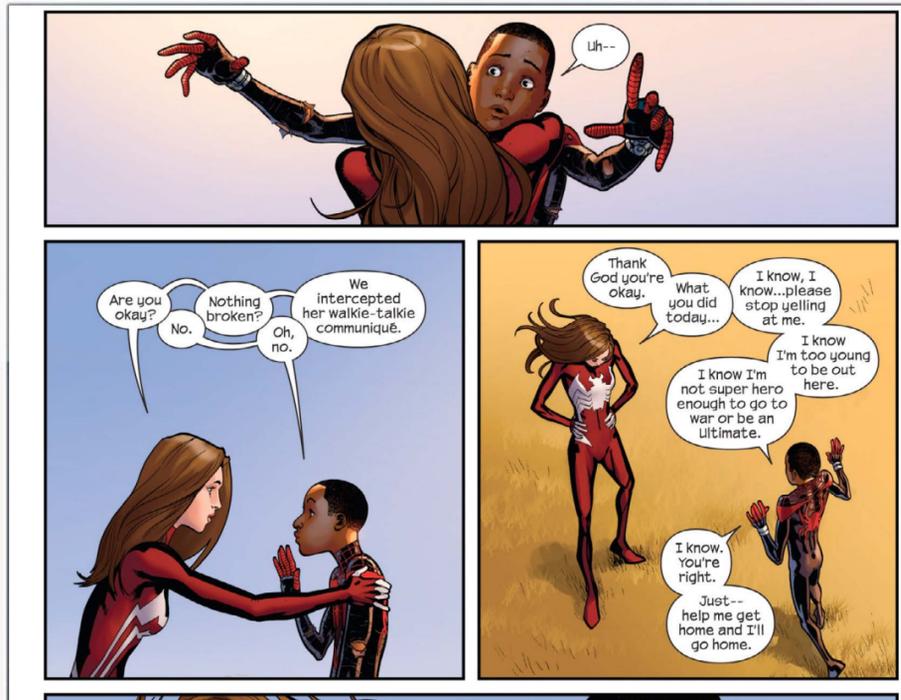
Il en va de même pour les smartphones qui affichent un panel de contenu, certes plus restreints, contrains par les formats d'application prédéfinis et des mode d'acquisition et de diffusion contrôlés par les opérateurs ou constructeurs.

C'est cette constatation qui révèle la nécessité de transversalité des formats. Le problème de fichiers est un frein au développement du format numérique. Chaque plateforme/constructeur/développeur a son format.

Là ou en musique, par exemple, le format mp3 à su s'imposer sur le devant du marché, la bande dessinée numérique et plus largement l'édition numérique n'a pas encore fait son choix. ePub, Kindle, PDF, Mobi, PRC, Radium, DRM etc ... Cette pluralité des formats ne peut pas permettre une installation sur le long terme de la bande dessinée numérique. De plus les pratiques de prêt entre lecteurs de bandes dessinées sont complètement impossibles avec ces systèmes.

Les nombreux écueils des interfaces de lecture d'albums, ainsi que les différents formats, témoignent de la nécessité d'adapter le format des œuvres aux types d'écrans auxquels elles se destinent. La mise en page du récit en cases est réinventée, au même titre que les structures de pages et l'interaction avec celles ci.





## REDÉFINIR LA PAGE



**La page de la bande dessinée et soumise à quelques règles. L'espace inter-iconique sous forme de gouttière, qui est le fondement de l'organisation du récit sur l'espace d'une page, tend à être redéfini.**

Sur internet par exemple, la structure html des pages web a rapidement instauré un modèle d'organisation des informations. La lecture s'y effectue désormais sur une colonne de contenu, au centre, étendue verticalement et parcourue par un défilement de haut en bas (scrolling). Ce mode de lecture sur internet s'inscrit dans une démarche de consultation épisodique se manifestant comme une série d'opérations, induisant une navigation entre des contenus liés.

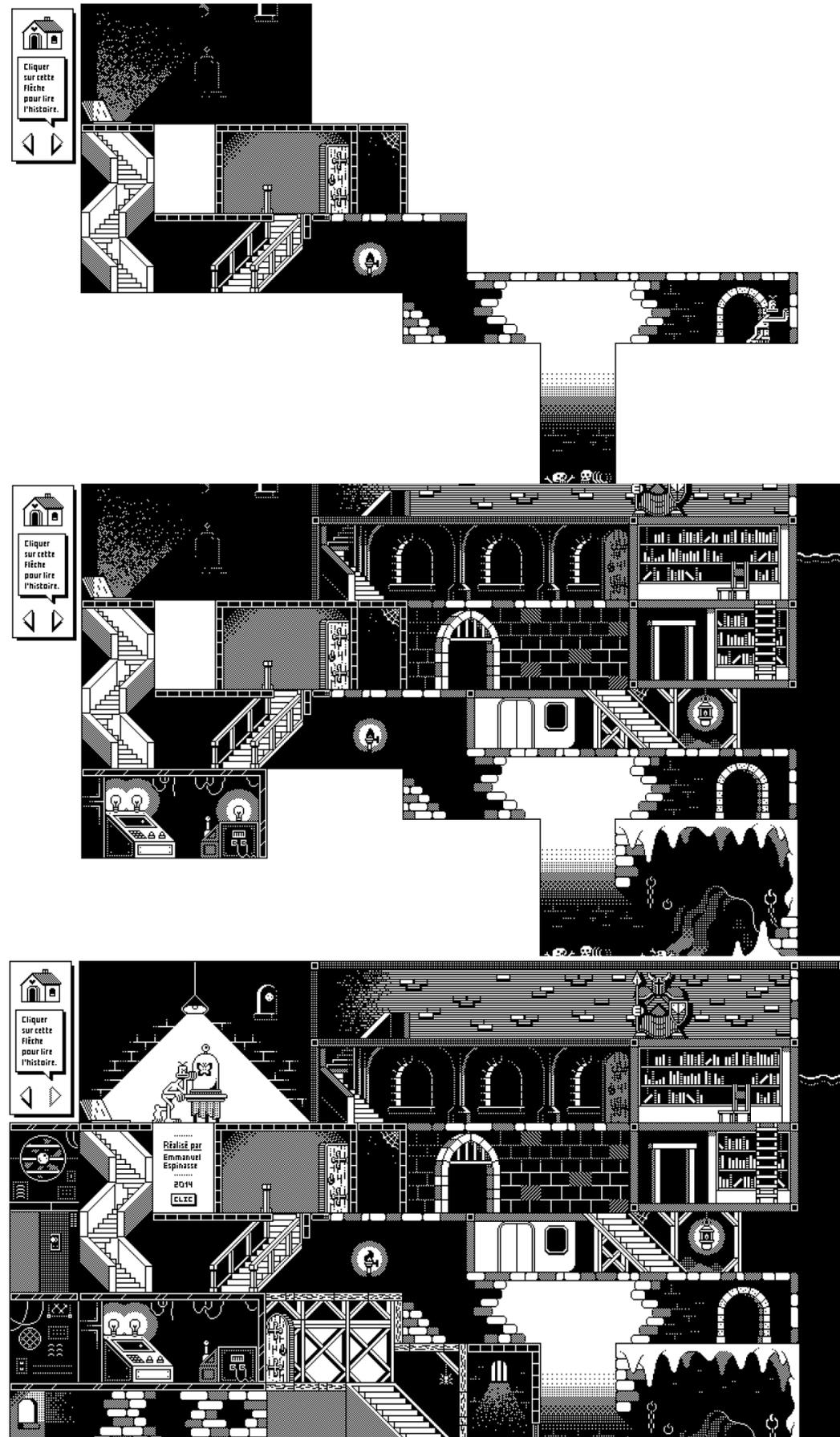
De nouvelles opportunités, comme la distribution spatiale des cases, sont donc à prendre en compte dans les formats numériques. Les systèmes liés au livre (composition, pagination, feuillet) ne sont plus nécessaires sur ces espaces étendus et éclatés.

Scott McCloud définit cet espace comme la « toile infinie », ou « infinie canvas », qui est sa proposition principale d'une forme pour la bande dessinée numérique qu'il formule à la fin de réinventer la bande dessinée<sup>15</sup>. Sa proposition consiste à considérer l'écran, ou la fenêtre, comme une case derrière laquelle on peut faire défiler une planche bien plus grande. Cette planche peut potentiellement prendre une taille infinie : c'est la toile infinie.

Cependant, dans la plupart des bandes dessinées numériques, l'action s'effectue toujours selon un parcours de cases successives, comme en bande dessinée classique. On parle de lecture glissant sur les images organisées en cases spatialement juxtaposées. Alors que l'image numérique articule un espace de navigation spatiale plus étendu (surface, zoom, 3D). De nouveaux mécanismes de perception du récit sont instaurés et font évoluer les modes d'enchaînement entre les cases, mais c'est toujours le principe de l'ellipse qui assure ce relais. Le système opérant traditionnellement d'une page à l'autre s'applique dorénavant à l'échelle de la case, l'ellipse se manifeste alors après l'apparition de l'image suivante.

La proposition d'Yves Balak, le turbomédia, basée sur ce même processus concentre la succession d'événements dans une case unique (l'écran) et tend à utiliser l'ellipse sur le mode d'une animation saccadée d'images clés. La case persiste et devient un élément essentiel du langage alors que le séquençage du récit en pages aurait tendance à disparaître avec le multimédia. Cette observation rejoint la prégnance de la vignette, considérée par Thierry Groesteen, comme unité de référence de la bande dessinée<sup>16</sup>. La production numérique concourt à l'évolution du statut de la case, qui assume maintenant des ressorts narratifs jusqu'alors attribués à la page. La notion de méta-cases définie par Will Eisner<sup>17</sup>, qui mélange la page et la case, semble très juste.





# OPPORTUNITÉ DES MÉDIAS

La nature de l'image imprimée a longtemps dominé l'affichage informatique par sa finesse de rendu. La résolution, le transport, le prix, la rapidité et la dépense énergétique étaient les défauts du numérique par rapport aux médias imprimés, alors que de nos jours, mêmes si les supports sont encore onéreux, ceux-ci se sont démocratisés (plus de 9 millions soit 1/3 des foyers équipés 4 écrans — TV, Ordinateur, tablettes, smartphone — fin décembre 2014) <sup>18</sup>.

La précision informatique reste encore inférieure et tout repose sur la brillance de l'écran. L'image numérique qui s'appuie sur notre mode de réception des couleurs restitue l'ensemble des couleurs du spectre visible alors que l'impression est diminuée pour certains tons, par les superpositions colorées. La technique d'affichage du numérique constitue donc le plus gros frein au développement de la littérature numérique, mais aussi son principal avantage.

Alors qu'une impression reste fixe et figée, on envisage avec le numérique une image dynamique. Cela permet d'imaginer plein de stimulations visuelles alors inédites par l'animation, mais avant tout de construire le récit sur une virtualité; les cases ou éléments apparaissent et disparaissent au fil de la lecture. Le cadre spatio-temporel consacré à la lecture du récit est bouleversé par le potentiel dynamique des supports.

Les informations potentiellement affichables en numérique sont infinies. La Bande dessinée imprimée subit alors de grandes remises en questions si elle est conçue en multimédia. De plus l'enjeu culturel et critique concerne l'attitude des artistes face aux formes et aux conventions véhiculées par les outils numériques. Lev Manovich s'intéresse justement à cette attitude des artistes face au numérique :

« Il n'existe pas plus «d'ordinateur pur» que d'«œil innocent». Un artiste traditionnel perçoit le monde à travers le filtre des codes culturels, des langages et des schémas de représentation préexistants. De même, un concepteur ou un utilisateur des nouveaux médias aborde l'ordinateur à travers un certain nombre de filtres culturels [...]. L'interface homme-machine modélise le monde de manière particulière ; elle impose aussi sa propre logique aux données numériques. Il en va de même pour les formes culturelles existantes que sont l'imprimé et le cinéma : leurs conventions, très puissantes, influent sur l'organisation de l'information. Elles entrent par ailleurs en interaction avec les conventions de l'interface homme-machine pour créer ce que j'ai appelé des «interfaces culturelles» ; c'est-à-dire de nouveaux ensembles de conventions régissant l'organisation des données culturelles. Enfin, des objets construits, tel l'écran, apportent une strate de conventions additionnelle. »<sup>19</sup>

L'encodage du média bande dessinée traduit l'opportunité de l'informatique. Une page internet illustre très bien le mélange de genre résultant d'une production multimédia : une mise en page de texte et d'animations ou de vidéos. La bande dessinée résulte aussi de cette combinaison de contenu, le texte est incorporé à l'image dans une forme éditoriale adaptée. L'hybridation dans le cadre d'une narration multimédia peut s'enrichir de toute forme numérisée si celle-ci est bénéfique au récit mis en place. L'ajout de vidéos et de sons ne peuvent être envisagés que si la narration l'implique. Ce type de mixage et néanmoins périlleux, car comme nous le rappelions dans la première partie, il entraîne un questionnement sur les spécificités et les limites de la bande dessinée.

Par convention, les interfaces de nos outils informatiques utilisent abondamment la fenêtre. Nous pouvons qualifier ainsi tout dispositif qui joue du hors-champ, ou autrement dit qui ne fait pas coïncider les bords de l'écran ou de la fenêtre avec les limites du contenu affiché, limites qui se trouvent au-delà de celles de l'écran ou de la fenêtre.

La composition verticale des pages html est devenue la forme standard de la bande dessinée numérique sud-coréenne, le webtoon<sup>20</sup>. La note longue à faire défiler est en effet une réponse directe aux contraintes de format imposées par les templates de blogs. Elle épouse alors parfaitement l'anatomie, et aussi l'ergonomie, bien plus que la planche traditionnelle. Souvent peu étendu en largeur, bordé d'une ou deux colonnes, le corps de la page de blog peut difficilement accueillir plus d'une image dans sa largeur.

Ce modèle est un des plus répandus, car simple à utiliser, mais on trouve d'autres formes de blog, par exemple cette adaptation numérique de la légende du joueur de flûte de Hamelin par Stefan Živadinovic<sup>21</sup>. Le conte se présente comme un site web dont chaque page présente un nouveau chapitre. Chacun de ces chapitres est une longue bande horizontale dans laquelle se succèdent des cases qui, bien que se démarquant clairement les unes des autres, ne sont pas séparées par des espaces inter-icôniques : ces strips sont constituées d'un seul tenant, donnant l'impression de n'être qu'une seule et longue image, et ce sont des éléments de décors qui viennent encadrer chacune des scènes.

La note longue verticale permet de jouer sur le suspense ou la répétition, ce n'est rien de moins qu'un nouveau genre propre à la bande dessinée numérique, et plus précisément au blog-bd. Bastien Vivès<sup>22</sup> en a fait sa spécialité, n'hésitant pas à multiplier les cases et à user d'itérations. Chaque case est ainsi une quasi-copie de la précédente, seules les bulles et de petits détails changent. Ses notes sont prévues pour être scrollées à bonne vitesse, elles permettent à Vivès de s'appuyer sur la persistance rétinienne pour produire des effets comiques. D'autres, comme Galax et Aegir<sup>23</sup>, mettent au point des systèmes dits de « scroll programmé » qui permettent de faire surgir des images à différents moments de la lecture, en fonction du niveau où est arrivé le lecteur (en pixel), ou de sortir certains éléments graphiques du flux et les maintenir dans leur position relativement à l'espace de la page-écran tandis que le reste défile, autorisant alors des jeux de superposition variable et provisoire. Ces exemples doivent conduire à faire de la bande verticale, programmée ou non, une figure à part entière, cousine ou fille de la « toile infinie ».

Anthony Ragueul a testé à travers la bande dessinée Prise de tête<sup>24</sup> qu'il a réalisé avec ces différents systèmes d'utilisation de l'écran. Il utilise le scrolling dans l'extrait où le personnage principal à la recherche de sa tête chute du tas de têtes qu'il était en train d'escalader et où le lecteur actionne la barre de défilement vertical du navigateur.



"Hobo Lobo of Hamelin" de Stefan Živadinovic 2014. <http://hobolobo.net>

Il a travaillé la composition de cette image en trois calques superposés, ce qui donne des niveaux intermédiaires entre le calque du décor et celui des contours des cases. Les positions du décor et des cases sont déterminées par rapport à la page tandis que celles du personnage l'est par rapport à la fenêtre du navigateur. Quand l'utilisateur actionne l'ascenseur, le personnage ne bouge pas alors que le reste de la page défile vers le haut : on a donc l'impression que le personnage chute devant le décor et passe de case en case jusqu'à s'écraser dans le tas de tête. Le déroulement du temps n'est plus traduit par la juxtaposition des cases sur la surface de la page : c'est l'intervention du lecteur qui fait défiler la page et active ainsi la succession des cases, la chute et le déroulement du temps.

Parce qu'en actionnant la barre de défilement le lecteur rend la technique visible dans une sorte de making-of, elle devient directement agissante dans la narration. C'est parce que l'image est dissociée en trois claquages que ce dispositif entre le lecteur et le support est possible et que le personnage peut tomber. C'est un bon exemple d'une des opportunités de la bande dessinée sur les formats numériques qui serait donc l'interactivité.

- ADAPTION -

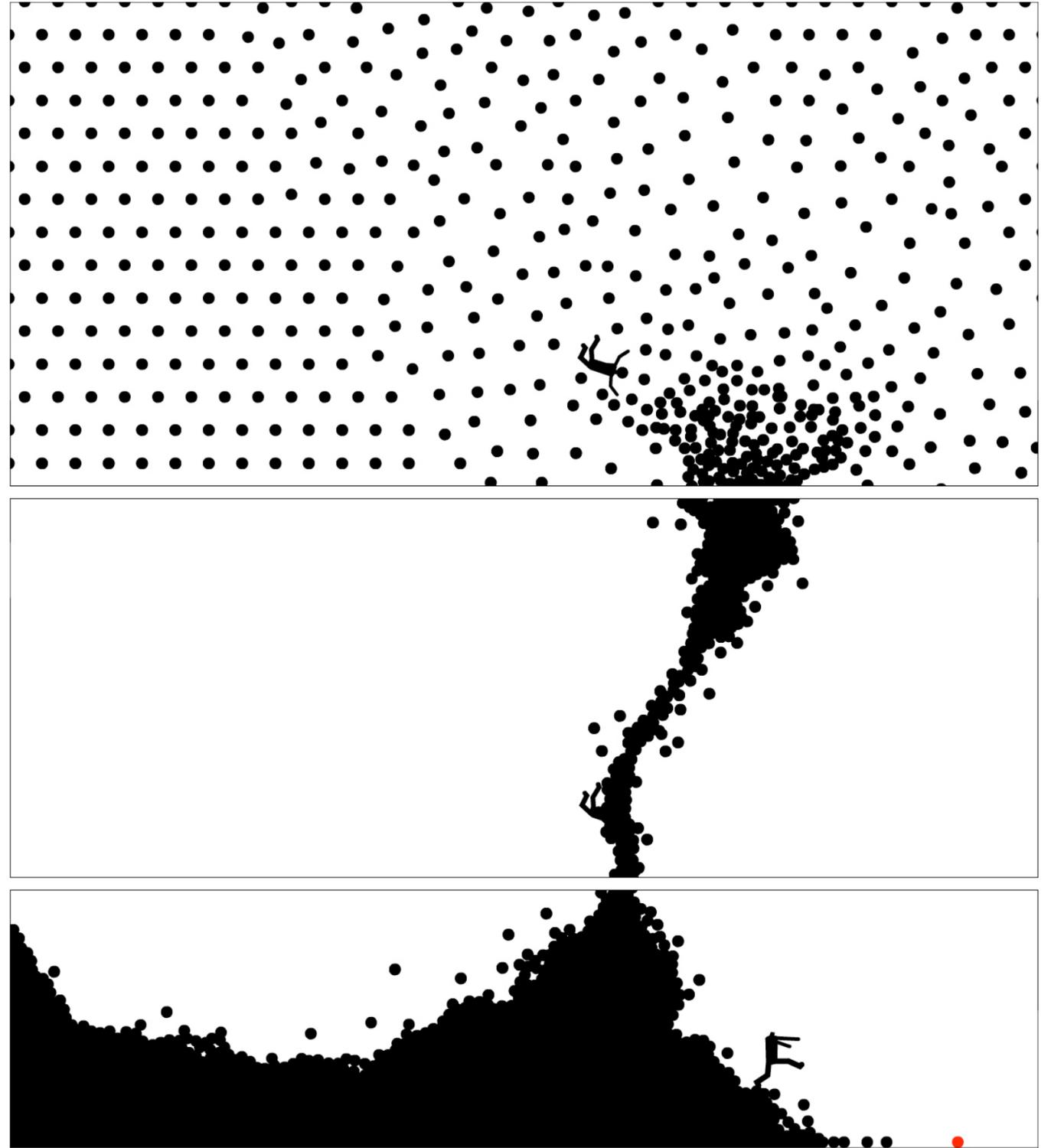


- Fin -

Bastien Vivès. Adaptation, 2013. [http://bastienvivès.blogspot.fr/2013\\_04\\_01\\_archive.html](http://bastienvivès.blogspot.fr/2013_04_01_archive.html)

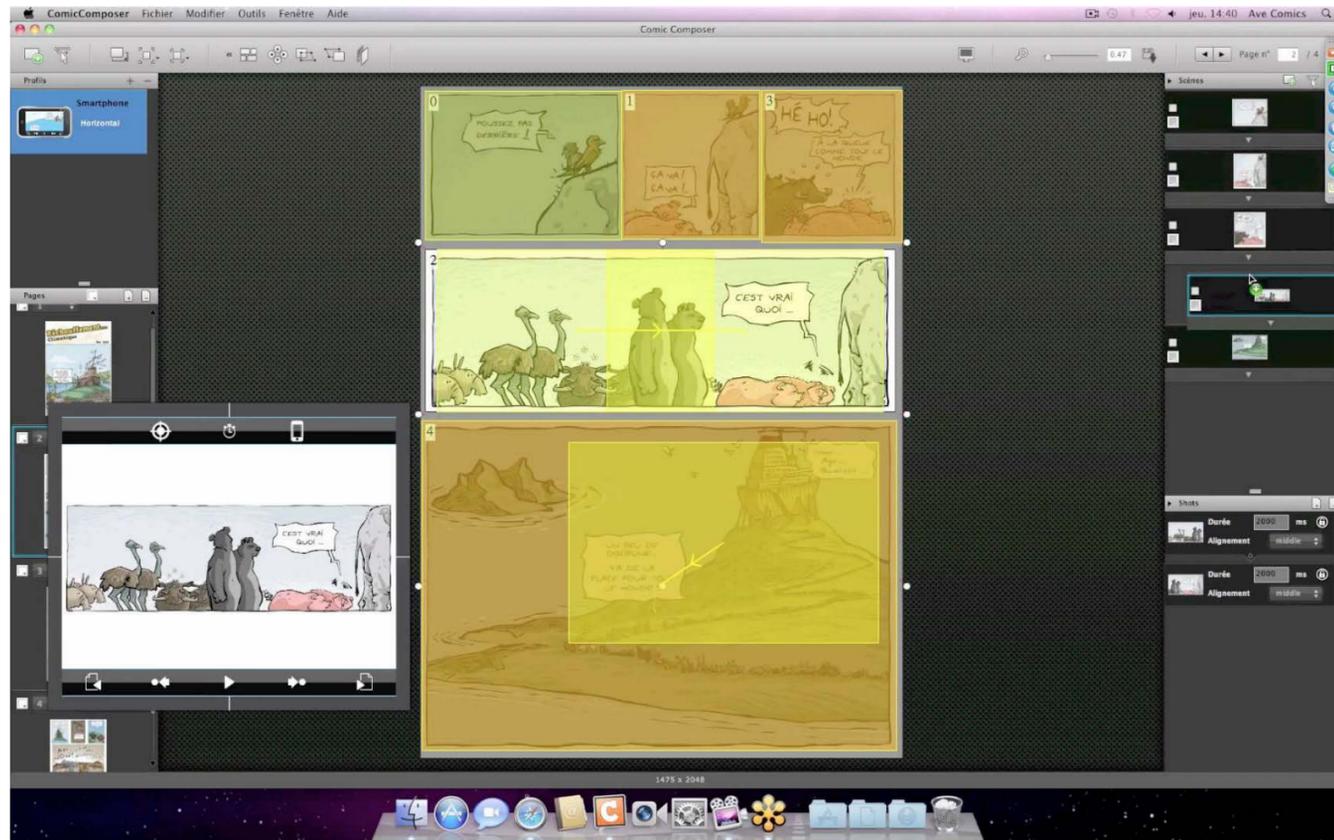


Moolso (Hyun Seok Yun), Home run to you, 6e épisode, 2007.<http://moolso.com/60036209201>



Anthony Ragueul, Prise de tête, <http://www.prisedetete.net/pdt/m01p04.html>

# INTERACTIVITÉ



Capture d'écrans. Fenêtre Comoc composer et résultat sur Iphone.

Revenons à l'exemple d'AveComics qui propose l'application Comic Composer. De manière plus générale, dans son usage « prévu », Comic composer ne permet pas de faire sens en jouant seulement sur le format – ou pas seulement en jouant sur le format – puisque son but est au contraire de pouvoir rendre la bande dessinée lisible quelque soit le format de l'écran de l'appareil. Or, ces écrans ont des dimensions très variables. Qu'il s'agisse d'une transposition ou d'une création originale, la conséquence est la même : le découpage par zone est pensé en terme d'ergonomie et non de sens. D'ailleurs, l'idée même de planche, de tabularité et de juxtaposition des cases ne fait plus vraiment sens : l'écran du smartphone ne permet guère d'afficher plus d'une case et la tablette peut afficher correctement une demi-planche.

Ces supports de lectures proposent des usages techniques variés. Chacun de ces appareils repose néanmoins sur la mise à disposition d'une interface utilisateur (système d'exploitation) qui permet une variété d'interventions plus ou moins étendues. La consultation des données s'effectue par le biais de périphériques de saisie, comme le clavier et la souris pour l'ordinateur et les surfaces tactiles des smartphones ou tablettes. De plus, les appareils mobiles nouvelle génération transportent avec eux des éléments comme les accéléromètres, les boussoles, ou encore les vibreurs.

A. Ragueul nous fait remarquer que ces différents modes physiques d'interaction doivent être pris en compte par les développeurs de Bande dessinée numérique, de même que les capacités techniques de stockage et d'affichage des informations. Il s'agit d'adapter la forme du récit ainsi que son mode de consultation au support électronique de destination.<sup>25</sup>

Ces problématiques sont omniprésentes dans les studios de développement de jeux vidéo; le jeu, une fois élaboré, doit être façonné pour chaque plateforme en tenant compte des spécificités de chacune.

Les dispositifs de lecture actuels sont élaborés pour « enrober » des formats destinés à l'impression. Souvent, l'œuvre transférée n'a pas été envisagée pour ce type d'affichage. On parlera donc ici d'interactivité ajoutée. Ce terme d'Ariane Malender<sup>26</sup>, se distingue de l'interactivité intégrée, c'est à dire pensée dès la création et indispensable à la cohérence complète de l'œuvre interactive.



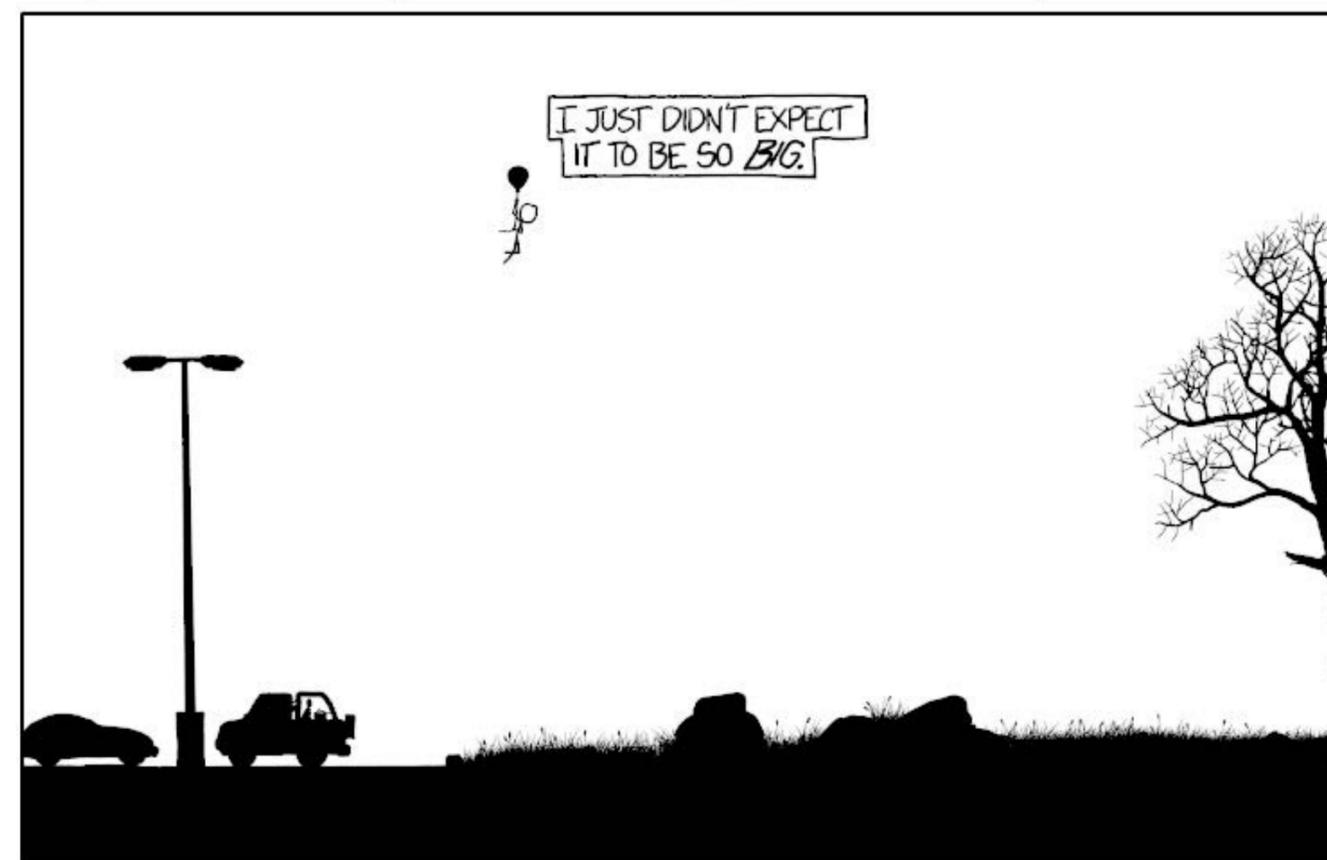
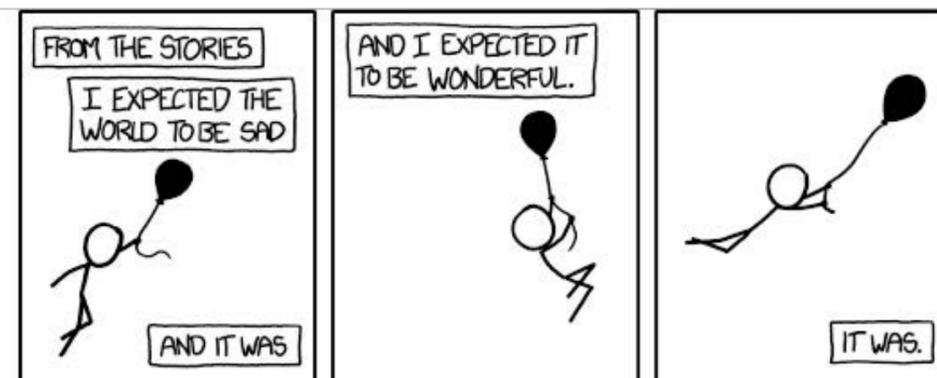
Pour Arianne Malandre, l'élaboration d'un récit interactif s'effectue donc dans une logique d'interactivité intégrée. Il faut mettre en place une narration tenant compte des opportunités et limites du média investi. Elle cite Serge Bouchardon, qui décrit cette écriture des possibles par la mise en place d'un dispositif du récit, unique pour chaque œuvre. Ce dispositif comprend trois niveaux d'intervention de l'utilisateur : le dispositif diégétique (action sur l'histoire), le dispositif narratif (narration) et le dispositif lectoriel (lecture).

Un exemple de bande dessinée où la logique d'interactivité est intégrée, celle de Randall Munroe, qui fait une démonstration extrême du dispositif de la toile infinie sur son blog-bd xkcd, sous le titre Click and Drag<sup>18</sup>. Après une introduction rapide de trois cases, son personnage bâton s'étonne que le monde soit si grand. Et c'est ce monde que nous explorons avec lui dans la quatrième case. Celle-ci présente un cadre d'environ 740x470 pixels enfermant un paysage en « ombres chinoises », minuscule fraction du vaste monde annoncé. Comme le titre et l'info-bulle nous l'indiquent au survol de la planche, il nous faut parcourir ce monde par un système de click and drag (glisser-déposer). Nous pouvons alors explorer et parcourir ce paysage, découvrant de multiples saynètes et de nombreux parcours alternatifs plus ou moins cachés (tout un réseau de galeries souterraines par exemple).

Ce genre d'interaction est rendu possible grâce aux écrans. La grande majorité des auteurs qui s'intéressent au numérique commence donc à penser entièrement leurs récits en intégrant la lecture sur un support numérique. Mais qu'en est-il des liens que l'on pourrait faire entre le papier et les supports numériques ?

« L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre ».

<sup>28</sup>



# METAMAUS

UN NOUVEAU  
REGARD  
SUR MAUS,  
UN CLASSIQUE  
DES TEMPS  
MODERNES

art spiegelman

## ARTICULATION PAPIER/NUMÉRIQUE

**Bien que les formats numériques se multiplient et connaissent un véritable engouement, leur publication sur papier reste une forme de consécration. On retrouve chez chaque éditeur une collection dédiée de portage numérique sur papier. Sham-  
poing<sup>29</sup> par exemple, reprend les notes de blog de Bastien Vivès et d'autres auteurs. Il arrive que ces passages de blog une fois publiés ne soient plus consultables en ligne.**

Le livre qui en ressort est en quelque sorte un archivage et par conséquent la forme définitive de la démarche. Cependant les cas où les deux formats continuent à coexister parallèlement existent aussi, et éventuellement se nourrissent mutuellement.

Très tôt, les formes multimédias ont été envisagées comme annexes des œuvres papier : MetaMaus<sup>30</sup> de Art Spiegelman était accompagné d'un CD-ROM de suppléments composés de différents documents relatant certaines étapes de la réalisation de cette œuvre.

L'objet Bande dessinée devient interactif via les différents supports qui gravitent autour. Mais l'interactivité de la bande dessinée ouvre le débat quant à l'utilisation de ce terme : est-il à réserver aux arts numériques ?

Schuiten et Peeters disent que l'interactivité « n'est pas [...] une invention récente. Le livre [...], est lui aussi un merveilleux objet interactif, qui se laisse feuilleter, manipuler en tout sens, lire dans l'ordre et le désordre. »<sup>31</sup>

Les recherches oulipiennes et les récits dont vous êtes le héros en sont de bon exemple.

Duchamp disait : « C'est le regardeur qui fait l'œuvre ». Pourtant, selon Annick Bureau, on ne peut pas parler d'interactivité quand il ne s'agit pas d'œuvre convoquant les technologies numériques, car il s'agit d'un anachronisme. Le terme interactivité est né pour qualifier certaines propriétés des productions informatiques et électroniques. Est-t'il donc possible de faire des livres papier interactifs couplés avec des supports numériques. Aucune recherche à ma connaissance ne s'est faite sur ce duo papier/écran qui pourrait fonctionner.

On note bien les écarts qui se manifestent entre la bande dessinée papier et les écrans. Le premier d'entre eux est que le récit est désormais affranchi du rythme, ou plutôt de la scansion, imposée par la page, que l'on doit inévitablement tourner en arrivant en bas. Par exemple le fameux « suspense en bas de page » dont Hergé est l'un des maîtres n'est plus d'actualité. Mais les auteurs ont-il déjà pensé à ce servir des deux médias en même temps ?

CONTENTS/SEARCH  
Page 2 | 1

Page Drafts

Documents

Vladek Audio

Video

Sketches

## II. Chapter Two Auschwitz (Time Flies)

TELL ME ABOUT MOM. WERE YOU IN TOUCH WITH HER IN AUSCHWITZ. YA-

IN THE BEGINNING I KNEW ONLY HER NUMBER, AND THAT SHE WAS THERE - IN BIRKENAU.

THIS I FOUND OUT BY WORKERS FROM BIRKENAU WHAT PASSED WHERE I WAS TEACHING ENGLISH.

WHERE WAS BIRKENAU? THE CAMP WAS A PART FROM AUSCHWITZ...

workshops and camp extension

Auschwitz I

VISA RIVER

Auschwitz II Birkenau

IT WAS MAYBE 2 MILES TO GO FROM AUSCHWITZ TO BIRKENAU THERE IT WAS MUCH MORE BIG.

IN AUSCHWITZ WE HAD, SAY, 20,000 PRISONERS, IN BIRKENAU WAS AT LEAST 5 TIMES SO MANY.

AUSCHWITZ, IT WAS A CAMP WHERE THEY GAVE YOU TO WORK SO THEY DIDNT FINISH YOU SO FAST.

BIRKENAU WAS EVEN MORE BAD. IT WAS 500 PEOPLE IN A BUILDING MADE FOR 50 HORSES.

THERE IT WAS JUST A DEATH PLACE WITH JEWS WAITING FOR GAS... AND THERE IT WAS ANNA.

Guy Delisle

# Le Guide du Mauvais Père

-1-

shampooing

# LA PLACE DE L'AUTEUR



**Chez l'artiste numérique, et plus particulièrement chez l'auteur de bande dessinée numérique, l'outil est-il l'ordinateur ou l'application, est-il l'application dans son ensemble ou une de ses fonctionnalités? L'interface est-elle l'outil ou le matériau, ou fait-elle encore partie du support? Et le langage informatique : est-il un outil permettant de manipuler un autre matériau (une image par exemple) ou un matériau que l'on manipule à travers une interface utilisateur?**

Des solutions comme Comic Composer sont des outils qui s'adressent en priorité à des artistes encore peu à l'aise avec les problématiques liées au numérique. Ce médium est tout neuf, les auteurs de bande dessinée comme d'autres artistes se sentent peu concernés et attirés par celui-ci. Les choix de l'auteur dans la matière de narration et la mise en texte correspondent à tout ce qui fait la forme, l'aspect visuel et plastique d'une bande dessinée. Par extension au numérique, on peut donc aussi valider le fait que la bande dessinée interactive soit productrice d'un récit.

Le numérique questionne la place de l'auteur par rapport au lecteur. L'implication dans l'œuvre du lecteur entraîne parfois une confusion quant à sa paternité. Même si le lecteur ne fait que manipuler des éléments disposés à son attention, c'est l'auteur qui guide, et qui a élaboré les dispositifs puis défini les possibilités qui lui sont offertes. L'auteur exprime ses intentions par l'articulation des procédés classiques de la Bande dessinée dans un dispositif interactif adapté. L'acte créatif de l'auteur intègre donc une nouvelle dimension de gestion des choix de l'utilisateur. La place de l'auteur peut être redéfinie à travers l'utilisation de l'interactivité, qui le rapproche encore plus du lecteur. La volonté de prendre en compte le potentiel des technologies doit être un leitmotiv dans la pratique artistique des auteurs.

On comprend pourquoi tant d'auteurs ont du mal à se lancer. Quand ils ne sont pas complètement réfractaires au numérique, c'est plus par confort et crainte que la plupart préfèrent rester dans un mode de travail qu'ils connaissent et maîtrisent. Le métier d'auteur n'est pas non plus propice à la recherche en bande dessinée pour des raisons économiques. Concernant le marché de la bande dessinée numérisée les auteurs ont là aussi plus d'un problème à régler avec les maisons d'édition. N'ayant toujours pas de réel modèle économique, les auteurs sont souvent victimes financièrement parlant des grandes différences de prix de revient entre Bandes dessinées papier et numérique. Cependant cela n'empêche pas à quelques auteurs de commencer à proposer des solutions variées pour ce nouveau médium. Les applications Smartphone et la croissance des blogs ont popularisé les démarches de Bande Dessinée numérique et relancé les problématiques de création pure dans ce domaine.

Mais seulement, depuis 2010, le gros accrochage entre éditeurs et auteurs sur les droits numériques de bande dessinée n'a fait que ralentir les recherches.

Ces derniers débattent sur le statut juridique de ces œuvres hybrides dans le cadre des contrats ou de l'application de droits d'auteurs. Les auteurs de bande dessinée souhaiteraient que la cession des droits numériques fasse l'objet d'un contrat distinct du contrat d'édition principal, limité dans le temps, ou adaptable et renégociable au fur et à mesure de l'évolution des modes de diffusion numérique.

Les éditeurs ont visiblement décidé d'imposer leurs choix aux auteurs dont il semble que personne n'envisage qu'ils puissent avoir un avis sur des sujets aussi rébarbatifs que la TVA, le prix unique du livre, la répartition des coûts, leur niveau de rémunération, leurs moyens d'existence et de vivre autrement que d'amour et d'eau fraîche...<sup>32</sup>



## **BUSINESS TRAGI-COMICS**

**III**

# MARCHÉ NAISSANT ET OPPORTUNITÉS

•

**Le monde de la bande dessinée s'inscrit dans celui de l'édition imprimée, dont la figure de l'éditeur est emblématique. Traditionnellement, les éditeurs, s'appuyant sur le monopôle de la chaîne de publication, décident de ce qui peut être lu. Le numérique bouscule cet ordre établi par sa facilité d'accès pour les auteurs et les lecteurs et engendre des controverses qui conditionnent les usages qu'ils font des dispositifs à leurs dispositions.**

Ce débat a émergé au festival de la bande dessinée d'Angoulême en 2010, où le syndicat national des auteurs et compositeurs réclamait aux éditeurs une discussion autour des droits d'auteurs numériques. Ils demandent à être associés de très près à ce qui sera peut-être demain le moyen de diffusion principal de leurs œuvres et dont tous, aujourd'hui, ignorent quelle forme il aura. Pourquoi devraient-ils céder leurs droits numériques jusqu'à 70 ans après leur mort alors qu'ils ne savent pas quelle forme aura cette exploitation numérique l'année prochaine et qui la fera le mois prochain ? Pourquoi céder ces droits numériques à l'éditeur sous peine de le voir refuser de signer le contrat d'édition papier ? Pourquoi les rémunérations prévues pour les auteurs sont au moins deux fois plus basses que dans le livre papier ? Qu'est-ce qui justifie tel ou tel pourcentage de droit proposé aux auteurs ? Est-ce que les éditeurs vont gagner deux fois moins d'argent ? Est-ce que le travail des auteurs de BD numériques sera deux fois moindre ?<sup>33</sup> Le numérique a donc remis en cause tout un système qui fonctionnait sur support papier mais qui n'est plus en adéquation avec les supports numériques.

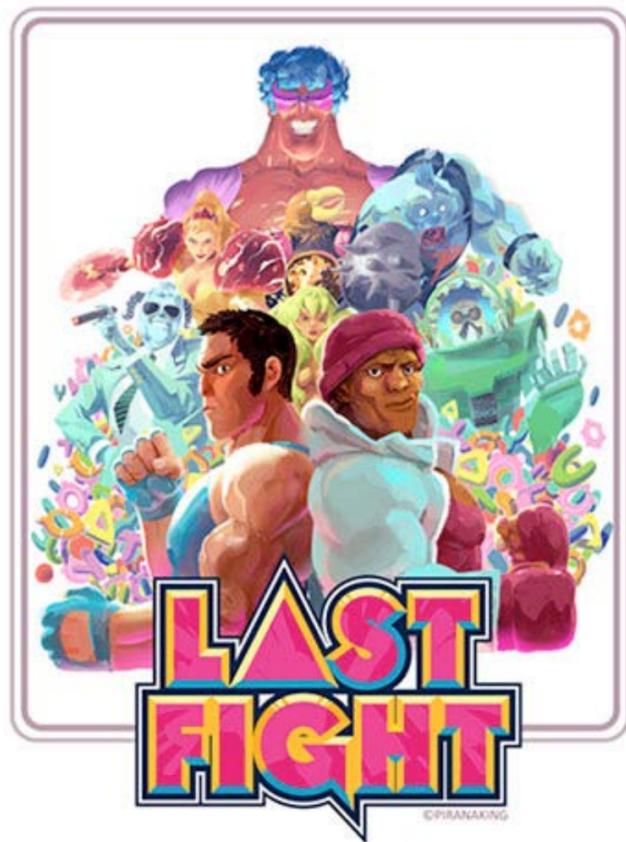
Comme nous l'avons dit, au tout départ et encore aujourd'hui dans la plupart des cas la bande dessinée numérique est en fait une bande dessinée numérisée. Le format PDF était celui que l'on pouvait s'échanger, de manière illégale le plus facilement sur internet. Pour éviter cette fuite, les distributeurs comme AveComics ont profité de l'explosion des smartphones et tablettes numériques pour développer des applications spécifiques où les clients peuvent acheter à l'unité des exemplaires de bande dessinée, deux à trois fois moins cher que les exemplaires papier, mais qui ont l'avantage pour ces distributeurs d'être verrouillées. L'utilisateur peut accéder à sa BD quand il le veut, mais il ne dispose pas physiquement du fichier.

En parallèle, les auteurs de bande dessinée ont investi internet en proposant gratuitement sur leurs blog des dessins. Certains auteurs comme Boulet<sup>34</sup> ou Marion Montaigne<sup>35</sup> rencontrent un gros succès.

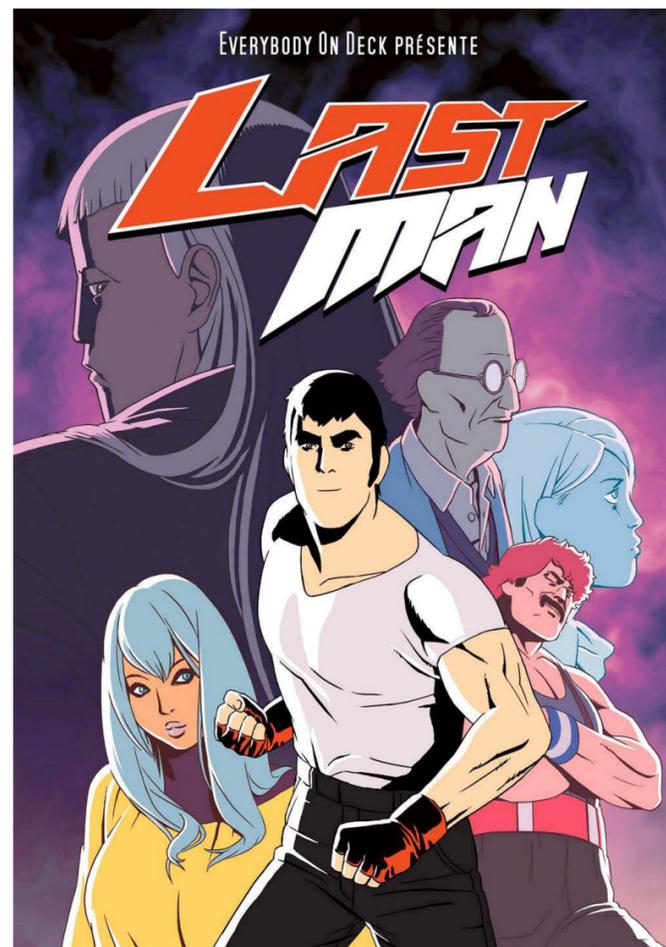
L'opportunité d'autopublication sur internet rejoint la pratique du fanzinat ; ces espaces d'expression peuvent agir comme des tremplins pour les auteurs débutants. Ainsi, beaucoup d'auteurs envisagent la

réalisation d'un blog comme un outil d'autopromotion permettant une voie vers l'imprimé. Par ailleurs, le succès d'un blog est mesurable par le nombre de connexions qu'il génère par jour. Cette fréquentation quotidienne permet à quelques rares auteurs de vendre de l'audimat en proposant un encart publicitaire (bannière) à des régies. Reste à savoir comment vraiment gagner de l'argent en proposant un contenu sur le web. Les internautes seront-ils prêts à payer pour de la BD en ligne ?





@lastfightgame /lastfightgame www.lastfightgame.com



## NOUVELLES TECHNIQUES DE PRODUCTION

Suite aux différentes récentes mutations de la bande dessinée, les acteurs traditionnels oscillent entre enthousiasme et méfiance. La majorité des acteurs de l'édition traditionnelle sortent peu à peu du retard pris face aux nouveautés formelles et commerciales impliquées.

Tout dépend de leur manière d'envisager le multimédia. S'agit-il d'une simple extension de marché, ou d'un nouvel espace de création? Pour beaucoup d'éditeurs le multimédia est une opportunité lucrative et permet d'appliquer actuellement des solutions de gestion de catalogue, et à l'avenir, un support de publication supplémentaire pour les auteurs ou éventuellement une opportunité d'exploitation des droits d'auteurs (jeux vidéos).

Pour d'autres, les partisans de la création, la position adoptée est l'encouragement des recherches spontanées entreprises par une nouvelle génération d'auteur.

« La Bande dessinée numérique n'a pas besoin d'être défendue, elle a besoin d'être créée. »

Cette déclaration de Yannick Leujeune, directeur de collection et chef de projet multimédia chez Delcourt, résume leurs positionnements.

Quelques auteurs commencent à proposer des solutions variées pour ce nouveau médium, et c'est en tenant compte des contraintes, des supports, et en établissant un format standard cadrant la réalisation que la Bande dessinée numérique de création pure pourra évoluer vers un produit commercialisable. La création de ces œuvres composites est désormais étendue à divers domaines de compétences, les auteurs traditionnels ne sont plus les seuls créateurs de ce champ d'activité. D'autres disciplines comme l'animation, la programmation ou le graphisme peuvent entrer en jeu. La création peut toute aussi être repensée dans des logiques de collaborations voire de studio.

La recherche engagée sur la base formelle de la Bande dessinée, médium permettant de raconter une histoire avec peu de moyens, entraînera fatalement ces auteurs vers un médium nouveau encore appelé, par défaut, Bande dessinée numérique.

Le croisement des compétences liées au numérique permet aussi de développer encore plus loin l'univers qui tourne autour de la bande dessinée. Celui de Lastman<sup>36</sup> le shonen français crée par Bastien Vives, Yves Balack et Michael Salanville nous donne à voir toutes les déclinaisons transmédia. Car le monde créé dans Last Man sera décliné en jeux vidéo de combat et une adaptation dessin animé va aussi voir le jour début 2016.

# BUSINESS MODELS

## la Stratégie des éditeurs



**Si les formes commercialisables de Bandes dessinées numériques actuelles résident encore principalement dans le portage d'albums imprimés sur écran, chaque acteur tente de tirer son épingle du jeu en exploitant divers systèmes de ventes ou approches numériques du médium. Ils recherchent « l'équation magique » opérée par iTunes avec 6 milliards de titres vendus : 1 morceau = 1 € ou même des abonnements annuels (Marvel Unlimited) ou mensuels.**

Cette solution est rapidement déployée sur des collections entières de Bandes dessinées classiques, désormais accessibles en un « clic » pour les lecteurs (pour un prix moyen de 5 €).

Les éditeurs traditionnels de Bande dessinée restent les principaux acteurs du secteur. Certains d'entre eux (Humanos, Soleil, Dargaud...) commencent, malgré tout, à prendre position sur ces nouveaux circuits dans le cadre de stratégies média mix. Car la concurrence et des plus rudes. Suite au rachat de Comixologie par Amazon, devenu le leader mondial de la distribution de BD en format numérique (ils revendent 45 000 titres disponibles), le marché de la Bande dessinée Franco-Belge doit être défendu.

«Ce qui vient de se passer aux Etats-Unis valide notre stratégie : éviter qu'un géant comme Amazon ne nous explique comment vendre nos BD»

S'élève Claude de Saint Vincent, directeur général du groupe Média Participations (Dargaud, Dupuis, le Lombard, Urban Comics...).<sup>37</sup>

Le leader français savait qu'un jour un géant du Web voudrait imposer ses règles. Il a donc pris la tête de la plateforme collective de vente, Izneo, destinée à bunkeriser le marché.

Aujourd'hui, il refuse évidemment d'apporter son catalogue (Blake et Mortimer, Spirou, Thorgal, etc.) à Comixology. Toutefois, Comixologie a réussi à convaincre quelques poids lourds (Dargaud, Dupuis, le Lombard, Urban Comics).

Malgré l'engouement médiatique en faveur de ces approches nouvelles et singulières du médium, le phénomène reste balbutiant, voire inconnu, du grand public. Si le public est peu enclin à acheter des contenus numériques, c'est également parce qu'internet nous a habitués dès sa création à une prolifération du « tout gratuit » notamment pour la musique et le cinéma, avec le piratage, mais surtout à travers les récents développements du streaming.

Chez les auteurs engagés dans le développement de la bande dessinée numérique, on attend un plus grand investissement de la part des maisons d'édition. Elles se mettent progressivement à éditer en papier certains projets numériques, l'exemple très paradoxal de la

revue Professeur Cyclope (Pedrosa, Vehlmann, Brüno, Tanquerelle...), soutenue par Arte, expérimentent chaque mois en ligne un magazine numérique pour un petit millier d'abonnés, dont certaines de ces histoires sont publiées par Casterman en album. Mais ce n'est pas encore assez selon des auteurs comme Thomas Cadène, qui a constaté pendant longtemps un désintérêt des éditeurs, malgré les potentialités.<sup>38</sup>

Mais pour les éditeurs ne pas être présent c'est prendre le risque de disparaître. Comme pour le livre numérique, la dématérialisation pousse de plus en plus d'auteurs à s'affranchir des éditeurs et à tenter l'aventure en s'autoéditant, avec la conservation des droits d'auteurs comme nerf de la guerre.



# L'AUTOÉDITION



**Si on écarte le rôle de l'éditeur, l'auteur doit alors être rémunéré directement par ses lecteurs. Cette solution était expliquée par Scott Mc Cloud dans, Réinventer la Bande dessinée. Il voyait dans les systèmes de microcrédits, une opportunité pour les auteurs d'être rémunérés proportionnellement à leur public.**

Dans ce système, le public y gagnait tout autant en payant de la Bande dessinée à prix très réduit; cette transaction sans pertes permettait de diminuer de 90 % les coûts liés au système éditorial. Mc Cloud était conscient du problème de la gratuité sur le web; les internautes, habitués au tout gratuit sur internet ont l'impression de payer avec leur temps. Cette constatation illustre le principal problème de la création de Bande dessinée numérique : l'absence d'un « business modèle » fiable permettant de rémunérer les créations sur internet.

Dans la majorité des cas, la création de Bandes dessinées sur internet reste pour ses auteurs, une activité secondaire. L'unique source de revenus crédible reste la transposition des blogs et autres formes numériques sur format papier.

L'avènement de la Bande dessinée sur internet épure le système éditorial de l'imprimé pour revenir au simple couple auteur/lecteur. L'œuvre publiée sur le réseau internet est directement accessible aux lecteurs éliminant ainsi les étapes de production et de distribution impliquées par la Bande dessinée classique. La mise en ligne d'une Bande dessinée permet, en principe, de toucher un nombre de lecteurs potentiels plus élevé qu'un ouvrage vendu en librairie; le contenu est beaucoup plus accessible et l'œuvre reste constamment disponible.

Le marché de l'édition est régi selon la loi de l'offre et de la demande; les éditeurs sélectionnent les auteurs susceptibles de donner envie aux lecteurs. Mc Cloud prévoyait dès 2001 l'inversion de ce mécanisme par le principe de livraison numérique; il s'agirait dorénavant de la loi de la demande et de l'offre. Le public choisit directement les auteurs qui l'intéressent sur la toile par exemple via la piste du financement participatif. Mais cette option s'éloigne progressivement dans les discours des auteurs à mesure qu'ils sentent un intérêt grandir chez les éditeurs de bande dessinée.

Les web-auteurs épargnés par la sélection éditoriale sont désormais libres d'atteindre leur lectorat potentiel. Ce processus de ciblage est clairement à l'œuvre dans les blogs, chaque auteur fidélise des lecteurs qui viennent d'eux-mêmes chercher un ton ou un style qu'ils affectionnent. Le système de publication inversé donne plus de choix à l'internaute et conditionne la popularité de l'auteur qui évalue son succès en relevant les statistiques de son blog.

Un auteur peut devenir célèbre par l'adhésion générale d'un public sans être repéré par un éditeur.

En 2009, l'auteur Thomas Cadène prend en exemple les sites d'information en ligne Mediapart, et Arrêt sur Images : une offre payante, sur Internet pour accéder à des articles d'actualité de qualité, et relève le pari de faire de même pour la bd. Le projet de Thomas Cadène est ambitieux : Il se met à écrire seul, puis à plusieurs mains, le scénario d'une histoire : « Les Autres Gens ». L'idée est de produire un épisode par jour, en contrepartie d'un abonnement, au mois, au semestre ou à l'année. Le contenu étant accessible exclusivement, au départ, sur un site internet dédié, sous la forme de BD numérique. Et pour réaliser les dessins, une centaine d'auteurs vont se succéder. C'est l'autre originalité du projet. On retrouve les mêmes personnages, la même histoire, mais avec un coup de crayon un peu différent à chaque épisode. L'aventure a duré deux ans et demi. 500 épisodes ont été réalisés, pour la plus grande satisfaction de Thomas Cadène, qui dit avoir prouvé que l'on peut proposer une offre payante, même sur internet.

Les mentalités des internautes changent doucement, vis-à-vis des contenus payants.

# LES AUTRES GENS

LA SERIE

LES AUTEURS

FORUM

ABONNEZ  
VOUS

Tu viens ?, le 22 septembre 2011



Les autres gens - saison 2 - épisode 14



"tu viens?"

Safeddhine - Wambville - Ladene  
ANTONIO LAPONE

Voir case par case

Voir en mode scrolling

lapone

## EPISODES PRECEDENTS



Sélectionnez un épisode...



Bonjour lapone  
> Votre compte  
> Déconnexion

OFFREZ  
LES AUTRES GENS

WHO'S WHO

résumé de la situation

ARCHIVES

NEWSLETTER  
Votre mail ?  OK

L'AUTEUR DU JOUR



Antonio Lapone

Welcome to Panel Syndicate, host to DRM-free digital comics directly from creators to readers around the world, for whatever the hell they want to pay. Right now, we are proud to present two different series: THE PRIVATE EYE, a forward-looking mystery created by writer Brian K. Vaughan and artist Marcos Martin with colorist Muntsa Vicente; and UNIVERSE! a series of self-contained and yet, somehow connected sci-fi tales by writer/artist Albert Monteys. You can download each and every one of our oversized issues, for any price you think is fair. 100% of your payments go directly into the greedy mitts of the authors and will help fund the rest of these stories that we're very proud to present, so thanks for reading...

Stay current

RSS Feed

BRIAN & MARCOS

## THE PRIVATE EYE #10 previews

Released March 19th, 2015

By Brian K. Vaughan, Marcos Martin and Muntsa Vicente



Immediate download of 34-page comicbook in your choice of PDF, CBR or CBZ. No DRM, no encryption, just plain files optimised for on-screen reading. Available in English & Spanish.

**BUY NOW** name your price

# CONCLUSION



Le moment du bilan est l'occasion de mettre en perspective nos hypothèses et réponses. La bande dessinée est un médium instable. Nous constatons qu'essayer de la définir à l'ère du numérique n'est pas chose facile. Le nom bande dessinée numérique est déjà compliqué à cerner, car trompeur. La bande dessinée diffusée et lisible sur numérique existe. Il ne faut cependant pas confondre la bande dessinée numérisée et celle relevant du « paradigme papier », conçu pour les supports numériques. Le récit est modifié sur le support numérique, il n'est plus seulement affaire de narration, mais aussi de poésie. Le numérique a bousculé les règles établies en bande dessinée en empruntant certains concepts à d'autres médias comme le gameplay des jeux vidéo. Les jeux vidéo et la littérature numérique dans leurs formes les plus narratives ont pris des formes très diversifiées et radicales, et il n'est pas impossible que la bande dessinée prenne le même chemin. L'expérience n'est plus que de la lecture, mais aussi des expériences pratiques qui ont mis en évidence deux modes de réception de la bande dessinée numériques, le spectacle et le concept amené par Anthony Ragueul, la Lectature. Le récit, l'interface, le gameplay, le narrateur-arbitre, la modularité et la poésie sont les nouveaux leviers qui viennent s'ajouter aux notions traditionnelles (séquentialité, tabularité, tressage, etc). Le lecteur évolue dans un cadre avec des règles définies par le dispositif. Il est confronté à la matérialité de l'œuvre qui s'impose de façons tangibles, avec des gestes et des sensations. L'auteur peut jouer avec ce dispositif technique, détourner des fonctionnalités conventionnelles, isoler certaines propriétés, pour permettre par effet miroir de rendre l'expérience des fonctionnalités différentes pour le lecteur qui rencontre l'outil. De plus en plus, les normes culturelles d'usage de ces supports numériques tendent à rendre imperceptible voir transparent le dispositif technique. Leurs manifestations n'en seront que plus tangibles, matérielles, retranscrites à travers le support grâce au geste et à la manipulation. Le lecteur est acteur, et peut aussi être simplement spectateur. Car la bande dessinée numérique englobe aussi les Bandes dessinées dites immersives par exemple. Un sous-genre qui intègre des animations et où le lecteur ne peut intervenir sur celle-ci. Le Turbomédia par exemple et un hybride de ces deux genres de bande dessinée numérique, intégrant le minimum d'interaction, le passage d'une case à l'autre, et d'animation, souvent des gifs.

Les lecteurs et auteurs n'ont nullement recours à une définition pour en apprécier la forme. Le couple éditeur/Auteurs intègre de plus en plus le lecteur dans le processus de création. L'éditeur est même laissé de côté quand les auteurs se rapprochent des lecteurs en changeant le modèle économique de base en s'autoéditant sur les plateformes numériques. La diffusion est simplifiée et les bandes dessinées sont accessibles à n'importe quel moment sur les réseaux.

Les lecteurs ont tendance à changer leurs visions de l'internet du tout gratuit. Grâce à ce rapprochement et à la simplification des rapports auteurs lecteurs, payer pour du contenu semble devenir une possibilité. L'exemple de Panelsyndicate, le label de Comics de Brian K. Vaughan, et Marcos Martin qui publient des Digital comics en prix libre. Leur renommée dans le monde du comics américain attire un nombre de lecteurs important et Brian K.V affirme que la majorité des lecteurs laisse entre un et six dollars pour lire chaque issue de comics. Ce modèle économique radical marche selon les deux créateurs. Même si c'est l'édition de comics papier qui reste leur source de revenus principale, ils souhaitent continuer à développer cette offre sur d'autres séries de comics et faire évoluer le label. Ces médias numériques qui permettent une large diffusion ont été soulignés par Denis Bajram durant la première édition du festival Cyberbulle. Il fait le parallèle entre la culture et la bande dessinée. Pour lui, la culture n'existe que si on la pratique, et il en va de même pour la bande dessinée. On devient un lecteur de bande dessinée en en lisant, en comprenant ces codes et ces subtilités. Il ajoute, et je partage son avis, que le débat qui a lieu en ce moment autour de ces nouveaux supports est le même qu'il y a quelques années quand le CD-ROM est arrivé par exemple. Il faut rester modéré dans ces propos et ne pas poser les Bases trop vite d'une technologie qui sera

obsolète dans quelques années. On devine que de nouvelles formes de bande dessinée apparaîtront sur de nouveaux supports dans quelques années. Les codes et dispositifs expérimentés de nos jours seront adaptés et réinventés par les auteurs qui s'empareront à nouveau des spécificités de ces médias de la future mis à leurs dispositions pour continuer à raconter des histoires.

C'est sur cette pratique que j'axerai mes recherches. Mon travail en tant que graphiste auteur sera d'aborder simultanément des problématiques de développement, de création et d'édition de Bandes dessinées numériques à travers différentes expérimentations des médias existant en les couplant avec les bandes dessinées papier. Il s'agira d'exploiter le potentiel créatif des images papier et numérique en cherchant de nouveaux moyens de narration et de spectacle.

# BIBLIOGRAPHIE

**Scott Mc Cloud,**

L'art invisible, Delcourt, 1993.

**Anthony Rageul,**

• Bande Dessinée Interactive :  
Comment raconter une histoire ?, mémoire, 2009

• La Bande Dessinée saisie par le numérique :  
Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité, Thèse, 2014

**Thierry Groensteen,**

Système de la Bande Dessinée, PUF, 1999.

**Benoît Peeters,**

Lire la Bande Dessinée, Champs Flammarion, 2002.

**Will Eisner,**

La bande dessinée, art séquentiel, Delcourt 1985

**Julien Falgas,**

Raconter à l'ère numérique, Auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication, thèse, 2014

**Corentin Perrichot,**

La Bande Dessinée sur écrans, mémoire.

# ANNEXES

- 1 Thierry Groensteen, Système de la bande dessinée, Paris, Presses universitaires de France, 1999, pp.14-21.
- 2 Considéré comme l'inventeur de la bande dessinée par certains chercheurs (Thierry Groensteen, Benoît Peeters, qui lui ont consacré un ouvrage), il a lui-même théorisé sur son invention, percevant sa nouveauté et son originalité.
- 3 Jean-Christophe Menu, La bande dessinée et son double : langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales, Paris, Association, 2011.
- 4 Anthony Rageul, Bande Dessinée Interactive : Comment raconter une histoire ?, mémoire 2009
- 5 Scott Mc Cloud, L'art invisible, Delcourt, 1993
- 6 Will Eisner, La bande dessinée, art séquentiel, Delcourt 1985
- 7 Benoît Peters, Case planche récit : lire la bande dessinée Casterman 2000 p31
- 8 Scott Mc Cloud, L'art invisible, Delcourt, 1993 (cit. p.102-111.)
- 9 Benoît Peeters La bande dessinée Flammarion, collection Dominos 1993, p. 18-21
- 10 Philippe Marion, «Narratologie médiatique et médiagenie des récits», recherches en communication - Le récit médiatique, n° 7, 1997.
- 11 Thierry Groensteen, Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2., Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 72.
- 12 GROENSTEEN T., Système de la Bande dessinée 1, Paris, Presses Universitaires de France, 1999, p. 6
- 13 Scott Mc Cloud, L'art invisible, Delcourt, 1993
- 14 Julien Falgas, Raconter à l'ère numérique, thèse, 2014
- 15 Scott Mc Cloud, L'art invisible, Delcourt, 1993
- 16 Thierry Groensteen, Système de la bande dessinée, Paris, PUF, 1999
- 17 Will Eisner, Les Clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel, Delcourt, 2009
- 18 <http://www.mediametrie.fr/comportements/communiques/home-devices-4eme-vague-de-resultats-de-la-mesure-des-equipements-multimedias-de-mediametrie.php?id=1207>
- 19 Lev Manovich, Le langage des nouveaux médias, Dijon, les Presses du réel, 2010, p. 237.
- 20 Webtoon, Qualifie la bande dessinée numérique coréenne, dont le format est celui du scroll-comic vertical.
- 21 Stefan Živadinović, Hobo Lobo of Hamelin, <http://hobolobo.net/>, publication commencée en janvier 2011, toujours en cours à ce jour (avril 2012).
- 22 Bastien Vives, Comme quoi le blog, <http://bastienvives.blogspot.fr>
- 23 Galax et Aegir, scroll programmé <http://www.galax-bd.fr/scrogramme-01/chuteBD.html>
- 24 Anthony Ragueul, <http://www.prisedetete.net/pdt/m01p04.html>
- 25 Anthony Rageul
- 26 Arianne Malender, Écrire pour le multimédia, édition dunod 1999
- 27 Blog BD de XKCD, <http://xkcd.com/1110/>
- 28 Jean-Pierre Balpe, L'art et le numérique, Les cahiers du numérique, Vol. 1, n°4, Hermès, 2000, cité par Annick Bureau, Art.multimédia, op. cit.
- 29 Collection Shampooing, Ça lave la tête et ça fait des bulles. [Une collection où Lewis Trondheim met tout ce qui lui plait], Delcourt, 2005 / présent
- 30 Art Spiegelman, MetaMaus, Flammarion, 2012
- 31 Benoît Peeters et François Schuiten, L'aventure des images, de la bande dessinée au multimédia, Editions Autrement, 1997, p.161
- 32 Appel du numérique pétition : [www.appeldunumerique.com](http://www.appeldunumerique.com)
- 33 Appel du numérique pétition : [www.appeldunumerique.com](http://www.appeldunumerique.com)
- 34 Le Blog de Boulet <http://www.bouletcorp.com>
- 35 Le Blog de Marion Montaigne, vulgarisation scientifique en bd <http://tumorras-moinsbete.blogspot.fr>
- 36 Balak, Bastien Vivès & Michaël Sanlaville, Last Man, CASTERMAN, Tome 1, 9 Mars 2013, 6 tome Parue
- 37 Benoît SIMMAT, Un business tragi-comics, 28 MAI 2014 À 19:56, libération [http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2014/05/28/un-business-tragi-comics\\_1029282](http://ecrans.liberation.fr/ecrans/2014/05/28/un-business-tragi-comics_1029282)
- 38 France Culture, La BD numérique cherche son modèle, 2013 <http://www.france-culture.fr/emission-pixel-la-bd-numerique-cherche-son-modele-2013-04-05>

# REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux qui ont permis de près ou de loin que ce travail prenne corps, quelle que fût leur implication (échanges de toutes sortes, discussions informelles, partages d'informations et de documents, collaborations, etc.). Dans le désordre : Léna Tabard, mes Parents, Mathieu François, Antoine Bricks, Alexandre Licata, Jean Charles Gravier, Fabien Defaucheux, tous mes camarades du DSAA en particulier Anne-Sophie Lacombe pour la relecture, tous les auteurs que j'ai rencontré au cours de l'année (qui ne savent pas que leurs travaux m'ont inspiré), l'équipe pédagogique du DSAA Marseille, tous les auteurs de la bibliographie et tous ceux qui auront à me pardonner de les avoir oubliés ●

