

Figures de la bande dessinée numérique

Après vingt-cinq ans de production aux formes variées et dans tous les genres, la bande dessinée numérique intéresse de plus en plus les chercheurs et autres observateurs ces dernières années. Si on réunit leurs travaux disparates, il en ressort une première typologie, ou au moins une distinction de différentes formes de bande dessinée numérique. Celle-ci connaît en effet différents modes de diffusion et commercialisation, différents supports, différents mode de lecture et de navigation, etc. Derrière cette diversité, nous pensons que se cache un certain nombre de figures narratives récurrentes. Nous faisons l'hypothèse que la bande dessinée numérique est réductible à un certain nombre de « figures » d'une rhétorique qui lui est propre. C'est à la recherche de ces figures, ou à défaut « familles » de figures, que nous allons. Nous confronterons pour cela des 6 uvres à différentes grilles d'analyse, à commencer par le *Système de la bande dessinée* de Thierry Groensteen[#]. Nous avons déjà l'intuition de quatre premières familles : les figures du surgissement/apparition (Groensteen, 2011), celles de la toile infinie (McCloud, 2000), celles de l'aléatoire et celles des dispositifs modulables. Il s'agira de valider ou invalider ces pressentiments et de voir quels autres types de figures existent.

3. Mots-clés

Bande dessinée, bande dessinée numérique, narration, auteurs, artistes, interactivité, lecteur, livre, livre numérique.

4. Axe thématique

Pratiques numériques > Industries culturelles et pratiques numériques.

[#] Toutes les références citées sont données dans la bibliographie en fin de document.

5. Proposition

Apparue dans les années quatre-vingts aux États-Unis, la bande dessinée numérique² se développe sur Internet durant les années quatre-vingt-dix grâce à différents portails spécialisés. Dans le monde francophone, elle reste cantonnée à des productions isolées (CD-roms principalement) ou à des expérimentations, et ne prend son essor que depuis le début des années deux mille via le blog-bd et plus récemment via la commercialisation de bandes dessinées pour les smartphones et autres tablettes. Après vingt-cinq ans (*T.H.E. Fox* de Joe Ekaitis, premier cartoon en ligne recensé à ce jour, est né en 1986.) de création très libre, quelques formes, et donc quelques formats (au sens informatique), commencent aujourd'hui à se stabiliser.

Après l'initiateur Scott McCloud, et malgré la persistance d'une certaine timidité, cette production foisonnante intéresse de plus en plus les chercheurs et autres observateurs, qu'ils soient issus du monde de la bande dessinée ou non. Magali Boudissa a soutenu une thèse consacrée à l'influence du numérique sur le langage de la bande dessinée. Sébastien NAECO a brossé un premier *Etat des lieux de la BD numérique*³ (2010). Julien Falgas consacre ses recherches aux usages des auteurs et publics de bande dessinée numérique. Julie Delporte interroge l'autobiographie et l'autofiction à l'époque du blog-bd. Nous avons nous-mêmes pris position *Pour une bande dessinée interactive* (2010) que nous avons entrepris d'analyser dans notre mémoire de Master (2009). Si Jean-Christophe Menu consacre un chapitre de sa thèse *La Bande dessinée et son double* (2010) à « l'Espace Virtuel », c'est pour mieux le rejeter au profit du livre, épicerie de ses préoccupations artistiques et éditoriales. Thierry Groensteen quant à lui relit son *Système de la bande dessinée* (1999) à la lumière de la production de la dernière décennie, incluant la bande dessinée numérique. Cependant, il se concentre presque uniquement sur nos propres travaux, donnant l'impression de généraliser la critique qu'il en fait.

Bien qu'encore embryonnaires, tous ces travaux ouvrent des pistes importantes. En effet, parce qu'ils défrichent en pionniers l'univers de la bande dessinée numérique ou parce qu'ils s'intéressent à des modalités précises de celle-ci, ils forment à eux tous une première typologie de la bande dessinée numérique. Derrière les multiples modes de diffusion et de commercialisation (site web ou application pour terminaux portatifs, abonnement ou vente à l'unité, streaming ou téléchargement, etc.), derrière les différents modes de lecture et de navigation (diaporama, défilement, interactivité, etc.), derrière les différents formats (software : lecteurs dédiés, blog ou dispositifs plus libres) et supports (hardware : ordinateurs, tablettes, smartphones, etc.), nous pensons que certains dispositifs narratifs sont assez récurrents pour en faire les items d'une

² Il s'agit plus précisément de l'apparition de la bande dessinée en ligne.

³ Toutes les références citées sont données dans la bibliographie en fin de document.

typologie des œuvres de bande dessinée numérique. **Nous faisons l'hypothèse que la bande dessinée numérique est réductible à un certain nombre de « figures » d'une rhétorique qui lui est propre.** Quelle est la nature et le nombre de ces figures? Nous ne le savons pas encore, mais notre but sera précisément d'essayer d'en dresser une première liste.

Pour cela, notre moyen principal sera évidemment l'analyse d'œuvres. Nous ne pourrions pas être exhaustif, aussi nous les choisirons selon deux critères : leur diversité formelle et leur degré d'éloignement des caractéristiques de la bande dessinée papier. Ce second critère est d'ailleurs directement lié à la grille d'analyse principale que nous comptons utiliser : nous confronterons les exemples choisis au *Système de la bande dessinée* de Groensteen. Nous verrons ainsi comment ils viennent questionner, voire bousculer, les codes traditionnels de la bande dessinée ou, autrement dit, comment le numérique transforme ou renouvelle ces codes. C'est en fonction de ces transformations et de ces apports spécifiques du numérique que nous pensons pouvoir distinguer des « familles » de figures propres à la bande dessinée numérique. Pour exemple, deux familles sont déjà pressenties : celle des figures de « surgissement/apparition » esquissées par Groensteen dans *Bande dessinée et narration*, et celle des figures de la « toile infinie » au cœur des propositions de McCloud. A l'heure actuelle, nous avons l'intuition de deux autres familles : celle des dispositifs utilisant l'aléatoire et celle des dispositifs « modulables » par le lecteur (ces derniers étant d'ailleurs au centre de nos créations artistiques!). Il s'agira donc de valider ou invalider ces intuitions, et voir s'il existe d'autres familles, notamment en nous inspirant des recherches citées plus haut. Nous n'hésiterons pas au besoin à croiser cette première grille d'analyse avec d'autres. Nous pourrions par exemple déterminer le type et le degré d'interactivité et de participation du lecteur grâce à la grille que nous proposons dans notre article *Pour une bande dessinée interactive*. Nous avons aussi identifié trois directions vers laquelle tend la bande dessinée numérique : le jeu vidéo, l'animation, le multimédia. Ces trois directions peuvent constituer une autre grille de lecture, plus large.

Quels que soient le type et le nombre de figures finalement « découvertes », elles ne manqueront certainement pas de remettre en question le contexte actuel du marché naissant de la bande dessinée numérique. Face à une industrie culturelle qui standardise et réduit la bande dessinée numérique à une poignée de formats, les pratiques effectives des auteurs nous montreront que la narration à l'ère numérique ne saurait se satisfaire de ce genre de restrictions. Elles ferment en effet la porte à l'immense potentiel artistique des technologies.

En tant que praticien auteur de bande dessinée numérique, la diversité attendue des figures de la bande dessinée numérique nous mènera à nous positionner clairement contre les « produits » de ce marché, dans un esprit volontairement polémiste. Par extension, nous nous demanderons si le « lire

numérique » a vraiment besoin du « livre numérique ».

6. Bibliographie

Références théoriques :

BOUDISSA Magali, *La bande dessinée entre la page et l'écran: étude des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, thèse en Esthétique, Sciences et technologies des Arts, Paris 8, Paris, 2010.

DELPORTE Julie, *La bédé-réalité : la bande dessinée autobiographique à l'heure des technologies numériques*, mémoire de Master, Montréal, 2011.

GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1999.

McCLOUD Scott, *Réinventer la bande dessinée*, traduit par Jean-Paul JENNEQUIN, Paris, Vertige Graphic, 2002.

MENU Jean-Christophe, *La bande dessinée et son double : langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, thèse en Arts plastiques, Paris, Association, 2011.

NAECO Sébastien, *État des lieux de la BD numérique*, Numeriklivres, 2011.

RAGEUL Anthony (aka Tony), « Pour une bande dessinée interactive », *Du9*, février 2010, <http://www.du9.org/Pour-une-bande-dessinee> [dernier accès jan. 2012].

RAGEUL Anthony, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration.*, mémoire de Master, Rennes 2, 2009, disponible au téléchargement sur www.prisedetete.net.

(Œuvres (bande dessinée numérique) :

Note : Le corpus d'œuvres n'est pas encore arrêté. Nous donnons ici une liste non exhaustive d'auteurs dont les réalisations nous semblent pertinentes.

Balak, Cizo, David Merlin Goodbrey, Demian5, Iris et Zviane, Moon Armstrong, Scott McCloud, Vincent Giard, etc.

Nous inclurons aussi nos propres réalisations, en premier lieu *Prise de tête* (www.prisedetete.net).