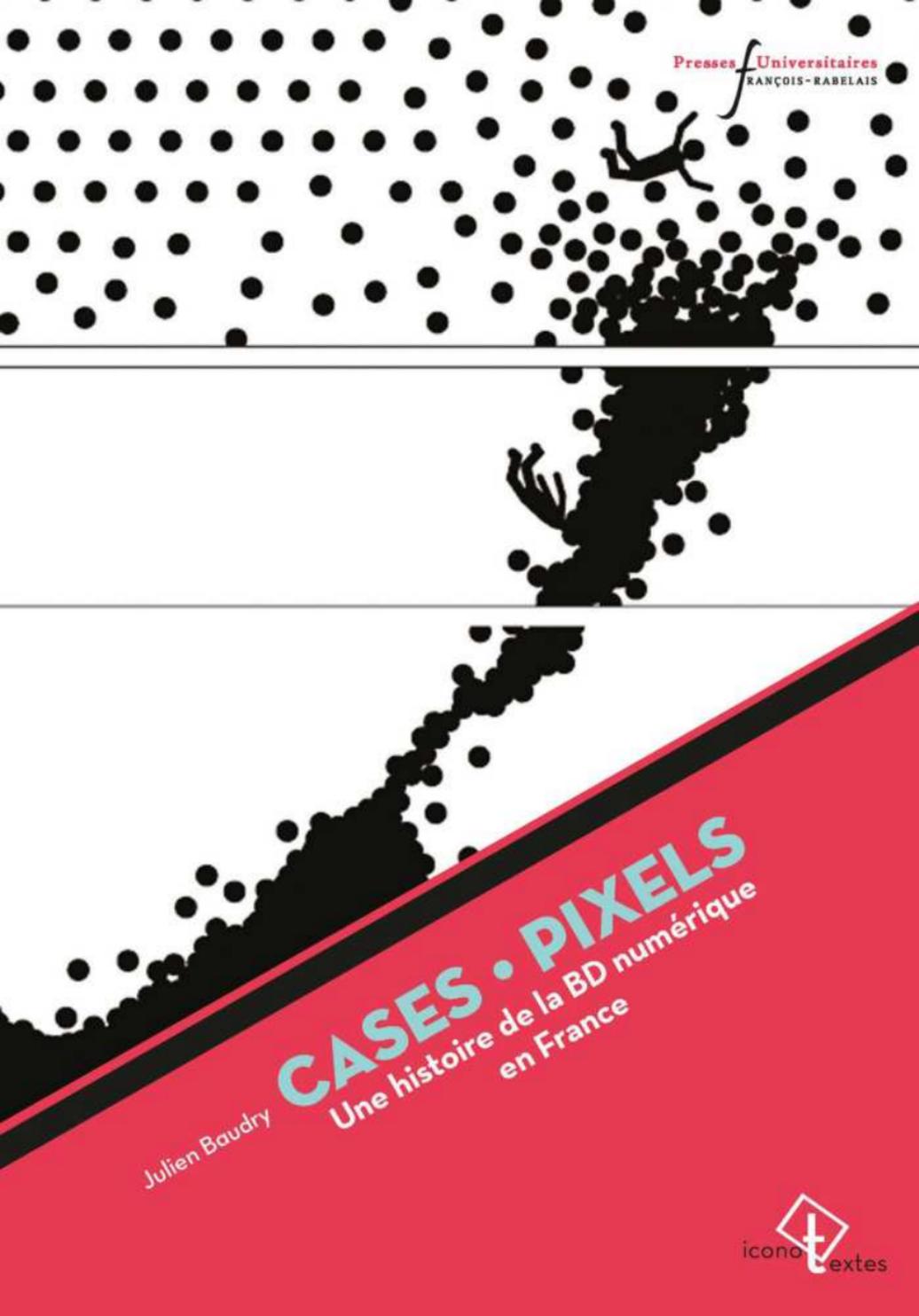


Presses Universitaires
FRANÇOIS-RABELAIS



CASES • PIXELS

Une histoire de la BD numérique
en France

Julien Baudry

icono textes

Cet ouvrage est diffusé en accès ouvert dans le cadre du projet OpenEdition Books Select.

Ce programme de financement participatif, coordonné par OpenEdition en partenariat avec Knowledge Unlatched et le consortium Couperin, permet aux bibliothèques de contribuer à la libération de contenus provenant d'éditeurs majeurs dans le domaine des sciences humaines et sociales. La liste des bibliothèques ayant contribué financièrement à la libération de cet ouvrage se trouve ici :

<https://www.openedition.org/22515>.

This book is published open access as part of the OpenEdition Books Select project.

This crowdfunding program is coordinated by OpenEdition in partnership with Knowledge Unlatched and the French library consortium Couperin. Thanks to the initiative, libraries can contribute to unlatch content from key publishers in the Humanities and Social Sciences.

Discover all the libraries that helped to make this book available open access:

<https://www.openedition.org/22515?lang=en>.



OpenEdition

couperin.org

Consortium Unifié des Établissements Universitaires et de Recherche pour l'Édition aux Publications Numériques

CASES·PIXELS

Une histoire
de la BD numérique
en France

Conception graphique et suivi éditorial :
Charlotte Bouteux • PUFR

© Tous droits réservés, 2018
Presses universitaires François-Rabelais
60, rue du Plat d'Étain • BP 12050 • 37020 Tours cedex 1 • France
pufr-editions.fr

Dépôt légal : 2^e semestre 2018
ISSN : 2259-8294
ISBN : 978-2-86906-670-0

CASES·PIXELS

Une histoire
de la BD numérique
en France

Julien Baudry

Collection Iconotextes
Presses universitaires François-Rabelais
2018

REMERCIEMENTS

Mes premiers remerciements vont à Laurent Gerbier, directeur de la collection « Iconotextes », dont le suivi du présent ouvrage a toujours été pertinent et bienveillant, ainsi qu'à Charlotte Boutreux pour le suivi éditorial.

Un grand merci également à mes relecteurs : Nicolas Labarre, Benoît Crucifix, Côme Martin, Julien Falgas et Jean-Charles Andrieu de Levis. Une pensée à tous mes camarades de La Brèche avec qui nous construisons la recherche en bande dessinée de demain !

Gilles Ciment a été le premier à accepter la publication d'une première version de ce texte sur *Neuvième art 2.0*, et a donné l'impulsion nécessaire.

Je remercie enfin tous les auteurs ayant accepté que leur œuvre soit diffusée dans cet ouvrage.

Il est salutaire de préciser que cet ouvrage n'aurait pas pu être écrit sans l'incroyable travail de l'équipe d'Internet Archive pour sauvegarder la mémoire du Web. Ce livre leur est dédié, ainsi qu'à tous ceux qui œuvrent à conserver les souvenirs du vieux monde numérique.



AVERTISSEMENT

Sauf précision explicite, toutes les url présentes dans cet ouvrage ont été vérifiées et consultées le 18 mars 2018. Lorsque la page n'est plus accessible, l'url a été remplacée par l'accès via Internet Archive.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	13
--------------------	----

1^{RE} PARTIE. 1984-2001

LA BANDE DESSINÉE, UNE INDUSTRIE DANS LA FIÈVRE MULTIMÉDIA	39
--	----

Une place pour la bande dessinée au sein des nouvelles industries culturelles numériques. De l'essor à l'échec	47
Une mixité des acteurs. Les prémices d'une culture « multimédiatique » ?	63
Un régime de création marqué par le dialogue entre médias	75
Conclusion. Une bande dessinée multimédia (premier paradigme)	87

2^E PARTIE. 1996-2009

LA BANDE DESSINÉE EN LIGNE : UN ANCRAGE DANS LA CULTURE WEB	89
--	----

La bande dessinée sur le Web. Expansion et stabilisation des lieux de création de la bande dessinée numérique	95
Les relations entre acteurs de la création numérique sur le Web. De nouveaux principes de production	131
Quelle esthétique dominante pour la bande dessinée sur le Web ?	155
Conclusion. Une bande dessinée en ligne (second paradigme)	173

3^E PARTIE. 2009-2017

TENSIONS ET DÉBATS :

COMMENT INVENTER UN PROFESSIONNALISME NUMÉRIQUE ?	177
Professionnaliser la bande dessinée numérique : pourquoi ? comment ?	183
Enjeux économiques et juridiques au cœur des tensions entre acteurs	207
Penser l'autonomie esthétique de la bande dessinée numérique. Entre standardisation et retour à l'expérimental	233
Conclusion. Une bande dessinée (en) numérique (troisième paradigme)	259

GALERIE

21 ÉTAPES D'UNE HISTOIRE ESTHÉTIQUE :

ŒUVRES ET AUTEURS MARQUANTS	277
-----------------------------------	-----

ANNEXES

Quel nom pour la bande dessinée numérique ?	337
Chronologie générale	341

BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE

INDEX

359

INTRODUCTION

AVANT DE COMMENCER LA LECTURE : UN PARCOURS DE LECTEUR

L'écriture d'un livre sur un sujet aussi atypique que la bande dessinée numérique est d'abord l'expression d'un émerveillement de lecteur. Là où certains objets d'étude viennent répondre à des interrogations savantes, à des questionnements historiques nécessitant d'aller chercher des œuvres vers lesquelles on ne serait pas spontanément allé, il me faut commencer par avouer que, dans le cas de ce livre, le plaisir exploratoire du lecteur-internaute précède l'intérêt de l'historien, de sorte que cet avant-propos doit commencer par une chronologie personnelle.

Il faut se souvenir ici, en remontant plus de quinze ans en arrière, des premières errances sur un Web que l'on ne disait pas encore « 2.0. », et sur lequel on « surfait » avec patience, avant les réseaux sociaux, à l'extrême début du moteur de recherche Google, aux temps des messageries instantanées MSN et AIM, ou du foisonnement des forums. Parcourir le réseau Internet recelait une part d'aventure, faisait appel à notre curiosité, et le rebond de liens en liens y tenait une place importante, voire cruciale, tant les moteurs de recherche n'avaient pas la précision d'aujourd'hui.

Comment en suis-je arrivé à lire des bandes dessinées numériques ? En creusant ma mémoire, je pense pouvoir tracer l'itinéraire suivant sur ce qu'on appelait « les autoroutes de l'information » :

Le site web *Les murmures du Donjon* (site de fan, non-officiel, consacré à la série *Donjon* de Lewis Trondheim et Joann Sfar) m'amène...

...aux jeux vidéo *Donjon* en flash sur le site *pastis.org*, qui m'amènent...

...au site web de Lewis Trondheim (<http://www.lewistrondheim.com>), qui m'amène...

...au réseau de blogs et sites *zanorg.com*, qui m'amènent...

...au blog de Boulet (*bouletcorp.com*) qui venait juste de se créer, vers 2004-2005...

Et à partir du blog de Boulet, et plus spécialement à partir de sa section « liens », ou des *fan art* très nombreux à ses débuts, je fais la connaissance de toute une communauté de dessinateurs (Gä, Reno, Mélaka, Laurel, Cha, Lisa Mandel...) qui deviennent comme des familiers de lecture ; puis dans les années suivantes, toujours de liens en liens, parce que la curiosité entraîne la curiosité, j'en viens à des lectures qui, elles, sont encore les miennes aujourd'hui : les excès de Frantico et d'*Ultimex*, l'absurdité des *strips* verticaux de *Lapin*, les sympathiques pastilles humoristiques de *L'actu en patates*...

Ce qu'il faut saisir de ce parcours reconstruit, c'est combien, au moins dans mon cas, la lecture numérique s'est retrouvée imbriquée dans la lecture « matérielle » de bandes dessinées. Je me souviens de ce pastiche pirate des *Formidables aventures de Lapinot* de Lewis Trondheim publié sous le pseudonyme de « Jerry Tongdeum », diffusé sur un blog, puis par liste de diffusion, et qui, une fois imprimé par mes soins, circula dans mon cercle d'amis. Je me souviens que les blogs bd étaient un sujet de conversation et d'échanges dans la « vie réelle ». Boulet, notamment, parce qu'il faisait appel à tout l'imaginaire de la culture *geek* de ma génération, était au centre des conversations quand nous parlions de nos lectures en ligne, pour l'encenser ou le critiquer. Le premier lien était là. Ces lectures appartenaient, par le seul fait du partage culturel, au même domaine que, disons, la série *Donjon* déjà citée, ou les ouvrages de Lewis Trondheim ; elles étaient de la bande dessinée. Dans nos têtes de lecteurs, la bande dessinée numérique était née, même si nous ne l'appelions pas ainsi.

De ce premier récit personnel je pourrais déjà tirer, par généralisation, mille analyses sur l'expansion de cette bande dessinée numérique du milieu des années 2000. Dans cet intérêt de lecteur(s) qui transforme des bouts de planches postés sur le Web en bande dessinée numérique se mêlent passion pour la bande dessinée imprimée et pratique primitive du Web ; premières séances de *binge reading*¹ et volonté de partage entre amis ; recherche d'une autre expérience de lecture de bande dessinée et séduction d'une création plus libre, voire amateur... Mais nous arrivons au temps où l'historien a commencé à reprendre le dessus.

La deuxième étape arriva bien plus tard, à l'été 2009. Je créais avec mon confrère historien Antoine Torrens le blog *Phylacterium*. Nous poursuivions tous deux des études d'histoire et notre envie était forte d'appliquer les méthodes d'historien des médias qui nous étaient enseignées à un objet culturel qui nous passionnait, la bande dessinée. Plus précisément, dans mon cas, *Phylacterium* allait me permettre de coucher par écrit la masse imprécise de réflexions nées de cinq ans de lecture de blogs bd. Les questions qui se posaient naturellement pour la culture analogique devaient pouvoir se poser pour la culture numérique : qui créait ces objets ? quel en était le contexte de publication ? comment en retracer l'origine, en dresser une nomenclature ? J'entamais deux séries d'articles qui allaient constituer le point de départ de ma réflexion sur la bande dessinée numérique : d'une part un essai en plusieurs parties sur les blogs bd dont le but était de les révéler à des non-lecteurs ; et d'autre part une suite de « parcours de blogueurs » regroupant mes auteurs favoris du moment, là aussi comme une démonstration que les blogs bd pouvaient être un excellent moyen de découvrir des auteurs talentueux, et n'étaient pas de simples objets culturels mineurs.

Si j'ai d'emblée parlé d'« émerveillement », c'est que ce terme traduit bien l'état d'esprit de l'époque. Il faut se replacer dans un moment particulier de la bande dessinée numérique, le tournant 2009-2010, où plusieurs indices donnaient le sentiment que quelque

1 À l'instar du *binge watching* qui consiste à passer plusieurs heures sur une série diffusée sur Internet, le *binge reading* consiste à perdre une soirée entière à lire les archives d'un blog.

chose allait démarrer (succès médiatique des auteurs de blogs bd, premières entreprises dédiées au secteur, premières commercialisations d'œuvres numériques, expérimentations visuelles variées... mais j'y reviendrai). L'effervescence de la bande dessinée numérique invitait à penser que la bande dessinée n'allait plus être la même au sortir de cette décennie.

Plus encore, ce qui participait pour moi à ce climat d'effervescence était le développement des discours sur le sujet. Naturellement, des théoriciens reconnus s'étaient penchés depuis longtemps sur la question : Benoît Peeters, en publiant *L'aventure des images* dès 1996², interrogeait déjà le sort de la bande dessinée à l'heure des médias numériques, tandis que Scott McCloud (dont l'essai traduit en France en 1999 sous le titre *L'Art invisible*³ a sans doute constitué pour ma génération la porte d'entrée, parfois reniée *a posteriori*, vers l'analyse savante de la bande dessinée) faisait de même aux États-Unis dans *Reinventing Comics* en 2000⁴. Ces deux auteurs devenaient les points de départ inévitables de toute réflexion sur la bande dessinée numérique et, par leur aura savante, entérinaient la validité de l'objet d'étude.

Mes propres réflexions de l'époque sur la bande dessinée numérique rencontraient un écho chez d'autres spécialistes présents sur le Web : en premier lieu le très actif Julien Falgas, dont les archives du blog *Marre de la TV* constituent une mémoire vivante de la bande dessinée numérique des années 2000, mais aussi Sébastien Célimon qui tenait alors le blog de critique d'albums *Le comptoir de la bd* et commençait à parler de blogs bd, et enfin Anthony Rageul, ou Tony, qui entamait son travail d'auteur-théoricien du récit graphique numérique. Je pourrais aussi ajouter les réflexions « de l'intérieur » de Wandrille Leroy, auteur, éditeur (Warum/Vraoum) et blogueur bd, toujours très pertinent, ou encore les quelques articles du prolifique

2 Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images : de la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996.

3 Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 1993, tr. fr. D. Petitfaux, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999.

4 Scott McCloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Perennial, 2000, tr. fr. J.-P. Jennequin, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, rééd. Paris, Delcourt, 2013.

Thierry Smolderen dont l'influence sur mon travail dépasse la question du numérique. Nous étions quelques-uns à parler du sujet, suffisamment peu nombreux toutefois pour avoir envie d'en parler avec ardeur. Il y avait dans ces premiers écrits comme une volonté de promouvoir ce que nous considérions comme un changement historique. Les projets de création proprement numérique se multipliaient et semblaient nous donner raison : le *Turbomedia* (2009), le feuilleton *Les Autres Gens* (2010), la revue *Professeur Cyclope* (2012)... Le corpus se densifiait d'année en année.

Troisième et dernière étape avant ce livre : au printemps 2012, je publie une première version d'une « Histoire de la bande dessinée numérique française » dans le *webzine Neuvième art 2.0*, grâce au soutien et aux conseils de Gilles Ciment, alors directeur général de Cité internationale de la bande dessinée et de l'image. Elle se composait de cinq parties et se donnait pour but de rassembler en un seul endroit toutes les connaissances, relativement éparses, sur la frange française de la bande dessinée numérique, en adoptant un point de vue diachronique.

Avec cette série d'articles, la bande dessinée numérique, d'objet d'étude critique, devenait objet de recherche. Je quittais la posture du simple lecteur voulant transmettre sa passion pour choisir celle de l'historien analysant la situation avec la tentation de l'objectivité. Il n'était plus question de me pencher uniquement sur ce que j'aimais, il fallait s'intéresser à l'ensemble de la production. Ce changement s'explique surtout par deux raisons, au-delà du besoin pragmatique de synthétiser trois ans d'écriture en reliant minutieusement les références bibliographiques correctes aux bonnes analyses ; une raison conjoncturelle et une raison personnelle.

La première raison, conjoncturelle, venait du fait que la bande dessinée numérique connaissait une médiatisation relative mais réelle qui conduisait des commentateurs jusqu'alors muets sur le sujet (critiques de bande dessinée imprimée, presse généraliste...) à s'y intéresser. La bande dessinée numérique, parce qu'elle devenait une affaire d'argent, gagnait ses galons de « sujet sérieux », et plus seulement de curiosité. Or cette nouvelle vague de discours sur le sujet me semblait tomber dans plusieurs écueils. Elle oubliait tout le passé riche d'une bande dessinée numérique certes discrète, mais

bien réelle, pour se concentrer uniquement sur les nouveautés du jour. Elle s'accompagnait souvent soit d'un discours moderniste, soit d'un discours réactionnaire, dans les deux cas bien trop binaire, qui concluait en se demandant (pour s'en réjouir ou pour le déplorer) si la bande dessinée numérique allait « remplacer » la bande dessinée papier. Retracer précisément l'histoire de la bande dessinée numérique pouvait au contraire encourager les nouveaux venus à ne pas s'aveugler sur le phénomène et à en comprendre les conséquences exactes, qui ne relèvent évidemment pas de la substitution, mais bien plutôt de l'enrichissement et de l'approfondissement. Par ailleurs, toutes proportions gardées, il y avait aussi dans mon approche une dimension militante : avec *Izneo* (dès 2010), des acteurs éditoriaux économiquement puissants se lançaient dans une diffusion de masse, professionnelle, d'œuvres numérisées, qu'on ne pouvait plus ignorer. Il m'apparaissait primordial de relativiser l'originalité de leur démarche, qui bénéficiait d'une publicité très importante, en montrant que des projets mille fois plus créatifs existaient déjà dix ans plus tôt.

La seconde raison était plus personnelle : pendant cette même période, j'avais fait de la bande dessinée au XX^e siècle mon objet de recherche, à travers une thèse portant sur les années 1900-1950, et il me semblait nécessaire de relier les deux recherches comme faisant partie d'un même élan. Mon intuition (non-formulée) de lecteur des années 2000 était que ces objets graphiques que je lisais sur écran appartenaient à la même catégorie que ces autres objets graphiques imprimés sur papier journal que je découvrais depuis les magasins de la Bibliothèque nationale de France⁵. La bande dessinée numérique, dans cette série d'articles de 2012, était un objet de recherche saisi au sein de l'histoire de la bande dessinée, ce que confirmait leur publication dans le *webzine* de la Cité internationale de la bande dessinée.

Le présent livre est d'abord la réécriture, avec six ans de recul, de la série d'articles de *Neuvième art 2.0*. Par rapport à sa version originelle, ce livre est donc à la fois une mise à jour et une mise en perspective.

5 Je lisais d'ailleurs certains de ces derniers au format numérique, grâce à leur numérisation : il se peut que le lien vienne de ce même mode d'appropriation.

Il y a mise à jour pour deux raisons évidentes. Tout d'abord, l'objet de mes recherches a lui-même évolué en six ans. Bien sûr de nouvelles œuvres ont été produites ; mais ce n'est pas tout. Sans trop empiéter sur la suite de l'ouvrage, je peux dire ici que l'évolution que je décrivais comme cruciale dans la dernière partie de mon « Histoire... » de 2012, c'est-à-dire la prise d'autonomie esthétique et économique de la bande dessinée numérique par rapport à son aînée imprimée, ne s'est accomplie que bien partiellement, quand elle n'a pas reflué sous certains aspects. Ma conclusion de 2012 devait donc être en partie révisée à la lumière des faits pour aller vers une autre interprétation, sans doute moins subordonnée à l'histoire générale de la bande dessinée, ou du moins traitant avec plus de recul la question des rapports entre papier et numérique. Ensuite, la littérature sur le sujet a changé d'aspect : les blogueurs cités plus haut sont désormais moins présents. Mais la recherche scientifique a en un sens pris le relais. Que ce soit par le biais de thèses (Magali Boudissa en 2010, Anthony Rageul et Julien Falgas en 2014, Philippe Paolucci en 2016), ou par le biais d'articles scientifiques écrits par des chercheurs professionnels (notamment sous les plumes de Benoît Berthou, Pascal Robert et Raphaël Baroni), la bande dessinée numérique est devenue un objet de recherche universitaire dans le domaine francophone. Deux événements importants en témoignent en 2016 : la parution aux éditions du CNRS de l'ouvrage collectif *Bande dessinée et numérique*, dirigé par Pascal Robert, et la tenue du colloque *Poétiques de l'algorithme* organisé en juin à Liège par le groupe de recherche belge ACME (Université de Liège)⁶.

Ce dernier changement de contexte explique sans doute que la version augmentée de mon « Histoire de la bande dessinée numérique francophone » paraisse plutôt chez un éditeur universitaire. De fait, en France, aucun éditeur imprimé non-universitaire n'a fait paraître d'ouvrage ou même d'article sur le sujet, à quelques exceptions près⁷. Je crains que l'enthousiasme médiatique du début de la

6 On peut lire les actes de ce colloque en ligne : *The Comics Grid*, « Poetics of Digital Comics », 28 septembre 2017, url : <https://www.comicsgrid.com/collections/special/poetics-of-digital-comics/>.

7 Notamment un intéressant numéro de la revue *T!nd* en mai 2015 : Tristan Baldi, « Numérique et Neuvième Art », *T!nd*, n° 4, mai 2015, p. 76-84.

décennie ne se soit en partie éteint, face à quelques déceptions et échecs. En un sens, on peut y saisir un vrai avantage : mes analyses sont prêtes à être dépassionnées.

Mais je parle aussi de mise en perspective, et il faut voir là l'influence de ces nouveaux écrits universitaires : parler de bande dessinée numérique dans la seule perspective du prolongement d'une histoire de la bande dessinée n'est plus suffisant, et n'est peut-être même plus pertinent. Mon objectif, par rapport à la première version, est double. Il s'agit d'abord de montrer qu'un objet en apparence aussi contemporain que la bande dessinée numérique ne naît pas de nulle part, qu'on peut retracer son histoire propre, sans se référer exclusivement à la bande dessinée papier « historique ». Ensuite, pour mieux comprendre en quoi la bande dessinée numérique n'est pas une simple excroissance de la bande dessinée, il est utile de prendre de la hauteur et d'inscrire cet objet dans le contexte beaucoup plus large de la culture numérique et de son évolution. En d'autres termes, après avoir abordé le sujet par le versant « bande dessinée », je vais ici m'intéresser davantage à la partie « numérique ». S'il y a apparition d'une bande dessinée numérique, c'est qu'un contexte de création propre à l'environnement informatique et au réseau Internet a été possible pour la création graphique. Qu'en est-il exactement ?

J'espère que cet ouvrage plaira à la fois aux lecteurs qui m'ont fait l'honneur d'apprécier la version initiale de 2012, et aussi à un nouveau lectorat simplement curieux face à un phénomène qu'il n'est pas toujours facile d'apprécier et de circonscrire. En un sens, ce livre, à l'instar de l'objet sur lequel il se penche, est né dans le bouillon de la culture web des années 2000 ; il est lui-même le résultat d'une nouvelle forme d'appréciation de la création via le prisme de l'écran, et il peut désormais venir s'incarner, à son tour, dans les formes de la page imprimée.

FAIRE L'HISTOIRE DE LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE : UNE INTRODUCTION MÉTHODOLOGIQUE

Il y a une coïncidence chronologique, au milieu des années 1990, entre les tout premiers développements de la bande dessinée numérique et la remise en question des théories communément admises

concernant « l'origine » de la bande dessinée. Pendant que des auteurs pionniers comme Benoît Peeters (dès 1996 avec *L'aventure des images*) et Scott McCloud (à partir de 1998 par ses créations en ligne, mais surtout en 2000 avec *Reinventing Comics*) élaborent, par la théorie et la pratique, la bande dessinée du futur, le débat sur son passé fait rage et l'historiographie s'apprête à basculer d'une hypothèse à une autre.

L'hypothèse dominante est celle d'une naissance de la bande dessinée aux États-Unis à la fin du XIX^e, avec comme point de départ *The Yellow Kid* de Richard Outcault (1896). 1996, en tant qu'année du « centenaire », redynamise, aux États-Unis comme en Europe, cette hypothèse : le célèbre historien des comics Bill Blackbeard publie *R. F. Outcault's the Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*⁸ tandis que la poste états-unienne émet une série de timbres commémoratifs⁹. Si le débat éclate, c'est qu'une hypothèse rivale a émergé : celle d'une apparition du média sous le crayon de Rodolphe Töpffer autour de 1830. En 1994, Thierry Groensteen et Benoît Peeters font paraître *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*¹⁰ où, reprenant les travaux pionniers de l'historien David Kunzle, ils établissent la « paternité du pédagogue genevois sur la bande dessinée ». Au fil des années, c'est bien « l'hypothèse töpfferienne » qui triomphe sur « l'hypothèse du *Yellow Kid* », une gloire ayant remplacé l'autre.

Ce détour préliminaire par la « querelle des origines¹¹ » dans un ouvrage sur la bande dessinée numérique éclaire en réalité une question bien plus fondamentale. Ce qui est en jeu dans le débat en cours en 1996, ce n'est pas tant la question conjoncturelle du « qui », le besoin de mettre un nom et une date de naissance sur la bande

8 Bill Blackbeard dir., *R. F. Outcault's The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press, 1995.

9 Thierry Groensteen, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006, p. 106.

10 Thierry Groensteen et Benoît Peeters, *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.

11 Rick Marshall, « Que faut-il inscrire sur le gâteau d'anniversaire ? », *Le collectionneur de bandes dessinées*, n° 79, printemps 1996, p. 43-48.

dessinée, c'est la question de la définition même de la bande dessinée. Grossièrement, la querelle des origines oppose deux conceptions : celle, désormais désuète, qui définit la bande dessinée par la bulle de parole, la périodicité de parution et la diffusion de masse, et celle, plus savante et moderne, d'un art graphique séquentiel sur support imprimé possédant une grande variété de formes. En d'autres termes, la remise en cause par l'hypothèse töpfferienne entérine une vision beaucoup plus complexe et plus large de l'art de la bande dessinée, qui ne saurait se limiter à une forme (cases et bulles), à un mode de diffusion (la presse) et à un type de public (le public de la culture de masse). Or, dans ces mêmes années, la bande dessinée numérique est précisément en train d'enfoncer encore plus loin ce même coin de la complexité dans la définition de la bande dessinée.

La coïncidence des deux phénomènes n'est en apparence qu'accidentelle : en 1996 la bande dessinée numérique n'est pas réellement un sujet, elle existe à peine et n'est pas véritablement considérée par les principaux acteurs du débat historiographique¹². Mais n'est-il pas curieux de constater que l'étendue de la bande dessinée s'élargit à un bout de la chaîne chronologique au moment même où son évolution, à l'autre bout, la force à se redéfinir ? Suivons la leçon de Thierry Smolderen sur ce point : il fait paraître en 2009 le passionnant *Naissances de la bande dessinée*¹³ dans lequel il explore plusieurs hypothèses sur les origines, depuis William Hogarth et ses contemporains du milieu du XVIII^e siècle jusqu'aux auteurs américains de la fin du XIX^e siècle. Or sa position consiste moins à trancher en faveur de l'une ou l'autre solution qu'à prendre de la hauteur pour distinguer plusieurs « naissances », qui à chaque fois viennent redéfinir les contours de la bande dessinée et introduire de nouvelles caractéristiques. Il engage précisément son propos par un parallèle

12 Quoique je doive nuancer cette affirmation par deux exceptions notables. Benoît Peeters et Thierry Smolderen sont deux auteurs-théoriciens qui, dans les années 2000, interviennent à la fois sur la querelle des origines et sur les évolutions numériques.

13 Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée. De William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009.

entre les évolutions contemporaines du média et la nécessité d'une « autre » histoire de la bande dessinée :

Si les « contours » de la bande dessinée n'étaient pas devenus si flous au cours des vingt dernières années, si les œuvres les plus intéressantes ne s'étaient pas mises à proliférer aux frontières du genre, l'approche que nous avons adoptée dans ce livre aurait sans doute été inimaginable. Mais dans le paysage subitement diversifié de la bande dessinée actuelle, où les « niches écologiques » se multiplient au contact d'autres domaines (la littérature, les arts plastiques, la bande dessinée), nous sommes plus que jamais en état d'apprécier des expériences graphiques précédemment « inclassables¹⁴ ».

Smolderen, j'aurais l'occasion d'y revenir, connaît bien la bande dessinée numérique en tant qu'initiateur du *webzine Coconino World*. Par ce constat introductif il dresse un parallèle pertinent entre deux époques de la bande dessinée, le XIX^e siècle et le XXI^e siècle, qu'il décrit comme des moments de « prolifération » durant lesquels il est impossible de s'en tenir à une définition unique d'un média devenu protéiforme, mais il montre que cette difficulté est aussi ce qui encourage l'apparition d'objets graphiques d'un nouveau genre. Notre perception de ce qu'on peut appeler « bande dessinée » s'est considérablement élargie en quelques décennies, et les répercussions de cet élargissement touchent à la fois son histoire ancienne et son histoire contemporaine.

La conjonction entre l'évolution théorico-historique du média et son évolution artistique pendant les années 1990-2000¹⁵ pourrait à elle seule justifier l'intérêt d'un travail sur la bande dessinée numérique vue sous l'angle historique. Après tout, le développement de bandes dessinées numériques à partir des années 1990 pousse encore plus loin l'idée d'un média en expansion, en ce qu'il soulève deux questions : n'interroge-t-il pas une donnée fondamentale de la

14 *Ibid.*, p. 5-6.

15 Naturellement, cette évolution artistique ne concerne pas uniquement la croissance numérique de la bande dessinée : bien d'autres transformations y participent (bande dessinée de reportage, bande dessinée abstraite, etc.) qui ne sont pas traitées dans cette étude.

définition de la bande dessinée, que personne n'aurait jusqu'à présent pensé remettre en cause : son caractère imprimé ? Et dans ce cas, n'assistons-nous pas à une nouvelle « naissance » de la bande dessinée, après celles des XIX^e et XX^e siècles ? Si, dans *Naissances de la bande dessinée*, Smolderen essaye de comprendre comment des œuvres remontant jusqu'au XVIII^e siècle s'intègrent à l'histoire de la bande dessinée, j'essaierai pour ma part de comprendre comment des œuvres récentes, marginalisées, et « inclassables » du fait de leur support numérique de diffusion, s'intègrent-elles aussi à cette même histoire élargie où la question définitionnelle est désormais minimisée au profit d'une approche plus large.

Le constat initial est le suivant : dans les années 1990 ont fait leur apparition des œuvres de bande dessinée diffusées sur des supports numériques. J'insiste sur ce point de départ en apparence simple, car il me permet d'abord de circonscrire un peu mieux mon étude au milieu de plusieurs acceptions de ce que pourrait être une « histoire de la bande dessinée numérique ».

1. Vont m'intéresser prioritairement des œuvres, des créations, et à partir d'elles les différents acteurs qui interviennent sur ces œuvres (pour les créer, les financer, les lire...). L'étude des rapports entre bande dessinée et numérique pourrait en effet déboucher sur une étude des sites de ventes en ligne, ou des sites web d'éditeurs et de libraires, ou des nouvelles revues d'études en ligne, ou d'une façon générale de l'ensemble des espaces du réseau Internet dans lesquels il est question de bande dessinée. Tel n'est pas mon objet : par exemple, l'analyse des représentations et de la médiatisation ne sera invoquée que si elle est pertinente pour comprendre le contexte dans lequel s'inscrivent les œuvres.

2. Pour sélectionner ces créations, je retiens le critère de la *diffusion numérique* plutôt que celui de la production par des outils numériques. En effet, la question de l'impact des technologies numériques sur la création de bande dessinée est toute autre. En un sens, elle concerne davantage la bande dessinée imprimée que la bande dessinée numérique. Les œuvres imprimées scannées et diffusées au format numérique sont nombreuses : s'il ne m'appartient pas (encore) de déterminer s'il s'agit ou non de « bandes dessinées numériques », il est certain qu'elles sont appréciées par le lectorat

selon les mêmes modalités qu'une œuvre entièrement numérique. Cette indifférence à l'outil de départ me paraît essentielle : il y a œuvre numérique dès lors qu'il y a publication et donc réception numérique par un public, même restreint.

Ces deux précisions reviennent à exprimer la même précaution : cet ouvrage traite non pas de « bande dessinée et numérique », mais de « la bande dessinée numérique ». La distinction est importante car elle suppose l'existence autonome d'une catégorie homogène d'œuvres rassemblées autour d'un même mode de diffusion. J'aurai l'occasion de revenir plus loin sur ces questions de définition.

Par ailleurs, en tant qu'étude historique, cet ouvrage laisse délibérément de côté un certain nombre de sujets déjà creusés par d'autres auteurs. Il ne s'agit pas d'un travail théorique sur les transformations esthétiques de la bande dessinée dans le contexte numérique¹⁶ ; il ne s'agit pas d'un essai dressant un état économique de la bande dessinée numérique et proposant des solutions pour son avenir¹⁷ ; il ne s'agit pas d'une réflexion sociologique sur les usages émergeant autour de cette nouvelle forme¹⁸ ; il ne s'agit pas d'un manuel technique sur les formats et les technologies utilisées pour créer des œuvres numériques¹⁹. En revanche, toutes ces analyses nourrissent la réflexion : les changements dont il sera question combinent les

16 Voir les thèses de Magali Boudissa (*La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, thèse de doctorat sous la direction de Daniel Danétis, Université Paris 8, 2010), Anthony Rageul (*La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité*, thèse de doctorat sous la co-direction d'Ivan Toulouse et de Benoît Berthou, Université Rennes 2, 2014) et Philippe Paolucci (*La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité. Pour une approche socio-sémiotique du 9ème art : l'exemple de la revue en ligne* Professeur Cyclope, thèse de doctorat sous la direction de Pascal Robert, Université Toulouse 2, 2016).

17 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique : enjeux et perspectives*, Numeriklivres, 2011 [livre exclusivement numérique].

18 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, thèse de doctorat sous la direction de Brigitte Simonnot, Université de Lorraine, 2014, [en ligne], url : http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2014_0112_FALGAS.pdf.

19 Il n'existe malheureusement pas d'ouvrage sur ce sujet trivial, mais précieux, auquel pourrait s'attaquer un spécialiste en informatique.

dimensions esthétique, économique, sociologique, technique. La position de l'historien, qui se définit moins par l'adoption d'un seul point de vue sur son objet que par le caractère diachronique de ce point de vue, invite à circuler entre les savoirs. À cet égard, la mise à jour de cette *Histoire de la bande dessinée numérique française* a certainement bénéficié de ma participation à l'ouvrage collectif *Bande dessinée et numérique* et des échanges qui en ont résulté avec les spécialistes d'autres disciplines.

Ainsi le présent ouvrage se propose bien, et uniquement, comme un ouvrage historique sur la bande dessinée numérique. L'enjeu premier est de faire de la bande dessinée numérique un objet culturel historique, et de l'inscrire dans le temps. De ce point de vue, les derniers développements de l'histoire de la bande dessinée offrent une perspective passionnante, en ce qu'ils accordent une importance de plus en plus notable à la question des *supports* et de la *circulation entre supports*. Il suffit de consulter deux thèses récentes sur l'histoire de la bande dessinée, celle de Camille Filliot²⁰ et celle de Sylvain Lesage²¹, pour constater que, bien qu'ils portent sur deux périodes différentes, ces deux travaux insistent sur la circulation de la bande dessinée d'un support à l'autre (entre l'album et la presse ou entre les différents formats du livre). Progressivement s'établit l'idée que l'attachement de la bande dessinée à un seul support (et par conséquent à une seule forme), est un critère conjoncturel, donc historique. Certains auteurs vont plus loin : pour Pascal Robert, la mutabilité de la bande dessinée constitue son essence même. Ainsi, ce dernier attribue-t-il à la bande dessinée une « intermédialité productrice », qu'il définit comme un moyen de « subverti[r] le média qui l'accueille et

20 Camille Filliot, *La bande dessinée au siècle de Rodolphe Töpffer, Suivi d'un catalogue des albums et feuilletons publiés à Paris et à Genève (1835-1905)* (thèse de doctorat sous la direction de Jacques Dürrenmatt, Université Toulouse 2, 2011), publiée par A. Sausverd sur le blog *Töpfferiana. Littératures graphiques des XIX^e et début XX^e siècles*, octobre 2016 [en ligne] url : <http://www.topfferiana.fr/2016/10/la-bande-dessinee-au-siecle-de-rodolphe-topffer/>.

21 Sylvain Lesage, *L'effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre : l'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990* (thèse de doctorat sous la direction de Jean-Yves Mollier, Université de Versailles-Saint-Quentin, 2014), publication en cours en deux volumes (Lyon, Presses de l'ENSIB et Tours, PUF, « Iconotextes »).

permet[tre] à la bande dessinée de mieux s'explorer-construire²² ». Sans aller aussi loin, je retiens de l'analyse de Robert l'idée qu'en tant qu'objet historique (considéré dans le temps long), la bande dessinée se montre particulièrement robuste à se construire et se déconstruire au fil de ses rencontres avec d'autres médias et supports.

C'est à cette idée que s'articule ma propre réflexion : le point d'accroche historique qui m'intéresse est l'irruption d'un nouveau paradigme technologique, le « numérique », et son impact sur les supports culturels. Il faut commencer par essayer de penser ce changement. Les évolutions technologiques survenues depuis le milieu du xx^e siècle dans les sociétés contemporaines, dans les domaines du calcul, de l'informatique, de l'électronique et des télécommunications, ont conduit à l'apparition d'une « culture numérique ». On peut avec Milad Doueïhi définir cette culture numérique comme :

un ensemble de technologies conjuguées, ayant produit et continuant de produire des pratiques sociales qui, du moins pour l'instant, menacent ou contestent la viabilité ou même la légitimité, de certaines normes socioculturelles établies et des cadres juridiques qui leur sont liés²³.

La définition donnée par ce penseur de la société numérique m'intéresse à double titre. D'abord parce qu'elle saisit d'emblée la culture numérique sous l'angle du changement : la technologie devient source de transformations, non seulement dans le strict champ de la technique, mais aussi dans celui de la culture. Une telle affirmation pourrait être discutée et l'a d'ailleurs été. En revanche, me paraît moins contestable le fait de saisir la culture numérique sur le terrain des pratiques sociales et culturelles, et par extension, l'art faisant partie de la culture, des pratiques artistiques. C'est bien cette vision de la technologie numérique qui m'intéresse quand je parle de « culture numérique » : l'émergence de nouvelles pratiques et de nouvelles compétences (chez les auteurs, chez les lecteurs) susceptibles de redéfinir les normes de la culture que l'on pourrait appeler « analogique » par des interactions autour de nouveaux

22 Pascal Robert, « La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité ? ». *Communication & langages*, 2014, p. 45-59, doi:10.4074/.

23 Milad Doueïhi, *La grande conversion numérique*, tr. P. Chemla, Paris, Le Seuil, 2008.

objets culturels. On voit bien ici comment ce passage par la « culture numérique » oriente cet essai sur la bande dessinée numérique dans le sens d'une réflexion « socio-technique » : la bande dessinée est l'objet de phénomènes sociaux (création artistique, échanges commerciaux, lecture...) qui se trouvent transformés par l'arrivée de nouvelles technologies.

S'inscrire dans le cadre de la culture numérique explique en partie que *la réflexion soit circonscrite au périmètre français*. Je vais en effet uniquement m'intéresser à des œuvres dont les auteurs font partie de l'aire géographique dite franco-belge, en incluant ponctuellement d'autres œuvres francophones (surtout suisses et québécoises) lorsqu'elles ont eu un retentissement en France. Quelques explications sont ici nécessaires, au-delà de la nécessité pratique de se limiter à une seule aire culturelle pour gagner en temps et en efficacité et tirer des conclusions pouvant s'appliquer à d'autres secteurs géographiques. Je suis convaincu que des frontières culturelles pré-existent dans les usages, et tout particulièrement dans les deux cas qui nous occupent : la culture numérique et la bande dessinée. La perception des technologies numériques, dont les débuts sont le fait d'une coopération internationale mais qui ont trouvé en Amérique du Nord un espace de développement privilégié, est différente selon le pays considéré : malgré l'illusion du Web comme « village global », les usages des outils informatiques sont différents, et l'histoire de chaque pays, de son rapport au progrès et à l'innovation, fait varier la perception d'un objet comme la bande dessinée numérique. L'enjeu est le même si on se penche sur la notion de « bande dessinée » : malgré quelques évolutions récentes, il ne s'agit pas réellement d'une notion « internationalisée ». La bande dessinée européenne est très différente de ses homologues nord-américaines ou asiatiques, pour en rester aux deux aires principales du média, qu'on la considère comme un art ou comme une industrie culturelle. Elle connaît depuis bien plus longtemps le régime de l'album ; elle s'inscrit majoritairement dans une conception du droit d'auteur selon laquelle le créateur est propriétaire de l'œuvre et non l'éditeur ; elle fait l'objet d'une reconnaissance voire d'une appropriation par les élites culturelles beaucoup plus importante ; elle a une longue histoire de l'adresse à l'enfant... Toutes ces caractéristiques, qui sont liées à des évolutions bien plus vastes des histoires culturelles nationales, font que

les développements d'un même média ont été différents d'un pays à l'autre. Naturellement ces différences géographiques rejaillissent sur le versant numérique de la bande dessinée. Se limiter à la bande dessinée numérique « francophone » ne signifie pas ignorer les développements étrangers, et notamment nord-américains, qui ont aussi pu avoir une influence. Ils ne seront évoqués que de façon limitée, lorsqu'ils permettent de comprendre les évolutions françaises.

Le cadre général de mon étude est désormais délimité : une analyse historique de l'apparition d'œuvres de bandes dessinées au sein de la culture numérique française. Comment la bande dessinée, envisagée à la fois comme art ayant ses normes esthétiques, comme ensemble d'acteurs et comme système économique, trouve sa place dans cette mutation socio-technique vers la culture numérique qui touche tous les champs de la création ? Même restreinte à cet axe de travail, l'entreprise ne va pas sans écueils. En réalité, au moins trois caractéristiques de la bande dessinée numérique peuvent poser problème dans le cadre d'une étude historique : il s'agit d'un objet sans réelle définition et terminologie stable, qui peut n'être vu que comme une branche de la bande dessinée « traditionnelle » et qui est finalement trop récent. Elles amènent trois objections successives. Comment décrire un objet qui change sans cesse de forme dans le temps ? Une histoire de la bande dessinée numérique ne se limite-t-elle pas à un simple *addendum* de l'histoire globale du média ? Peut-on vraiment repérer des évolutions pour un objet n'ayant qu'une vingtaine d'années d'existence ? Il s'agit d'essayer de répondre à ces objections, en surmontant les difficultés qu'elles soulèvent.

Commençons par l'objection qui est sans doute la plus fondamentale : *la bande dessinée numérique n'a pas de définition stable*. De fait, si la terminologie « bande dessinée numérique » est la plus couramment employée, ce terme recouvre des réalités très différentes. C'est un terme d'emploi facile et courant, permettant d'englober des sous-catégories qui varient à la fois dans leur forme et dans leur support, telles que blog bd, bande dessinée en ligne, bande dessinée sur CD-Rom, bandes dessinées numérisées... Il est régulièrement débattu quand certaines œuvres sont accusées de trop s'éloigner de la bande dessinée, ou à l'inverse de ne pas être suffisamment numériques. Certains auteurs (Anthony Rageul) excluent

ainsi du champ les bandes dessinées numérisées, mais y englobent des créations expérimentales, n'incluant que les œuvres nativement numériques ; d'autres encore prennent bien soin de tracer des frontières entre la bande dessinée et l'animation graphique (Balak), ou la bande dessinée et le jeu vidéo (Thierry Groensteen²⁴), mais leurs critères entrent parfois en concurrence²⁵. Ce problème n'est pas propre au versant numérique de la bande dessinée : de nombreuses œuvres imprimées interrogent sa nature même, se rapprochant du livre illustré, cherchant l'abstraction, abandonnant le domaine de la fiction. Pour paraphraser la citation de Thierry Smolderen donnée ci-dessus, nous vivons depuis plusieurs décennies une phase dans laquelle les évolutions mêmes du média obligent à reconsidérer sa définition en direct.

Or, dans un autre article, Thierry Smolderen explique que l'une de ses options méthodologiques dans *Naissances de la bande dessinée* a été de « ne pas partir d'une définition du medium²⁶ ». De la même manière, ma démarche ne présuppose pas une définition de ce qu'est la bande dessinée numérique et ne cherche pas à imposer une conception toute faite. Je rejoins en partie les positions de Julien Falgas qui, dans ses différents travaux²⁷, écarte la tentation de définir la bande dessinée numérique pour voir dans ce nouvel objet l'occasion de penser le « récit » à l'ère numérique dans son

24 Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011, p. 79.

25 D'un côté la bande dessinée se distingue du dessin animé par la possibilité d'un contrôle du rythme des images (pour Balak), de l'autre une interactivité trop forte transforme la lecture en jeu et éloigne donc l'objet de la bande dessinée (pour Thierry Groensteen). Où est le juste milieu ?

26 Thierry Smolderen, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie » dans Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin/INA éditions, 2012, p. 71.

27 Pour reprendre les termes de Julien Falgas, « Raconter à l'ère numérique : limites des approches théoriques de la bande dessinée numérique », *Marre de la TV*, 2 juillet 2012, [en ligne], url : <http://julien.falgas.fr/20120702raconter-a-l-ere-numerique-44-limites-des-approches-theoriques-de-la-bd-numerique/> : « Il n'est pas possible d'adopter une démarche d'analyse systématique lorsque chaque récit peut inventer sa propre forme. La bande dessinée ne peut être abordée comme une immanence à l'ère numérique. Seule l'étude de la production et de la réception des récits pourra permettre de comprendre la part jouée par la bande dessinée dans la constitution de nouvelles formes narratives. »

ensemble, et dans ses interactions avec des formes pré-existantes, dont la bande dessinée.

Je n'irais cependant pas aussi loin que Julien Falgas dans sa mise à l'écart de la « bande dessinée numérique » : parce que j'étudie l'évolution de l'objet dans le temps, garder la mémoire d'un lien avec la bande dessinée pour commenter certaines œuvres me paraît essentiel, même si ce lien cesse d'être au centre de l'analyse et devient un critère parmi d'autres. Considérer le « récit numérique » est sans doute pertinent, mais c'est une conception très contemporaine, à mettre en relation avec l'essor des narrations transmédias, qui peut conduire à des contresens à propos d'œuvres plus anciennes. Pour ma part, je ne vais pas étudier comment se construirait, étape après étape, un objet culturel nouveau qui serait la « bande dessinée numérique » mais au contraire la façon dont des pratiques (de création, de production, de lecture) existant dans un champ antérieur se prolongent et se transforment dans un nouvel environnement de création pour donner lieu à des œuvres artistiques. La référence à la « bande dessinée » est moins référence à une forme codifiée et définie (« l'art séquentiel ») à chercher dans l'ensemble des créations graphiques numériques que référence à un ensemble d'acteurs et de pratiques, et une variété de formes possibles. En ce sens, mon approche suit moins une « vision historiciste » qu'une « vision généalogique » au sens où l'entend Matteo Stefanelli²⁸.

Ceci étant posé, comment sélectionner un corpus cohérent ? J'ai choisi de m'intéresser à des œuvres répondant à deux critères :

- **un critère technique** : l'œuvre doit être composée de données numériques interprétables par un programme informatique *dans l'état final de sa diffusion auprès du public* (littéralement lors de sa « publication ») ;
- **un critère culturel** : l'œuvre doit être *liée, d'une façon ou d'une autre, au média pré-existant qu'est la bande dessinée*, soit par sa forme, soit par ses acteurs, soit, à défaut, par l'identification dont elle fait l'objet par le public ou la presse. Ainsi, une œuvre numérique réalisée par un auteur de bandes dessinées peut en dire

28 Matteo Stefanelli, « Conclusion », dans Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin / INA éditions, 2012, p. 262.

beaucoup sur les changements à l'œuvre, même si elle s'éloigne formellement de la « pure » bande dessinée.

Ma définition est volontairement étendue pour permettre d'inclure une large partie de la production numérique. Elle comprend notamment des œuvres originellement réalisées sans outils informatiques mais, par un processus de numérisation, transformées en fichiers numériques. Les « bandes dessinées numérisées » font donc partie intégrante de cette histoire, qui, à l'inverse, exclut une catégorie d'œuvres : les bandes dessinées créées sur ordinateur puis diffusées au format papier.

Cette démarche « a-définitionnelle », ou plutôt sans préjugé définitionnel, ne m'empêchera pas pour autant de décrire l'importance prise par certaines formes dans un processus de normalisation, mais sans que ces dernières ne constituent la définition exclusive de la bande dessinée numérique. Elle permettra en revanche d'évoquer des productions plus marginales en apparence, mais révélatrices de telle ou telle évolution. Cette vision ouverte sera-t-elle toujours aussi pertinente dans dix ou vingt ans ? Peut-être pas. Elle me semble particulièrement salutaire dans la phase que nous vivons actuellement.

La deuxième objection révèle encore davantage les écueils du moment spécifique qui est le nôtre : *l'objet d'étude n'est pas clairement autonomisé*. En d'autres termes, la bande dessinée numérique ne serait qu'une branche de la bande dessinée et la traiter séparément ne fait pas sens. Vient alors une question qui, dans le fond, rejoint l'enjeu définitionnel : la bande dessinée numérique est-elle, vis-à-vis de la bande dessinée, l'avènement d'un « autre média » ou un simple changement de support ? Sans trop m'attarder pour l'instant sur cet enjeu, je retiens l'idée que le passage de l'analogique au numérique, au moins dans l'univers de la culture livresque, ne se limite pas à un changement de support. C'est une évolution plus profonde, qui touche aussi aux usages de la culture au-delà du livre. Pour cela, il me paraît dangereux de réaliser une histoire de la bande dessinée numérique qui ne serait que le prolongement de l'histoire de la bande dessinée à l'ère numérique. Il est important de garder sans cesse à l'esprit l'alternative que constituent l'autonomie ou la dépendance par rapport à la bande dessinée imprimée, sans pour autant faire de l'une ou l'autre option un point d'aboutissement.

On attend d'une histoire de la bande dessinée numérique qu'elle traite des questions de convergence entre les médias. L'histoire des technologies numériques se présente souvent comme une histoire de la rencontre sur un même support de médias jusqu'à alors matériellement distincts. Certains auteurs et théoriciens, comme Henry Jenkins, parlent de « culture de la convergence²⁹ » pour caractériser le moment de l'histoire culturelle où, via la culture numérique, les différents médias préexistants connaissent une triple convergence : même technologie, mêmes contenus, mêmes usages. S'extraire de la stricte histoire de la bande dessinée permet alors de mettre en évidence des évolutions dont l'origine se trouve ailleurs, dans d'autres pratiques médiatiques que celles des lecteurs de bande dessinée. Cela permet d'être plus attentif aux phénomènes de circulation entre médias qui, nous le verrons, prennent une importance cruciale dans le présent récit historique et ne sont d'ailleurs pas forcément propres à notre époque – simplement les potentialités du numérique en démultiplient les exemples.

De fait, ces phénomènes, y compris pour des périodes plus anciennes, sont de mieux en mieux connus, et les plus récentes histoires de la bande dessinée incluent des passages sur les relations de la bande dessinée à d'autres médias³⁰. Bien qu'elle n'aborde pas directement cette question, mon étude pourra certainement contribuer à mettre en évidence le fait que la bande dessinée n'a pas une existence propre et isolée. La bande dessinée numérique est, en un sens, le fruit d'une porosité potentielle. Je m'appuie ici encore sur la position de Smolderen dans *Naissances de la bande dessinée*, où l'historien de la bande dessinée au XIX^e siècle s'arrête régulièrement sur la façon dont la rencontre avec d'autres arts, visuels ou narratifs, entraîne l'apparition de nouvelles formes de création graphique.

29 Henry Jenkins, *La convergence culturelle*, tr. C. Jacquet, Paris, Armand Colin, 2013.

30 Voir notamment dans Laurent Martin, Jean-Pierre Mercier, Pascal Ory, Sylvain Venayre (dir.), *L'art de la bande dessinée*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2012, le chapitre « La bande dessinée hors d'elle-même » par Xavier Lapray, ou encore le chapitre « La bande dessinée dans le concert des arts et des médias », dans Thierry Groensteen, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, Paris/Angoulême, Skira-Flammarion / Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009, p. 185-193.

La dernière objection dépasse justement le cadre de la bande dessinée et revient à se demander si *la démarche historique est applicable à des objets du très contemporain*. L'histoire demande du recul, et peut-on considérer que nous avons ce recul dans le cas de la bande dessinée numérique ? Je justifie mon approche sur ce point de deux façons.

D'une part, l'histoire étant « la science du changement³¹ », elle s'applique sans mal à un objet qui a déjà subi plusieurs changements au cours du temps. La bande dessinée numérique existe, grossièrement, depuis le milieu des années 1990, soit plus de vingt ans qui suffisent, me semble-t-il, à en faire un objet d'histoire. Elle l'est au même titre que de nombreux chercheurs se penchent actuellement sur l'histoire de l'Internet³².

D'autre part, la science historique a connu depuis la fin des années 1970 un changement épistémologique important qui a donné lieu à une discipline connue sous le nom « d'histoire du temps présent », désormais reconnue sur le plan académique³³. Elle entend travailler sur des « phénomènes non-clos³⁴ » et interroger les notions de mémoire, de témoignage, le présent étant défini par la présence de témoins encore actifs de la période considérée. Elle consiste à « rendre le présent intelligible » et considère l'écriture de l'histoire comme un dialogue entre le passé étudié et le moment présent de l'écriture. Dans le retournement épistémologique qu'elle propose, une idée majeure me semble applicable au cas qui nous occupe : en effet, selon la logique de l'histoire du temps présent, l'histoire cesse d'être une « quête de l'origine ». Nous avons vu à quel point cette question a été sclérosante dans le cas de la bande dessinée, entraînant la mise en avant de certaines œuvres plutôt que d'autres sur la base de définitions restrictives. L'histoire du temps présent

31 Selon Marc Bloch dans *L'étrange défaite* (1946).

32 Voir par exemple les recherches en cours du projet Web90 : <http://web90.hypotheses.org/>.

33 Notamment par les activités de l'Institut d'histoire du temps présent, dirigé par Christian Delage depuis 2014.

34 Patrick Garcia, « Essor et enjeux de l'histoire du temps présent au CNRS », *La revue pour l'histoire du CNRS*, n° 9, 2003, [en ligne], url : <http://histoire-cnrs.revues.org/562>.

permet d'éviter une histoire déterministe qui se construirait *a posteriori* puisqu'elle s'intéresse à des objets qui n'ont pas encore atteint leur stabilité.

Ce qui peut apparaître comme une difficulté devient un atout dans le cas de la bande dessinée numérique : en l'absence d'une forme canonique, consacrée, il est difficile de retracer une histoire linéaire qui décrirait le seul cheminement vers cette forme idéale. L'histoire du temps présent, à travers sa remise en question du pur enchaînement causal et du déterminisme historique, permet de mieux comprendre la complexité des phénomènes, la variété des causes en jeu, sans figer les interprétations. Ce qui doit retenir notre attention est la diversité des pistes successives prises par la rencontre entre la pratique de la bande dessinée et les technologies numériques. L'incertitude définitionnelle vient confirmer cette idée : il pourra être intéressant de s'attarder sur des tentatives sans lendemain, n'ayant donné que quelques œuvres, mais soulevant des questionnements pertinents (ne serait-ce que par leur échec). À l'inverse, je ne prétends pas désigner les premières bandes dessinées numériques pour déterminer la suite de l'histoire. L'histoire du temps présent met aussi en garde contre les tentations prédictives : bien au contraire, les mutations rapides de la bande dessinée numérique prouvent qu'il serait périlleux de désigner dès aujourd'hui les formes qu'elle prendra demain.

Sur la base des réponses à ces trois objections se trouve délimité le périmètre de la recherche : s'intéresser à la diversité des œuvres numériques affirmant un lien à la bande dessinée en les situant au sein d'une culture multimédiatique et sans imposer une vision unique et déterministe de ce qu'est (ou devrait être, ou sera) la « bande dessinée numérique ».

À partir des réponses, comment construire la bande dessinée numérique comme objet historiquement interprétable ? Quelle est sa temporalité ? L'histoire du temps présent, en refusant tout impératif déterministe, propose déjà une méthode pertinente : ne pas retracer les étapes d'un cheminement vers la « forme idéale » de la bande dessinée numérique, mais plutôt décrire plusieurs états successifs de la bande dessinée numérique. L'incertitude définitionnelle le rappelle : la bande dessinée numérique n'est pas un objet unique, elle

est multiple, et varie dans sa forme graphique, dans sa matérialité, dans son mode de diffusion... Puisque nous avons la chance de suivre sur le vif les créations, profitons-en pour enregistrer la trace des multiples pistes suivies par les auteurs de bande dessinée pour créer dans le cadre de la culture numérique. Garder la trace de l'abandon de telle forme au profit de telle autre éclairera, *a posteriori*, des choix qui pourront sembler évidents dans l'avenir.

Chaque état correspond à une vision de la bande dessinée numérique, à un « paradigme » et à une modalité de son intégration à la culture numérique, elle-même diversifiée. La culture numérique, c'est d'abord l'arrivée de nouvelles industries culturelles de divertissement susceptibles de rencontrer les intérêts des industries en place dont fait partie la bande dessinée, ou de les affronter. Mais la culture numérique est aussi fortement marquée par l'émergence d'une contre-culture sur le réseau Internet défendant d'autres modes de consommation culturelle. Enfin, dans une période beaucoup plus récente, les acteurs de la culture numérique ont montré que cette culture pouvait posséder une autonomie professionnelle et économique vis-à-vis de la culture analogique. Ces trois caractéristiques correspondent à trois états de la bande dessinée numérique, considérée successivement comme le fruit de la rencontre entre deux industries culturelles (années 1980 et 1990), comme un contenu ayant intégré la culture Web et ses pratiques (depuis 1996), et enfin comme un domaine de création pris entre une volonté d'autonomie et le poids d'un secteur traditionnel encore largement dominant (depuis 2009). Ces états sont successifs mais ne sont pas exclusifs : l'apparition de l'un ne détermine pas la disparition de l'autre. D'où une chronologie qui connaît quelques chevauchements, mais qui permet aussi, en ne s'enfermant pas dans une périodisation trop stricte, de mettre en valeur plus nettement la variété des approches de la bande dessinée numérique, y compris celles qui pourraient paraître désuètes de nos jours.

Pour terminer cette introduction, je veux suggérer au lecteur quelques conseils pour aborder cette étude. Tout d'abord, cette histoire de la bande dessinée numérique francophone est une introduction historique qui ne se veut pas définitive (et qui, au vu de son sujet, ne peut l'être). De très nombreux approfondissements permettraient de préciser, et peut-être même d'infirmer, certains points : interroger longuement les acteurs d'époques révolues sur leurs intentions passées, traiter certains phénomènes de masse de façon statistique (comme les blogs bd), se concentrer davantage sur la question du public et des usages... Les pistes sont multiples et, peut-être, pousseront d'autres à s'emparer du sujet. J'espère aussi que ce livre pourra permettre aux auteurs, éditeurs, et à tous ceux qui commentent la bande dessinée numérique, d'être alertés sur le risque très grand de perte d'œuvres immatérielles anciennes qui, pour certaines, ne sont déjà plus sur le réseau. S'il y a urgence à faire l'histoire de la bande dessinée numérique, ce n'est pas seulement parce que sa mémoire risque de disparaître, c'est aussi parce que la production elle-même est en train de disparaître. Enfin, même si je n'ai pas conçu ce livre uniquement comme un guide à travers le maquis des œuvres de bande dessinée numérique, je suis bien conscient qu'il pourrait se lire ainsi ; pour satisfaire à l'envie naturelle de consulter les œuvres, je propose en annexe de l'ouvrage une vingtaine de propositions de lecture, comme une promenade parmi les œuvres les plus marquantes de l'histoire de la bande dessinée numérique. J'espère ainsi suggérer un parcours qui, pour beaucoup, constituera la découverte d'un autre monde de la bande dessinée.



1^{RE} PARTIE
LA BANDE DESSINÉE,
UNE INDUSTRIE
DANS LA FIÈVRE MULTIMÉDIA
(1984-2001)



La première rencontre de la bande dessinée avec la jeune industrie numérique prend place dans l'engouement pour les premiers ordinateurs personnels de la marque Apple, et plus précisément à la sortie du premier Macintosh en 1984. Le lancement de cette nouvelle machine est l'occasion d'une importante campagne de publicité : il s'agit de montrer au grand public la qualité et la facilité d'utilisation de l'interface graphique, en rupture avec les interfaces en ligne de commande. Le rôle du dessinateur comme premier démonstrateur de la nouvelle ère de l'ordinateur personnel et de l'affirmation d'une « imagerie » numérique est idéal. En France, deux auteurs issus de la presse *underground*, Toffe et Gerbaud, sont invités par la firme à s'emparer en avant-première de l'outil pour imaginer les trois pages de *Et Dieu naquit la femme*¹, souvent considérée comme la première bande dessinée réalisée par ordinateur. D'autres concours sont organisés, comme en témoigne Jean Solé, dessinateur à *Fluide glacial* dont on sait peu qu'il a été un pionnier de l'utilisation de l'outil

1 Voir Galerie.

informatique² : en juin 1985, à l'occasion de la deuxième édition de l'Apple Expo, il fait partie des quelques dessinateurs sollicités pour tester le dessin numérique lors d'une performance en direct, et il en repart avec un ordinateur. En ce milieu des années 1980, quelques auteurs de bande dessinée sont entraînés dans l'enthousiasme des technologies informatiques et de leurs promesses pour les arts graphiques.

Cette première association entre les ambitions publicitaires de la marque Apple et des dessinateurs de bande dessinée aurait pu annoncer un changement important pour la création graphique. Pourtant, quinze ans plus tard, la situation apparaît bien plus nuancée. En 1999, un stand multimédia est installé pour la 26^e édition du Festival d'Angoulême et des auteurs, interrogés par les journalistes, réagissent à l'arrivée de la « bande dessinée interactive³ ». Leurs réactions sont pour le moins contrastées et même les plus enthousiastes, comme Yslaire, Wazem ou Jérôme Jouvray, demeurent très prudents. Cette même prudence se retrouve dans la première page de l'album *Ordinateur mon ami* de Lewis Trondheim en 2001. Le dessinateur y met son sens de l'auto-dérision au service d'une satire de la vie moderne à l'ère informatique : dans la gradation du gag, il se représente d'abord comme un converti à l'informatique, débordant d'idées, avant de révéler qu'il ne se sert de l'ordinateur que « pour faire des jeux » et qu'il « n'arrive à rien ».

La situation en l'an 2000 est finalement bien synthétisée par le dossier que la revue *Neuvième art* consacre, en janvier 2000, aux évolutions majeures de la bande dessinée pendant la décennie tout juste écoulée. Thierry Groensteen, auteur de l'article introductif⁴, pointe trois phénomènes : « l'importation massive de la bande dessinée asiatique », « la montée en puissance d'une bande dessinée alternative » et « le flirt, encore timide, avec le multimédia ». Les mots

2 « Les dessinateurs et l'ordinateur », (*À Suivre*), n° 229, février 1997, p. 83. Les fils de Jean Solé, Julien et Vincent Solé, deviendront les webmasters du site web de *Fluide Glacial*.

3 Propos rapportés par Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée en CD-Rom*, mémoire de DUESS, université Paris 13, 2000. Le terme désigne alors les premières bandes dessinées sur CD-Rom.

4 Thierry Groensteen, « Les années 90, tentative de récapitulation », *Neuvième art*, n° 5, janvier 2000, p. 10.

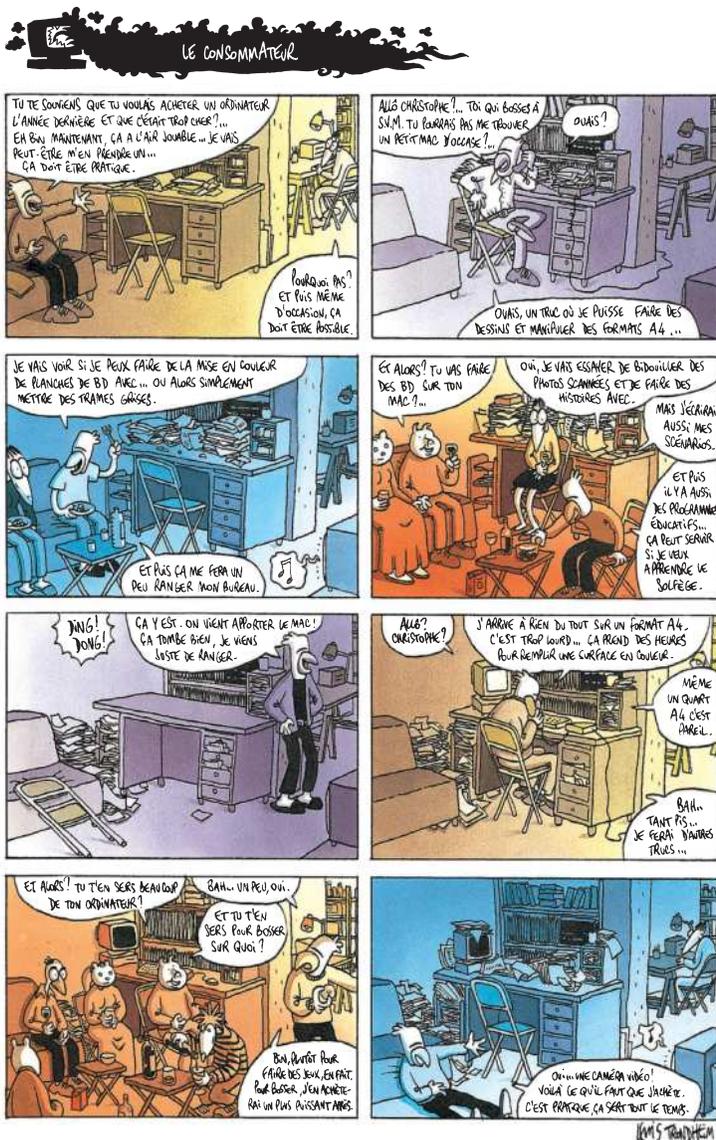


Fig. 1. Lewis Trondheim, Ordinateur mon ami, Dargaud, 2001 : des rapports complexes entre ordinateur et dessinateur au début des années 2000, Trondheim © Dargaud, 2017.

choisis sonnent tout à fait justes : l'emploi du terme de « flirt » traduit à la fois la précaution du théoricien et la réalité de ce qui, en 2000, pouvait encore apparaître comme un épiphénomène, une passade. Dans le reste du numéro, alors que manga et édition alternative ont droit chacun à deux articles fort complets, le troisième phénomène, est remis à « un prochain numéro ».

Le mot-clé des relations entre bande dessinée et technologies numériques à la fin des années 1990 est donc le terme de « prudence ». Si un certain enthousiasme a pu s'exprimer lors de la décennie précédente, il ne s'est pas concrétisé au-delà de l'expérimentation. Certes, les outils numériques commencent à pénétrer les ateliers des dessinateurs, en même temps que l'intérieur des foyers français, mais l'idée d'une bande dessinée entièrement numérique, autonome par rapport à l'édition imprimée traditionnelle, est traitée avec circonspection par les créateurs et quasiment ignorée par les éditeurs. On préfère prendre le temps, attendre un média qui « doit se décanter », pour reprendre l'expression d'un des auteurs du FIBD 1999.

Les créations pionnières qui seront abordées dans ce premier chapitre doivent ainsi être considérées avec cette même prudence : il s'agit de coups d'essai dont l'audience réelle a été relativement limitée, y compris dans le milieu de la bande dessinée. Et pourtant ce sont bien des œuvres pleinement inscrites dans la généalogie de la bande dessinée, comme autant de tentatives dont l'aboutissement n'aura pas été à la mesure de la révolution technologique. Comment comprendre ce paradoxe ? Dans quel contexte le dialogue s'est-il engagé dès les années 1980 entre les nouvelles industries numériques, « multimédia », et la bande dessinée, sans réellement déboucher sur la constitution d'une branche de la création visuelle commune aux deux, ni sur le plan économique, ni sur le plan professionnel, ni sur le plan esthétique ?

J'emploie à dessein le terme de « multimédia », devenu un peu désuet de nos jours dans le langage courant. Il permet d'ancrer les phénomènes évoqués dans la réalité de la pensée et des discours sur les nouvelles technologies qui est celle des années 1980-1990. En outre le terme « multimédia » reflète bien un paradigme de création qui domine cette période et tendra à disparaître par la suite, fondé sur *le dialogue entre médias*. La généralisation des technologies informatiques dans les années 1980 entraîne la formation de nouvelles industries

culturelles, dont, en premier lieu, celle du matériel informatique (*hardware*) et celle des logiciels (*software*). Parallèlement, les industries culturelles traditionnelles (édition de livres, presse écrite, édition musicale, cinéma, audiovisuel...) sont elles-mêmes transformées par cette « numérisation » de la société⁵. Or, si certaines industries de biens culturels, comme celles des télécommunications ou de l'audiovisuel, subissent très tôt les effets d'un changement radical, l'édition de livres, industrie au sein de laquelle l'objet culturel « bande dessinée » est ancré depuis plusieurs décennies, n'est encore que



Fig. 2. Couverture de *Pilote* mensuel de 1985 : des premières relations complexes entre numérique et bande dessinée.

marginale ment touchée, dans les années 1990, par le phénomène global. À l'heure où le disque compact (disque de stockage de données numériques, commercialisé dès 1982 en France) s'impose comme support de référence de l'industrie musicale, la bande dessinée vit encore les industries numériques et les nouveaux biens culturels qui en découlent comme des médias extérieurs. Il est donc plus juste de parler à ce stade d'un « dialogue » entre médias qui se vivent encore comme distincts, voire incompatibles⁶.

Ces « nouveaux médias », quels sont-ils ? Pour le théoricien Lev Manovich, ce qu'on appelle les « nouveaux médias » dans les années 2000 se définit en tant que « représentation numérique », c'est-à-dire en ce qu'ils sont composés selon un code numérique interprétable par

5 Lire sur ce sujet Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La Découverte, 2010.

6 Comme exemple de cette forme de défiance initiale, on peut noter le titre, volontairement provocateur, du dossier développé dans *Pilote mensuel* n° 136 (octobre 1985) : « L'ordinateur va-t-il bouffer la B.D. ? ».

une machine informatique⁷. Mais Manovich ajoute que ces « nouveaux médias », parce qu'ils nécessitent une interface interprétable par l'être humain, vont emprunter des éléments à « d'autres formes culturelles déjà existantes », dont l'audiovisuel, mais aussi la culture imprimée, à l'exemple de la « page » Web qui se généralise autour de 1997. Si, dans un premier temps, c'est avant tout le texte qui domine, l'amélioration progressive des interfaces numériques donne une place plus importante à l'image ou, plus concrètement, à l'image jointe au texte. C'est là que la bande dessinée peut trouver une place.

La période qui voit la rencontre entre la bande dessinée et les industries culturelles numériques doit être considérée comme une période de potentialités. L'objectif des créateurs et des producteurs est d'ouvrir des voies pour aboutir à la formation d'un secteur culturel nouveau qui puisse se situer à mi-chemin entre l'édition de bandes dessinées et l'édition de contenus numériques. Par les moyens financiers et la dynamique dont bénéficient les nouvelles industries numériques, des chemins d'évolution semblent s'ouvrir pour la bande dessinée.

Ce premier chapitre ouvre sur une vision de la culture comme ensemble d'industries culturelles qui ne doit toutefois pas tromper le lecteur sur le reste de l'ouvrage. Bien sûr, la bande dessinée n'est pas seulement une industrie ni un bien commercialisable : elle est aussi un art, et les enjeux formels ne seront pas oubliés dans ce chapitre. Néanmoins, les questionnements qui naissent de la rencontre entre la bande dessinée et les cultures numériques sont d'abord liés à des enjeux industriels ; le dialogue multimédia a d'abord lieu sur un terrain économique : la bande dessinée peut-elle être un contenu commercialisé dans le cadre de nouvelles industries numériques ? Ou, pour le formuler du point de vue de l'édition traditionnelle, les industries numériques peuvent-elles constituer un nouveau cadre de développement pour la bande dessinée ? Si la question se pose, c'est, que, comme nous l'avons vu en introduction, elle fait écho à l'histoire de la bande dessinée aux XIX^e et XX^e siècles. Qu'en est-il dans le contexte économique et culturel de la fin du XX^e siècle ?

7 Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001, tr. fr. par R. Crevier, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du Réel, 2010, p. 99.



Une place pour la bande dessinée
au sein des nouvelles industries
culturelles numériques
DE L'ESSOR À L'ÉCHEC



Pour mieux comprendre les paradoxes du contexte de création des années 1980-1990, rappelons brièvement la mutation de l'édition de bandes dessinées durant ces deux décennies. Les années 1990 s'annoncent comme celles d'un profond renouvellement éditorial, entre le succès des nouvelles maisons d'édition grand public (Delcourt, Soleil) ou alternatives (L'Association, Cornélius, Frémok, 6 pieds sous terre...) et le développement de deux catégories éditoriales nouvelles, le roman graphique et le manga¹. Par ailleurs, depuis les années 1960, la bande dessinée est engagée dans une dynamique de reconnaissance sociale et d'enracinement culturel, notamment dans les loisirs des classes moyennes supérieures. La comparaison entre les statistiques de production et d'usage montre toutefois un double mouvement qu'il est intéressant de souligner ici. D'un côté, la production de bande dessinée ne cesse d'augmenter : elle oscille entre 800 et 1 000 titres par an dans les années 1980, dont moins de 500 nouveautés², mais atteint en 2000 le chiffre de 1 563 titres

1 Thierry Groensteen, « Les années 90, tentative de récapitulation », *op. cit.*, p.10-17.

2 Chiffres compilés par Sylvain Lesage, *L'effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre : l'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990*, *op. cit.*, p.1132, d'après les chiffres du Syndicat national de l'édition.

dont 1137 nouveaux albums³. D'un autre côté, la part de la bande dessinée comme activité culturelle baisse, le taux de lecture (part de l'échantillon ayant lu au moins une bande dessinée dans l'année) passant de 41 % en 1989 à 33 % en 1997⁴. Dans ce double contexte d'une production qui croît sans que le lectorat n'augmente, l'arrivée de nouveaux contenus culturels de divertissement visant, pour leur part, un large public, a naturellement pu être considérée comme une concurrence potentielle⁵ face à laquelle il était nécessaire de prendre position. Mais, au-delà de la concurrence, la confrontation entre anciens et nouveaux médias a aussi pu engendrer un vrai dialogue entre l'industrie imprimée de la bande dessinée d'un côté et les nouvelles industries numériques de l'autre. D'un tel dialogue sont nées les premières œuvres de bandes dessinées numériques.

Il est utile de revenir sur quelques repères de l'histoire de l'informatique et des industries culturelles numériques avant de s'intéresser plus spécifiquement à la bande dessinée. Le moment qui m'intéresse ici est celui où les technologies numériques, qui connaissent un développement croissant depuis les années 1940, quittent la sphère scientifique et militaire pour entrer dans la sphère privée et surtout domestique, espace de diffusion des bandes dessinées. Les premiers ordinateurs pour particuliers sont commercialisés en France à la fin des années 1970 et durant les années 1980 (Macintosh d'Apple en 1984), au moment même où se développe le marché des consoles de salon comme l'Atari 2600 (1977) et la NES (1986). À partir de cette date, le jeu vidéo, dont les premiers usages s'étaient ancrés

3 Gilles Ratier, « 2000 : l'année des confirmations », ACBD, 2000 ; [en ligne] url : <http://www.acbd.fr/969/les-bilans-de-l-acbd/2000-lannee-des-confirmations/>.

4 Benoît Berthou (dir.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015, [en ligne] doi : 10.4000/books.bibpompidou.1672, url : <http://books.openedition.org/bibpompidou/1672>, p.18-19.

5 Cette idée de concurrence entre les usages de la bande dessinée et des jeux vidéo n'est pas réellement étayée par les faits. Au contraire, sur des périodes plus contemporaines, la récente enquête citée ci-dessus décrit plutôt une situation de pratiques cumulatives : les plus grands lecteurs de bande dessinée sont aussi des joueurs réguliers (Benoît Berthou, *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, op. cit., p.121).

d'abord dans le milieu universitaire technophile, ensuite au sein de salles d'arcade, évolue en un bien de consommation domestique⁶. Commercialisé pour des ordinateurs et consoles personnelles sous la forme de cassettes, de cartouches et de disques (les premiers jeux pour Atari datent de 1977), il est la branche de l'industrie du logiciel qui regarde du côté du divertissement, et donc le plus susceptible de dialoguer avec la bande dessinée.

Ces « nouveaux » objets culturels prennent appui, sur le plan économique comme sur le plan esthétique, sur des objets culturels pré-existants. Le jeu vidéo entretient très tôt des rapports avec la bande dessinée et constitue même une porte d'entrée de cette dernière dans les industries numériques. Le dialogue entre bande dessinée et industries numériques s'engage d'abord par le besoin que ces nouvelles industries ont de s'ancrer dans des imaginaires existants, avant de donner naissance à des œuvres originales qui parviendront même à survivre au passage du marché du CD-Rom à celui de Web à la fin de la décennie. Ces créations, plus nombreuses et originales qu'on pourrait le penser, sont-elles à même de résoudre la complexité du dialogue entre une édition de bande dessinée dynamique et ancrée dans les cultures du livre, et de jeunes industries numériques encore instables économiquement parlant ?

LA BANDE DESSINÉE, CONTENU ET RÉFÉRENCE POUR LES NOUVELLES INDUSTRIES NUMÉRIQUES (1986-1996)

Avec l'arrivée des ordinateurs personnels et des consoles de jeux dans les foyers, de nouveaux types de pratiques culturelles domestiques apparaissent, principalement centrées autour du jeu vidéo. C'est au sein de cette industrie naissante que sont créés les premiers objets culturels pouvant être qualifiés de « bandes dessinées numériques ». Ils connaissent leur apogée au milieu des années 1990. Logiciels de jeux ou de lecture commercialisés par l'intermédiaire d'un support matériel (le CD-Rom ou la cartouche), ils obéissent au paradigme informatique alors dominant de l'ordinateur personnel où l'utilisateur acquiert une machine qui lui sert à faire fonctionner des copies de logiciels acquis indépendamment et disponibles sur

6 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011, p. 158.

un support matériel. J'envisage ici ces créations en fonction de la nature de leur lien au monde de la bande dessinée ; trois étapes chronologiques se distinguent, du produit dérivé à l'adaptation pour arriver à la création originale.

Les débuts de l'association entre culture numérique et bande dessinée s'inscrivent dans une logique ancienne. L'édition de produits dérivés est une constante dans l'histoire de la bande dessinée franco-belge au XX^e siècle, ceci dès les années 1920, mais à un rythme plus soutenu depuis les années 1960 et l'inscription de la bande dessinée dans la consommation de masse. L'arrivée des médias numériques n'est qu'une étape supplémentaire après que les personnages de bande dessinée aient investi la radio, la télévision, le cinéma et le jouet. Les héros de bande dessinée se déploient en effet depuis longtemps sur d'autres supports médiatiques. Ce *merchandising*, qui prend appui sur des fondements légaux de droits d'exploitation de licences dont Walt Disney a généralisé la pratique dès les années 1920, est également pratiqué en Europe⁷.

La pratique traditionnelle du produit dérivé rencontre l'intérêt des premiers studios de développement de jeu vidéo implantés en France qui doivent, pour fonctionner, proposer des contenus différents des productions américaines et japonaises, si possible ancrées dans le paysage culturel local. C'est d'abord Infogrames, jeune société fondée en 1983 par Bruno Bonell, qui adapte *Les Passagers du vent* de François Bourgeon dès 1986. La série, pré-publiée dans *Circus* entre 1979 et 1984 avant de paraître en cinq tomes chez Glénat, a été une des réussites de la nouvelle bande dessinée historique. Infogrames s'appuie donc sur un succès de librairie récent ayant déjà son public. Durant les années qui suivent, la société poursuit sa politique d'exploitation de licences de séries graphiques à succès en éditant les jeux vidéo *Iznogoud* (1987), *Les Tuniques bleues* (1989, sous le titre *North and South*, le jeu étant destiné au marché américain) avant de s'attaquer à des poids lourds du secteur comme *Tintin*

7 Le phénomène de circulation transmédiatique des contenus en jeu pour la bande dessinée est en réalité bien plus global. Sur ce sujet voir l'ouvrage essentiel de Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne : Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Le Seuil, 2017.

(*Tintin sur la Lune*, 1989 ; *Tintin au Tibet*, 1994) et *Les Schtroumpfs* (1994). L'évolution de la politique éditoriale d'Infogrames est assez représentative de la tendance qui s'engage alors dans le monde du jeu vidéo français : les séries de bande dessinée adaptées seront avant tout issues de la presse franco-belge pour la jeunesse des années 1950-1970, *Les Passagers du vent* faisant alors figure d'exception en tant que seule série contemporaine adaptée. Ce choix correspond aussi à celui d'une industrie qui tente de se positionner auprès d'enfants ou d'adolescents, et se réfère donc à des œuvres ayant fait leurs preuves auprès de ce public. La même stratégie est adoptée en 1987 par Ubisoft qui adapte *Gaston* avec *M'enfin* et par Coktel Vision avec *Blueberry* et *Lucky Luke*. Dans plusieurs cas, l'éditeur original est impliqué dans la sortie du jeu puisque l'achat de la disquette est parfois accompagné d'un album (c'est le cas des *Passagers du vent* et d'*Iznogoud*, par exemple). Par ces partenariats, les éditeurs d'albums cherchent sans doute à ré-implanter d'anciennes séries au cœur des pratiques émergentes des nouvelles générations.

Ces œuvres vidéoludiques relèvent pour la plupart du genre alors dynamique du jeu d'aventure, dans ses variantes *point-and-click* ou *plateformer*⁸. Certaines, à l'instar de *La Marque jaune* éditée par Cobra Soft en 1988, tentent de se rapprocher dans la forme des albums originaux, et ainsi d'exhiber leur média d'origine par des choix esthétiques spécifiques. En effet, le média jeu vidéo, parce qu'il combine image, texte et narration, rend facile l'emprunt de composantes déjà présentes dans la bande dessinée. En ce sens, ces jeux adaptés peuvent être considérés comme des bandes dessinées numériques primitives. Les liens entre jeu vidéo et bande dessinée, sur le mode du produit dérivé, seront pérennes. Ici, ils ne sont qu'une première étape. Ils permettent l'entrée de la bande dessinée comme contenu de divertissement dans le marché des logiciels.

8 Le *point and click* (ou « pointer-et-cliquer ») est un type de jeu d'aventure graphique lié à l'utilisation de la souris où le joueur doit sélectionner la bonne action, le bon objet ou le bon élément de décor pour faire avancer l'intrigue. Il présente généralement une dimension narrative forte. Le jeu de plates-formes (*plateformer*) est surtout un jeu d'habileté où le joueur fait évoluer un avatar de plate-forme en plate-forme par défilement vertical ou horizontal à partir d'un nombre limité d'actions (avancer à droite et à gauche, attaquer, sauter).

LES JEUX VIDÉO ADAPTÉS DE BANDE DESSINÉE EN FRANCE : FORTUNE ET ALÉAS

Les premiers studios français de création de jeux vidéo des années 1980 vont voir dans la bande dessinée une source d'inspiration et de succès. Leur objectif est à la fois de **s'inspirer de l'esthétique graphique et narrative de la bande dessinée** (narration visuelle, cases, bulles de dialogue, récits d'aventure) et de **s'appuyer sur des valeurs sûres sur le plan commercial**.

Cette seconde dimension explique que des éditeurs comme Infogrames, Cobra Soft et Coktel Vision, puis plus tard Cryo Interactive, adaptent des séries à succès comme *Astérix* (1987), *Lucky Luke* (1987), *Tintin* (1989), séries qui ont déjà fait l'objet d'exploitations au-delà du support livresque. L'engouement des années 1990 pour le jeu vidéo d'aventure ne fait que renforcer l'intérêt de cette matière première narrative qu'est la bande dessinée.

La logique initiale qui régit les rapports entre les deux médias jusqu'à la fin des années 2000 est donc essentiellement **un principe d'adaptation commerciale de la bande dessinée vers le jeu vidéo** qui met en relation les intérêts des éditeurs de livres avec ceux des éditeurs de logiciels : il s'agit pour les premiers de rentabiliser un personnage au-delà de l'album par la cession de droits d'exploitation, et pour les seconds de s'assurer un public théoriquement conquis d'avance. C'est une logique en deux temps née de la rencontre entre deux industries culturelles.

Cette tendance, particulièrement présente dans les produits destinés

au jeune public, sait s'adapter aux nouvelles réussites éditoriales. Le jeu vidéo intègre les politiques d'exploitation en produits dérivés de séries de bande dessinée. Autour de 2000, l'exploitation commerciale de *Titeuf* de Zep (créé en 1992 pour Glénat) va se déployer simultanément sous la forme de romans (2000), jeux vidéo (2001), et série d'animation (2001). De nombreuses autres séries s'inscrivent dans une même démarche, devenant de ce fait des licences commerciales multimédia, comme *Thorgal* en 2002 ou *XIII* en 2003.

Dans les années 2010, la logique d'adaptation et d'exploitation de licences demeure encore présente. Cependant, des titres comme *Corto Maltese : secrets de Venise* (2014) ou encore *Lastfight* (2015) proposent d'aller au-delà d'une adaptation au sens strict en s'éloignant du matériau d'origine. Parallèlement, les relations entre bande dessinée et jeu vidéo s'inversent, la première devenant parfois un produit dérivé de la seconde (*Assassin's Creed* à partir de 2009).

Surtout, la démarche d'adaptation tend désormais à s'effacer face à l'émergence de logiques de convergence économique et de création transmédia. L'enjeu est de réaliser, dans l'un et l'autre média, des œuvres indépendantes relevant d'un même univers visuel et narratif. Le développement des deux supports de création est pensé parallèlement, en étroite interaction, et non en deux temps. Cette

démarche privilégie la cohérence visuelle et narrative des œuvres. Le dessinateur Benoît Sokal en est un pionnier : à partir de *L'Amérzone*, jeu vidéo très librement adapté d'un de ses albums (1999), il développe ses fictions alternativement sur les deux supports. De nos jours, c'est surtout la société Ankama qui systématise ce procédé : dès 2005, son jeu vidéo *Dofus* est décliné sous la forme d'un manga au sein d'une nouvelle filiale, Ankama Éditions. L'éditeur de jeu vidéo poursuit alors sa politique éditoriale dans trois directions : développement en bande dessinée (mais aussi en dessin animé)

de l'univers de *Dofus*, édition d'albums autonomes (dont *Maliki* de Souillon, adaptation d'un blog bd à succès), valorisation de la communauté des graphistes (label CaféSalé). Les stratégies transmédias actuelles encouragent donc des rapprochements économiques : à l'image d'Ankama, le paysage d'industries culturelles cloisonnées au sein d'éditeurs spécialisés s'efface au profit d'éditeurs polyvalents, suivant ici un modèle très présent outre-atlantique (notamment chez les firmes Disney et Marvel qui ne font d'ailleurs plus qu'une depuis 2009) mais encore peu développé en France.

À partir de 1995, après ces prémices qui semblent annoncer l'adaptabilité de la bande dessinée à la nouvelle culture numérique, un ensemble disparate de créateurs et d'éditeurs de bande dessinée et de logiciels travaillent à de véritables adaptations de bandes dessinées sur des supports numériques matériels, à consulter sur les terminaux existants. Albin Michel ouvre la voie avec son unique coup d'essai, *Jack Palmer, un privé dans la nuit*, CD-Rom édité par Memory Access en 1995, adaptation du dixième tome de la série de René Pétillon (1993). Mais c'est la maison Les Humanoïdes Associés qui esquisse la première vraie politique raisonnée d'édition numérique de bandes dessinées sous le nom de « Digital Comics ». Comme dans le cas des *Passagers du vent*, l'éditeur s'appuie sur un des succès de son catalogue : les œuvres d'Enki Bilal, dont *La Trilogie Nikopol* (1980-1993) est adaptée en CD-Rom en 1994. En 1996, l'album *Gulliveriana* de Milo Manara connaît simultanément une édition sous forme d'albums et sous forme de CD-Rom ; la même politique est appliquée en 1998 au *Sommeil du monstre*, nouvelle œuvre d'Enki Bilal. Ces quatre créations, à quatre ans d'intervalle, mettent cette fois en avant des œuvres et des auteurs contemporains plus que des licences traditionnelles. De la part d'Albin Michel et des Humanoïdes Associés, il s'agit tout autant d'une pratique de

recherche et développement que d'une tentative d'exploitation de leur catalogue.

Les œuvres citées ci-dessus diffèrent des adaptations plus traditionnelles de bande dessinée en jeu vidéo dans la mesure où elles ne prétendent pas à une dimension ludique. Elles cherchent à exploiter du mieux possible l'esthétique initiale de la bande dessinée, y compris dans sa structure (cases, bulles...). L'amélioration de la définition et de l'affichage de l'image numérique permet de conserver une relative homogénéité visuelle entre l'œuvre « analogique » et l'œuvre numérique, ce qui n'était pas possible dans les années 1980. Elles proposent bien une expérience de lecture, et non une expérience de jeu. Pour cette raison elles constituent une rupture importante puisqu'elles engagent les premières expériences de bandes dessinées adaptées pour une lecture numérique.

La dernière étape est franchie en 1996 avec l'apparition de la première création originale de bande dessinée numérique : *Opération Teddy Bear* d'Édouard Lussan, CD-Rom publié par la société Index+ et par la maison d'édition Flammarion, via sa filiale multimédia. Le projet est en cours depuis 1984 et les différences avec l'ensemble des œuvres présentées plus haut sont notables : d'une part cette œuvre n'est basée sur aucun album ou série existante (on quitte donc le domaine du produit dérivé), d'autre part il s'agit réellement de mêler expérience de lecture et expérience de jeu. L'atout de cette œuvre, une aventure qui se déroule pendant la Libération de la France par les Alliés en 1944, est d'alterner des moments ludiques et des moments narratifs (durant lesquels s'affichent les cases de la bande dessinée), le tout documenté par des liens vers des cartes et des fiches historiques (y compris des cartes se rapportant uniquement à la fiction et non à l'Histoire de France). *Opération Teddy Bear* regarde davantage du côté du CD-Rom ludo-éducatif que du jeu vidéo mais constitue néanmoins la première bande dessinée numérique de création. Elle semble annoncer l'invention d'un nouvel objet culturel, à mi-chemin entre la bande dessinée et le jeu vidéo.

LE DÉPLACEMENT DE LA CULTURE NUMÉRIQUE DU CD-ROM À L'INTERNET (1996-2001)

Le CD-Rom n'est pas le seul objet culturel à apparaître au milieu des années 1990 dans le contexte nouveau de l'informatique domestique. Dès 1995, l'industrie du CD-Rom est concurrencée par un nouveau type de média numérique : le réseau Internet. Originellement réseau de réseaux destiné à des usages militaires ou universitaires pour l'échange de données et de documents, il prend son essor dans le grand public avec l'invention du World Wide Web, application utilisant les principes de système hypertexte et d'interface graphique pour faciliter la navigation et l'édition de documents sur le réseau. Comment la bande dessinée peut-elle s'intégrer aux pratiques nouvelles qui naissent dans le sillage des réseaux numériques ? Comme le souligne André Mondoux⁹, l'un des enjeux majeurs des débuts d'Internet est la rentabilisation de la fourniture d'accès, déléguée à des entreprises de télécommunications qui, mises en concurrence, doivent offrir à l'internaute une plus-value à une date où le contenu du Web est encore limité. Les fournisseurs d'accès des années 1990 adoptent une stratégie de fourniture de contenus « propriétaires », des « services en ligne » pour les abonnés, coréalisés avec des partenaires des industries culturelles. La bande dessinée fait partie de ces contenus.

Entre 1997 et 2001, plusieurs créations graphiques voient le jour, en partie financées et soutenues par des groupes de télécommunications ou des sociétés de services web. La société Multimania, une des premières sociétés d'hébergement de sites web, produit ainsi en 1997 *Ramon et Pedro* de Luz et Olivier Heckmann¹⁰. Ce *strip* horizontal est diffusé par le fournisseur d'accès Wanadoo, filiale de l'entreprise publique France Telecom. Wanadoo poursuit petit à petit sa démarche de diffusion de bandes dessinées numériques : en 1996, toujours avec Multimania, elle diffuse *John Eigrutel et le contrat Bob Steel*, une bande dessinée de Jean et Simon Léturgie ; en 1998, elle s'associe à l'entreprise IO Interactifs pour produire *John Lecrocheur*, une œuvre de Simon Guibert et Julien Malland

9 André Mondoux, *Histoire sociale des technologies numériques*, Montréal, Nota Bene, 2011, p. 176-177.

10 Olivier Heckmann est un des fondateurs de Multimania.

en plusieurs épisodes diffusés sur le mode du feuilleton. Cette tendance ne concerne toutefois pas seulement de grands opérateurs comme France Telecom. En 2001, le site web *yafoule.com*, un site de divertissement accessible sur inscription, produit une version numérique de l'album de Manara *Le Décliv* (Albin Michel, 1984) pour la diffuser auprès de ses adhérents. Ces quatre projets ont en commun d'être d'abord des commandes commerciales destinées à attirer les quelques internautes français vers des fournisseurs de services. Ils oscillent eux aussi entre adaptations (*Le Décliv*) et créations originales (*Ramon et Pedro*, *John Eigrutel*, *John Lecrocheur*).

Ce mouvement nouveau en direction du réseau Internet déporte la dynamique de création engagée avec *Opération Teddy Bear* du marché du logiciel vers celui des télécommunications et de l'accès au réseau. Ce changement de mode de diffusion numérique, qui intervient à partir de 1997, est crucial et presque sans retour pour la bande dessinée numérique à peine naissante. À quelques exceptions près, les œuvres à venir, qu'il s'agisse de créations originales ou de numérisations/adaptations, seront diffusées par Internet et s'appuieront sur les technologies du Web.

Entre 1995 et 2001, la bande dessinée trouve progressivement une place comme contenu à diffuser via les nouveaux supports numériques, les marchés du logiciel sur CD-Rom ainsi que celui de l'accès et des services Internet se faisant encore concurrence avant que le second ne triomphe définitivement. L'impression laissée, *a posteriori*, par ce court moment d'effervescence est que les intérêts de plusieurs professionnels du divertissement (éditeurs de logiciels, éditeurs et de dessinateurs de bande dessinée, sociétés de services numériques) ont pu momentanément converger pour donner naissance à de nouveaux objets culturels, qui empruntent à la fois au jeu vidéo et à la bande dessinée. L'objectif est d'attirer un public pour générer un marché en pariant sur l'évolution des pratiques de la société numérique; ainsi se forme un espace de création commun à la bande dessinée et aux industries numériques.

LA FIN D'UNE TENTATIVE DE PROFESSIONNALISATION PAR LE NUMÉRIQUE (2002) : DE QUELQUES HYPOTHÈSES

Malgré des débuts prometteurs, la rencontre entre le secteur de la bande dessinée et les industries numériques, engagée dès le milieu des années 1980 et confirmée dans les années 1990 par des créations concrètes, ne parvient pas à se pérenniser. À partir de l'an 2000, les tentatives d'approfondissement semblent marquer le pas.

L'élan volontariste des Humanoïdes Associés vers le « Digital Comics » n'aura duré que l'espace de cinq CD-Rom. *Le Sommeil du monstre* est le seul volume de la « tétralogie du monstre » d'Enki Bilal à faire l'objet d'une adaptation numérique ; *32 décembre*, le tome suivant, paraît en 2003 et l'éditeur privilégie une forme de produit dérivé mettant en valeur la matérialité de l'objet : le portfolio imprimé. Le temps n'est plus au multimédia, alors que le marché de l'art et de la bibliophilie s'empare de la bande dessinée. Dans le même temps, Métal Hurlant Productions, la filiale audiovisuelle des Humanoïdes créée pour produire les CD-Rom, se réoriente vers la production de dessins animés. La première incursion planifiée d'un éditeur dans l'industrie numérique aura duré moins de dix années. Les chiffres de ventes ne me sont pas connus, mais ce retournement laisse supposer que les adaptations de bande dessinée en CD-Rom n'ont pas donné la satisfaction commerciale attendue, ou qu'elles ont coûté trop cher pour une rentabilité limitée.

Dans ce contexte, les essais qui démarrent après l'an 2000 n'aboutiront pas. En 2001, KCS Productions, le studio des frères Olivier et Jérôme Jouvray, se voit commander via la société de production audiovisuelle 3X+ une bande dessinée interactive qui poursuit l'élan de *John Lecrocheur*, sous le titre de *Supershoes*. Cette œuvre attire France Telecom qui souhaite en acquérir les droits de diffusion pour son fournisseur d'accès Internet, Wanadoo. Mais l'opérateur finit par se rétracter. *Supershoes* ne connaît qu'un seul épisode et sera finalement mise en ligne gratuitement.

Les deux modèles de production élaborés avant 2001 sont donc abandonnés par les acteurs qui s'y étaient initialement investis. Quelles sont les raisons qui peuvent expliquer cette interruption subite des tentatives de constitution d'une zone professionnelle partagée entre

les deux secteurs de la bande dessinée et du numérique ? L'analyse du contexte de production de l'époque me permet d'avancer quatre hypothèses, qui mériteraient de faire l'objet d'études spécifiques.

La première hypothèse est liée à la situation de l'édition de bande dessinée autour des années 2000 : les principales zones de dynamisme du secteur sont alors le manga et l'édition dite « alternative » ou « indépendante ». Ces deux mouvements tendent à assurer la pérennité d'un modèle spécifique de commercialisation de la bande dessinée, celui de l'album (par opposition à une presse déclinante) où la matérialité de l'objet vendu à la pièce est cruciale¹¹. Mieux encore, dans le cas de l'édition alternative, les réflexions menées par les auteurs et éditeurs poussent à améliorer la qualité de l'album en tant qu'objet-livre, par un vrai travail sur les formats, la reliure, la « mise en livre¹² ». La réflexion sur les matérialités du livre et l'idée que les caractéristiques physiques du livre doivent être pensées en fonction de l'œuvre sont encore, à cette époque, ce qui démarque la jeune édition alternative d'une édition « traditionnelle » symbolisée par le format standard « 48 pages cartonné couleur¹³ ». L'émergence de la catégorie éditoriale dite du « roman graphique » renforce l'inscription de la bande dessinée dans l'industrie du livre¹⁴. Dargaud attire les auteurs issus de l'édition alternative dans sa collection « Poisson Pilote » (2000) et Casterman relance une collection d'inspiration littéraire à travers « Écritures » (2002). Dans un contexte où la matérialité est devenue un atout pour la reconnaissance culturelle,

11 Les historiens considèrent généralement qu'un basculement s'opère dans les années 1990 pour l'édition de bande dessinée : la prépublication en revue, jusqu'ici dominante voire systématique, cède la place à un modèle éditorial de publication directe en album, à l'heure où plusieurs des revues historiques des années 1950-1970 ont disparu.

12 Bart Beaty, *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*, Toronto, University of Toronto Press, 2007, p. 50-51.

13 Je reprends ici la formule désormais canonique de « 48 CC » pour « 48 pages, cartonné, couleur », employée de façon péjorative par Jean-Christophe Menu dans *Plates-bandes* (L'Association, 2005) pour critiquer la standardisation éditoriale de l'album de bande dessinée.

14 Sur ce sujet, voir Jan Baetens, « Le roman graphique » dans Eric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin/INA éditions, 2012, p. 212-214.

les questions que pose la dématérialisation de la bande dessinée semblent hors de propos.

La deuxième hypothèse susceptible d'expliquer ces difficultés initiales concerne les modes de consommation respectifs de la bande dessinée et des débuts de l'informatique. Ils semblent en partie contradictoires, ou du moins sont encore trop différents pour être rapprochés autour de mêmes pratiques. Si l'ordinateur personnel commence à s'installer dans les foyers durant la période considérée, il n'occupe pas toujours une place optimale pour le confort de lecture, que ce soit par son emplacement physique dans la maison ou par la limitation horaire de l'accès au réseau. Machine lourde et fixe, il s'oppose aux modalités de lecture-plaisir de la bande dessinée imprimée que l'on peut consulter dans son lit ou sur un canapé. Il faut attendre les années 2000 pour que l'utilisation des ordinateurs portables, puis des tablettes, ne se développe en France et favorise un meilleur transfert des modes de consommation culturelle.

La troisième hypothèse tient à la difficulté posée par la concurrence entre les deux modalités de diffusion : le CD-Rom et le réseau Internet. En un sens cette concurrence disperse les forces en présence. En 1996, Internet est encore un service récent, surtout en France, et l'industrie du CD-Rom est encore trop jeune pour assurer une véritable stabilité à un média naissant, surtout quand elle ne s'appuie pas sur le secteur du jeu vidéo. La situation spécifiquement française du réseau Internet a sans doute joué en défaveur du développement d'une production de bandes dessinées numériques commerciales sur le réseau. En effet, l'apparition précoce, dès 1982, du réseau Télétel (aussi appelé « Minitel », du nom des machines servant à s'y connecter) pour la promotion de la « télématique » impulsée et contrôlée par l'État par l'intermédiaire de France Télécom, est parfois citée comme une cause du retard de développement de l'Internet en France¹⁵. Une situation de concurrence de fait existe entre les deux réseaux jusqu'à la fin des années 1990 ; l'amélioration constante du débit du réseau Internet et sa mondialisation lui ont finalement permis de prévaloir, mais on devine que miser sur

15 La recherche récente tend toutefois à minimiser cet argument et à insister sur le potentiel de transition entre le Minitel et Internet. Voir Valérie Schafer et Benjamin Thierry, *Le Minitel, l'enfance numérique de la France*, Paris, Nuvis, 2012.

Internet en 1995 n'avait rien d'évident, et cette chronologie explique sans doute que les premiers projets datent d'après 1996. Plus simplement, le public de l'Internet en France est encore trop limité. Comme l'explique Julien Falgas à propos de *John Lecrocheur* :

La survie de cette production était suspendue à la généralisation d'usages de divertissement nouveaux pour un large public. Or fin 2002, les internautes français ne consacraient encore que six heures chaque mois en moyenne à Internet, c'est deux fois moins que le temps que les internautes français consacrent à Internet chaque semaine en 2010¹⁶.

C'est certainement en raison de l'absence d'un public que les premières tentatives de commercialisation de bandes dessinées numériques disparaissent : inscrites dans des industries capitalistes fortement concurrentielles où l'adhésion d'un public de masse est la justification d'investissements importants, elles ne réalisent pas les bénéfices attendus. S'ajoute à cela le fait que les fournisseurs d'accès abandonnent, dès la fin des années 1990, le financement de contenus différenciés pour privilégier l'accès au Web dans son ensemble¹⁷.

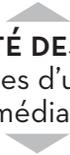
La quatrième hypothèse est sans doute la plus crédible en ce qu'elle met en jeu des mécanismes de confiance et de défiance envers les nouvelles industries numériques ; elle est elle aussi formulée par Julien Falgas pour qui l'échec des expériences pré-2000 est en grande partie imputable à l'éclatement de la bulle Internet, ce moment d'intense spéculation sur les entreprises liées aux technologies numériques¹⁸. De nombreuses *start-up* entrent en Bourse et l'économie des nouvelles technologies apparaît comme un nouvel Eldorado, comme la promesse d'une croissance économique exponentielle liée à cette nouvelle industrie. Les sociétés se multiplient dans l'espoir illusoire de reproduire le succès d'Apple ou de

16 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, *op. cit.*, p. 53.

17 Franck Rebillard, « La genèse de l'offre commerciale grand public en France (1995-1996) : entre fourniture d'accès à l'Internet et services en ligne "propriétaires" », *Le Temps des Médias*, 2012, n° 18, p. 65-75, [en ligne], doi : 10.3917/tdm.018.0065, url : <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2012-1-page-65.htm>.

18 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, *op. cit.*, p. 54.

Microsoft, mais les échecs sont nombreux et les investisseurs ne suivent pas, entraînant de nombreuses faillites, rachats et restructurations. Or, comme nous l'avons vu, le dynamisme des créations de bandes dessinées numériques des années 1995-2001 doit beaucoup à de jeunes sociétés d'édition de logiciels ou de services numériques (IO Interactifs, Multimania, 3X+). C'est avant tout cette dynamique qui est interrompue : après le krach de la bulle Internet, Multimania est racheté en 2001 par Lycos, et IO Interactifs dépose le bilan en 2003. Les industries numériques n'apparaissent plus comme des partenaires fiables. Ce qui aurait pu être une nouvelle excoissance du marché de la bande dessinée disparaît. Il faudra attendre 2007 pour qu'apparaissent de nouvelles tentatives de commercialisation de la bande dessinée numérique.



UNE MIXITÉ DES ACTEURS

les prémices d'une culture
« multimédiatique » ?

Même si l'expérience d'une zone de création partagée entre les industries culturelles de la bande dessinée et du numérique échoue, les tentatives n'en sont pas moins riches d'enseignement et posent de nombreuses questions sur les évolutions potentielles de la profession de dessinateur de bande dessinée à l'ère numérique. Ce qui se joue dans ces quelques réalisations ponctuelles, c'est bien la formation d'une culture professionnelle commune de l'image au-delà du support imprimé ; une culture que l'on peut qualifier de « multimédiatique ».

Cette culture n'a rien de neuf pour la bande dessinée et ne naît pas de sa confrontation avec les technologies numériques. Thierry Smolderen, dans *Naissances de la bande dessinée*, remonte ainsi jusqu'aux années 1880 pour montrer de quelle manière les dessinateurs de bande dessinée s'intéressent à la photographie¹. On peut aussi penser aux dessinateurs belges des années 1950-1960 comme Franquin et Peyo qui mettront à profit leur expérience dans l'animation graphique pour apporter un nouveau sens du mouvement

1 Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée*, op. cit., p. 103 et suivantes.

dans un art de l'image fixe². Enfin, plus près du sujet, le cas d'Enki Bilal est intéressant : s'il commence comme dessinateur de bande dessinée dans les années 1970, il diversifie son activité de créateur d'images dès la décennie suivante au service de la scénographie, des Beaux-Arts, mais surtout du cinéma ; il va jusqu'à réaliser entre 1989 et 2004 trois longs-métrages dont les caractéristiques visuelles et narratives sont en cohérence avec celles de son œuvre graphique³. Certes, tous les dessinateurs ne choisissent pas la voie multimédia. Mais c'est de potentialités dont il est question ici, et de la façon dont la confrontation avec de nouveaux médias peut ouvrir de nouvelles voies pour une profession, artistiquement et éditorialement parlant.

LE RÔLE DES NOUVEAUX ACTEURS DE L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE : ÉCOSYSTÈME DE L'INNOVATION TECHNIQUE

Le changement principal pour les créateurs de bande dessinée, dans le contexte numérique des années 1990, tient à la collaboration avec de nouveaux acteurs. Parmi eux, distinguons d'abord le rôle joué par le groupe des « producteurs » de ces œuvres de bande dessinée numérique, catégorie dans laquelle je place les acteurs qui ne participent pas directement à la création de l'œuvre mais assurent son suivi, son financement et sa distribution : à la fois les éditeurs, qu'ils viennent de l'édition de livres ou de l'édition de logiciels, et les diffuseurs ou distributeurs. Les industries numériques voient apparaître de nouveaux types d'intermédiaires, société de services, producteurs audiovisuels, fournisseurs d'accès, qui sont susceptibles

-
- 2 Rappelons à titre d'exemple la forte activité des studios Belvision entre 1964 et 1975 dans l'adaptation de bande dessinée voire la création d'épisodes inédits en albums (dans l'ordre : *L'Affaire Tournesol* en 1964, *Astérix le Gaulois* en 1967, *Astérix et Cléopâtre* en 1968, *le Temple du soleil* en 1969, *Lucky Luke* en 1971, *Le Lac aux requins* en 1972, *La Flûte à six Schtroumpfs* en 1975). Les auteurs des séries originales participent à ces créations. Le directeur de Belvision n'est autre que Raymond Leblanc, propriétaire des éditions du Lombard et premier directeur du *Journal de Tintin*. Sur ce sujet, voir Philippe Capart et Erwin Dejasse, *Morris, Franquin, Peyo et le dessin animé*, Angoulême, Les Éditions de l'An 2, 2005.
 - 3 Il s'agit de *Bunker Palace Hôtel* (1989), *Tykho Moon* (1996) et *Immortel, ad vitam* (2004).

de prendre part, en tant que simples investisseurs ou éditeurs à part entière, à la réalisation de l'œuvre.

Ainsi, si on s'intéresse aux éditeurs, producteurs et diffuseurs des œuvres de bandes dessinées numériques commercialisées avant 2002, le paysage est assez diversifié. On trouve des éditeurs de jeux vidéo (Index+, fondé en 1992 par Emmanuel Olivier), des entreprises de services web (Multimania, hébergeur de pages web, fondé en 1998), des producteurs audiovisuels (3X+ fondé en 1996, IO interactifs fondé en 1997), un opérateur public de télécommunication (France Telecom, via sa filiale multimédia puis via Wanadoo) et des éditeurs de bande dessinée (Albin Michel, Les Humanoïdes Associés, Flammarion). L'énumération de ces acteurs permet de dégager une caractéristique commune : exception faite des Humanoïdes Associés, la bande dessinée ne constitue pas leur activité centrale. Le cas des Humanoïdes Associés est peut-être le seul où un acteur du domaine de la bande dessinée est à l'initiative, mais même dans ce cas il ne peut agir seul : il s'appuie sur un producteur audiovisuel, en l'occurrence Club Investissement Média, qui se charge de la production des CD-Rom adaptés. Surtout, on assiste bien à une incursion des acteurs de la nouvelle économie numérique dans le milieu de la bande dessinée. Il est possible de rapprocher ce phénomène d'un autre phénomène de cette même décennie : l'arrivée des maisons d'éditions littéraires traditionnelles dans le marché de la bande dessinée. C'est durant cette période que Le Seuil, Denoël, Gallimard, Actes Sud et Robert Laffont investissent dans la bande dessinée en rachetant des maisons d'éditions spécialisées (Futuropolis est racheté par Gallimard en 1987), en publiant des œuvres graphiques, ou en ouvrant des collections de bandes dessinées⁴. L'arrivée des acteurs de l'économie numérique se déroule donc dans un contexte plus large d'ouverture de l'industrie de la bande dessinée à des investisseurs extérieurs, d'où peut-être la présence dans la liste de Flammarion et Albin Michel pour qui la bande dessinée est déjà une activité secondaire.

Mais, au-delà des investisseurs conséquents que sont les éditeurs de bande dessinée et France Telecom, la liste permet de distinguer de jeunes structures nées de l'effervescence de la nouvelle

4 Thierry Groensteen, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, op. cit., p. 181.

économie numérique. Par certains aspects ils apparaissent comme des éditeurs de bande dessinée d'un genre nouveau. Trois entreprises sont emblématiques de cette tentative pour se spécialiser dans la bande dessinée numérique en faisant le lien entre nouveaux et anciens médias : Index+, Multimania et IO Interactifs.

Index+ est un éditeur de logiciels de jeux vidéo fondé en 1992 par Emmanuel Olivier. Il s'inscrit dans la seconde vague de création d'entreprises vidéo-ludiques en France, au même titre que Cryo Interactive (1990). Il se spécialise d'abord dans le CD-Rom documentaire et ludo-éducatif avant de s'intéresser à la bande dessinée. Après le lancement d'*Opération Teddy Bear* en 1996, Index+ édite l'année suivante *Le Piège Diabolique*, une adaptation du sixième tome de la série *Blake et Mortimer* qui reprend le mélange lecture / aventure de l'œuvre d'Édouard Lussan, mais cette fois au service d'une adaptation. Sa sortie coïncide avec la reprise de la série par Dargaud : l'enjeu est bien de relancer une série ancienne, en partenariat avec l'éditeur, et d'en prouver la modernité. Mais malgré ces deux tentatives pour fonder l'entreprise sur une nouvelle forme de bandes dessinées et de jeu vidéo, Index+ cesse de regarder du côté des arts graphiques pour réaliser par la suite des jeux vidéo d'aventure formellement plus traditionnels.

Multimania suit un cheminement relativement proche : l'entreprise naît en 1998 du rapprochement entre La Baguette Virtuelle, service de chat et de divertissement, et Mygale.org, service d'hébergement de pages web. Outre *Ramon et Pedro* puis *John Eigrutel*, l'intérêt de La Baguette Virtuelle pour une nouvelle forme de bande dessinée s'incarne également dans la diffusion, gratuite cette fois, de *Strongman* du dessinateur Cizo, une des premières bandes dessinées numériques en diaporama, ainsi que d'une série de *strips* muets de Jean et Simon Léturgie, *Tatsoin*. Mais Multimania est aussi un exemple caractéristique du changement de cap de l'économie numérique : entrée en Bourse en 2000, son action chute fortement après l'éclatement de la bulle spéculative et l'entreprise finit par être rachetée par Lycos en 2001.

Enfin, le cas d'IO Interactifs constitue une autre forme de rapprochement entre numérique et bande dessinée. Le studio de production est monté initialement pour la création de *John Lecrocheur* qui

parviendra à être diffusé par Wanadoo en 1997⁵. L'initiateur de cette entreprise, Jérôme Mouscadet, est d'ailleurs lui-même graphiste, formé aux Arts décoratifs de Paris dans la première promotion « graphisme multimédia » en 1996. Son objectif est bien de s'inscrire dans la dynamique naissante d'une production graphique numérique. Le studio est racheté dès 2001, pour 51 % des parts, par la maison d'édition Dupuis, qui voit sans doute là un moyen d'investir dans le numérique. Toutefois, l'essai n'aboutit pas et IO Interactifs dépose le bilan officiellement en 2003, stoppant net la stratégie digitale de Dupuis.

Les bandes dessinées créées dans le contexte de ce jeune marché numérique représentent des investissements financiers lourds : 200 000 francs pour *Jack Palmer*, 1,5 million de francs pour *Opération Teddy Bear*, 500 000 francs pour *John Lecrocheur*, environ 2 millions de francs pour *Le Déclit* et « seulement » 15 000 francs pour *Supershoes*⁶. D'où la nécessité d'entreprises de productions et d'investisseurs. Parmi ces investisseurs, l'un d'entre eux revient régulièrement : il s'agit de France Telecom, via son fournisseur d'accès Wanadoo ou via sa filiale de contenus audiovisuels Wanadoo Édition. En effet, Wanadoo achète les droits de diffusion de *John Lecrocheur* et manque d'acheter ceux de *Supershoes*. Index+ s'associe à France Telecom au point que, en 2000, l'éditeur de logiciels fusionne avec France Telecom Multimedia pour s'intégrer dans Wanadoo Édition. Wanadoo est d'ailleurs partenaire du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 1999 pour la mise en place et la promotion du fameux stand « multimédia » cité plus haut. Principal fournisseur d'accès Internet en France à l'époque, Wanadoo s'engage dans cette démarche de promotion de contenus originaux susceptibles de faire venir sur la Toile de nouveaux abonnés.

5 Éric Mugneret, « Jérôme Mouscadet, cofondateur de IO Interactifs, et directeur de studio », *transfert.net*, 21 mars 2000, [en ligne], url : <http://web.archive.org/web/20050117162435/http://www.transfert.net/a149> (archive - page web inaccessible).

6 Chiffres cités par Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée en CD-Rom*, op. cit. et Laurène Streiff, *Enjeux des œuvres numériques de bande dessinée sur la création artistique*, mémoire de maîtrise, Université d'Avignon, 2001.

DES AUTEURS DE BANDE DESSINÉE ATTIRÉS PAR L'INDUSTRIE NUMÉRIQUE

Tandis qu'une industrie de l'édition de bandes dessinées numériques tente, sans succès, de se former, qu'en est-il des créateurs ? Durant la période, un certain nombre d'auteurs de bande dessinée se tournent vers la création numérique et deviennent ainsi des créateurs multimédias.

Lors des interviews réalisées sur le stand multimédia du FIBD en 1999, les auteurs se partagent entre sceptiques et curieux. À cette date, et notamment parce que « les éditeurs ne sont pas demandeurs⁷ », se tourner vers les nouvelles technologies n'est pas une évidence quand on est auteur de bande dessinée. C'est forcément sortir de son domaine de création principal. De plus en plus d'auteurs utilisent des outils numériques pour créer, mais relativement peu réalisent des créations destinées à une exploitation et une diffusion numérique. Les cas que j'évoque ci-dessous sont d'abord des individualités, mais leur conception du métier annonce d'importantes évolutions à venir.

Une fois de plus le jeu vidéo est la principale porte d'entrée dans les industries numériques. Plusieurs talents graphiques s'y investissent, à des degrés différents. Le jeu vidéo *Myst*, qui sort en 1993, est salué pour la qualité de ses graphismes et la capacité d'immersion de son scénario ; il marque une nouvelle phase pour le jeu d'aventure. L'évolution des possibilités graphiques et des ambitions narratives de l'industrie vidéoludique rend nécessaire le recours à des créateurs extérieurs, d'où le rapprochement avec des créateurs de bande dessinée. Un niveau de collaboration limité, mais relativement fréquent, est celui où le dessinateur de bande dessinée est sollicité comme concepteur visuel d'un jeu. C'est le cas de Mœbius, qui intervient dans la conception graphique du jeu vidéo d'aventures *Pilgrim: par le livre et par l'épée* (Infogrames, 1997). C'est le cas aussi de Régis Loisel qui participe à l'écriture du scénario et au dessin des personnages du jeu de plates-formes *Gift* (Cryo Interactive, 2000).

Mais la convergence la plus évidente de la bande dessinée vers le jeu vidéo est le cas de Benoît Sokal. De nationalité belge, formé selon le cursus traditionnel à l'institut Saint-Luc, dessinateur de la

7 Je reprends ici une citation d'auteur tirée des interviews de 1999.

L'INFORMATISATION DE LA PRODUCTION DE BANDE DESSINÉE PAPIER

Dans une acception très large, une bande dessinée « numérique » peut s'entendre comme **une bande dessinée conçue à l'aide d'outils informatiques, quel que soit son mode de diffusion**. À cet égard, de nombreuses bandes dessinées papier paraissant de nos jours sont des « bandes dessinées numériques » puisque tout ou partie des étapes de conception sont informatisées, du dessin à l'impression. Je n'ai pas retenu cette définition qui éloignerait du sujet principal, mais elle permet toutefois d'aborder un enjeu important : le rapport des auteurs de bande dessinée à la création assistée par ordinateur.

Dès les années 1980 apparaissent sur le marché domestique des outils informatiques pouvant accompagner les auteurs dans leur démarche de création, qu'il s'agisse de *software* (logiciels de retouche et d'infographie, particulièrement Adobe Photoshop à partir des années 1990) ou de *hardware* (ordinateurs à interface graphique et scanners dans les années 1980 puis tablettes graphiques dans les années 2000). **L'appropriation de ces moyens nouveaux pour créer des bandes dessinées papier est très progressive et partielle**. La généralisation de leur usage dépend en partie de l'étape considérée : la colorisation s'informatise très tôt, dès les années 1990, tandis que le dessin assisté par ordinateur ne devient courant que dans les années 2000. Encore maintenant la résistance de la création manuelle est forte : de très nombreux albums ne passent par l'informatique

qu'au moment du scan des planches pour l'envoi à l'éditeur.

L'intégration de l'informatique dans la démarche de création graphique peut prendre différentes directions. Le cas le plus courant est **l'usage d'un logiciel d'infographie pour les étapes finales** : la retouche des images et la colorisation. Certains auteurs l'emploient plus en amont, comme Enki Bilal qui, vers 1997, s'en sert pour **assembler les cases et mettre en page les planches**. Parmi les usages plus approfondis, certains conçoivent **des bases de données de personnages ou de textures** qu'ils peuvent ensuite réemployer par simple copie : c'est le cas de Fred Beltran qui ne crée plus que sur ordinateur depuis 1993.

Chez les auteurs adeptes du dessin numérique, on observe principalement deux démarches. La plus ancienne est l'emploi d'outils informatiques de façon significative : **le numérique permet d'atteindre une nouvelle esthétique impossible à créer manuellement**. Dans des œuvres comme *Et Dieu naquit la femme* de Gerbaud et Toffe (paru dans *Zoulou*, en 1984) ou *Digitaline* de Bob de Groot et Jacques Landrain (Le Lombard, 1989), l'emploi de l'infographie est revendiqué et doit être rendu visible par un style graphique qui s'éloigne des canons du dessin manuel. Cette démarche de « monstration » d'une esthétique infographique continue d'être présente dans les décennies suivantes, par exemple chez Fred Beltran (*Mégalex*, Les Humanoïdes

Associés, 1999), Alexis Nesme pour la 3D (*Grabouillon*, Delcourt, 2003), Arthur de Pins pour le dessin vectoriel (*Péchés mignons*, Audie-Fluide Glacial, 2006 et *Zombillénium*, Dupuis, 2009-2013).

Toutefois, sous l'effet de l'amélioration progressive des potentialités des outils informatiques, la démarche qui se généralise est celle qui consiste à **employer l'infographie pour reproduire un dessin manuel**. C'est le cas de Pierre-Yves Gabrion, dont l'album *Shekawati* (Vents d'Ouest, 1996) est entièrement réalisé par ordinateur sans que cela ne soit manifeste par le style. L'apparition du stylet sur les tablettes graphiques, qui permet de retrouver le geste du dessin, a rendu plus courante cette approche des outils informatiques.

L'enquête « auteur » des États généraux de la bande dessinée¹, qui porte sur 1 469 auteurs pour l'année 2016,

donne des chiffres concrets sur cette évolution. Un contraste fort apparaît entre deux des étapes de la réalisation de l'œuvre : le dessin d'un côté, la colorisation de l'autre. Pour ce qui est du dessin, seuls 14 % des répondants disent être passés au tout numérique, et 27 % disent même n'utiliser aucun outil informatique ; pour la colorisation, en revanche, les mêmes chiffres sont de 52 % et 12 %. Il est à remarquer que la variable d'âge ne change que peu les taux obtenus (la pratique du tout numérique est la plus élevée chez les 30-40 ans, avec 17 % pour le dessin). À travers ces données déclaratives, le dessin apparaît comme une activité relativement peu informatisée (60 % déclarent une utilisation faible ou nulle d'outils informatiques). Le plus remarquable est sans doute la résistance des pratiques manuelles dans l'acte graphique, au cœur de la réalisation d'une bande dessinée.

1 Les États généraux de la bande dessinée, *Enquête auteurs 2016 - résultats statistiques*, décembre 2016, [en ligne], url : http://www.etatsgenerauxbd.org/wp-content/uploads/sites/9/2016/01/EGBD_enquete_auteurs_2016.pdf, p. 25.

série *Canardo* pour Casterman à partir de 1978, il se lance dès 1996 dans un projet de jeu vidéo qui deviendra en 1999 *L'Amerzone*, édité par Microïds⁸. Entre 1999 et 2007, Sokal conçoit cinq jeux vidéo, dont les deux opus *Syberia*. Ces jeux vidéo entretiennent des liens

8 En réalité, les acteurs de cette rencontre sont toujours les mêmes et laissent entrer un microcosme récurrent : on retrouve à la tête de Microïds Emmanuel Olivier d'Index+. Devenu MC2-Microïds, l'entreprise fusionne en 2003 avec Wanadoo Édition.

avec le travail de bande dessinée de l'auteur puisque *L'Amérzone* est l'adaptation, très libre, de l'épisode éponyme de la série *Canardo* paru en 1986, tandis que le jeu *Paradise* sort à la fois en jeu vidéo et sous la forme d'une série de bande dessinée en quatre tomes chez Casterman (2005-2007). Benoît Sokal fait partie, à l'époque, des dessinateurs les plus conscients de l'importance nouvelle de l'imagerie véhiculée par les nouvelles industries numériques. Il déclare ainsi :

La création la plus vivante dans le domaine de l'image dans les années 80 se faisait dans la bande dessinée. Aujourd'hui, elle se fait dans le jeu vidéo. La bande dessinée a mûri - avec tout ce que cela comporte de positif - mais elle a aussi vieilli - avec tout ce que cela comporte de négatif⁹.

Cette affirmation pourrait susciter des réactions contradictoires, et serait matière à la discussion. Mais elle renseigne sur les raisons du passage d'un auteur d'un champ de création à l'autre : il s'agit de retrouver une forme d'enthousiasme, de renouvellement de la création. Le jeu vidéo est ici vécu comme une continuité de la bande dessinée.

Benoît Peeters fait également partie des auteurs de bande dessinée qui, précocement, ont saisi les conséquences des nouvelles technologies sur l'évolution des métiers de l'image ; il présente ses réflexions sur le sujet en 1996 dans *L'aventure des images*, co-écrit avec François Schuiten. Dans cet ouvrage, les deux auteurs énumèrent les nombreux prolongements qu'ils ont donnés à leur série des *Cités obscures* au-delà de la bande dessinée, dont quelques-uns au sein de l'univers numérique. Ils évoquent notamment un projet de CD-Rom, abandonné, intitulé *Bruxelles, capitale de l'imaginaire*, en lien avec l'album *Brüssel* (Casterman, 1992). Ils déclarent ainsi que « le multimédia favorise les rencontres entre des praticiens issus de domaines différents », mais surtout qu'« il est probable qu'il conduise à une redéfinition partielle de la notion d'auteur¹⁰ ».

Cette dernière citation retient particulièrement l'attention, tant elle semble bien s'appliquer aux jeunes graphistes auteurs des premières bandes dessinées numériques de création. Moebius, Sokal

9 Cité par Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée en CD-Rom*, op. cit.

10 Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images...*, op. cit., p. 165.

et Peeters sont des dessinateurs confirmés qui ressentent le besoin de se tourner vers la création numérique pour se renouveler, mais qui ont déjà une belle carrière derrière eux. En revanche les jeunes auteurs et illustrateurs que sont Jérôme Jouvray, Édouard Lussan, Jérôme Mouscadet et Julien Malland¹¹ envisagent d'emblée leur métier de graphiste selon une logique multimédia. D'une génération à l'autre s'observe une gradation dans la conception de l'œuvre née des rapports entre bande dessinée et culture numérique. Pour les plus anciens et les mieux installés dans la profession, des œuvres comme *L'Amérzone* ou l'inachevé *Bruxelles, capitale de l'imaginaire*, ne sont pas des bandes dessinées, mais en sont des prolongements ; pour les jeunes créateurs, *John Lecrocheur*, *Supershoes* ou *Opération Teddy Bear* sont des objets à mi-chemin entre la bande dessinée et le numérique. La façon dont la création numérique est envisagée dans une carrière de dessinateur n'est pas la même : d'un côté une juxtaposition des activités, de l'autre la construction d'une nouvelle branche de la conception graphique qui mêlerait les deux dimensions. Le dessinateur reste dessinateur, mais son terrain de création n'est plus seulement l'imprimé.

Une telle évolution se situe dans la droite ligne de pratiques plus anciennes qui voyaient le dessinateur de bandes dessinées exercer une autre profession artistique en parallèle, ou de façon ponctuelle. Si, avant les années 1980, les échanges étaient surtout fréquents entre bande dessinée et dessin animé, les décennies suivantes voient un élargissement des perspectives¹². Cette circulation entre les médias touche aux rapports que la bande dessinée entretient avec le cinéma (Gérard Lauzier, Enki Bilal, Moebius), aussi bien qu'avec les arts plastiques (Jochen Gerner) et le roman (Joann Sfar). L'époque est au dialogue entre médias.

S'agit-il cependant de la même logique dans le cas de la création numérique ? Plus que l'exercice concomitant de deux activités artistiques, les cas que je présente ici sont plutôt ceux d'auteurs investissant dans une seule œuvre des pratiques artistiques relevant de médias différents, mais dont l'une est la bande dessinée. Ainsi,

11 Tous les quatre sont diplômés d'écoles d'art et sont nés dans les années 1970.

12 Thierry Groensteen, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, op. cit., p. 185.

concevoir une entreprise comme *Opération Teddy Bear* suppose de penser à la fois la dimension narrative d'une bande dessinée et la dimension ludique d'un jeu vidéo, et leurs potentialités respectives. Mais l'auteur, au sens où l'entend l'industrie de la bande dessinée, n'est pas forcément seul dans le cas de la création numérique. C'est là que se situe la principale distinction.

DIVERSITÉ DES ACTEURS DE LA CRÉATION DANS LE CONTEXTE MULTIMÉDIA

Il est une catégorie d'acteurs que je n'ai pas encore mentionnée : celle des concepteurs numériques des œuvres considérées. Si les éditeurs financent, si les auteurs de bande dessinée scénarisent et dessinent, ils doivent collaborer avec des acteurs aux rôles plus techniques : responsable de la programmation du jeu, développeur logiciel, *sound designer*... La création numérique est avant tout un art de la collaboration, tant il est rare qu'un dessinateur ait aussi des compétences informatiques abouties.

C'est aussi en ce sens que Peeters et Schuiten évoquent une redéfinition de la place de l'auteur. Pour eux, si le fait de rencontrer des créateurs d'autres domaines est une chance, ils s'inquiètent aussi, en particulier dans l'univers du CD-Rom, de l'absence « d'auteurs » et de la possible dilution de la « responsabilité auctoriale¹³ ». Sur quelle réalité s'appuie cette crainte ? Certes, le modèle dominant de gestion des droits d'auteur dans le jeu vidéo est celui de droits de propriété revenant à l'éditeur en premier lieu, le groupe collectif de créateurs étant surtout des salariés, et le jeu vidéo est en général un art de création collective. Cette situation contraste énormément avec la mise en avant de l'auteur comme créateur principal dans l'industrie de la bande dessinée européenne¹⁴.

La remarque des auteurs des *Cités obscures* s'appuie sans doute sur les expériences effectives de bande dessinée multimédia de leur époque. Les adaptations de bande dessinée en jeux vidéo (si l'on excepte le cas de Benoît Sokal), ne donnent pas toujours une place

13 François Schuiten et Benoît Peeters, *L'aventure des images...*, op. cit., p. 165-166.

14 Néanmoins la situation décrite ici n'est que partiellement juste : le modèle de l'autoédition individuelle est également présent dans le monde du jeu vidéo, notamment dans les studios dits « indépendants ».

au créateur original qui, dans certains cas, n'intervient pas du tout dans la réalisation. Le CD-Rom *Jack Palmer* a nécessité près de vingt-cinq collaborateurs, mais René Pétillon n'est que peu intervenu.

Dans le cas des créations originales, les enjeux sont un peu différents, mais ils rejoignent en partie les craintes exprimées par les deux auteurs. Les œuvres numériques, par la diversité des compétences qu'elles demandent, sont des productions collectives. Ainsi, si Édouard Lussan est l'auteur d'*Opération Teddy Bear*, il s'est entouré d'un directeur artistique (Jacques Simian), d'un compositeur pour la musique (Olivier Pryszlack), et de nombreux autres responsables des graphismes, de l'animation, et conseillers scénaristiques – en tout une dizaine de personnes. KCS Productions, la société des frères Jouvray, a elle aussi employé une dizaine de personnes pour la réalisation de *Supershoes*. On y retrouve notamment deux responsables du design sonore (Olivier Martin et Grégoire Schauss) et un autre infographiste en plus d'Olivier Jouvray (Guillaume Delorme).

Le travail du dessinateur d'une bande dessinée imprimée n'est pas non plus une opération complètement solitaire : on sait l'auteur entouré de collaborateurs, au sein de son atelier, de son studio, de sa maison d'édition. Néanmoins, l'affirmation de la pratique « d'auteurs complets » à partir des années 1980 a enraciné l'idée d'une « souveraineté de l'auteur dans la plupart des décisions à prendre lors du processus créatif¹⁵ », à tout le moins dans le domaine européen qui nous intéresse. S'investir dans la création numérique implique donc d'accepter l'intervention d'un autre sur sa création. Le travail d'équipe peut naturellement être considéré comme une chance, puisqu'il permet la mise en commun de compétences sur l'image, le dessin, le son, l'informatique, qu'un seul individu ne peut pas toutes posséder. Mais c'est aussi sur ce point qu'a peut-être pu se loger une forme d'incompréhension de la part d'auteurs de bande dessinée dont le combat des décennies précédentes a justement consisté à s'affirmer comme auteurs à part entière, et pour certains comme auteurs complets. N'allaient-ils pas perdre le contrôle de la création en se tournant vers les industries numériques ?

15 Morgane Parisi, *Le processus créatif, un regard anthropologique*, mémoire de master 2, EESI / Université Bordeaux II, 2011, p. 110.



UN RÉGIME DE CRÉATION MARQUÉ PAR LE DIALOGUE ENTRE MÉDIAS

Les exemples de Sokal, de Peeters, de Schuiten, mais aussi ceux d'Édouard Lussan et des frères Jouvray, témoignent des conséquences professionnelles de l'arrivée de la création numérique vécue par certains comme l'opportunité d'une évolution du métier. Si, autour de 2000, ces voix qui s'élèvent pour défendre une création visuelle multimédia sont peu nombreuses, elles débouchent tout de même sur de nouvelles formes de créations graphiques. Peut-on distinguer une cohérence théorique et esthétique dans ces premières créations ?

UNE « PROXIMITÉ » DE LA BANDE DESSINÉE ET DU MULTIMÉDIA ?

Je n'ai jusqu'ici évoqué que brièvement l'ouvrage de Benoît Peeters et François Schuiten *L'aventure des images* (1996). Il est à présent nécessaire de s'y arrêter un peu plus longuement ; en effet, ce livre constitue à la fois une étape cruciale et un rendez-vous manqué pour la bande dessinée numérique. Il permet de comprendre dans quelle logique théorique s'inscrivent les premières bandes dessinées numériques.

En 1996, Benoît Peeters, scénariste des *Cités obscures* et par ailleurs romancier et essayiste polyvalent, a déjà largement développé son travail de réflexion théorique sur la bande dessinée entamé en 1983 avec *Le Monde d'Hergé* et poursuivi en 1991 avec *Case, planche*,

récit, dans lequel il pose les bases de sa théorie de la bande dessinée, puis *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* avec Thierry Groensteen qui lui permet d'aborder la question historique¹. Durant ces années 1990, la théorisation du média connaît un renouvellement crucial dont un des objectifs, outre la construction d'outils analytiques performants, est d'étendre la définition du média en remontant le temps de sa généalogie jusqu'au XIX^e siècle. Peeters est un des promoteurs de cette théorisation. Avec *L'aventure des images*, en compagnie du dessinateur François Schuiten, il explore l'autre extrémité du spectre historique en essayant de comprendre quelle place occupe la bande dessinée dans le concert des médias du XX^e siècle. Pour y répondre, les deux auteurs s'appuient sur leurs propres travaux autour du monde des *Cités obscures*, cas d'école d'une transmédiabilité précoce de la bande dessinée.

Trois caractéristiques de leur réflexion sont essentielles pour envisager le contexte de création de premières bandes dessinées numériques : la notion de « dialogue des médias », l'affinité entre bande dessinée et multimédia, et la réflexion sur les « nouvelles images ».

Le fondement de la réflexion de Peeters et Schuiten tient à la notion de « dialogue des médias » qui donne son titre à la troisième partie mais parcourt en réalité tout l'ouvrage. Comme ils l'expliquent en introduction, ce sont bien les « arts purs et hybrides » et les zones « d'entre-images » qui vont retenir leur attention². Les deux auteurs dépeignent ainsi, en s'inspirant de leur propre expérience et de leur savoir sur l'histoire de la bande dessinée, le portrait d'une période contemporaine élargie (les XIX^e et XX^e siècles) traversée par la formation de passerelles entre médias. Ils insistent notamment sur les rapports de la bande dessinée au cinéma d'animation, à la scénographie et au spectacle. La mise en relation des médias visuels se trouve donc au cœur de leur discours, mais il convient de souligner la prudence et la modestie dont ils font preuve en affirmant sans

1 Respectivement : *Le Monde d'Hergé*, Casterman, 1983 ; *Case, planche, récit*, Casterman, 1991 (réédité en 2003 par Flammarion dans une version révisée, sous le titre *Lire la bande dessinée*) ; et, avec Thierry Groensteen, *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Herman, 1994 (réédité en 2014 aux Impressions Nouvelles).

2 Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images...*, *op. cit.*, p. 11.

cesse qu'ils explorent des potentialités plus qu'ils ne cherchent à penser un devenir nécessaire de la bande dessinée. Face aux nouvelles technologies, Peeters et Schuiten se gardent bien d'une vision purement progressiste, d'une logique de table rase qui voudrait que le multimédia rebatte toutes les cartes de la création. Au contraire, dans une partie intitulée fort à propos « Ni Dieu Ni Diable », ils s'interdisent de prendre parti dans une nouvelle Querelle des Anciens et des Modernes et expliquent : « Parfaitement symétrique de la fascination béate pour les nouveaux supports et les nouveaux outils, le rejet *a priori* de ces technologies est tout aussi agaçant³. » C'est bien le sens du terme « dialogue » où les deux parties qui prennent part au discours se doivent d'être traitées à égalité, et non selon une logique de concurrence ou d'ascendant que justifierait le progrès⁴.

Il est en revanche un point sur lequel Peeters et Schuiten insistent : la proximité de la bande dessinée avec les images multimédia. Ainsi affirment-ils : « La chose nous paraît assez claire : la bande dessinée entretient de nombreuses affinités avec le multimédia⁵. » Leurs arguments sont directement issus de la théorisation de la bande dessinée propre à Peeters : la bande dessinée est « composite par nature » et partage avec le multimédia l'utilisation conjointe de l'image fixe et du texte écrit ; elle est une écriture discontinue où le lecteur lui-même définit le rythme et le parcours de lecture, là encore tout comme la navigation Internet ou le jeu vidéo. Ces proximités apparentes pourraient être discutées, mais ce qui m'intéresse ici est leur conséquence théorique. En un sens, ce que les auteurs ne formulent pas explicitement mais qui est sous-entendu par leur réflexion, c'est l'idée que la bande dessinée est un média qui permet d'intégrer les apports de trois cultures : la vieille culture imprimée et livresque, la culture audiovisuelle propre au XX^e siècle, et la nouvelle culture numérique qui sera celle du XXI^e siècle. La bande dessinée se présente comme un véhicule idéal pour la culture numérique en

3 *Ibid.*, p. 146.

4 Leur discours diffère en cela énormément de celui que tient, à la même époque, l'américain Scott McCloud, lui aussi théoricien de la bande dessinée, pour qui l'arrivée des nouvelles technologies devient une réponse idéalisée aux problèmes de la profession (Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, *op. cit.*).

5 Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images...*, *op. cit.*, p. 169.

voie de formation parce qu'elle forme déjà une synthèse au service des nouvelles images.

Car, plus qu'une analyse sur la place de la bande dessinée face aux autres médias, l'essai des deux auteurs belges se veut une réflexion subjective sur les « nouvelles images », qui part de la bande dessinée pour explorer d'autres directions. En quoi l'apparition d'images créées par des intermédiaires mécaniques constitue-t-elle un changement important ? La multiplication de nouveaux médias a-t-elle pour conséquence de faire évoluer notre culture visuelle ? En suggérant de prendre du recul et, notamment, en revenant sur l'invention de la photographie ou du cinéma, les deux auteurs rappellent au lecteur que l'effervescence multimédia des nouvelles images est en réalité un phénomène continu au moins depuis le XIX^e siècle ; phénomène auquel la bande dessinée s'est donc, de tout temps, montrée particulièrement sensible en engageant le dialogue à l'apparition de chaque nouveau média. L'enjeu pour leurs auteurs est bien de poursuivre le long dialogue multimédia auquel la bande dessinée participe quasiment depuis sa création.

Peeters et Schuiten, dans *L'aventure des images*, évoquent des potentialités, et les évoquent avec des arguments forts qui font le lien à la fois avec une nouvelle pensée de l'image, et avec une nouvelle théorisation de la bande dessinée. L'insistance sur l'idée de « dialogue » suggère une pratique créative de co-construction d'un média à l'autre, où la bande dessinée apprend à intégrer des éléments qui lui sont étrangers. C'est bien cette direction que vont emprunter les créateurs de ces premières années.

LES NOUVELLES IMAGES, DE LA BANDE DESSINÉE AU JEU VIDÉO ET RETOUR

Dans cette évolution de la culture visuelle, les nouveaux médias numériques apportent un bouleversement conséquent de la nature des images. Les « nouvelles images » de l'ère numérique possèdent des caractéristiques qui les différencient de l'image imprimée, dessinée ou filmée. Visuellement parlant, l'image de synthèse devient un standard, que ce soit dans l'industrie du jeu vidéo ou dans celle du cinéma, et la représentation en trois dimensions se fait plus courante. De même, les logiciels d'infographie (en particulier Adobe Photoshop en 1991 et Macromédia Flash en 1996)

constituent dans ces années de nouveaux outils de création graphique à travers lesquels le trait cesse d'être l'élément primordial du dessin pour laisser place au pixel. Enfin, le public se familiarise avec de nouveaux usages des images comme dans les jeux vidéo où le « lecteur » devient « acteur » des images. Pourtant, c'est bien en partant d'images pré-existantes que les nouveaux médias font évoluer la culture visuelle.

Deux des premiers jeux vidéo adaptés de bande dessinée, *Les Passagers du vent* (Bruno Bonell, Infogrames, 1986) et *La Marque jaune* (Bertrand Brocard, Cobra Soft, 1988) ont ainsi pour caractéristique de conserver un mode de narration visuelle proche de la bande dessinée. Ils intègrent des citations directes des albums et utilisent des codes graphiques propres à ce média (cases, bulles, récitatifs...).

Dans *Les Passagers du vent*, le principal élément de *gameplay* est le fait de pouvoir incarner tel ou tel personnage et de choisir les lignes de dialogue ; mais l'insistance est mise sur la partie graphique qui reprend à l'identique des images de la bande dessinée et suit le récit de François Bourgeon en reconstituant une forme de narration graphique. Le lien de *La Marque jaune* avec la bande dessinée est d'autant plus fort que c'est cette fois le principe même du découpage en cases qui est repris. Là encore, ce mode de découpage est une référence directe à celui de la bande dessinée originale. Dans *Opération Teddy Bear*, l'utilisateur du jeu a lui aussi devant lui une planche de bande dessinée avec son découpage traditionnel en cases. Les modalités de lecture (qui sont ici celles de la bande

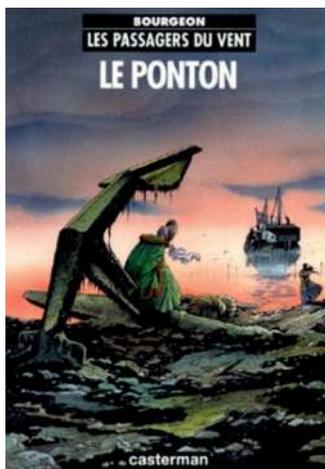


Fig. 3 et 4. *Les Passagers du vent* : de l'album (1985) au jeu vidéo (1986).

dessinée classique) ont bien pour but de se référer aux habitudes de lecture d'image du lecteur de bande dessinée.

Visuellement, le mode de narration de ces jeux vidéo, par séquences successives et parfois superposées, est un emprunt au découpage par cases, transposé ici pour une lecture sur écran. Ce n'est toutefois pas une généralité : le jeu vidéo *Tintin au Tibet* qu'Infogrames édite en 1994 perd largement ce rappel du média d'origine⁶ au profit d'un principe de défilement horizontal venant de l'esthétique des jeux de plates-formes. Mais, en un sens, ces œuvres sont les premières formes de « bandes dessinées numériques ».

La question de la conservation des cases de la planche à l'écran est au centre des préoccupations des créateurs de bandes dessinées numériques des années 1990. Ainsi, les éditions CD-Rom de *La Trilogie Nikopol* d'Enki Bilal en 1996 consistent avant tout en un travail de réagencement des cases originales. Conçus en collaboration avec l'infographiste Maximilien Chailleux, ces CD-Roms reprennent les cases des albums en les adaptant à la lecture sur écran (agrandissement, réorganisation pour une lecture case par case), une méthode assez proche des nouvelles pratiques numériques de Bilal lui-même qui dessine case par case avant de réassembler la page par ordinateur. Quelques modifications formelles sont apportées, comme le remplacement des bulles par des dialogues sous l'image, une modification qui rappelle la fenêtre du jeu *Les Passagers du vent*.

Les bandes dessinées numériques des années 1990 participent à la construction de nouveaux standards visuels de l'image narrative à l'heure des nouvelles technologies. Avec leur défilement contrôlé d'images surplombant un texte, il y a une proximité visuelle évidente entre les images du jeu vidéo *Les Passagers du vent* (1986), de l'œuvre *Egérie* (1990) de François Coulon et du CD-Rom *La Trilogie Nikopol* (1996), qui viennent pourtant de domaines différents (le jeu vidéo, la littérature numérique, la bande dessinée). Nous sommes à une période où une convergence s'opère et où les catégories sont encore floues. Entre certaines bandes dessinées multimédia dites

6 Pour Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, ce jeu vidéo est davantage une adaptation du dessin animé *Tintin au Tibet* que de la bande dessinée. Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, *Révolution numérique et industries culturelles*, op. cit., p. 167.

« interactives » invitant le lecteur à agir et certains jeux vidéo où la dimension narrative est très marquée, la distinction est complexe. Comment la comprendre ? Je me risque à avancer deux éléments de distinction qui mériteraient d'être examinés plus en profondeur.

Le premier élément est externe, il est donné par les conditions de production. Pour des raisons commerciales ou simplement par facilité, certaines œuvres se sont d'emblée identifiées comme des « bandes dessinées ». Tout en restant conscient des limites de cette approche, elle permet déjà d'identifier au sein de quelles industries culturelles entendent se développer ces œuvres.

Le second élément concerne la place accordée à la dimension ludique dans l'œuvre. Le jeu vidéo est d'abord une expérience de jeu, tandis que la bande dessinée est d'abord une expérience de lecture. Le premier peut inclure des éléments empruntés au second, et inversement, mais dans bien des cas une intention première domine. Ce critère permet de distinguer *Les Passagers du vent* de la version numérique de *La Trilogie Nikopol*, au-delà de la similarité de leurs images.

Ces distinctions étant posées, on peut considérer qu'une œuvre comme *Opération Teddy Bear*, peut-être plus encore que toutes les autres œuvres présentées dans ce chapitre, en arrive à un degré de fusion des deux logiques qui crée un objet totalement hybride, et totalement inédit.

L'AFFIRMATION D'UN PRINCIPE DE DIFFÉRENCIATION AVEC LA BANDE DESSINÉE PAPIER

La constitution des nouvelles images est encore une pratique expérimentale qui produit des *unica*, des œuvres singulières n'ayant pas d'équivalent ancien mais qui peuvent potentiellement ancrer de nouveaux principes de création visuelle. Entre 1995 et 2001, les quelques œuvres originales de bande dessinée numérique réalisées donnent le sentiment qu'un nouveau langage visuel se construit. Elles possèdent en effet quelques traits homogènes. Leur principal point commun est de s'inscrire dans un principe de différenciation avec la bande dessinée papier : leur objectif semble être d'explorer ce que les technologies numériques permettent « en plus » par rapport à la lecture de bande dessinée. En ce sens elles rejoignent la logique de « dialogue entre médias » de Peeters et Schuiten : les médias

numériques ne sont pas un simple véhicule pour la bande dessinée, ils en modifient la forme, voire l'améliorent par l'ajout de nouvelles caractéristiques. Cette exploration va emprunter trois directions : l'interactivité, le multimédia et l'hypertextualité.

L'interactivité est considérée, dans ces années 1990, comme l'apport principal des nouvelles technologies et de la création numérique, et la bande dessinée numérique n'échappe pas à cette pensée. C'est un changement de paradigme à l'issue duquel le lecteur contrôle l'œuvre. Cette centralité donnée à l'interactivité a été nuancée par la suite mais demeure, pour des créateurs des années 1990, un critère de création important et le terme « bandes dessinées interactives » est régulièrement utilisé dans la presse pour évoquer les œuvres en question. Jacques Simian, directeur de création sur *Opération Teddy Bear*, pense ainsi que « l'interactivité dynamise le récit⁷ ». Concrètement, cette vision positive de l'interactivité se traduit de deux façons dans les œuvres. À un niveau minimal, notamment dans les adaptations *La Trilogie Nikopol* ou *Jack Palmer*, l'interactivité ne diffère que peu du rapport du lecteur à une bande dessinée papier : il s'agit de passer d'un écran à l'autre pour faire avancer l'histoire. Plus pertinente est la façon dont l'interactivité est mise en œuvre dans *Opération Teddy Bear*, *Supershoes* ou *John Lecrocheur*. Ici, le lecteur est ponctuellement invité à opérer une exploration poussée

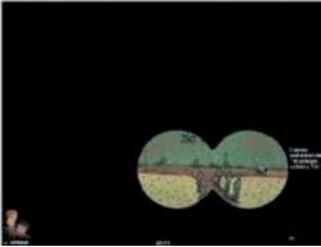


Fig. 5. Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear* : le débarquement en vue à la première personne, ou l'irruption du jeu vidéo dans la bande dessinée.

de l'image qu'on lui propose. C'est en trouvant l'objet qui va faire rebondir l'action et en cliquant dessus que l'on poursuit l'histoire : l'individu qui parle, le véhicule qui vient d'arriver, l'objet qui attire l'attention de tous. Lorsqu'il y a dialogue, les visages d'abord fermés s'animent et une bulle apparaît pour retranscrire la parole. Un autre exemple : dans *Opération Teddy Bear*, la bande dessinée s'interrompt momentanément pour permettre au lecteur

7 Cité dans Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée en CD-Rom*, op. cit.

LA BANDE DESSINÉE INTERACTIVE : QUELLE RÉALITÉ, QUELLE DÉFINITION ?

La notion de **bande dessinée interactive** est d'autant plus complexe qu'elle **change de sens avec le temps et selon l'interlocuteur**. Elle est pourtant récurrente dans l'histoire de la bande dessinée numérique et mérite donc qu'on s'attarde un peu sur ses usages. Elle s'appuie sur la notion d'interactivité qui, dans un contexte informatique, désigne la possibilité d'une relation à double sens entre l'homme et la machine, où l'homme peut agir sur ce qu'il reçoit de la machine. Plus largement, dans le domaine de l'art, « l'art interactif » implique un changement de paradigme où la présence du spectateur est prise en compte dans l'œuvre. Les toutes premières bandes dessinées numériques de la période 1995-2001, sur CD-Rom ou sur le Web, ont souvent été éditées sous le nom de « bande dessinée interactive ». Le terme s'applique à des œuvres comme *Opération Teddy Bear*, qui arbore même ce nom sur le boîtier du CD-Rom. Pendant un temps il semble donc que **cette notion d'interactivité va pouvoir devenir le terme générique désignant la bande dessinée numérique**. Il ne faut pas ignorer ici la valeur commerciale du terme qui fait référence à l'interactivité ludique des jeux vidéo et se vit donc dans la logique du dialogue entre médias. La présence d'éléments interactifs dans ces premières œuvres relève généralement d'emprunts directs à l'esthétique soit du jeu vidéo (manipulation d'objets dessinés par le lecteur), soit du CD-Rom éducatif (insertion d'encarts informatifs à activer par un clic).

Dans *L'aventure des images*, Benoit Peeters et François Schuiten mettent toutefois en garde contre cette « mode » de l'interactivité, « mot magique » qui, pour les deux auteurs, n'est pas nécessairement lié aux nouvelles technologies. **Pour eux l'interactivité venue du jeu vidéo est un leurre**, une façon de manipuler le lecteur en lui donnant finalement moins de libertés que certains livres puisqu'on l'oblige à suivre une voie tracée d'avance. La simplicité des bandes dessinées numériques réalisées durant les années 2000 confirme que le temps n'est plus à l'exaltation du « tout interactif » : **la participation du lecteur est permise par d'autres biais que l'œuvre elle-même**, par les systèmes de commentaires par exemple, ou par des dispositifs où le lecteur est invité à proposer des thèmes, voire à participer à la création. L'interactivité numérique ne se situe plus « dans » l'œuvre, mais dans l'environnement de diffusion.

La notion d'interactivité est remise à l'honneur à la toute fin des années 2000 par des créateurs et théoriciens comme Tony et Moon Armstrong qui tentent de réhabiliter le terme en le détachant de son lien aux jeux vidéo pour lui donner une valeur plus générique. L'œuvre *Prise de tête* de Tony se présente comme une suite d'exercices de style où le lecteur est invité à agir de différentes manières sur l'histoire au moyen de la souris. Dans ses réflexions personnelles, Tony va même jusqu'à mettre la notion d'interactivité, considérée dans toute sa diversité, au

centre de sa théorie et, finalement, comme **une clé de compréhension de toute œuvre de bande dessinée numérique**¹. Dans cette logique, l'interactivité, en tant qu'elle désigne la nécessité d'une intervention du lecteur pour faire avancer le récit, est une caractéristique de toute image numérique. Tony distingue principalement une *interactivité* « exogène » dans laquelle l'action du lecteur agit sur le *protocole de réception* du récit (par exemple au moyen des flèches navigationnelles) et l'*interactivité* « endogène » qui produit du sens dans le récit. Le Turbomedia relèverait ainsi d'une interactivité minimale et invisible, là où d'autres productions, comme celles de Tony lui-même, mettent volontairement en scène l'action nécessaire du lecteur.

Au-delà même des œuvres expérimentales, le terme « bande dessinée interactive » connaît actuellement une forme de renouveau sémantique. Il a pu être employé pour qualifier des œuvres comme *Anne Frank au pays des mangas*. Le terme « interactif » désigne alors, de façon minimale, la présence d'une structure narrative par hyperliens.

L'importance de la notion d'interactivité se lit dans son rôle de pivot de la réflexion sur la bande dessinée numérique : pour les uns, elle constitue un point de rupture au-delà duquel on ne peut plus parler de bande dessinée mais de jeu vidéo tandis que, pour d'autres, elle définit justement l'identité première de la bande dessinée numérique.

1 Lire en particulier sa thèse : Anthony Rageul, *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité*, thèse de doctorat sous la direction d'Ivan Toulouse et Benoît Berthou, Université Rennes 2, 2014, [en ligne], url : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01127320>.

de regarder avec des jumelles la scène du débarquement sur les plages normandes. L'interactivité est ici employée dans une logique d'exploration des images et de la narration. Pour la mettre en œuvre, l'emprunt des solutions d'interaction se fait au genre vidéoludique du *point-and-click*.

Un second apport de la création numérique exploré par l'ensemble des œuvres concernées est la possibilité d'ajouter des sons ou de l'animation. L'ajout de son est même le principal intérêt de l'adaptation en *sound comics* de *Jack Palmer : un privé dans la nuit*, dont la lecture est accompagnée d'un air de jazz qui tend à renforcer l'inscription du récit dans l'esthétique du film noir américain des années

1940. Si le son sert ici à renforcer un système de références déjà présent dans la bande dessinée initiale, il est parfois utilisé dans d'autres buts. Dans *Opération Teddy Bear*, le son a avant tout une fonction de bruitage. Dans *Supershoes* et *John Lecrocheur*, l'utilisation du son s'avère plus élaborée en ce qu'elle mêle un son d'ambiance, externe à l'action et un son de bruitage interne à l'action. Les auteurs empruntent ici l'utilisation du son aux méthodes du cinéma, en distinguant l'extradiégétique et l'intradiégétique.

Enfin, le dernier enrichissement numérique, moins fréquent mais néanmoins présent, est l'hypertextualité, c'est-à-dire l'ajout de chemins d'accès vers des parties de l'œuvre indépendantes de l'action qui sont comme des suppléments à consulter⁸. Cet ajout est particulièrement présent dans les deux créations d'Index+ : *Opération Teddy Bear* et *Le Piège diabolique*. Dans le premier, il s'agit d'offrir des focus sur les événements historiques en train de se dérouler et, finalement, de proposer en cours de narration des embranchements relevant d'un autre type de lecture ; dans le second, il s'agit de renseigner le lecteur sur Edgar Pierre Jacobs. Dans les deux cas, il y a ajout d'éléments documentaires en lien avec la fiction. Les créateurs profitent ici des possibilités d'hypertextualité et de navigation multicadre propre au numérique.

En combinant ces trois apports du numérique à la bande dessinée imprimée, les différents auteurs tendent à élaborer un nouveau genre de création proprement hybride. Les premières bandes dessinées numériques sont envisagées par leurs créateurs en termes d'apport et d'appropriation des spécificités de la création numérique, et particulièrement du jeu vidéo, à une époque où le jeu vidéo d'exploration de type *Myst* constitue une référence importante du jeu d'aventure. L'idée est bien que la confrontation entre anciens et nouveaux médias doit permettre de générer un nouveau type de création inscrit dans la généalogie de la bande dessinée et généralement appelé, à cette époque, « bande dessinée interactive », mais

8 La place toute relative de l'hypertextualité dans ces premières bandes dessinées numériques contraste avec le cas de la littérature numérique expérimentale de la même époque qui, à l'inverse, surinvestit l'hypertextualité comme élément fondamental de la différenciation avec la littérature analogique.

que je qualifierais de « bande dessinée multimédia » pour mieux la distinguer d'autres œuvres ultérieures faisant appel à l'interactivité. Par ailleurs, l'évolution chronologique d'œuvres faiblement hybridées comme *Jack Palmer* (1995) vers des œuvres beaucoup plus complexes et exploitant au maximum les nouvelles potentialités ouvertes a pu donner l'impression d'une progression logique dans laquelle *Les Passagers du vent* et *La Trilogie Nikopol* représenteraient une sorte de « préhistoire » de la bande dessinée multimédia, et dont l'aboutissement serait les créations numériques « totales » que sont *Opération Teddy Bear* et *John Lecrocheur* (1996 et 1998), qui mêlent interactivité, son, animation et hypertextualité. La bande dessinée multimédia définit alors un type possible de bande dessinée numérique dont le principe moteur est d'instaurer un dialogue entre différents médias et de jouer sur la différenciation entre les paradigmes papier et numérique.

Mais cette réflexion doit s'envisager sur le temps long et en prenant en compte l'interruption brutale de l'écosystème de création propre à la période. De fait, le paradigme de création de la bande dessinée multimédia cesse d'exister au début des années 2000, prouvant son ancrage fort dans un contexte historique des relations entre bande dessinée et création numérique.



CONCLUSION

une bande dessinée multimédia
(premier paradigme)



Avant 2002, la réalisation de bandes dessinées commercialisées dans le cadre des premières industries numériques connaît un essor notable avant de s'interrompre brutalement. Les mécanismes d'évolution de ces premières œuvres suivent une même courbe en cloche, que l'on s'intéresse à leur évolution en tant qu'objet culturel inscrit dans une économie de marché ou en tant qu'œuvre artistique : à partir de propositions minimales (produits dérivés, gestion de licences, adaptations...), elles évoluent vers des mises en relation plus complexes des différents médias qui structurent un paradigme de création autonome, celui de la « bande dessinée multimédia ». Puis l'évolution s'arrête et ce paradigme échoue à donner naissance à un véritable genre constitué.

Pour comprendre au mieux le contexte de création de ces années 1990, on peut utiliser la métaphore de la « zone hybride spéculative » élaborée par Julien Falgas¹. Selon lui, le réseau Internet dans les années 1990 se présente comme une zone hybride médiatique, c'est-à-dire un terrain de création où les différents médias peuvent se croiser et, éventuellement, donner naissance à des formes nouvelles. C'est ce qui se passe avec l'apparition de la « bande dessinée multimédia » qui mêle des principes d'écriture et d'usage liés au dessin animé ou au jeu vidéo. Or, ce premier Internet est aussi une zone

1 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, op. cit., p. 48-56.

« spéculative » au sens où l'ensemble des créations sont des paris pour la création d'œuvres dont on ne sait si elles sauront rencontrer leur public. L'aspect « spéculatif » a donc un double avantage : encourager une forme d'innovation technique et amener des investisseurs à financer des productions nécessitant des budgets importants. Il a aussi un revers : si les résultats économiques ne sont pas au rendez-vous et que les œuvres ne parviennent pas à capter l'attention d'un large public, elles ne pourront s'inscrire dans la durée. L'ancrage dans une économie capitaliste a permis d'innover, mais a aussi interrompu des créations qui, par définition, oscillaient entre plusieurs publics et plusieurs usages, anciens et nouveaux. Ainsi, pour Falgas, les premières bandes dessinées numériques étaient trop éloignées des « cadres de référence » de la bande dessinée papier pour prendre vraiment pied, que ce soit auprès des auteurs, des éditeurs, et du public. L'éclatement de la bulle Internet marquant la fin du financement de ces œuvres, l'ajustement entre les innovations des auteurs et les attentes du public n'a pas eu lieu.

À partir de cette notion de « zone hybride spéculative », on peut ajouter deux remarques sur cette période. D'une part, la « zone hybride » ne concerne pas uniquement le réseau Internet : la notion peut s'étendre à l'ensemble des industries numériques de l'époque, même si c'est effectivement la spéculation (au sens financier) autour des entreprises de services Web qui s'avère être le véritable tournant de l'économie numérique. D'autre part, le pari crucial qu'ont tenté les créateurs et éditeurs des premières œuvres est de sortir du cadre exclusif de la bande dessinée. C'est précisément ce pari qui a échoué, mais il ne signifie pas l'échec de la bande dessinée numérique dans son ensemble. Il signifie seulement l'échec d'un type de bande dessinée numérique fondé sur une logique d'hybridation des images, de polyvalence des acteurs, de création de passerelles entre industries numériques et édition de bande dessinée, et, fondamentalement, sur une forme de professionnalisme mixte qui suppose aussi des investissements financiers importants. Il signifie seulement l'échec du paradigme de la « bande dessinée multimédia ». Ce n'est pas à travers une alliance commerciale et professionnelle entre deux industries culturelles que la bande dessinée numérique va réellement se développer, mais dans un tout autre écosystème.



2^E PARTIE

**LA BANDE DESSINÉE EN LIGNE :
UN ANCRAGE DANS LA CULTURE WEB
(1996-2009)**



En 1996, dans *L'aventure des images*, Benoît Peeters et François Schuiten analysent « la rupture introduite par le multimédia *online* » comme « plus décisive que celle du CD-Rom ». Le réseau Internet permettrait « une expérimentation grandeur nature » et posséderait une « souplesse proche de la bande dessinée » que n'aurait pas le CD-Rom¹. À cette date, les deux auteurs, dont l'intérêt pour le multimédia dépasse largement une simple curiosité ponctuelle, se gardent bien de prophétiser l'avenir de la bande dessinée numérique qu'ils conçoivent encore dans une logique de complémentarité entre le CD-Rom et Internet. Le premier permet la gestion d'images lourdes, animées et sonores, tandis que le second offre une souplesse de production et la possibilité d'un dialogue direct avec les lecteurs². La prudence des créateurs des *Cités obscures* est tout à fait louable : en 1996, la culture Web n'est pas encore répandue hors des utilisateurs pionniers, surtout en France. La mise en réseau des ordinateurs au niveau mondial est récente et ne laisse pas encore présager une généralisation rapide. Pourtant, petit à petit s'impose une évidence : malgré les expériences antérieures de bande dessinée

1 Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images...*, *op. cit.*, p. 172-173.

2 *Ibid.*, p. 179.

sur CD-Rom, l'avenir de la bande dessinée numérique du XXI^e siècle sera sur le Web ; elle évolue du paradigme de la « bande dessinée multimédia » à celui de la « bande dessinée en ligne » qui la définit pour les années à venir. C'est cet ancrage durable, mais surtout ses conséquences, que je vais décrire dans le présent chapitre.

Le nouveau paradigme de création, qui se prépare dès 1996 mais s'épanouit surtout dans les années 2000, est également tributaire des aléas de la phase précédente. L'éclatement de la bulle Internet et l'échec des premières commercialisations de bande dessinée numérique, en CD-Rom ou sur le Web, semblent signifier aux auteurs, lecteurs ou producteurs que la rentabilité directe de la bande dessinée numérique est une illusion. Cet échec initial marque durablement le secteur qui renonce pour longtemps à se construire dans le cadre des nouvelles industries culturelles. Mais si la bande dessinée numérique est délaissée par le monde économique, elle trouve auprès des acteurs de la culture du Web, marquée par un idéal de libre diffusion des documents et des créations, un nouveau terrain pour s'épanouir. Cette *inscription au cœur de la culture Web* est la marque de la bande dessinée numérique des années 2000.

Le changement qui intervient alors n'est pas seulement un changement technique, un simple transfert d'un mode de diffusion numérique à l'autre. En se développant sur le réseau autour de 2000, la bande dessinée numérique s'attache à une culture dont les principes sont déjà bien établis. Plusieurs historiens et sociologues des techniques se sont penchés sur les implications sociales des évolutions technologiques, à l'image de Patrice Flichy qui s'intéresse très tôt aux raisons de la mobilisation des individus autour de l'Internet et qui développe l'idée d'un « imaginaire d'Internet³ ». Pour lui les conditions de conception et de diffusion d'une technologie sont subordonnées aux principes de construction sociale de leurs inventeurs, ou des communautés qui s'en emparent. Cet imaginaire implicite conditionne ensuite les usages, excluant certaines pratiques, en favorisant d'autres.

3 Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001, p. 9. Voir aussi, sur le même thème, Christian Licoppe (dir.), *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Paris, FYP éditions, 2009.

Ainsi, le nouveau paradigme de la « bande dessinée en ligne » ne diffère pas seulement des premiers essais en matière de bande dessinée numérique par son attachement à un média spécifique, le réseau Internet, et aux technologies du Web ; il en diffère surtout par son contexte de production et son environnement socio-culturel. La création répond alors prioritairement à des logiques sociales (besoins des auteurs et usages des lecteurs) plutôt qu'à des stratégies commerciales. Le but de ce chapitre est de comprendre comment la bande dessinée s'implante sur le Web et comment elle en intègre les principes de diffusion.

Je dois toutefois dès maintenant apporter deux précisions méthodologiques, indispensables pour bien comprendre les mécanismes à l'œuvre. Malgré les échecs des éditeurs avant 2000 et le relatif désintérêt dont ils font preuve à la suite de ces échecs, il ne faut pas considérer la bande dessinée numérique comme un domaine clos sur lui-même et dépourvu de lien avec l'industrie culturelle de l'édition imprimée de bande dessinée. Méthodologiquement parlant, cet enjeu est essentiel : en quoi des œuvres graphiques produites et diffusées sur le réseau relèvent-elles de la même généalogie que la bande dessinée ? Il n'y a pas de solution de continuité et la bande dessinée en ligne ne part pas de zéro. La question des relations entre acteurs de la bande dessinée papier et acteurs de la bande dessinée numérique sera donc au centre de mes préoccupations.

Enfin, il faut se garder de tout angélisme dans la description de l'écosystème bien particulier et inédit qui est celui du Web. S'il s'affirme par opposition à un système de production artistique contraint par des industries capitalistes et par une logique de profit, il ne signifie pas l'absence de tensions entre les acteurs, ni l'absence de règles dans une logique d'auto-gestion idéalisée et de diversité sans limites. Au contraire, en s'inscrivant dans la culture Web, la bande dessinée se nourrit de toute une idéologie qui influe nécessairement sur les œuvres créées et diffusées, mais qui génère aussi ses propres structures, ses propres normes et ses propres contradictions.



LA BANDE DESSINÉE SUR LE WEB

Expansion et stabilisation
des lieux de création
de la bande dessinée numérique



Le développement du World Wide Web dans les années 1990 est un élément décisif pour l'arrivée de la bande dessinée sur le réseau Internet. En effet, jusqu'à cette période, l'Internet, issu de premiers projets de mise en réseau d'infrastructures informatiques à la fin des années 1960, est un réseau mondialisé principalement soutenu par des universitaires et des militaires¹ ; il ne se destine donc pas, prioritairement, à l'échange d'œuvres artistiques. Retenons ici surtout que l'Internet est un réseau de réseaux, par essence décentralisé, et qu'il s'oppose en cela aux modèles centralisés des télécommunications dominant jusqu'à présent. Quant au Web, contraction de l'expression « World Wide Web », son principe est imaginé par Tim Berners-Lee à partir de 1991. Ses avancées rendent possibles l'accès au réseau par le grand public, dès les années 1994-1995. Il peut ainsi devenir un espace de publication. La libéralisation du marché de l'accès à l'Internet aux mêmes dates et l'arrivée des premiers fournisseurs

1 Pour en savoir plus sur ce sujet, se reporter à la compilation d'articles de Valérie Schafer et Alexandre Serres (dir.), *Histoires de l'Internet et du Web*, Living books about History, 2017, [en ligne], doi : 10.13098/infoclio.ch-lb-0006, url : <http://living-booksabouthistory.ch/fr/book/histories-of-the-internet-and-the-web>.

d'accès contribuent également à cette évolution : avec le Web, le réseau Internet peut devenir un média de masse.

Les principes du Web facilitent la diffusion de bandes dessinées sur le réseau. Dans son *History of Webcomics*, T. Campbell récapitule les trois caractéristiques du World Wide Web sur lequel vont s'appuyer la grande majorité des bandes dessinées en ligne : le système d'hyperliens normalisés qui permet les échanges de documents sur le réseau ; le potentiel d'interactivité qui accélère le dynamisme du nouveau média ; et l'affichage d'images qui se trouve facilité. Ce dernier point est bien entendu le plus important dans le cas qui nous occupe : pour reprendre les termes de Campbell, « c'est le World Wide Web qui a rendu l'Internet suffisamment visuel pour répondre aux attentes des dessinateurs de bande dessinée² ». Le passage d'un réseau textuel à un réseau dominé par l'image (et capable d'afficher des images dans une bonne résolution) est la condition nécessaire au développement d'une bande dessinée numérique en ligne.

Les auteurs américains s'emparent très tôt des possibilités du Web et les premiers *webcomics* sont présents sur la toile dès 1993. Du côté français, l'appropriation du réseau par le grand public tarde davantage, mais ce retard est rattrapé durant la période³ : en 1996, seuls 2% de la population française se déclarent usagers de l'Internet ; les 10% sont atteints entre 1999 et 2000, les 25% entre 2000 et 2001 et les 50% entre 2006 et 2007. En 2009, c'est plus de 70% des Français qui utilisent le réseau.

Les deux phases de croissance des usages de l'Internet en France (d'abord de 1996 à 2005 pour atteindre la moitié de la population, ensuite de 2005 à 2009 pour en faire un média de masse incontournable) sont des jalons importants de l'évolution de la bande dessinée en ligne des années 2000. 2005 marque un véritable tournant en

2 T. Campbell, *A History Of Webcomics*, San Antonio, Antarctic Press, 2006, non paginé. Sur ce sujet, voir le chapitre 1, « It is the World Wide Web that made the Internet visual enough to match cartoonists' ambitions » (je traduis). Dans ce même chapitre, Campbell évoque les premières bandes dessinées numériques diffusées sur les services Internet pré-Web, en particulier Usenet (Hans Bjordhal, *Where the Buffalo Roams*, 1992). On ne peut donc dire que la bande dessinée en ligne n'existait pas avant le Web.

3 Source : données publiques de la Banque mondiale (<https://donnees.banque-mondiale.org/indicateur/IT.NET.USER.ZS>).

L'INFLUENCE AMÉRICAINE EN FRANCE : PRÉCOCITÉ ET DIFFUSION DU *webcomic*

La bande dessinée numérique nord-américaine devance largement les développements français en la matière. Deux raisons peuvent être invoquées. La première, externe à la bande dessinée, est la **précocité des usages du réseau Internet aux États-Unis** : dès l'année 2000, 44% de la population états-unienne dispose d'un accès à Internet, contre 14% en France. La bande dessinée numérique est donc d'emblée prise dans le flux de ce nouveau média et n'en passe pas, comme en France, par de longs tâtonnements. La seconde raison, interne à la bande dessinée, est la **coïncidence entre l'émergence de ce nouveau support et la crise du comic book dans les années 1990** ; contrairement à la France à la même époque, le support matériel de l'album ne possède pas la même aura et le même dynamisme. Dès lors, la question de la rentabilisation et de la professionnalisation des créations numériques est posée très tôt, dès le début des années 2000, par des auteurs comme Scott McCloud, des plateformes payantes comme *Modern Tales*, ou des éditeurs comme Marvel qui propose dès 2007 une formule d'abonnement avec accès illimité à la version numérique de ses *comic books*.

La forme initiale que prend la bande dessinée numérique de création en Amérique du Nord est le *webcomic*. Comme son nom l'indique, ce terme désigne spécifiquement des bandes dessinées diffusées sur le Web, généralement à parution périodique. Les

premiers *webcomics* apparaissent dès l'âge des premiers réseaux Usenet, CompuServe et Quantum Link (*Witches and Stitches* d'Eric Monster Millikin, 1985 ; *T.H.E. Fox* de Joe Ekaitis, 1986 ; *Where the Buffalo roams* de Hans Bjordhal, 1991), mais l'expansion quantitative du genre a lieu entre 1995 et 2005. Parmi les plus célèbres, on peut citer *Argon Zark!*, de Charley Parker (1995), *Sluggy Freelance* de Pete Abrams (1997), *PvP* de Scott Kurtz (1998), *A Modest Destiny* de Sean Howard (2003)... Le point culminant de cette période est, naturellement, la publication de *Reinventing Comics* par Scott McCloud en 2000 qui évoque frontalement la question de la mutation numérique, objet de débats passionnés entre détracteurs et admirateurs du théoricien.

Le décalage temporel entre les deux aires géographiques peut amener à s'interroger sur une potentielle influence des créations nord-américaines sur la bande dessinée numérique française. Dans le contexte d'un Web mondialisé aux contenus accessibles depuis n'importe où dans le monde, il est plus difficile de mesurer précisément les jeux interculturels. Quatre indices visibles suggèrent des processus d'échange. Le premier est l'**influence des écrits de Scott McCloud** : ses ouvrages sont traduits en France, dont *Reinventing Comics* sous le titre *Réinventer la bande dessinée* (Vertige Graphic, 2002) et il a pu marquer certains auteurs, dont

Balak qui le cite (sans s'en réclamer directement toutefois). Le second est le rôle de passeur joué par le portail *Lapin.org* dans **la traduction et la diffusion de webcomics auprès d'un public français** à partir de 2005 (dont *Saturday Morning Breakfast Cereal* de Zach Weiner, *Bigger Than Cheeses* de Desmond Seah, *Oglaf* de Trudy Cooper and Doug Bayne, *XKCD* de Randall Munroe). Le portail *Lapin.org* est le principal acteur organisé d'une entreprise de traduction, qui est aussi une sauvegarde patrimoniale du passé de la bande dessinée numérique. Le modèle de la *webcomic* nord-américain est bien celui qui domine sur ce portail, y compris pour des auteurs français. Le troisième est **l'importance de plusieurs forums et sites aux dimensions internationales** dans la diffusion de bandes dessinées numériques, comme la plateforme *Deviantart* et le forum francophone *BDamateur* où se retrouvent de nombreux Québécois. À cet égard des auteurs québécois connus en France (Djief, Frank Rideau, Sirkowski, Zviane), ont pu occuper une place centrale dans ces échanges

intercontinentaux. Le quatrième indice est **le succès outre-atlantique du format du Turbomédia**, succès qui voit de jeunes auteurs français comme Balak, JL Mast et Geoffo, être engagée par des firmes américaines comme Marvel pour produire des bandes dessinées numériques.

Malgré ces indices, il est manifeste qu'à toutes les époques considérées **la bande dessinée numérique française a suivi des voies qui lui sont propres** et que l'influence américaine ne joue qu'à la marge, ou avec un trop grand décalage temporel pour ne pas subir de distorsions. Le discours radical de Scott McCloud vis-à-vis de la technologie a pu être regardé avec méfiance depuis la France où des formes spécifiques comme le blog bd sont apparues. Ce qui joue le plus dans cette différenciation est sans doute le poids de deux traditions historiques distinctes (place de l'album en France, mode de consommation périodique du *comic*, etc.), qui semble se maintenir dans la création numérique.

séparant d'un côté des œuvres peu médiatisées et diffusées sur un Web statique comprenant des pages personnelles et des forums, et de l'autre une création qui s'adapte aux outils du Web social et gagne en popularité. La bande dessinée numérique française suit, assez logiquement, les évolutions historiques du Web des années 2000. Ce sont elles qui, en premier lieu, restructurent la création et la diffusion de bande dessinée selon des principes nouveaux. Comment cette branche périphérique de la création graphique va-t-elle se positionner vis-à-vis de son aînée sur papier ?

LES DEUX TEMPS DE LA BANDE DESSINÉE SUR LE WEB FRANÇAIS : DU WEB STATIQUE AU WEB SOCIAL

L'histoire du Web des années 2000 est généralement divisée en deux phases : un premier Web voit la mise en place d'outils, de services, et d'usages de communication à une époque où le réseau Internet n'est pas encore un média de masse ; la seconde phase, parfois appelée « Web 2.0 » ou « Web social », accélère la tendance vers une automatisation des échanges, une massification des pratiques, et l'accroissement des capacités « sociales » des applications proposées par une plus grande souplesse d'utilisation⁴. La césure se situe entre 2000 et 2004, avec l'apparition de nouvelles applications comme les plateformes de blogs, les wikis, les réseaux sociaux numériques⁵. Le retard pris par la France en matière d'usage de l'Internet fait que les pratiques du Web social se développent surtout dans la deuxième moitié de la décennie, après que la moitié de la population soit devenue usager du réseau.

Le développement de la bande dessinée numérique sur le Web suit cette évolution en deux temps. Les années 2004-2005 constituent une coupure pertinente en ce qu'elles voient le démarrage du phénomène des blogs bd qui marque un jalon dans les pratiques des lecteurs et des créateurs.

Le temps du Web statique : pages web et forums (1996-2004)

La diffusion de bandes dessinées via le réseau Internet prend initialement deux formes : la première, non-liée au Web, est l'échange d'œuvres adressées à une liste de correspondants par des services de courrier électronique. Cette forme ne peut être identifiée *a posteriori* que par des témoignages⁶, mais il est certain qu'elle a constitué une première modalité dont il est difficile de mesurer le dynamisme.

4 André Mondoux, *Histoire sociale des technologies numériques*, op. cit., p. 197.

5 Quelques repères chronologiques : 1999 voit les débuts de *Blogger*, Wikipédia est lancé en 2001, 2003 est l'année de *Myspace* et 2004 de *Facebook*. Le terme même de « Web 2.0 » est forgé par Tim O'Reilly en 2004.

6 *Lapin* de Phiiip a initialement été diffusée sous cette forme, dès avant 2001 (témoignage de l'auteur recueilli le 28 février 2012).

La seconde modalité est plus facilement repérable et relève de la première forme de publication sur le Web : la page ou le site personnel. La possibilité pour tout utilisateur de créer une page personnelle est offerte par l'arrivée d'un certain nombre d'hébergeurs de pages web, payants ou non, qui assurent la mise en ligne des documents sur le réseau. Les premiers à fournir ce service en France sont Multimania (1998) et OVH (1999), mais des hébergeurs existent dans le monde anglo-saxon dès 1992 (Tripod).

La page web personnelle constitue donc un des premiers formats pour la bande dessinée en ligne mais il est souvent complexe de séparer ce qui relève du site personnel et promotionnel bio-bibliographique de l'espace de publication d'œuvres inédites. Joann Sfar est ainsi un auteur qui investit le Web relativement tôt, dès 1999 (sur le portail *Pastis.org*), mais le site *Le petit monde de Joann* propose à la fois des informations bibliographiques et des créations originales : carnets de croquis, mini jeux vidéo, etc. Remonter dans les archives du Web permet de se rendre compte que de nombreux auteurs professionnels créent leur site web avant 2000⁷, mais ne l'investissent pas encore en masse comme espace de publication. Certains, toutefois, considèrent dès le départ cette possibilité, à l'image du dessinateur belge Étienne Legrand qui commence à diffuser des bandes dessinées sur sa page *Skynet* dès 1999⁸. Toutefois, les plus prompts à utiliser le Web comme espace de publication régulier sont souvent des dessinateurs peu ou pas publiés par ailleurs. Nous verrons que ce facteur a son importance.

Au-delà des pages personnelles, le développement de projets complexes de création graphique sur le Web est le fait de quelques individualités qui perçoivent très tôt les potentialités du média en termes de diffusion, et de création. Les deux cas les plus notables sont ceux des belges Benoît Peeters et François Schuiten d'un côté, et Yslaïre de l'autre.

7 Citons, notamment, Stéphane Blanquet, David B., Lewis Trondheim, Frédéric Boilet, Loustal, Manu Larcenet.

8 <http://users.skynet.be/etilegra>. Ce site web, encore accessible, permet de se faire une idée des toutes premières modalités de diffusion de bandes dessinées sur les pages personnelles et de leur ergonomie.



Fig. 6. Le site web Urbicande.be (ici en 2011) : un des premiers univers trans-média de la bande dessinée franco-belge.

Le « réseau » Internet fascine d'autant plus Peeters et Schuiten qu'il fait écho à leur propre tendance à la création réticulaire et multimédia, ainsi qu'au « réseau » fictionnel de leur ouvrage *La Fièvre d'Urbicande*. Dans cette aventure de la série des *Cités obscures* parue en 1985, un « réseau », sorte d'immense grille métallique, grandit au milieu de la ville d'Urbicande et bouleverse la vie des habitants. Cette métaphore par anticipation du Web explique l'intérêt précoce des auteurs pour la création en ligne. Leur site *Urbicande.be*⁹, créé en décembre 1995 par Alok Nandi, se veut à la fois un « site officiel » pour leur œuvre majeure et multiforme, *Les Cités obscures*, et un prolongement de cette série. Il héberge à la fois une encyclopédie et des créations inédites comme les premières pages de leur album en cours, *L'Ombre d'un homme* (qui sort en 1999 chez Casterman), ou encore le film en « fixorama » *La Cité des ombres*, dérivé de leur album *L'Enfant penchée*. C'est aussi un espace d'échanges avec leur public, invité à participer et donner son avis, par exemple en faisant parvenir des photos des « lieux de passage » vers les Cités obscures,

9 Pour la genèse de ce projet, se reporter à Benoît Peeters et François Schuiten, *L'aventure des images...*, op. cit., p. 178-179. Le site *Urbicande.be* est actuellement hors ligne mais les archives et l'historique sont toujours regroupés à l'adresse www.altaplana.be.

un thème récurrent qui veut que certains lieux terrestres soient des portes vers le monde fictionnel des deux auteurs. Le site *Urbicande.be* ne peut être considéré comme une simple vitrine de la série : il est une création à part entière, intégrée à l'œuvre transmédiatique plus vaste que les deux auteurs tentent de construire au moyen de bandes dessinées, de films, de romans-photos, et d'expositions.

Le dessinateur Yslaire pousse encore plus loin l'appropriation du Web et des outils numériques en lançant en 1997 le site web *Mémoires du XXe ciel* dans lequel il projette de dresser un portrait du siècle finissant, vu sous l'angle de la psychanalyse, à travers le personnage d'Eva Stern, psychanalyste née en 1900 :

Pour ce projet il adopte un mode de création intimement lié à son sujet, où l'informatique, la psychanalyse et le réseau Internet offrent mensuellement un champ d'expérimentation psycho-graphique, précédant la publication de l'expérience sous forme d'adaptation en bande dessinée¹⁰.

De février 1997 à décembre 1999, il publie en ligne des dessins réalisés par ordinateur, intégrant parfois des photographies et des textes, qui forment une histoire aux ramifications complexes. Tout l'intérêt de *Mémoires du XXe ciel* est dans la mise en scène du virtuel. Le site est en réalité la représentation graphique de l'ordinateur d'Eva et l'internaute peut naviguer dans le système d'exploitation et ainsi comprendre pas à pas, sans aucune indication extérieure, l'histoire intime de cette femme.

D'autres auteurs comme Boilet et Trondheim s'emparent eux aussi des outils informatiques pour créer des œuvres originales en lien avec leurs créations graphiques (jeux vidéo, « Manga digitale »), mais Peeters/Schuiten et Yslaire sont sans doute ceux qui approfondissent le plus les possibilités de la création en ligne.

Pendant qu'un certain nombre d'auteurs professionnels s'intéressent au Web à titre individuel, plusieurs regroupements de

10 Ce texte, diffusé à l'adresse <https://web.archive.org/web/20160315191030/http://www.yslaire.be/?level=12&obj=151&startDate=536454000000> (archive), n'est plus accessible. On peut se reporter à la présentation actuelle : <https://www.yslaire.be/yslairebe-1997-2012>.

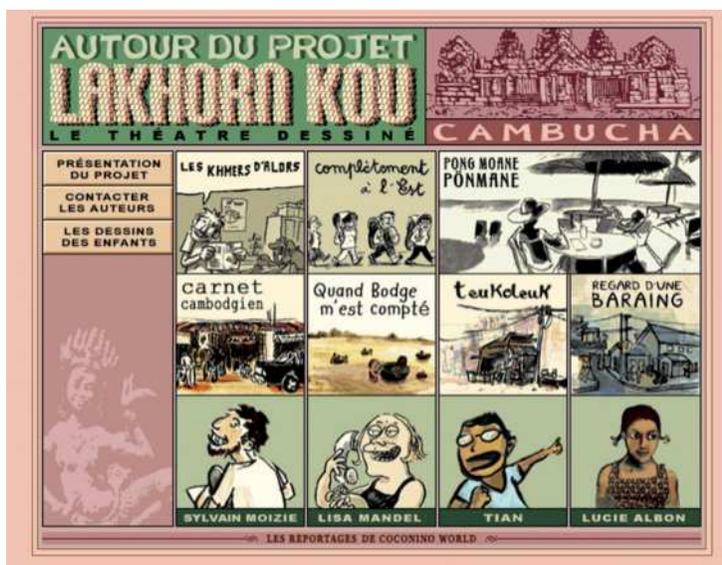


Fig. 7. Page d'accueil de Lakhorn Kou par les auteurs de Coconino World (Lisa Mandel, Sylvain Moizie, Tian, Lucie Albon): de l'œuvre individuelle au projet collectif, graphisme Patrice Cablat (Pat Cab).

créateurs ont lieu. Dès 1998-1999 apparaissent les premiers sites web collectifs qui, cette fois, s'affichent pleinement et uniquement comme des espaces de création et de publication. À cette date, cependant, les communautés professionnelles ou semi-professionnelles et les communautés amateurs sont encore distinctes. Je suivrai donc cette nomenclature dans ma description.

Trois webzines d'auteurs professionnels occupent une place importante dans la structuration des premières publications en ligne : Coconino World lancé par les professeurs et étudiants de l'École de l'image d'Angoulême (1999), @Fluidz créé par une partie de l'équipe de la revue *Fluide glacial* (1999) et enfin *Le Journal de l'employé du moi* conçu par la maison d'édition L'Employé du moi (2001). Leur inscription dans un Web qui est espace d'une expression individuelle plus que collective se lit dans la structure de leurs sites : leurs webzines se divisent en différents lieux de publication individuels et personnalisés pour les auteurs du collectif. Ainsi « Le village des auteurs » de Coconino regroupe un ensemble d'espaces

de créations originales qui, occasionnellement, prennent forme dans des projets collectifs. On peut citer par exemple la publication, en 2001, sous le titre *Lakhorn Kou*¹¹, des carnets de voyage au Cambodge d'un groupe de jeunes auteurs (Lisa Mandel, Sylvain Moizie, Lucie Albon et Tian) qui sont comme autant d'œuvres individuelles regroupées au sein d'un même espace. Chacune des œuvres peut également se retrouver sur les espaces individuels de chaque auteur. Un même esprit d'aller-retour entre l'individuel et le collectif parcourt @Fluidz et *Le Journal de l'employé du moi*. Ce dernier est surtout un lieu où les auteurs « maison » (Gentiane Angeli, Max de Radiguès ou encore David Scrima) peuvent développer un carnet ou un feuillet personnel. Le second point commun entre ces projets est le choix de la périodicité et de mises à jour régulières au lieu d'un site web statique à mises à jour irrégulières. @Fluidz, par exemple, fonctionne en parallèle du mensuel « d'umour et bandessinées » et paraît selon une logique de numéros réguliers. C'est ici un héritage des modalités de publication traditionnelle de la bande dessinée. Les trois *webzines* sont actifs pendant plusieurs années : jusqu'en 2005 pour @Fluidz, 2007 pour *Le Journal de l'employé du moi* et *Coconino World*.

Côté création amateur, plusieurs collectifs sont créés mais les *webzines* se font plus rares. Le cas le plus notable est *La Fourmi*¹², fondé par Christian Proulx et Antoine Corriveau, qui paraît de mai 2001 à janvier 2004 et publie les œuvres de nombreux auteurs amateurs durant toute cette période. Plutôt que le *webzine*, l'espace de prédilection de la création graphique non professionnelle ou semi-professionnelle est le forum. Les principaux forums d'illustrations et bande dessinée des années 2000 (tous encore actifs de nos jours) sont créés avant 2004 : *BDamateur* dès 1998-1999, *Catsuka* en 2000 et *CaféSalé*¹³ en 2002. Les deux derniers sont d'abord des forums de graphistes, d'animateurs et d'illustrateurs, mais on y trouve également

11 http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/lakhorn_kou/lak_home.htm.

12 <http://fourmimag.free.fr/>.

13 <http://cfsl.net>.

des auteurs de bandes dessinées¹⁴. *BDamateur* est un forum francophone international qui regroupe français, québécois, belges et suisses. Il devient, tout au long de la décennie, le principal lieu de rassemblement et de publication de la création amateur de bandes dessinées en langue française. Il donne lieu à de nombreuses dérivations, dont le *webzine Kessé ?* dès 2000.

Enfin, un dernier lieu de publication de bandes dessinées numériques avant 2004, dont l'importance va en grandissant au fil des années, est le portail *Lapin.org*. Le site est un exemple réussi d'expansion de la page personnelle au portail collectif. Après être passé par l'étape de la *newsletter*, le *strip Lapin* de Phiip, un roman-photo à l'humour absurde et régressif, devient en 2001 le site web *Lapin.org*. Il fédère une première communauté de lecteurs autour d'un forum. Puis, à partir de 2003, d'autres bandes dessinées que celles du fondateur font leur apparition : d'une part des traductions de *webcomics* anglo-saxons (*Elftor d'Alex* et *White Ninja* de Kent Earle et Scott Bevan), d'autre part des créations françaises dans l'esprit de *Lapin* (*Koin* de Puyo, *Maximi le clown* de Polito et *Une vie de yaourt* par Yourt). Un *webzine* est également créé, *Le zine Lapin* en 2003, mêlant textes humoristiques et images. Grâce à son forum, plutôt actif, le site se construit peu à peu comme un lieu de diffusion et d'échanges communautaires auprès d'un public fidèle qui dépasse largement son lectorat initial¹⁵. L'une des spécificités du portail *Lapin.org* tient à la cohérence thématique des œuvres qu'on y trouve. Si les techniques varient (roman-photo, dessins scannés, création numérique pure, textes), deux constantes essentielles demeurent : l'apparent minimalisme et la désinvolture des styles (beaucoup exploitent

14 C'est par exemple sur *Catsuka* que Bastien Vivès, sous le pseudonyme de Bastien Chanmax, diffuse ses premiers dessins. Quant à *CaféSalé*, à partir de 2007 et de son association avec Ankama, il devient momentanément éditeur de bandes dessinées.

15 En termes d'audience, *Lapin* affiche la progression suivante : 52 000 visiteurs au 15 octobre 2002, 68 000 visiteurs au 30 mai 2003, 510 000 visiteurs au 24 février 2004. S'il ne s'agit que d'éléments quantitatifs et déclaratifs difficilement interprétables en eux-mêmes, ils permettent au moins de noter que la hausse de l'audience du site a lieu entre l'année 2003 et 2004.

d'ailleurs avec habileté le *pixel art*¹⁶) et l'humour, systématiquement absurde et idiot, lorgnant parfois vers le *trash*.

Si ces sites sont les plus durables et quantitativement les plus importants, il existe à cette époque d'autres lieux collectifs de publication, dont des lieux mixtes, entre le site d'information et le site de publication (*Digibulles* en 1999 et *Bulle d'air* en 2001), ou encore des sites inclassables comme *Gnomz.com* (2004)¹⁷ qui est aussi un lieu de création de bandes dessinées, mais se rapproche davantage du réseau social. Dans la plupart des cas, l'enjeu est bien d'assurer la transition entre des espaces de création individuelle et des espaces de création collective. Cette transition se joue sur un équilibre garantissant une grande liberté d'expression aux auteurs individuels : la mise en commun permet de mutualiser les efforts techniques et financiers, d'accroître la visibilité sur un réseau de plus en plus peuplé, mais chaque site prend soin de préserver des « espaces personnels » pour les auteurs. L'existence de ces sites collectifs organisés pour permettre la création individuelle, avec des fondateurs et administrateurs pour la coordination, anticipe sur le développement des réseaux sociaux qui caractérise la seconde moitié de la décennie et apporte une solution au dilemme entre individuel et collectif.

Le temps du Web social : hébergeurs et réseaux sociaux (2004-2009)

Au milieu des années 2000, le modèle initial du site web personnel cesse d'être le seul moyen de publication sur le réseau alors qu'arrivent de nouveaux types de services et d'applications spécialisés.

16 Le *pixel art* est une tendance des arts graphiques apparue dans les années 1980 et dont l'élément central est le pixel, unité de base d'une image numérique, rendu volontairement visible dans la composition de l'image. D'abord lié aux limitations techniques des machines, le *pixel art* est désormais une esthétique à part entière, s'affirmant comme un art du placement optimal du pixel, et sur une forme de minimalisme et de stylisation de l'image numérique.

17 *Gnomz.com* (site web inaccessible, voir archives : <https://web.archive.org/web/20170926115209/http://gnomz.com/>) mêle jeu de rôle interactif et réalisation de petites bandes dessinées à partir de personnages et de décors prédéfinis en *pixel art*. Chaque utilisateur se crée un avatar qu'il fait interagir avec d'autres personnages dans des bandes généralement courtes, en *pixel art*. Le site connaît un bon succès, mais son trafic finit par décroître et il ferme définitivement en mai 2011.

Ces services, parfois regroupés sous le terme de « réseaux socio-numériques » sont des espaces de libre expression utilisables par tout internaute, généralement sur inscription¹⁸. Ils rompent avec le modèle précédent de l'informatique distribuée¹⁹ et se veulent modulaires, plus conviviaux et ergonomiques, centrés sur le partage de données, de documents et d'informations entre utilisateurs. L'utilisateur n'a plus besoin de posséder ou solliciter des compétences techniques et d'être le propre administrateur de son site ; l'architecture du site est prise en charge par un prestataire. Parmi ces sites, on peut citer les plateformes de blogs (dès 1999), les sites de partages de vidéos (*Youtube* et *DailyMotion* en 2005, *WatTv* en 2006), les sites de partage de photos (*Flickr* en 2004, *Picasa* en 2006) ou de musique (*Jamendo* en 2006) ou encore les réseaux proprement sociaux (*Myspace* en 2003, *Facebook* en 2004, *Twitter* en 2006). D'abord marginaux, ces sites, en accès gratuit pour la plupart mais monétisant les contenus via la publicité ou la revente d'informations personnelles, montrent rapidement qu'ils peuvent générer une audience importante et faire connaître de jeunes créateurs. Ces nouveaux services et applications fondent un nouveau modèle de publication dont s'emparent les créateurs et les amateurs de bande dessinée numérique à l'heure où l'audience du Web en France franchit un palier décisif en France.

En effet, une évolution importante a lieu entre 2005 et 2007, lorsque plusieurs acteurs de la phase précédente entreprennent de faire évoluer leur activité pour aller vers l'hébergement de bandes dessinées.

Le portail *Lapin.org* incarne bien ce changement d'ensemble. En 2002 ne s'y trouve encore que la série *Lapin* ; en 2005 le portail héberge une dizaine de bandes dessinées d'auteurs différents ; en 2007 une quinzaine ; enfin plus de vingt en 2008 pour atteindre la trentaine en 2009-2010, en comptabilisant les séries arrêtées mais archivées sur le site. La page personnelle initiale est devenue un lieu d'édition à part entière. D'autres sites, moins connus, évoluent

18 Voir sur ce sujet Alexandre Coutant et Thomas Stenger, dossier « Ces réseaux numériques dits sociaux » dans la revue *Hermès*, n° 59, avril 2011.

19 André Mondoux, *Histoire sociale des technologies numériques*, op. cit., p. 186.

de la page personnelle au portail collectif, comme SOS *Webcomics* d'Antoine Latour en 2008. Toutefois, ces sites obéissent encore au modèle antérieur au sens où les dessinateurs et séries sont invités par le(s) fondateur(s) du portail.

La principale nouveauté des sites qui se développent dans la deuxième moitié de la décennie tient au statut d'hébergeur. Les responsables du site n'y publient pas (ou peu) eux-mêmes et la plateforme est d'emblée pensée pour accueillir plusieurs auteurs, avec une sélection préalable minimale, une liberté de création et l'absence d'unité éditoriale et thématique. Deux acteurs évoluent plus directement vers l'hébergement et donnent lieu aux deux principales plateformes d'auto-publication de bandes dessinées de la période : Julien Falgas avec *Webcomics.fr* et les éditions L'Employé du moi avec *Grandpapier.org*. Julien Falgas est présent au sein de la communauté virtuelle de la bande dessinée numérique dès 2001 avec son annuaire *ABDEL-INN*. Dès 2006, il s'associe à Pierre Matterné (Dr Folaweb) et Julien Portalier pour imaginer *Webcomics.fr*, site d'auto-édition de bandes dessinées numériques qui sera ouvert en 2007, et vise à proposer une alternative aux blogs bd en plein essor²⁰. Cette même année l'éditeur L'Employé du moi poursuit son engagement sur le Web en créant *Grandpapier.org*, une plateforme de publication ouverte à tout auteur. Des concours et défis thématiques y sont régulièrement organisés pour animer la communauté.

Webcomics.fr et *Grandpapier.org* partagent de nombreux points communs qui montrent bien les spécificités de cette nouvelle génération d'hébergeurs spécialisés, dont ils constituent les exemples les plus durables²¹. Tout d'abord, la sélection des auteurs pour l'inscription est minime et ils disposent d'une grande liberté de création. Dans le cas de *Webcomics.fr*, l'auteur doit être coopté par un des auteurs hébergés, et dans le cas de *Grandpapier.org*, il doit présenter quelques extraits de son travail aux responsables de la plateforme ; mais une fois inscrit l'auteur peut y publier ce qu'il souhaite, sans contrainte de continuité et de régularité. Les critères d'entrée sont donc peu stricts, le panel des auteurs présents et des œuvres

20 La plupart des informations présentes ici ont été relevées lors d'un entretien mené avec Julien Falgas, à Metz, le 18 novembre 2011.

21 On peut aussi citer *Webmag* et *Dijiko*, apparus en 2008.



Fig. 8. Version initiale de la page d'accueil de Webcomics.fr (2007).

proposées est très large, d'amateurs débutants à des réalisations plus professionnelles. Ensuite, leur objectif est surtout d'offrir aux auteurs une interface de publication plus adaptée et adaptable que celles qui étaient alors disponibles, tout en les immergeant dans une communauté d'auteurs et de lecteurs. L'hébergeur est un fournisseur de services d'aide à la publication (l'auteur charge lui-même ses images sur le site) et à la socialisation, mais il ne remplit pas de fonction éditoriale. Enfin, il faut signaler que l'accès aux œuvres et l'accès aux outils de publication sont tous deux entièrement gratuits.

Jusqu'ici, la bande dessinée en ligne était dominée par des sites personnels d'un côté et des sites communautaires de l'autre, dans les deux cas gérés par les auteurs eux-mêmes. Le modèle de l'hébergement introduit un changement important avec les modèles de diffusion ayant cours jusque-là dans la bande dessinée numérique en ce qu'il introduit un acteur supplémentaire. Désormais, le portail d'hébergement prend en charge l'infrastructure de publication dans une perspective réellement professionnelle. L'administrateur du site est un acteur distinct de la communauté de créateurs. L'hébergeur se propose comme un modèle nouveau d'équilibre entre l'individuel et le collectif où les fonctions de création et d'animation de communautés sont mieux distinguées.



Fig. 9. Le webzine Numo (2006) : quand la revue numérique devient un vaste vaisseau spatial.

Cela ne signifie pas pour autant que le modèle du *webzine* des années 1998-2004 cesse de se développer. Au contraire, de nombreux *webzines* se créent pendant cette période. On trouve d'un côté des revues se présentant sous la forme de fichiers PDF à télécharger : *RAV* fondée par Wayne, Will et Dub's en 2005 et *Puissance Maximum* de Patrick Patrick et Bob Fotal en 2008 ; et de l'autre côté, dans la continuité de *Coconino* ou *@Fluidz*, des *webzines* exploitant pleinement la diffusion numérique sous la forme d'un site Web régulièrement mis à jour : *Numo* en 2006 par le collectif Troglodyte et *l'underground El Coyote* de Cromwell en 2007. Le modèle du site web collectif perdure également, avec la création du blog du collectif *Damned*, entre 2005 et 2010.

Enfin, des solutions alternatives, à mi-chemin entre le *webzine* collectif et l'hébergeur, sont également imaginées par certains acteurs du Web graphique. Le site *30joursdebd.com* est créé en janvier 2007 par Shuky et Karine qui souhaitent s'inscrire dans la mouvance des blogs bd. Leur ambition est, plutôt que de créer un énième magazine de publication, de mettre en place une plateforme qui

publierait tous les jours une nouvelle planche par un nouvel auteur. Ils pensent ainsi attirer et mutualiser des lectorats dispersés²².

L'arrivée de ces nouveaux acteurs a deux conséquences sur la bande dessinée numérique. D'une part, l'objectif fondamental est désormais d'accroître la visibilité de la bande dessinée sur le Web. En un sens l'impératif de diffusion auprès d'un large public prend le pas sur l'envie de création libre et d'expérimentation au sein d'une communauté réduite mais fidèle. Le numérique n'est plus outil de renouvellement esthétique mais outil de renouvellement éditorial et social. D'autre part, la distinction entre professionnels et amateurs est beaucoup moins nette dans la mesure où les « amateurs » ont désormais à leur disposition, sans connaissance préalable, des outils de publication « professionnels ». Mais c'est un autre phénomène, en marche dès 2004, qui contribue à amplifier ces deux évolutions.

LE PHÉNOMÈNE DES BLOGS BD : UN TOURNANT DÉCISIF (2003-2009)

Le tournant majeur de cette seconde phase de la bande dessinée sur le Web est le développement du mouvement des blogs bd. Son importance est avant tout une question de visibilité : il s'agit du premier développement de masse pour la bande dessinée numérique, par opposition aux précédentes initiatives ponctuelles et singulières. Par ailleurs, le blog bd est important en tant que caractéristique propre à la création numérique française et francophone : il a peu d'équivalents aux États-Unis, où domine alors le *webcomic*, et en Asie, avec le *webtoon*. Comment se déploie-t-il sur le Web ?

Les premières plateformes de blogs datent de 1999-2000 ; à travers elles, « la publication de soi est devenue un art de masse²³ ».

22 « De ce fait, les auteurs allaient faire un échange de lectorat, puisque le lecteur du dessinateur X viendrait sur *30joursdebd.com* pour voir son auteur fétiche, mais il en profiterait aussi pour découvrir le dessinateur Y, ses planches et son site (puisque évidemment, il y a une fiche auteur avec le lien vers son site). Visiblement la formule a bien marché puisqu'on a commencé dès le lancement à 6 000 lecteurs par jour... », Shuky et Karine, « 30joursdebd », url : <https://web.archive.org/web/20130701065419/http://30joursdebd.com:80/2010/08/27/30joursdebd-par-shuky-et-karine/> (archive - page web inaccessible).

23 Dominique Boullier, *Sociologie du numérique*, Paris, Armand Colin, 2016, p. 82.



Fig. 10. Une des notes d'ouverture du blog de Boulet (28 juillet 2004) : la fondation d'un des plus célèbres blogs bd.

Le principe du blog est d'être un lieu d'expression personnelle où l'internaute publie ses propres réflexions et créations. Il est d'abord fait pour l'expression textuelle, et il faut attendre 2003-2004 pour que des auteurs de bande dessinée s'emparent activement de cet outil²⁴. Les premiers à ouvrir leur blog durant cette phase sont généralement de futurs professionnels²⁵ : jeunes auteurs, illustrateurs et graphistes. On trouve Boulet, qui travaille déjà pour la revue *Tchô!* depuis 1998, Fafé, fondatrice des éditions Groinge en 1999, Turalo (Eric Dérian), déjà auteur d'une dizaine d'albums... C'est dès 2004, peu après l'ouverture de leurs blogs respectifs, que les trois dessinatrices, Laurel, Mélaka et Cha se voient proposer de tenir dans le journal *Spirou* la rubrique *33 rue Carambole*. Il y a une véritable cohésion communautaire chez les premiers blogueurs bd (moins

24 Olivier Trédan, « Chapitre 7. Les blogs de BD comme « monde social » amateur » dans Benjamin Ferron, Nicolas Harvey et Olivier Trédan (dir.), *Des amateurs dans les médias : Légitimités, autonomie, attachements*, Paris, Presses des Mines, 2015.

25 Voir encadré « Trois générations de blogueurs bd ».

d'une cinquantaine de personnes avant 2005) dont certains sont des amis avant de fonder un blog. Ces premiers blogs bd sont destinés à être lus d'abord par d'autres blogueurs plus que par des lecteurs extérieurs. Ainsi de Gã qui, avant de créer son *Apparteblog* en 2003, « squatte » sur les blogs de ses collègues Ak, Capu et Libon, Kek, et Cali. Ainsi des premiers posts de Boulet qui sont surtout des anecdotes mettant en scène d'autres blogueurs comme Mélaka, Reno et Libon. Dans une de ses premières notes, pour expliquer la création de son blog, Boulet évoque « ceux qui ont assisté au truc via MSN, mail ou ICQ », s'adressant spécifiquement par cette phrase codée à une communauté limitée d'amis. Cette unité de la première « blogosphère bd » se voit dans les liens présents sur les espaces de chacun, qui renvoient les uns vers les autres.

La seconde phase de l'histoire des blogs bd débute en 2005. L'année est décisive car elle combine trois phénomènes : l'accroissement considérable du nombre de blogueurs bd, l'accélération de la médiatisation du phénomène, et la prise de conscience d'un public extérieur.

Durant l'année 2005, une nouvelle génération de blogueurs émerge. Ils deviennent par la suite des modèles de longévité, des piliers de la blogosphère, et connaissent un important succès. Citons par exemple Paka, Ced, Lisa Mandel, Allan Barte, Tanxxx, Nicolas Wild, Monsieur le Chien, Erwann Surcouf, Raphaël B²⁶. La médiatisation du phénomène commence dans la presse spécialisée, d'autant plus que beaucoup poursuivent ou commencent une carrière de dessinateur et sont donc aussi présents dans la presse par leurs albums.

Mais l'événement déclencheur de l'année 2005 est la création du *blog de Frantico*²⁷ attribué à Lewis Trondheim. Le premier janvier, est mis en ligne un blog supposément tenu par un certain Frantico, obsédé sexuel et dessinateur politiquement incorrect. Le succès de ce blog est grand, relayé par les autres blogs et la presse nationale (*Libération*, *Le Monde* et *Télérama*), mais il s'interrompt au bout de cinq mois sans que l'identité de son auteur ne soit dévoilée. *Le blog*

26 Voir encadré « Trois générations de blogueurs bd ».

27 Frantico, *Le blog de Frantico*, url : <http://www.zanorg.com/frantico/>.

de *Frantico* est un événement essentiel pour le mouvement des blogs bd pour deux raisons. Bien que très bref, il attire de nouveaux lecteurs par son ton qui, tout en reproduisant la tendance générale des blogs bd à l'expression de soi, la pousse dans une direction plus dérangeante, vers l'apitoiement destructeur et l'exhibitionnisme. Le *blog de Frantico* est un « faux » blog, puisque son auteur est fictif, et les anecdotes de vie complètement inventées. En proposant un exercice métadiscursif sur ce qu'est un blogueur bd en tant que personnage, il a permis aux « vrais » blogueurs de prendre conscience de leur audience et du fait qu'ils étaient en train de créer un nouveau modèle de publication en ligne. Avec *Le blog de Frantico*, les blogs bd cessent de s'adresser d'abord aux amis de l'auteur (qui, en l'occurrence, n'existe pas) et éventuellement à des lecteurs ponctuels : ils se concentrent d'emblée sur un plus large public.

La troisième génération de blogueurs bd qui arrive à partir de 2006 n'est déjà plus dans une logique communautaire restreinte. Plus hétérogène, elle a conscience de la filiation dans laquelle elle se situe. Romain Ronzeau, qui crée son blog *Comme des guilis dans le bas du ventre* en 2007, publie ainsi en mai 2009 un « Hommage à la blogosphère²⁸ » dans lequel il illustre bien le rapport qui se crée entre les blogueurs bd « historiques » et les nouveaux blogueurs bd. Qui sont-ils ? Ils sont de plus en plus nombreux, mais on peut en citer quelques-uns parmi les plus actifs, dans des styles différents : le blogueur Fabrice Tarrin et Margaux Motin restent fidèles à un modèle de récit de soi et d'anecdote quotidienne, Lommsek et Manu xyz se risquent davantage sur le terrain de la fiction. C'est à la même époque qu'apparaît l'un des blogs destinés au plus grand succès, *Ma vie est tout à fait fascinante* de Pénélope Jolicoeur²⁹, pseudonyme de la dessinatrice Pénélope Bagieu, qui sera pendant longtemps un des blogs les plus lus, avec ses notes au format bref, proches du dessin d'humour.

28 Romain Ronzeau, « Hommage à la blogosphère », *Comme des guilis dans le bas du ventre*, mai 2005, [en ligne], url : <https://web.archive.org/web/20101102214837/http://commedesguilis.blogspot.com/2009/05/hommage-la-blogosphere.html> (archive - plus de visuel sur la page Web d'origine).

29 Voir encadré « Trois générations de blogueurs bd ».

La blogosphère bd entre 2006 et 2009 devient alors « les » blogosphères bd. Il ne s'agit plus réellement d'une communauté cohérente d'amis dessinateurs mais d'une myriade de petits groupes se formant au gré des affinités. Parmi ces groupes, certains finissent par avoir une existence professionnelle concrète : le duo Margaux Motin/Pacco, dits les « evil twinz », naît sur Internet avant de collaborer dans *Fluide G.* à partir de 2010 ; Jibé, Jean-Paul Pognon, Antoine Kirsch et Pierrot se rassemblent informellement sous le nom de « Slip team » avant de monter un collectif éditorial, « les Quenelles graphiques ». Autour de 2009, un groupe solide se forme entre Manu xyz, Bambii, Romain Ronzeau et Mady. Le blog collectif *Chicou-Chicou*³⁰, faux blog d'un groupe d'amis, sur le modèle de *Frantico*, est fondé en 2006 par Boulet, Domitille Collardey, Lisa Mandel, Aude Picault et Erwann Surcouf. Un site comme *30jours-debd* essaie de s'inscrire dans le sillage de cet effort de regroupement et accueille de très nombreux blogueurs bd comme Ced, Allan Barte, Tim, Dromadaire bleu, Lommsek, Johan Troianowsky. Ainsi se forment sur le Web des espaces collectifs qui, tous ensemble, constituent la « blogosphère bd ».

Finalement, au-delà du succès évident et de la massification de la publication de bandes dessinées en ligne, quel est l'apport du phénomène des blogs bd à la bande dessinée numérique en général ? Il résout assurément l'enjeu « individuel contre collectif » qui avait marqué la phase précédente. Le format du blog met fin à l'alternative antérieure : faut-il créer un site personnel, qui nécessite compétences techniques et investissements financiers, ou intégrer un cercle de création collective pour partager les efforts, ce qui suppose de nouer des liens avec d'autres créateurs ? Le blog est un objet personnel qui induit un rapport plus souple à la communauté : certes, on appartient bien à une communauté (celle des utilisateurs de la plateforme de blogs), mais il n'y a aucune obligation de faire valider sa production (comme lorsqu'on publie dans un *webzine*) ni de participer activement à la vie de la communauté (comme sur un forum). Le blog bd est *d'abord* un espace individuel, personnalisable presque à volonté, et seulement *ensuite* un portail vers le collectif et le groupe, par l'intermédiaire des liens et des échanges qu'il suscite.

30 <https://www.chicou-chicou.com/>.

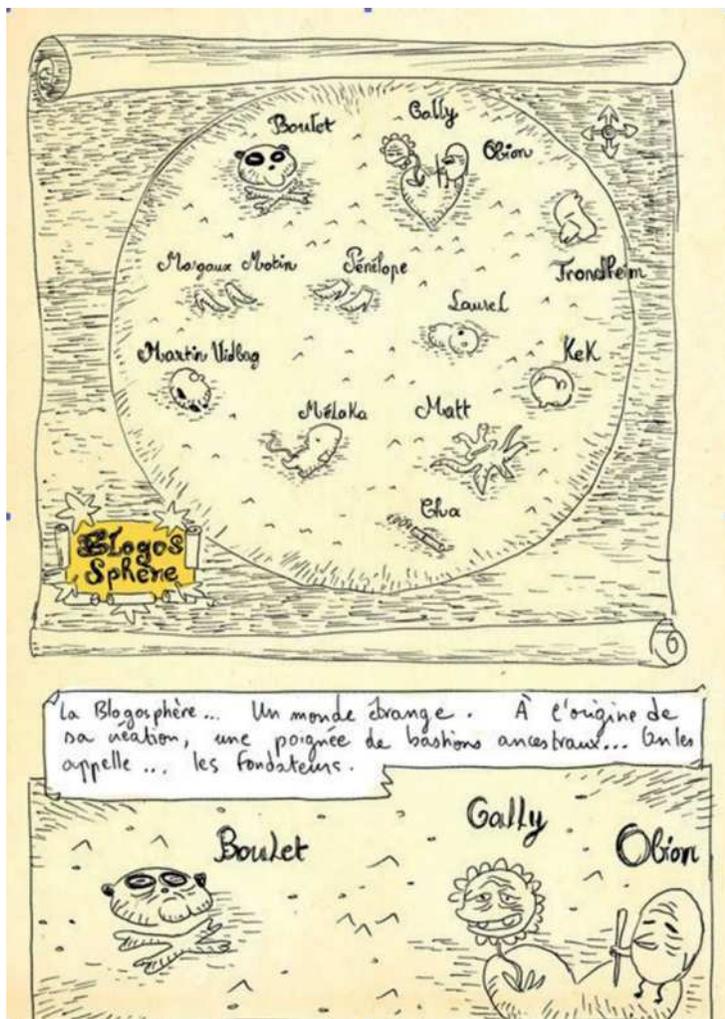


Fig. 11. Romain Ronzeau, « Hommage à la blogosphère », mai 2009 : la conscience d'une histoire partagée.

TROIS GÉNÉRATIONS DE BLOGUEURS BD

La « blogosphère » bd des années 2000 n'est pas uniforme : elle peut se décomposer en trois générations, dont nous proposons ci-dessous une sélection indicative, non exhaustive (je donne les adresses actuelles de ces blogs lorsque les pages originales ne sont plus accessibles ; en l'absence de précisions l'adresse donnée est celle du blog d'origine, toujours actif).

GÉNÉRATION 1 (AVANT 2005) : LES DÉBUTS		
Boulet	<i>Bouletcorp</i>	http://www.bouletcorp.com/
Fafé	<i>Etant donné</i>	http://fafeee.tumblr.com/ (le blog d'origine n'est plus accessible)
Turalo	<i>Le blog à Turalo</i>	http://turalo.over-blog.com/ (le blog d'origine n'est plus accessible)
Laurel	<i>Un crayon dans le coeur</i>	http://bloglaurel.com/
Mélaka	<i>Les mélakarnets</i>	http://www.melakarnets.com/
Cha	<i>Ma vie est une bande dessinée</i>	http://blog.chabd.com/ (le blog d'origine n'est plus accessible)
Gä	<i>L'apparteblog</i>	www.appartelier.com/blog/ (url inactive, pas de nouveau blog ni d'archives)
GÉNÉRATION 2 (2005-2006) : L'ÂGE CLASSIQUE		
Paka	<i>Le Paka Blog</i>	http://www.paka-blog.com/
Ced	<i>Le blog de Ced,</i>	http://ceduniverse.blogspot.fr/
Lisa Mandel	<i>Libre comme un poney sauvage</i>	http://lisamandel.net/poney-sauvage/ (le blog original est inaccessible)
Allan Barte	<i>Le blog d'Allan Barte</i>	http://www.allanbarte.com/blog
Monsieur le Chien	<i>Le blog de Monsieur le Chien</i>	http://www.monsieur-lechien.fr/
Tanxxx	<i>Des croûtes au coin des yeux</i>	http://tanx.free-h.fr/bloug/
Nicolas Wild	<i>From Kaboul with blog</i>	http://nicolaswild.blog.lemonde.fr/

Erwann Surcouf	<i>Doubleplusbon</i>	http://erwann.surcouf.free.fr/blog/dot-clear/ (blog original non mis à jour, mais toujours accessible)
Raphaël B	<i>Raphaël B</i>	http://raphaelb.canalblog.com/
GÉNÉRATION 3 (2006-2009) : DIVERSIFICATION ET MASSIFICATION		
Romain Ronzeau	<i>Comme des guilis dans le bas du ventre</i>	http://commedesguilis.blogspot.fr/
Fabrice Tarrin	<i>Le Tarrin blog</i>	http://www.fabricetarrin.com/blog/
Margaux Motin	<i>Margaux Motin</i>	http://margauxmotin.typepad.fr/
Lommsek	<i>Shaïzeuh</i>	http://lommsek.blogspot.fr/ (blog actuellement inaccessible)
Manu xyz	<i>Coins de carnets</i>	http://manu-xyz.blogspot.fr/ (blog actuellement inaccessible)
Pénélope Jolicoeur	<i>Ma vie est tout à fait fascinante</i>	http://www.penelope-jolicoeur.com/

MÉDIATISATION DE LA BANDE DESSINÉE EN LIGNE

Le changement principal induit par la bande dessinée en ligne est la médiatisation nouvelle de la création graphique numérique, jusqu'ici relativement marginale. Ce phénomène prend de l'ampleur à partir de 2005 mais trouve ses racines dès le début de la période. Une communauté d'amateurs de bande dessinée est présente sur le Web très tôt, sur des forums (le forum *Usenet fr.rec.arts.bd* en 1996, *BDParadisio* en 1998), des bases de données (*Lambiek.net* en 1994, *Bedetheque.com* en 1998) ou des webzines d'actualités et de critiques (*UniversBD* et *Actuabd* en 1996, *Du9* en 1997)³¹. Ce public ne se confond toutefois pas complètement avec celui de la bande dessinée en ligne. Il vient simplement montrer qu'une culture Web existe

31 Pour un panorama plus complet de ce phénomène, voir Jean-Noël Lafargue, « Bande dessinée et Internet », *Jade*, n°108u, 2011, p. 2-5.

précocement chez des lecteurs de bandes dessinées. Certaines des créations purement numériques font tout de même l'objet de discussions sur les forums et sont recensées dans l'annuaire *EuroBD*, vaste liste de sites web francophones sur la bande dessinée, créée en 1997.

Il demeure difficile de mesurer l'audience réelle des sites web de publication antérieurs à 2005. Les systèmes de décompte parfois présents donnent des indications complexes à interpréter. Le portail *Lapin.org* annonce au 17 octobre 2004 les chiffres impressionnants de 908 000 visiteurs et 4 600 000 pages vues depuis le début en 2001. En mars 2005, le compteur du site web de Joann Sfar donne plus de 200 000 visiteurs. Il n'existe cependant pas pour le moment d'études complètes sur l'évolution de l'audience de la bande dessinée en ligne et des blogs bd. Cependant la création en avril 2000 par Julien Falgas de l'annuaire *bd-en-ligne*, qui prendra le nom d'*AB-DEL-INN* et entend rassembler les différentes tentatives de récits numériques graphiques, a permis de donner une certaine visibilité et une cohérence à des initiatives dispersées. L'annuaire parvient par exemple à attirer le regard de la presse spécialisée (recensement dans *Neuvième art* en janvier 2003, interview donnée à *Bédéka* en octobre 2004, mention dans *Le Monde des livres* en janvier 2005).

La médiatisation de la bande dessinée en ligne connaît un premier essor à partir de 2004-2005. Dans une étude statistique réalisée en 2009, Julien Falgas s'est intéressé aux terminologies employées pour parler de bande dessinée numérique dans la presse francophone, entre 1995 et 2009³². 2005 y apparaît comme un palier significatif à la fois quantitativement et par la variété des termes employés par la presse. La terminologie est encore floue, entre l'archaïque « bande dessinée interactive », l'anglo-saxon « *webcomics* », le générique « bande dessinée en ligne » et l'actuel « blog bd ».

À compter de cette date la presse spécialisée, voire généraliste, commence à évoquer régulièrement l'existence d'une bande dessinée numérique : le mensuel *Bédéka* consacre un dossier au sujet en octobre 2004, *Libération* s'intéresse aux blogs bd en mai 2005, le site *Actuabd* commence son dossier sur le sujet par un article du 8 septembre 2005 ; en septembre 2008, peu avant son transfert

32 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, op. cit., p. 85.

ENJEUX JURIDIQUES ET TECHNIQUES DE L'HÉBERGEMENT DE BANDES DESSINÉES EN LIGNE

Le problème de l'hébergement soulève quelques questions juridiques et techniques qui peuvent permettre de clarifier les définitions des termes que j'emploie dans cette partie. Sur le plan juridique, la loi française (en application de directives européennes) définit les hébergeurs de contenus comme « les personnes physiques ou morales qui assurent, même à titre gratuit, pour mise à disposition du public par des services de communication au public en ligne, le stockage de signaux, d'écrits, d'images, de sons ou de messages de toute nature » (loi pour la confiance en l'économie numérique, 2004). Elle englobe donc une large catégorie de prestataires de service, dont certains sont présents dès les débuts du Web. Ils se caractérisent par une responsabilité légale allégée vis-à-vis des contenus qu'ils contribuent à diffuser : l'hébergeur doit signaler et supprimer un contenu illégal *a posteriori*, mais n'est pas responsable du contenu *a priori*. Il s'oppose en cela à l'éditeur d'un document, entièrement responsable de son contenu et passible de poursuites si le contenu s'avère illégal.

La place des hébergeurs est centrale dans la diffusion de la bande dessinée en ligne dans les années 2000, et encore de nos jours. Sur le plan technique, il faut distinguer les hébergeurs spécialisés, les plateformes de blogs et enfin les réseaux sociaux.

Les hébergeurs spécialisés sont des sites web qui diffusent spécifiquement des bandes dessinées

(*Webcomics.fr*, *Grandpapier.org*, *Manolosanctis*, *EspritBD*, *Delitoon*, *ProjetsBD*, *Les auteurs numériques*), ou des illustrations en général (*Deviantart*, *CaféSalé*). Ils **constituent des aides à l'auto-édition en proposant une interface de publication prête à l'emploi**. L'auteur doit simplement charger ses images sans se soucier des problèmes liés à l'intégration de l'œuvre dans la page Web, ni aux éléments techniques liés à l'ergonomie de lecture. Chaque hébergeur possède son propre standard de lecture mais trois stratégies existent : le diaporama chez *Webcomics.fr*, *Grandpapier.org* et *Les auteurs numériques*, la planche avec possibilité de zoom sur *Manolosanctis*, le scrolling vertical sur *Delitoon* et *ProjetsBD*. Sur *EspritBD*, ces trois modalités se mêlent.

Les plateformes de blogs sont des applications qui, dans le cas de leur application à la bande dessinée, possèdent **deux caractéristiques essentielles**. D'une part il **n'existe pas de plateforme spécialisée** : les plateformes privilégiées pour les premiers blogs bd sont *20six*, *Blogger*, *Blogspot*, *Overblog* et *Wordpress*. D'autre part, **les caractéristiques techniques de l'ergonomie de lecture du blog** (notes composées de fichiers image, affichage antéchronologique, rubriques latérales par widgets, etc.) sont devenues des normes formelles. De fait, de nombreux blogs bd, dont les plus connus (*Bouletcorp*, *Le blog de Frantico*) sont en réalité des sites web qui imitent

les interfaces de blogs tout en offrant à l'auteur davantage de libertés. Le blog bd suit là une tendance générale des sites web personnels actuels.

Toutefois, à partir des années 2010, **le format technique du blog bd subit la concurrence d'autres réseaux sociaux** plus généralistes : *Facebook* et *Tumblr*, ou encore *Instagram* et *Twitter*. Plusieurs auteurs historiques du Web, comme Marc Lataste, se mettent à utiliser, dès 2010, la fonction diaporama de *Facebook* pour publier des œuvres qui sortent du cadre du blog. Moon Armstrong, avec ses *Facebook's strips*, joue sur les possibilités d'affichage variées offertes par le réseau social. *Tumblr* est une plateforme de microblogging qui rencontre un grand succès chez les graphistes, et qui propose un affichage en mosaïque, avec très peu de texte. Plusieurs blogueurs bd, comme James (*Hipster than ever*, 2014), ont migré sur cette plateforme. Sur les trente finalistes du concours Révélation Blog pour l'année 2015, sept diffusaient leur production sur *Tumblr*, contre quinze sur une plateforme de blog et huit sur un site web dédié.

Facebook, comme *Tumblr* ou *Instagram*, ne permettent pas l'accès

aux archives et la structuration des notes mais **elles privilégient la rapidité et l'efficacité de la diffusion**. Elles élaborent aussi un lien plus direct avec les lecteurs via les systèmes de « like » ou de commentaires. Dans le même temps, ces réseaux sociaux rendent les auteurs plus dépendants aux algorithmes et aux règles très contraintes de ces plateformes privées (pas de liens extérieurs, forte fréquence de publication, diversité de format très limitée) et garantissent finalement moins une visibilité au-delà du cercle des *followers*¹. Elles peuvent ainsi traduire une certaine victoire de l'immédiateté et la fidélisation sur la liberté de publication et l'ouverture sur le Web qui avaient fait le succès des blogs bd.

Ces contraintes n'ont pas découragé le projet *Été*, financé par Arte, qui propose, en juillet 2017, un feuilleton à suivre sur *Instagram*. Dans les entretiens donnés avant son lancement, Thomas Cadène, un des auteurs du projet, propose une vision de la diffusion de bande dessinée numérique qui, à rebours de la logique antérieure de la plateforme d'hébergement, doit s'adapter aux outils génériques utilisés par les internautes.

1 Lire à ce propos ce fil de discussion sur *Twitter* : @ohmmarion [Mirion Malle], *J'ai l'impression que les réseaux sociaux...*, sur *Twitter*, 27 mars 2018, [en ligne], url : <https://twitter.com/ohmmarion/status/978643561561362433>.

sur le Web, *Bodoï* y va lui aussi de son dossier. Enfin, c'est aussi en 2008 que le rapport de l'Association des critiques de bande dessinée, rédigé annuellement par Gilles Ratier, évoque pour la première fois la question de la bande dessinée numérique. C'est bien durant cette phase que, à défaut de trouver une terminologie, la bande dessinée numérique trouve une visibilité hors du Web³³. Un autre jalon important est la place accordée à la bande dessinée numérique au festival d'Angoulême. Un stand numérique existe dès 1998. Mais il faut attendre 2008 pour que le festival remette, en tant que partenaire du prix « Révélation blog » et dans le cadre du pavillon Jeunes talents, l'équivalent d'un « prix de la bande dessinée numérique³⁴ ».

Le phénomène des blogs bd tient un rôle important dans la médiatisation globale de la bande dessinée en ligne. C'est en son sein que vont s'organiser un certain nombre d'événements fédérateurs dont le plus marquant est le Festiblog, fondé en 2005 par Yannick Lejeune et Mike Cesneau. Ce festival parisien en accès libre se conçoit comme une rencontre « IRL³⁵ » géante entre les blogueurs bd et leur public. La première édition rassemble une quarantaine d'auteurs et 3 000 visiteurs ; Boulet et Mélaka, blogueurs bd historiques, en sont intronisés « parrains ». La croissance de l'événement traduit aussi la croissance de la blogosphère : 180 auteurs en 2009 pour 5 000 visiteurs, sur deux jours³⁶. La blogosphère génère aussi ses propres outils de communication et de visibilité, le plus remarquable étant la blogroll *Blogsbd.fr* de Matt, créée en 2006. *Blogsbd.fr* devient une porte d'entrée incontournable vers la blogosphère permettant de suivre en direct les mises à jour de plus d'une centaine de blogs. Son influence est telle que certains blogueurs affirment avoir vu leur

33 Toutes ces observations doivent être relativisées compte tenu de la sous-médiatisation globale de la bande dessinée en général.

34 Ce prix sera complété en 2015 par le concours « Challenge Digital », toujours organisé par le Pavillon Jeunes Talents.

35 Le sigle « IRL », pour « *in real life* » est une expression du lexique de l'Internet qui désigne les activités réalisées par les internautes en dehors du réseau.

36 Source : <http://www.festival-blogs-bd.com/festival-blogs-bd.html>.

lectorat décupler à compter de leur sélection dans *Blogsbd.fr*³⁷. Par ailleurs, les chiffres d'audience annoncés par certains blogueurs dépassent quantitativement ceux des sites publiés avant 2004 : Boulet, dont le blog est un des plus visités, annonce ainsi, en 2006, autour de 20 000 visiteurs uniques par jour et 40 000 en 2008³⁸. Enfin, la parution du *Blog de Frantico* en version papier permet aux blogs bd d'entrer dans le champ de vision de médias pour lesquels la bande dessinée est d'abord imprimée.

La médiatisation accrue de la bande dessinée en ligne est le résultat d'une conjonction entre d'un côté l'essor global de l'audience du réseau Internet en France et de l'autre le développement d'une forme, le blog bd, profondément liée à la nouvelle génération d'auteurs et médiatiquement plus identifiable que les formes précédentes. Dans tous les cas, cette médiatisation, qui accompagne un regain d'audience certain pour la bande dessinée en ligne, pose finalement la question de la concurrence entre numérique et papier.

LA MISE EN PLACE D'UN ÉQUILIBRE TACITE AVEC L'INDUSTRIE PAPIER

Le terme de concurrence n'est pas le plus pertinent pour décrire les relations qui s'instaurent entre les deux branches, papier et numérique, de la création graphique. Il n'y a pas de réelle concurrence à cette époque dans la mesure où d'une part la bande dessinée numérique n'est pas encore commercialisée, et où d'autre part sa visibilité dans l'espace médiatique, quoique croissante, est faible par rapport à celui de la bande dessinée papier. Dans ce cas comment décrire et comprendre le type de relations qui s'installent au fil des années ?

Une première réponse vient en analysant l'attitude des éditeurs face au Web durant la période. L'arrêt soudain de la « bande dessinée multimédia » des années 1996-2002 a marqué un abandon

37 Manu xyz, « Ho Putain », *Coins de carnets*, 16 avril 2009, [en ligne], url : <http://manu-xyz.blogspot.com/2009/04/ho-putain.html> (page web inaccessible et non archivée).

38 Chiffres donnés sur le site lui-même : Boulet, « Let's Celebrate », *Bouletcorp*, 24 juillet 2006, [en ligne], url : <http://www.bouletcorp.com/blog/2008/07/24/lets-celebrate/> et Boulet, « Let's Celebrate 2 », *Bouletcorp*, 24 juillet 2008, [en ligne], url : <http://www.bouletcorp.com/blog/2006/07/24/lets-celebrate-2/>.

de l'investissement des éditeurs traditionnels dans la création numérique. Il ne signifie pas pour autant leur disparition du réseau Internet. Entre 1998 et 2002 la plupart des grands et moyens éditeurs lancent un site web. Exception faite de *l'Employé du moi*, il s'agit uniquement de sites d'informations, et non de sites de publication. Cette part du Web comme outil de communication est parfaitement comprise par les éditeurs³⁹. C'est dans cet objectif de communication qu'ils l'investissent comme espace de pré-publication de quelques bandes dessinées papier, et ce relativement tôt. C'est le cas pour Dargaud avec *Les formidables aventures de Lapinot et XIII*, ou encore Dupuis avec *Jérôme K Jérôme Bloche* ; dès le début des années 2000, les premières pages de ces albums sont pré-publiées sur le Web. Il s'agit d'une diffusion soit sur le site de l'éditeur, soit sur le site de partenaires : des fournisseurs de services Web (*L'Épervier* sur *skynet.be* en 2001 par Dupuis), des sites de presse (*From Hell* sur le site de *Télérama* en 2000 par Delcourt), des sites de libraires (*De Cape et de crocs* sur *Fnac.com* par Delcourt), ou des sites spécialisés (*L'Horloge* sur *BDParadisio* par Paquet). Toutefois ces tentatives sont éparpillées, et il s'agit de mises en ligne gratuites, temporaires, et qui ne concernent pas toujours l'album entier. De plus, la pratique est parfois maladroite et mal comprise : en 2004, lorsque Delcourt et la Fnac s'associent pour une prépublication sur le site web du libraire des premières pages de *De Cape et de Crocs*, tout l'album se retrouve en ligne à la suite d'une erreur de manipulation informatique⁴⁰. Mais ce que révèle avant tout la récurrence de cette pratique, qui concerne surtout des éditeurs de taille importante, c'est que leur vision du Web à cette date est celle d'un espace complémentaire

39 Comme l'explique Véronique Danac en 2002 : « Internet prend partie prenante de la communication des grands éditeurs et les objectifs de chacun se regroupent sur certains points, à savoir créer une vitrine online et augmenter la notoriété de l'éditeur et des séries publiées » (Véronique Danac, *Le marketing Internet de la BD*, mémoire de fin d'étude, Institut de préparation à l'administration et à la gestion, juin 2002, p. 46). Elle souligne l'augmentation de la part du budget consacré à la communication Web : pour Casterman, durant l'année 2001, on passe de 5 % à 10 % du budget marketing global.

40 Xavier Mouton-Bosc, « La FNAC pirate malgré elle *De Cape et de crocs* », *Actuabd*, 6 mai 2004, [en ligne], url : <http://www.Actuabd.com/La-Fnac-pirate-malgre-elle-De-Cape-et-De-Crocs>.

pour une diffusion libre et gratuite, mais pas encore d'un nouvel espace de publication.

La vision stratégique des éditeurs peut finalement être étendue à l'ensemble des acteurs. Elle traduit la réalité du moment et démontre la mise en place d'un équilibre, ou plus précisément d'un *statu quo*, entre papier et numérique qui domine la période 1996-2009 et caractérise ce paradigme de la « bande dessinée en ligne ». Plus qu'à une confrontation concurrentielle entre deux mondes de la bande dessinée, on assiste à l'organisation d'une complémentarité entre le « petit frère » numérique et le « grand frère » papier. Cette complémentarité caractérise les expériences antérieures à 2004 : celle de Benoît Peeters et François Schuiten, bien sûr, puisque *Les Cités obscures* est d'abord une création papier ; celle de Yslaire, ensuite, dans la mesure où le site web fait l'objet d'une adaptation en album dès 1997 ; celle de l'équipe d'@Fluidz ou de l'Employé du moi, enfin, puisque leurs *webzines* respectifs servent d'espace de résonances pour des auteurs publiés sous forme papier. Dans tous ces cas les relations entre les deux secteurs s'organisent selon une stricte répartition des tâches. D'un côté la publication numérique est libre d'accès pour des contenus en ligne inédits, et de l'autre l'édition papier payante donne lieu à un « bel objet », l'album, et fournit l'appui financier nécessaire à ces expérimentations numériques non directement rémunérées. La situation à laquelle la bande dessinée aboutit en 2009 semble le résultat d'un accord tacite aux termes duquel les éditeurs papier ne se mêlent pas de la création en ligne et de son idéal de gratuité et d'expérimentation, tandis qu'en échange les acteurs du Web ne cherchent pas à monter un marché parallèle purement numérique. Cela ne signifie pas que la création numérique soit dépendante de la création papier : au contraire les sites web amateurs sont des créations autonomes ; cela signifie simplement que, lorsque des relations s'ouvrent entre les deux domaines, elles obéissent systématiquement à cette complémentarité qui fait du Web une excroissance gratuite et expérimentale de la bande dessinée papier, payante et professionnelle.

L'une des preuves les plus manifestes de l'importance de cet équilibre entre le papier et le numérique est, à partir de 2005, l'édition en livres imprimés de bandes dessinées nées sur le Web. Cette

évolution, caractéristique de la seconde moitié de la période, comporte deux mouvements bien distincts.

Un premier mouvement est lié au virage pris par certains acteurs purement numériques vers l'édition papier. En 2005, Phiip, du portail *Lapin.org*, auto-édite son premier album papier, tiré du *strip Lapin*, sous le titre *Je suis un lapin*. Tiré à 1 000 exemplaires dans une imprimerie locale de la de la région Nord-Pas-de-Calais, il constitue le premier pas des « éditions Lapin » qui se constituent en maison d'édition professionnelle et publient régulièrement des albums comme *Ultimex* de Gad (2008) ou encore *En une image* de Puyo (2008) et *Le Pipoloft* de Wayne (2009). Cette évolution du portail en ligne vers l'édition papier est d'autant plus significative que certains des auteurs publiés ne sont pas, à l'origine, des auteurs du portail, dont Gad, l'auteur de la série *Ultimex* qui sera (et est encore) une des ventes principales de l'éditeur. À cette date la publication papier est bien devenue un horizon d'attente de la diffusion numérique. En 2007, l'année même de sa création, *30joursdebd.com* évolue en une maison d'édition, Makaka éditions ; d'après les fondateurs, cette étape avait été envisagée dès la fondation du site comme un nécessaire pendant papier. Même *Webcomics.fr* s'intéresse à la publication papier, à sa façon, en proposant à ses auteurs un partenariat avec The Book Editions, un service d'impression à la demande, pour les aider à auto-éditer leurs albums.

Le second mouvement est l'édition papier des blogs bd. Il commence avec la publication chez Albin Michel, en 2005, du *Blog de Frantico*. Alors qu'en 2005 aucun lecteur ne connaît l'identité de Frantico, cette parution donne l'illusion qu'il est possible de se faire publier en ayant un blog à succès. Pour les éditeurs, c'est aussi le signe que les blogs bd, avec leur public déjà constitué, peuvent s'avérer être un investissement fructueux. « L'adaptation de blog bd » devient un genre éditorial à part entière. Entre 2005 et 2009, environ trente-cinq blogs sont adaptés en album, et la croissance est continue : seulement deux en 2005, au moins quinze en 2009. Pourtant, si on le ramène à la masse des blogueurs bd (180 participants au Festiblog 2009), ce chiffre n'est pas si important. C'est avant tout un phénomène symbolique qui indique que, désormais, les éditeurs s'intéressent aux créations qui ont lieu sur le Web.

Qui sont les éditeurs qui se lancent dans l'édition papier de blogs bd ? Le phénomène demeure assez concentré. L'un des principaux éditeurs à s'engager dans cette voie est Delcourt, mais il faut considérer ici le rôle de relais joué par Lewis Trondheim, directeur de la collection Shampoing, au sein de laquelle vont être publiés les premiers blogs bd, à partir de 2006, dont *Le journal du lutin* d'Allan Barte et *Libre comme un poney sauvage* de Lisa Mandel. Certains éditeurs ont déjà un lien avec la blogosphère et la création numérique : c'est le cas des éditions Lapin déjà citées, de Warum/Vraoum, dont le co-fondateur, Wandrille Leroy, tient plusieurs blogs influents, et d'Ankama, filiale éditoriale de l'éditeur de jeux vidéo roubaisien⁴¹. Plus ponctuellement, la tendance attire d'autres éditeurs de bande dessinée comme La boîte à bulles, Bamboo et Paquet, ainsi que des éditeurs initialement extérieurs au domaine de la bande dessinée comme Jean-Claude Gawsewitch, Michel Lafon, et Marabout.

L'édition papier des blogs bd⁴² n'est que la partie la plus visible d'un bien plus large et bien plus important mouvement qui voit l'édition papier s'intéresser de plus en plus à ce qui est publié en ligne. En d'autres termes, et c'est une nouveauté par rapport à la situation d'avant 2005, la publication numérique n'est plus un espace autonome du marché papier, mais elle multiplie les relations directes avec l'édition commerciale. Un certain nombre de blogueurs bd sont publiés pour la première fois pour des albums qui ne sont pas l'adaptation de leur blog. Il est bien sûr difficile de faire la part des choses et de savoir si le succès du blog est la raison principale dans leur entrée dans l'édition papier. Si certains cas sont discutables, pour d'autres

41 Chez Warum/Vraoum est d'abord publié *Seul comme les pierres*, la série de Wandrille lui-même, puis *Un crayon dans le cœur*, le blog de Laurel (2009), *Ultimex* de Gad (2009-), *Chef Magik* de Guerrive (2008) et *La bande pas dessinée* de Navo (2010). Ankama publie *Maliki* de Souillon dès 2007 sous la forme d'une série durable puisqu'elle arrive, en 2013, à son sixième volume.

42 On aurait tort de considérer avec dédain l'adaptation de blogs bd au format papier. Il constitue un véritable travail d'éditeur, comme l'explique Wandrille Leroy dans son article « Album papier bien, publication Internet pas bien », blog *Seuls comme les pierres*, 31 août 2008, [en ligne], url : <http://wandrille.leroy.free.fr/blog/index.php?2009/08/>. À ce titre, le passage des blogs bd à l'album mériterait une étude approfondie en tant que phénomène transmédiatique important pour la bande dessinée de la période post-2005 - et plus généralement comme démonstration du blocage des moyens d'entrée traditionnels dans la profession.

le lien est direct. En 2006-2007, les éditions Danger Public lancent une éphémère collection « miniblog », qui combine œuvre numérique et œuvre papier, ouverte à plusieurs blogueurs bd et dirigée par Miss Gally. Cette dernière gagne justement lors de l'édition 2009 du festival d'Angoulême le prix Essentiel FNAC-SNCF, prix décerné par un vote du public, avec son album *Mon Gras et moi*, publié chez Dianre ! ; c'est le premier album tiré d'un blog bd à être récompensé lors d'un festival. De même, le premier prix du concours Révélation blog de ce même festival est la publication d'un album, le premier étant *Abigail* d'Aseyn aux éditions Vraoum.

Autour de 2007-2009, l'équilibre existant se confirme mais prend un sens un peu différent : il se renforce, et l'idée d'une forme de dépendance de la bande dessinée papier envers le numérique commence à se dessiner. L'éditeur Guy Delcourt explique en 2007 que « la blogosphère a donné aux auteurs l'espace de stimulation qui leur manquait depuis la presse de BD⁴³ ». En disant cela, il assigne clairement à la création numérique un double rôle : tremplin pour des auteurs et éditeurs capables de se faire un nom sur le Web pour assurer ensuite une notoriété professionnelle, mais aussi lieu de « recherche et développement » à peu de frais pour les éditeurs en quête d'auteurs capables de toucher une large audience.

Une entreprise née à la toute fin de la période incarne à elle seule cet équilibre au point de le dresser en principe éditorial : Manolosanctis, dont les trois fondateurs sont Arnaud Bauer, Maxime Marion et Mathieu Weber. Le site web *Manolosanctis* ouvre à l'automne 2009 et se présente d'abord comme un hébergeur traditionnel et libre d'accès, à la façon de *Webcomics.fr* et *Grandpapier.org*. Il offre à de jeunes auteurs des outils de publication en ligne, une interface de diffusion, et compte développer une communauté d'auteurs et de lecteurs actifs. Très vite l'entreprise se transforme en éditeur papier pour un premier album collectif dès janvier 2010, *Phantasmes*, monté à la suite d'un concours de création organisé sur la plateforme. Les fondateurs de Manolosanctis énoncent alors les principes moteurs de leur maison d'édition : les lecteurs et autres

43 Cité par Julia Chiron, *Le neuvième art sur Internet : l'exemple des blogs de bande dessinée*, mémoire de master, Université Paris 7, 2008, p. 75.

auteurs de la communauté sont les seuls maîtres de la politique éditoriale puisque les récits édités sont ceux que les lecteurs auront plébiscités sur le site par un système de notes. Ce principe d'édition « communautaire » s'inspire en partie du mouvement de financement participatif lancé par *MyMajorCompany* (2007), et surtout *Sandawe* (2009) pour la bande dessinée, mais s'en distingue dans la mesure où les internautes ne financent pas directement la création : c'est la popularité seule qui met sur le devant de la scène tel ou tel album, charge à l'éditeur d'en assurer la publication. Manolosanctis suit d'abord une logique de croissance rapide, sur le modèle entrepreneurial de la *start-up* : passant de 6 albums la première année à 26 la deuxième, Manolosanctis trouve un soutien institutionnel⁴⁴, s'ouvre à la distribution en librairie, développe une version anglophone du site... En 2010-2011, Manolosanctis est la concrétisation en une seule entreprise de l'équilibre trouvé entre papier et numérique : gratuité et liberté d'expression du numérique financé par une édition papier à la recherche de nouveaux auteurs.

La vision de la bande dessinée numérique qui est celle de Guy Delcourt, et indirectement celle des fondateurs de Manolosanctis, leur est bien sûr propre : la bande dessinée numérique ne saurait se limiter aux relations qu'elle entretient avec l'édition papier. Sa seule visée n'est pas la professionnalisation et la commercialisation dans l'industrie culturelle dominante ; elle dispose d'une existence individuelle et de caractéristiques spécifiques. C'est aussi pour cette raison que l'équilibre alors en place n'est que provisoire.

44 Manolosanctis reçoit notamment une aide du Centre national du livre dès les premiers mois au titre des « projets numériques innovants ».



LES RELATIONS ENTRE ACTEURS DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE SUR LE WEB

De nouveaux principes de production



Si cette situation de complémentarité se met en place, c'est aussi en raison d'une forme de malentendu, ou plus précisément d'une incompatibilité profonde entre l'imaginaire de la bande dessinée papier et celui de cette nouvelle « bande dessinée en ligne ». En se développant sur le Web hors de tout contrôle commercial et éditorial, la bande dessinée a intégré les principes de « l'imaginaire d'Internet », principes qui sont parfois à l'opposé du système de production de la bande dessinée papier. Au-delà des évolutions techniques, le Web est un espace d'évolutions sociales, ou socio-techniques, qui correspondent à de nouveaux usages de la culture, aussi bien de la part des producteurs et créateurs que de la part du public.

Comme le rappelle Patrice Flichy, la conception du réseau Internet aux États-Unis obéit d'abord aux conceptions sociales de deux communautés bien particulières : celle du monde universitaire d'une part, celle de la contre-culture d'autre part¹. Leurs principes sont simples et se calquent sur le fonctionnement interne de ces communautés : circulation libre et gratuite de l'information, méfiance envers l'autorité centralisatrice, auto-gestion du réseau par les utilisateurs eux-mêmes et échanges égaux entre individus considérés comme

1 Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, *op. cit.*, p. 13.

des « pairs ». Par le biais d'ouvrages de vulgarisation et d'acteurs servant de relais entre les pionniers du réseau et le passage aux usages grand public (comme le magazine *Wired* aux États-Unis), ces principes, profondément utopiques, vont se maintenir et infuser chez les premiers utilisateurs du réseau. Ils constituent justement cet « imaginaire d'Internet » : l'ensemble des représentations socio-culturelles attachées au réseau.

Ainsi, le modèle social du Web diffère de celui de la société « analogique », tout particulièrement en ce qui concerne la création. Une des évolutions majeures du développement de la culture Web entre 1996 et 2009 tient à la recomposition des relations entre acteurs de la chaîne des biens culturels. La chaîne traditionnelle des industries culturelles, du créateur-ayant droits au consommateur en passant par l'éditeur et le diffuseur ne s'applique pas tel quel dans ce nouvel environnement. À cela s'ajoutent la non-rivalité et les possibilités de duplication des biens culturels numériques qui, là aussi, sont des types d'usages contraires au fonctionnement traditionnel de la culture analogique.

Dans le cas de la bande dessinée, la situation se révèle plus singulière encore, et diffère par rapport à d'autres industries culturelles. Contrairement à l'industrie du disque par exemple, aucune confrontation directe n'a lieu avant 2009 entre le modèle socio-technique du Web et le modèle économique des industries culturelles, notamment du fait de la situation d'équilibre décrite ci-dessus. Les éditeurs et créateurs de bande dessinée recherchent davantage dans le Web une complémentarité, ou, dans le pire des cas, ignorent les développements de numérique sans le désigner comme un ennemi. Ainsi, durant une période qui va de 1996 à 2009, les principes de la culture Web ont le temps d'imprégner les acteurs de la création graphique numérique puisqu'ils ne rencontrent pas la résistance d'un discours contradictoire. La bande dessinée en ligne n'est pas seulement une alternative technique, c'est aussi une alternative socio-professionnelle.

Trois des principes fondateurs du réseau Internet ont rencontré un grand succès dans le cas de la bande dessinée². Le premier est le

2 Nous empruntons l'évocation de ces principes notamment à la synthèse qu'en propose Camille Paloque-Berges (*Entre trivialité et culture : une histoire de*

mythe d'une création gratuite qui se veut bien commun ; le second est le mythe de l'obsolescence des intermédiaires à la faveur d'un contact direct entre créateur et public ; le troisième est le mythe de l'érosion des frontières amateurs/professionnels où tout lecteur peut devenir créateur. Je les examinerai dans une perspective critique, pour comprendre la réalité de leur développement, mais surtout pour montrer que, loin d'être complètement détachés des logiques de l'édition papier, ils viennent en réalité réactiver des principes de création déjà présents dans certaines franges du milieu de la bande dessinée.

LE MYTHE DE LA GRATUITÉ OU LA CRÉATION COMME BIEN COMMUN

L'un des fondements des usages culturels du Web tient sans doute à la gratuité, ou plutôt au « mythe » de la gratuité : cette idée que les contenus seraient, dans leur majorité, « gratuits », au sens de « accessibles sans contrepartie financière³ ». Sébastien Célimon, dans son essai *États des lieux de la bande dessinée numérique*⁴, cherche à dénoncer ce mythe comme une illusion : les contenus Web ont en réalité un certain nombre de coûts « cachés », généralement du côté de l'auteur devant acquérir un matériel et des logiciels coûteux. Ainsi affirme-t-il que « tout a un coût, à commencer par le temps que

l'Internet vernaculaire : émergence et médiations d'un folklore de réseau, thèse de doctorat sous la direction de Claude Baltz et Bernard Rieder, Université Paris 8, 2011, p. 117) : « L'imaginaire des débuts d'Internet, qui a traversé le temps jusqu'à nous avec son insistance sur l'abolition des hiérarchies, la décentralisation des sociétés, l'élimination des intermédiaires, la remise en question des autorités, marque ce conflit générateur de nouvelles institutions (les communautés de partage, l'économie du don, et toutes ces autres idées inscrites dans les applications qui ont participé au développement et à l'adoption de l'Internet par le grand public). »

- 3 « Rappelons tout d'abord que la gratuité ne fut qu'une singularité d'un Internet savant, celui qui avant 1995, reliait les académiques et était à leur service sans redevance particulière. » (Dominique Boullier, 2016, *op. cit.*, p. 197). Si ce principe initial du réseau a depuis été remis en cause par la commercialisation des accès au réseau ou l'arrivée du modèle économique publicitaire, c'est bien lui qui se maintient et est à l'origine du « mythe » de la gratuité du Web. Le modèle de la plupart des plateformes de contenus des années 2000 est celle d'un accès gratuit, souvent financé sur un modèle publicitaire.
- 4 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique...*, *op. cit.*, p. 77-79.

chacun peut consacrer à la création numérique quand il ne s'agit pas de son activité rémunératrice principale⁵». La remarque de Célimon met clairement en lumière l'opposition entre deux conceptions de la création : d'un côté l'idéal d'une création intégrée au système capitaliste, où « tout a un coût », y compris « le temps », et dès lors toute création est un travail comme un autre supposant une juste rémunération ; de l'autre côté l'idéal d'une création non-mercantile, communautaire, où le créateur produit non pour vivre mais pour développer son art sans contraintes financières, au service d'un bien commun. Nous touchons ici à l'ambiguïté lexicale de la notion de « gratuité », traduction française du mot anglais *free* dont le sens est double : à la fois « gratuit » et « libre ».

Cette étymologie de « l'Internet gratuit » vient aussi rappeler que la « culture libre » est au fondement du développement technique du réseau Internet. L'accès gratuit aux logiciels, au code source de ces logiciels et, par extension, à tout contenu sur le Web, est le legs des traditions sociales des *hackers* à la culture Web, mais aussi des premiers universitaires et institutions travaillant sur ces réseaux⁶. L'idéal de la culture libre se développe parallèlement à l'adoption de l'Internet par le public et vient irriguer les pratiques de ce nouveau média. Le mouvement social de la culture libre, à l'instar du mouvement *open source*, défend l'idée que les œuvres de l'esprit peuvent être utilisées, diffusées et copiées librement par tous et que le réseau Internet est le vecteur principal de cette liberté de diffusion et d'accès par le public. Se développe une idéologie des « droits et liberté du public à disposer des œuvres » qui devient une vision dominante pour tous les contenus sur le Web.

Qu'en est-il du côté de la bande dessinée ? Il faut distinguer démarche active et démarche passive en faveur de l'accès libre et gratuit aux œuvres. Le militantisme de la culture libre rencontre un écho tout relatif dans la communauté de créateurs de bande dessinée numérique. Le cas le plus investi est celui d'Alex Baladi qui

5 *Ibid.*, p. 77.

6 Valérie Schafer, « Des réseaux ouverts, pourquoi faire ? », dans Camille Paloque-Berges et Christophe Masutti (dir.), *Histoires et cultures du Libre. Des logiciels partagés aux licences échangées*, Framasoft, 2013, p. 3-29.



Fig. 12. « Manifeste du 18 juin » lancé par Webcomics.fr pour promouvoir la lecture de bande dessinée en ligne (2009).

choisit, à partir de 2006, de diffuser une partie de ses œuvres sur le site suisse de défense de la culture libre *Diogene.ch* sous licences « copyleft » ou « Creative Commons ». Ces licences signifient que l'auteur cède ses droits patrimoniaux sur les œuvres en question, et que tout internaute peut les diffuser, les copier, les imprimer tant qu'il indique le nom de l'auteur (seule condition par respect du droit moral). Le portail *Webcomics.fr* soutient également l'adoption de licences libres par les auteurs qui diffusent sur le site en précisant dans sa FAQ⁷, dès sa création en 2007 :

Il est impossible de contrôler la diffusion d'une œuvre sur Internet. Aller à l'encontre de cela demande énormément de ressources et viole généralement les droits élémentaires du public (cf. les DRM, ou Mesures Techniques de Protection en français). De plus, nous croyons que la richesse d'Internet

7 <http://www.webcomics.fr/faq>.

tient pour beaucoup aux facilités d'échanges et de partage qu'il offre. Voilà pourquoi nous privilégions les licences libres ou ouvertes, qui n'interdisent pas la libre circulation des œuvres.

S'il n'y a pas d'obligation faite aux auteurs d'utiliser ces licences, *Webcomics.fr* promeut l'idéal d'une culture libre. Le 18 juin 2009, le portail lance un « manifeste du 18 juin⁸ » qui a pour but de promouvoir les œuvres du site, mais aussi de défendre un modèle de bande dessinée en ligne, « lisible par tous, partout, et à tout moment ».

L'idéal que défend *Webcomics.fr* dans la présentation de sa démarche et dans un manifeste explicitement militant sous-tend implicitement la majorité, voire l'intégralité des créations de bande dessinée numérique de la période. Une grande partie des auteurs et acteurs s'inscrivent dans une démarche passive de libre accès dans laquelle l'adoption de la culture libre relève plus d'un usage commun que d'un véritable plaidoyer militant. La très grande majorité des œuvres présentées dans ce chapitre sont accessibles librement par tout internaute, sans paiement ni inscription préalable. Ainsi, l'argumentaire promotionnel de Phipp présent sur la page d'accueil du portail *Lapin.org* en 2004 est l'équivalent non-militant et désinvolte du « manifeste du 18 juin » de *Webcomics.fr* : « Lapin, c'est un portail gratuit avec plus de 1 800 pages de BDs totalement originales (au format *comic strips*) à lire gratuitement en ligne, sans inscription, ni rien pour vous prendre la tête. » La liberté d'accès est une des raisons fondamentales du succès progressif du modèle de la bande dessinée en ligne ; et il explique pourquoi ce succès croît avec l'augmentation du public relatif du réseau Internet.

La relation qui se construit entre auteurs et lecteurs de bande dessinée numérique durant cette période est mue par des pratiques relevant de la culture libre et par la généralisation d'une liberté d'accès aux contenus. Les questions d'argent et de rémunération des créateurs sont quasiment absentes, passées sous silence, et, comme par un pacte tacite entre les auteurs et les lecteurs, il est entendu que la transaction financière n'entre en ligne de compte qu'à condition d'avoir lieu hors de l'espace du Web. Quand il est question

8 <http://18juin.webcomics.fr/page/manifeste-du-18-juin>.

de rémunération, elle est indirecte et passe par la matérialité de produits dérivés et d'albums. Quelques blogueurs se lancent dans cette entreprise, à l'image de Cha qui ouvre sur son blog une boutique pour vendre des livres et originaux, mais aussi des tee-shirts et des badges. Mais il n'existe pas de réel « modèle économique » de la diffusion de bande dessinée en ligne à ces dates car il n'y a, concrètement, pas de marché. Cette attitude distingue très clairement cette phase de la bande dessinée numérique de la phase précédente où, nous l'avons vu, les créations sont payantes, directement ou indirectement, et aussi, comme nous le verrons, de la phase suivante où les enjeux commerciaux se posent à nouveau avec force.

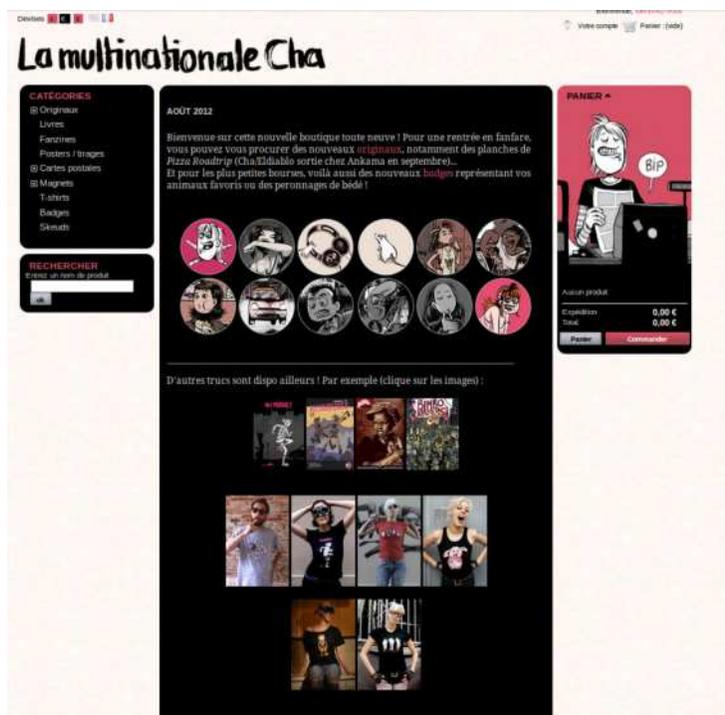


Fig. 13. La boutique en ligne du blog de Cha (2012) : un modèle économique classique des blogueurs bd, vers le produit dérivé.

Comment expliquer ces choix, à la fois de la part des auteurs et des lecteurs ? Cette situation est une conséquence directe de l'échec de la commercialisation de la bande dessinée numérique avant 2000. L'échec de structures de production comme KCS productions des frères Jouvray ou IO Interactifs a pu dissuader auteurs et éditeurs quant à toute forme d'investissement dans le secteur. Il n'existe tout simplement plus de sources de financement extérieures comme c'était le cas dans les premiers temps du Web, et le modèle de monétisation de contenus ajoutés n'est plus à l'ordre du jour. Dans ce contexte, c'est bien un système plus souple qui est envisagé, celui des échanges non-marchands. Un système de « don » où le « contre-don », pour reprendre les termes du sociologue Marcel Mauss, est d'ordre symbolique (le clic, la notoriété acquise) et façonne un lien social nouveau sur le réseau. Ce système est d'autant plus populaire que c'est aussi celui que choisissent les entreprises de services du Web de l'époque qui, à l'image de *DailyMotion* (2005) et *Deezer* (2007), pour prendre des exemples français, proposent des services libres d'accès et sans inscription. Les habitudes premières des internautes sont bien celles de ne pas payer pour le contenu. Considérant ce mouvement plus global, il n'est pas surprenant que la création graphique numérique ait pris la voie de la gratuité.

Cette logique propre au Web est une rupture forte avec l'industrie culturelle traditionnelle de la bande dessinée, inscrite dans un système d'échanges commerciaux, comme la plupart des biens culturels. Mais l'adoption de la culture libre par les créateurs de bande dessinée a des limites manifestes. L'appropriation des licences libres par les auteurs de bande dessinée numérique est un phénomène qui reste très marginal : la grande masse des blogs bd porte bien une mention de « copyright » et il est précisé que toute réutilisation doit se faire avec l'accord de l'auteur. Le blog *Les petits riens* de Lewis Trondheim est conçu de telle façon que la parution d'un nouveau post réduit la lisibilité des posts précédents en les plongeant dans un « brouillard » de pixels, jusqu'à disparaître (et donc empêcher leur capture). Ainsi s'agit-il d'un blog éphémère, sans accès aux archives, qui s'accommode très bien de la répartition des tâches avec son édition papier puisque, lorsque les notes paraissent en album elles ne sont déjà plus accessibles en ligne.

À l'inverse, l'affaire du *Blog de Franquin* qui éclate en 2009 révèle l'accrochage potentiel entre les principes de la création sur le Web et ceux des industries de l'imprimé. Turalo et Piak, deux blogueurs, créent sur *Foolstrip* en 2007 le *Blog de Franquin*, un blog humoristique mettant en scène le dessinateur André Franquin, mort en 1997, sous la forme d'un squelette. L'humour noir est de rigueur, mais le blog se veut avant tout un hommage respectueux et amusé. En 2009, lors de l'édition du blog au format papier (chez Drugstore), les ayants droit du dessinateur belge menacent d'attaquer l'éditeur en justice pour utilisation de la « marque » Franquin, et l'ouvrage est finalement retiré de la vente. De façon significative, la confrontation a lieu lorsque la création, jusqu'alors numérique et gratuite, franchit le pas vers la commercialisation et l'imprimé. Dès lors les lois tacites de la culture Web, où le recyclage d'images et la réutilisation sont des règles, cessent de s'appliquer et les auteurs ainsi que l'éditeur doivent faire face à l'application réelle d'un droit d'auteur bien moins permissif.

LA FIN DES ÉDITEURS ?

Dans son essai *Reinventing comics*, Scott McCloud compare le système de production et de distribution des *comics* imprimés avec ce que pourrait être un système de distribution de *webcomics* : d'un côté une « armée d'intermédiaires », et de l'autre la potentialité d'un lecteur payant directement à l'auteur, par le biais de « micropaielements⁹ ». Du mythe de la liberté d'accès découle un autre mythe, celui de l'abolition des limites entre auteur et lecteur.

Le raisonnement de McCloud est relativement simple : dans l'industrie papier, de l'argent dépensé par le lecteur-consommateur, seule une petite partie parvient réellement dans les mains de l'auteur (en général 8 à 10 %). L'essentiel du paiement est divisé entre les intermédiaires nécessaires à l'édition, l'impression, la distribution et la diffusion de l'ouvrage. La chaîne du livre s'est construite progressivement sur cette répartition des tâches entre l'auteur et les intermédiaires, et en premier lieu l'éditeur, principal interlocuteur de l'auteur. Or le manque d'investissement du Web par les éditeurs de bande

9 Scott McCloud, *Reinventing comics*, tr. *Réinventer la bande dessinée*, op. cit., p.184-185.

dessinée a laissé se construire un écosystème de publication différent : un contact direct s'est créé entre les auteurs et leurs lecteurs et un échange de contenus a lieu sans qu'un éditeur n'intervienne dans le processus. Le fait que cet échange ne soit pas mercantile ne change pas le constat que l'éditeur est écarté de la chaîne de production. De fait, la prospective développée par McCloud est celle d'une bande dessinée sans éditeur.

Il faut remettre les réflexions de McCloud dans le contexte nord-américain d'une crise économique du *comic book* à partir du milieu des années 1990 : les ventes diminuent, la production augmente, et la solution proposée par McCloud est aussi une solution à cette crise. La comparaison avec la France a donc ses limites. Cela n'empêche pas le contact direct entre auteurs et lecteurs d'être une réalité de la bande dessinée numérique française ; un contact consubstantiel au fonctionnement du Web social où les commentaires des lecteurs peuvent influencer les publications. La création du Festiblog en 2005 traduit bien ce nouvel idéal né du Web : le Festiblog, du moins dans ses premières éditions, est un des rares festivals de bande dessinée presque sans éditeurs¹⁰. Comme l'explique Yannick Lejeune :

Tout ça ne passe pas par l'éditeur, et les éditeurs ne sont pas trop sollicités pour le Festiblog même si nous avons de bons contacts avec eux. Certains nous ont demandé de prendre des stands, mais on a dit non parce que le festival est indépendant¹¹.

Par ce choix, le Festiblog reproduit parfaitement l'idéal du contact direct entre auteur et public et le rejet de l'intermédiaire commercial qu'est l'éditeur.

L'idée que la création numérique se fait sans intermédiaires est évidemment à nuancer. L'évolution que suit la bande dessinée numérique entre 1996 et 2009 est davantage celle de l'apparition

10 Les seuls éditeurs présents sont ceux qui entretiennent déjà un lien fort avec la publication Web (éditions Lapin, Diantre ! Drugstore...).

11 « Interview de Yannick Lejeune, organisateur du Festiblog », *Phylacterium*, 24 novembre 2009, [en ligne], url : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/11/24/interview-de-yannick-lejeune-organisateur-du-festiblog/>.

progressive de nouveaux intermédiaires qui n'ont effectivement pas le même rôle qu'un éditeur, mais qui sont cependant nécessaires. Ce phénomène s'inscrit dans la continuité des évolutions décrites dans le chapitre précédent : l'irruption de nouveaux acteurs demeure une caractéristique importante de la bande dessinée numérique, payante ou gratuite. On peut distinguer trois catégories de « nouveaux intermédiaires » : les fournisseurs d'accès, les hébergeurs et les webmestres.

La première catégorie correspond aux nouveaux types de fournisseurs de service qui apparaissent vers 1996-1997, après que la libéralisation du marché des télécommunications ait été officiellement lancée. Les fournisseurs d'accès à Internet se multiplient et cèdent, par la location onéreuse d'un modem, puis d'une « box », l'accès au réseau Internet et donc au Web. Comme l'explique Sébastien Célimon, il est possible de considérer que « ceux qui se paient sur la navigation en ligne ce sont les fabricants d'ordinateurs, les fournisseurs d'accès à internet et les opérateurs énergétiques¹² ». Le fournisseur d'accès est un intermédiaire à la fois pour les auteurs et pour les lecteurs, puisque c'est par lui qu'est rendu possible, à l'origine, l'accès à l'œuvre. Même si elle est masquée et lointaine par rapport à la création, son existence n'est pas à négliger.

Une seconde catégorie d'intermédiaires est celle des hébergeurs de contenus. Cette catégorie évolue au fil de la période. Dans un premier temps ces prestataires, comme Multimania et OVH, sont des fournisseurs de services payants. Mais rapidement des regroupements s'organisent : c'est l'apparition de « portails » et de « plateformes d'hébergement de contenus en ligne » que j'ai pu décrire plus haut. Dès les débuts du Web ce type de portails existe, à l'image de *Pastis.org* qui regroupe vers 2000 les sites web de Joann Sfar, des éditions 6 pieds sous terre, du dessinateur Ambre ; même principe sur le site spécialisé en science-fiction *Noosphere.com* qui héberge ceux de Caza (dès 1997) et Jean-Claude Mezières. Mais ces espaces sont encore spécifiques à un groupe ou un type d'auteurs, et pas forcément ouverts au-delà. L'arrivée vers 2007 des portails *Webcomics.fr* et *Grandpapier.org*, explicitement tournés vers la diffusion de créations conçues par des internautes, y compris anonymes, change la

12 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique...*, op. cit., p. 76.

donne. Une large part des hébergeurs sont aussi des plateformes de blogs non-spécialisées dans la diffusion de bande dessinée : 20six, Blogspot, Blogger, Wordpress... Quoiqu'il en soit, et peut-être aussi grâce à sa diversité de profils, l'hébergeur devient un acteur à part entière pour la bande dessinée numérique : il facilite l'auto-publication en ligne par l'auteur.

Le troisième type d'intermédiaires, présent lui aussi dès les débuts du Web, est le webmestre, créateur ou administrateur du site web sur lequel sont diffusées les œuvres. Rares sont les créateurs qui sont leur propre webmestre. Dans bien des cas, le webmestre est un acteur souterrain de la création. Mais des personnalités émergent, et certains de ces intermédiaires techniques sont pleinement intégrés dans la communauté de créateurs de bande dessinée numérique. Joann Sfar « rend visible » sur son site le webmestre Fabrice Delpiano sous l'avatar du « professeur Delpiano ». Vincent et Julien Solé, fils du dessinateur Jean Solé, commencent comme infographistes et webmasters du site web de *Fluide glacial* et, surtout, comme principaux animateurs du webzine @Fluidz. Cela ne les empêche pas d'être des membres de la rédaction de la revue et même, pour Julien Solé, de devenir dessinateur sous le pseudonyme de Ju/CDM. Un autre protagoniste important de cette association entre la technique et la création est Kek, concepteur multimédia et fondateur de la société Zanorg en 2002, dédiée à la conception de jeux en flash. Il tient un blog à partir de 2001 et devient webmestre du forum de la revue *Psikopat*. Puis, il noue de nombreux liens avec la blogosphère bd naissante et Zanorg réalisera notamment *Le blog de Frantico*. L'évolution des hébergeurs au milieu des années 2000 rend moins indispensable la présence des webmasters : il n'est pas utile d'avoir un webmestre quand on tient un blog, et le webmestre de *Webcomics.fr* ou *Grandpapier.org* est, un sens, « mutualisé » par tous les auteurs. Toutefois, le partenariat avec un webmestre peut garantir pour certains auteurs d'avoir un espace réellement personnalisé, et professionnel.

Une différence de taille existe entre ces nouveaux intermédiaires et les intermédiaires traditionnels de la bande dessinée papier. En effet, la place des nouveaux intermédiaires du numérique vis-à-vis des créateurs bouleverse le rapport de l'auteur à ceux qui rendent possible la diffusion de sa création. La chaîne traditionnelle du

livre imprimé voit se succéder, de l'auteur aux lecteurs, l'éditeur, l'imprimeur, le diffuseur, le distributeur et le libraire. Dans la chaîne numérique, on remarque d'abord que le nombre d'intermédiaires est considérablement réduit : dans la plupart des cas, l'hébergeur et le fournisseur d'accès sont les seuls intermédiaires effectifs entre l'auteur et le lecteur. Qui plus est, les fournisseurs d'accès sont de simples prestataires techniques qui ne livrent pas d'avis artistiques : selon le principe tacite de la « neutralité du net », ils ne participent pas réellement à la sélection des œuvres comme pourrait le faire un éditeur ou un libraire. Les hébergeurs ne pratiquent pas non plus de sélection des œuvres diffusées, ou alors une sélection préalable et minimale comme dans le cas de *Grandpapier.org* et *Webcomics.fr*. Enfin, les webmestres peuvent participer à la création de l'œuvre, puisqu'ils en conçoivent l'interface d'accès, mais une fois encore ils sont dans une relation de « prestation de services » vis-à-vis de l'auteur, et non dans une relation contractuelle de cession des droits d'auteur comme dans le cas des éditeurs. Dans l'espace du Web, l'auteur reste juridiquement maître de la diffusion de sa création.

L'autre point commun important entre ces intermédiaires du numérique, qui les différencie du rôle de l'éditeur, est qu'ils ne sont pas des instances de financement de l'œuvre. Si les fournisseurs d'accès ont tenté de jouer ce rôle autour de 2000, ce n'est plus le cas par la suite. La décennie 2000 est marquée par l'absence d'intermédiaires de financement pour la bande dessinée numérique et la généralisation de pratiques d'auto-édition qui ne sont rien d'autre que de l'auto-financement artisanal.

Que ce soit par l'institution d'un contact direct avec le lecteur ou par le recours à de nouveaux intermédiaires non-impliqués dans une sélection éditoriale, le système de publication sur le Web tel qu'il se met en place dans les années 2000 s'oppose à la notion d'éditeur telle qu'elle existe pour la bande dessinée papier. L'apparition d'outils de publication de plus en plus faciles à prendre en main ne fait qu'accroître ce phénomène où auto-édition et édition à compte d'auteur sont la règle.

L'ÉROSION DES FRONTIÈRES ENTRE AMATEURS ET PROFESSIONNELS SUR LE WEB

L'érosion des frontières entre auteur et lecteur ne concerne pas uniquement l'étape de la diffusion : elle a également une conséquence sur la production des bandes dessinées. En effet, dès les débuts de la bande dessinée sur le Web, on remarque une grande diversité de créateurs : si des auteurs professionnels investissent le réseau (Peeters, Schuiten, Yslaire, Trondheim, Sfar), ils sont entourés par un grand nombre de dessinateurs amateurs ou semi-professionnels¹³. Le réseau s'annonce comme un lieu où la distinction entre amateur et professionnel perd de son sens. Qu'en est-il dans la réalité ?

La situation de la bande dessinée numérique des années 2000 peut s'observer selon des principes théoriques plus anciens que j'emprunte à Michel de Certeau¹⁴ : il s'agit de s'intéresser non pas aux pratiques institutionnalisées et normées par des producteurs de biens culturels identifiables, mais aux usages de lecteurs et consommateurs qui, loin d'être passifs, font preuve d'une véritable créativité culturelle en-dehors de circuits de diffusion officiels. La pratique créative amateur est bien antérieure au développement des usages numériques, mais ces derniers la favorisent. Les enquêtes régulières sur les pratiques culturelles des Français¹⁵ montrent que les pratiques de création graphique amateur sur ordinateur ne se substituent pas complètement à des pratiques antérieures : elles les prolongent et amènent ainsi une nouvelle génération de créateurs non-professionnels. Il y a bien une hausse, relative mais réelle, du dessin en amateur grâce aux outils informatiques.

13 J'entends par semi-professionnels : soit des auteurs débutants n'ayant pas encore publié mais déjà engagés dans la profession ; soit des professionnels d'un autre métier des arts visuels (graphiste, webdesigner, illustrateur...) qui font de la bande dessinée sans que cela ne soit leur activité principale.

14 Je me réfère principalement ici à Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Les Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.

15 Olivier Donnat, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : éléments de synthèse 1997-2008 », Ministère de la culture et de la communication, 2009, [en ligne], url : <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/08synthese.pdf>, p. 10. Dans cette enquête de 2008, 8 % des répondants disent pratiquer en amateur le dessin sur ordinateur. Au total, 21 % des répondants disent pratiquer le dessin en amateur (tous supports confondus) en 2008, contre 16 % en 1997.

L'exemple de la bande dessinée numérique de cette période répond bien à l'idée d'un « sacre de l'amateur » au sens où l'entend Patrice Flichy. Ce sociologue¹⁶ rappelle que le terme « amateur » a un double sens : d'un côté il désigne étymologiquement « ceux qui aiment » un art, de l'autre côté il peut s'étendre à « ceux qui pratiquent » un art hors d'un cadre professionnel, généralement dans une logique d'auto-édition et sans volonté d'en faire une activité rémunératrice. Les deux aspects sont savamment entrelacés, un amateur-praticien de bande dessinée étant généralement aussi un amateur-lecteur. Le moteur d'une communauté amateur est généralement le double principe pratique/jugement : tous les membres sont potentiellement égaux au sens où ils entre-commentent leur production et apprennent d'une façon empirique grâce à une intelligence collective, à une création en interaction. L'un des plaisirs de la pratique amateur vient souvent de la possibilité de discuter d'un art avec des pairs au même niveau que soi. Ce principe fondait déjà le dynamisme des dessinateurs amateurs avant Internet ; avec ce nouveau média dont les potentialités de mise en réseau dépassent les limites géographiques d'une localité, il gagne en importance.

Dans le cas de la bande dessinée, la structuration de la communauté amateur se fait en deux phases. Dans un premier temps, entre 1996 et 2001, plusieurs collectifs d'auteurs amateurs, pré-existants hors du Web, naissent sur la toile : Chacalprod, Nekomix, fen(x), les Z'aérograff... Leur site web est à la fois espace de rencontre et de publication, souvent doublé d'un forum. En 1998-1999, la création du site web, puis du forum *BDamateur* par un groupe de membres du forum *BDParadisio* (Tube, Kurdy, Frank Rideau, André Lemire et Labe)¹⁷ rassemble une communauté de plus en plus large et de mieux en mieux organisée. Le forum atteint près de 200 membres en 2004 et s'affirme comme le lieu principal de la bande dessinée amateur sur le Web. Les nouvelles structures qui apparaissent par la suite, comme *Webcomics.fr* en 2007, ne font que poursuivre cette tâche de structuration communautaire.

16 Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur*, Paris, Seuil, 2010, p. 3.

17 « *BDamateur* », *Wikipédia*, [en ligne], url : <https://fr.wikipedia.org/wiki/BDamateur>, et Iscarioth, « *BD amateur* », *Krinein*, 13 mars 2005, [en ligne], url : <http://television.krinein.com/bd-amateur-2294.html>.

Mais, si plusieurs lieux sont nettement identifiés comme des rassemblements de dessinateurs amateurs, tandis que les dessinateurs professionnels réalisent leurs propres sites web, il existe entre ces deux communautés un éventail de créateurs à mi-chemin entre amateurisme et professionnalisme. En reprenant là encore des analyses et des termes de Flichy, on peut identifier cet entre-deux comme l'univers des « pro-am¹⁸ » : des auteurs qui, sans être des professionnels (au sens où ils ne tirent pas de revenus de leur production) ont des exigences quasi professionnelles en termes d'édition en ligne et de structuration de communauté, et parviennent à trouver un public large.

Il existe des passerelles entre communauté professionnelle et amateur. Côté auteurs professionnels, plusieurs cultivent une importante pratique de publication en ligne dans une démarche qui imite les pratiques des amateurs : Lewis Trondheim, en se créant son avatar « Frantico », conçoit un alter ego « amateur » ; Alex Baladi, sur *Diogene.ch*, met en avant, en publiant de vieux fanzines, sa production pré-professionnelle ; Joann Sfar utilise son site web sur *Pastis.org* comme un espace de création libre. Côté auteurs amateurs, quelques-uns parviennent à se distinguer et à se professionnaliser, à l'exemple de Martin Vidberg qui passe du forum *BDamateur* à un blog bd d'actualité sur la plateforme *Lemonde.fr*, pour enfin publier ses premiers ouvrages chez Delcourt en 2007. Il propose en 2008 une description pertinente de son propre parcours :

Cela fait quelques années que je ne fais plus partie des *membres actifs* [2] de *BDamateur*. Comme sans doute pas mal d'autres, j'ai découvert BDA alors que je gribouillais mes premières planches et je me suis inscrit un peu parce que j'avais envie de partager cette nouvelle passion mais surtout parce que le mot « amateur », clairement assumé par le site, me décomplexait [2]. J'ai posté régulièrement mes dessins, participé aux conversations du forum, aux rencontres des habitués, je me suis fait de nouveaux amis et je suis même devenu *modérateur* [3]. Et puis je me suis lassé, justement de ce côté amateur. J'ai eu envie de monter des projets plus ambitieux

18 Sur l'émergence des « pro-am », on consultera judicieusement Charles Leadbeater et Paul Miller, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.

et de tenter la publication [4] et j'ai eu l'impression, sans doute comme pas mal d'autres, qu'un site qui s'appelait « *BDamateur* » ne le permettait pas. À l'époque, j'étais parti un peu déçu de ne pas réussir à développer mes projets sur BDA et puis je me suis rapidement consacré à mon site perso, à mon blog et à la communauté de *Bulledair* comportant pas mal de pro (et d'anciens de *BDamateur*). Avec le recul, je me rends compte que mon itinéraire est assez révélateur de l'importance de ce site. *BDamateur* a toujours été une communauté ouverte dans laquelle les dessinateurs, même *archi-débutants* [1], peuvent s'intégrer facilement. C'est aussi un site que l'on peut quitter sans refermer la porte et revenir, pour une planche, un conseil ou pour rédiger, avec plaisir, un édito en se sentant toujours un peu sur « son » site¹⁹.

Son témoignage offre un regard précieux sur ce monde des « pro-am » dont les aspirations sont parfois contradictoires, pris entre le confort assumé de la notion de « création amateur », et l'aspiration à une reconnaissance professionnelle. L'exemple de Vidberg est celui d'un changement de statut en quelques années, uniquement grâce au Web. Mais le texte ci-dessus met au jour d'une façon lucide plusieurs nuances de l'amateur et de ses motivations :

- [1] l'amateur « archi-débutant » à la recherche de conseils bienveillants et ne voulant pas se montrer directement à des professionnels ;
- [2] l'amateur actif qui assume son statut d'amateur ;
- [3] l'amateur modérateur cherchant à organiser sa communauté ;
- [4] l'amateur qui souhaite se faire publier et devenir professionnel.

Toutes ces nuances coexistent et disposent d'espaces différents pour échanger et diffuser leurs créations (ainsi du forum *Bulledair* qui permet plus de mises en relation avec des professionnels que *BDamateur*). Ainsi s'organise la communauté amateur sur le Web.

À partir de 2004, le phénomène des blogs bd ne fait qu'accentuer le caractère « pro-am » de la communauté des créateurs de bande

19 Martin Vidberg « BDA for Ever », *BDamateur* (éditoriaux), 1^{er} septembre 2008, [en ligne], url : <http://www.bdamateur.com/bda/php/site.php?task=edito&edito=65>. C'est moi qui souligne et qui ajoute les numéros entre parenthèses, qui renvoient à l'analyse qui suit la citation.

dessinée numérique. Parmi les blogueurs bd, certains sont déjà professionnels lorsqu'ils démarrent leur blog (Boulet, Obion, Reno, Manu Larcenet, Guillaume Long, Bastien Vives), mais beaucoup n'ont jamais publié et ne sont pas dessinateurs professionnels (Miss Gally, Manu xyz, Monsieur le Chien, Leslie Plée...). Plusieurs d'entre eux sont des graphistes et illustrateurs professionnels qui ne pratiquent pas la bande dessinée comme activité principale, et ne cherchent d'ailleurs pas forcément à devenir auteurs de bande dessinée professionnels. Nombreux sont également les jeunes blogueurs bd encore en école d'art qui constituent eux aussi un entre-deux, pas encore professionnels mais plus vraiment amateurs.

Par un paradoxe propre à cette culture Web, une partie des auteurs « importants » des années 2000, au sens où ils sont des moteurs pour la création et pour la communauté de créateurs, ne sont pas, à l'époque, des professionnels de la bande dessinée : Phipp, Martin Vidberg, Dr Folaweb, Antoine Corriveau, Julien Falgas, Frank Rideau, sont autant de personnes dont l'activité liée à la bande dessinée sur le Web se fait en amateur, après une journée de travail et sur le temps libre que leur laisse leur activité principale.

Dans le courant de la décennie, et plus encore après 2005, il devient réellement difficile d'opérer une distinction entre pratiques amateurs et pratiques professionnelles de la bande dessinée sur le Web. L'absence de réelle structure éditoriale qui permettrait de « valider » la création professionnelle contribue naturellement à ce brouillage des frontières. Certes il y a des dessinateurs professionnels qui publient en ligne et des dessinateurs venus du Web qui se professionnalisent en publiant dans des revues ou chez des éditeurs papier, mais la notion même de « professionnel de la bande dessinée numérique » n'a pas réellement de sens.

UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE ENTRE ALTERNATIVE ÉDITORIALE ET FANZINAT

La bande dessinée en ligne des années 2000 emprunte à la culture Web trois caractéristiques : une création libérée des considérations économiques, une mise à l'écart de la figure de l'éditeur au profit d'intermédiaires « passifs », et la montée en puissance d'acteurs « pro-am ». En apparence ces caractéristiques contribuent à distinguer la création numérique de la création papier : elles semblent

constituer une adaptation du milieu de la bande dessinée à l'écosystème du Web.

En réalité, et comme dans la période précédente où le goût pour la création multimédia prolongeait un intérêt antérieur pour les « nouvelles images », plus que d'adaptation, il faut parler de réactivation de dynamiques présentes dans le milieu de la bande dessinée. L'appropriation du Web comme espace de création expérimentale par les auteurs est concomitante de l'émergence médiatique de l'édition dite « alternative », toujours difficile à circonscrire, mais à propos de laquelle on peut reprendre les termes de Thierry Groensteen, qui la définit par « le projet de développer une bande dessinée d'auteurs, une littérature graphique à égalité de dignité et d'ambition avec l'*autre* littérature²⁰ ». Les deux mouvements obéissent à un même élan : la volonté de sortir de cadres éditoriaux pré-existants, jugés trop contraignants. Allons plus loin : dans les deux cas, il s'agit majoritairement d'initiatives des auteurs eux-mêmes, cherchant à se détacher de structures éditoriales ; on s'approche même, dans certains cas, de l'auto-édition. Sans aller jusqu'à dire qu'édition alternative et édition numérique défendent un même idéal, ou possèdent une histoire commune²¹, la coïncidence historique entre les deux mouvements est forte et témoigne des tendances d'un moment de l'histoire de la bande dessinée qui permet à la création sur le Web de trouver sa place.

C'est du côté du fanzinat que l'on peut chercher une matrice historique commune à l'édition alternative et à la bande dessinée en ligne. Le fanzinat est, depuis les années 1960, une marge active et toujours dynamique de l'édition de bande dessinée, qui part de l'auto-édition pour s'affirmer comme une véritable alternative de publication organisée. Le fanzinat est à mi-chemin entre les pratiques amateurs et la

20 Thierry Groensteen, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, op. cit., p. 157.

21 En ce sens, les éditeurs alternatifs des années 1990 n'ont pas été plus prompts que leurs concurrents « commerciaux » à s'emparer de la diffusion électronique. Le goût du « livre » comme objet de publication et le rapport à la littérature et à l'art distinguent clairement l'édition alternative et l'édition numérique. Les développements de la bande dessinée numérique et de l'édition alternative sont deux phénomènes concomitants, non corrélés, mais dont les causes sont sans doute proches.

professionnalisation : ni vraiment auto-édition, ni vraiment édition. La plupart des éditeurs dits « alternatifs » des années 1990 ont commencé par le fanzinat, mais, finalement, parce qu'ils revendiquent explicitement un professionnalisme fort, cherchent aussi à dépasser ce stade initial²². La création en ligne prend en un sens le relais d'aspirations plus souterraines en maintenant un idéal de libre publication entre amateurisme et professionnalisme hors du marché constitué. Les « fanzineux » des années 1990 voient dans le média Internet, qui s'affirme en France dans la deuxième moitié de la décennie, un moyen beaucoup efficace de diffuser leur production et d'en discuter avec d'autres amateurs. Le Web est, pour tous les acteurs, une nouvelle marge²³.

Il est logique que l'adaptation à la culture Web se soit faite beaucoup plus facilement pour une frange marginale de la bande dessinée, celle du fanzinat, que pour la frange professionnelle. Une partie du monde du fanzinat partage des valeurs avec la « culture libre » alors dominante sur le réseau²⁴ ; plus encore s'observe une convergence autour de mêmes pratiques issues de la tradition de la contre-culture. En un sens, la dynamique de la contre-culture des années 1960-1970 constitue pour les deux pratiques un ancêtre commun. Dans les années 1990 et 2000, le fanzinat de bande dessinée et la première culture Web héritent en effet d'un certain nombre de pratiques qui, précisément, fondent la définition de la bande dessinée en ligne de cette période. Le mythe de la gratuité et d'une économie du partage traduit une opposition commune à la détermination de la création par l'économie de marché capitaliste. Mais deux

22 Sur ce sujet, voir Tanguy Habrand, « Les Indépendants de la bande dessinée : entre édition établie et édition sauvage » dans Christophe Dony, Tanguy Habrand et Gert Meesters (dir.), *La bande dessinée en dissidence, alternative, indépendance, auto-édition*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2014, p. 47-57.

23 Ce statut n'est pas propre à la France : les liens entre les webcomics des années 1990 et le mouvement *underground* des années 1960 sont tout aussi réels aux États-Unis. Sur ce sujet, voir : Sean Fenty, Trena Houp et Laurie Taylor. « Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution », *ImageText : Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 1, n° 2, 2004, [en ligne], url : http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml.

24 Sur les liens entre la cyberculture et la contre-culture, voir Dominique Cardon, « Préface : Les origines hippies de la révolution digitale », dans Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique*, Caen, C&F éditions, 2012.

autres caractéristiques rendent peut-être le rapprochement plus flagrant encore : d'une part, le rejet de la figure de l'éditeur relève d'une volonté d'autodétermination des créateurs que le fanzinat, avec sa myriade d'œuvres auto-éditées et de structures éditoriales éphémères, porte déjà ; d'autre part, l'idéal d'auto-organisation des communautés du Web renvoie à un mythe de l'autogestion rendu possible par les réseaux numériques, qui est aussi celui qui pousse certains jeunes auteurs à commencer par le fanzinat faute de capter l'attention d'éditeurs professionnels. La collusion entre amateurisme et professionnalisme est également une caractéristique de plusieurs structures éditoriales qui, à l'image des éditeurs alternatifs de la seconde vague, comme *L'Employé du moi*, *The Hoochie Coochie* ou *Hécatombe*, mettent l'accent sur le côté artisanal, le soutien à des auteurs débutants, et la dimension collective voire associative de l'entreprise. Enfin, le vieux thème du *do it yourself* est assurément un point de convergence important entre le fanzinat, dans lequel l'auteur gère l'ensemble des tâches, parfois même jusqu'à imprimer lui-même le livre, et la façon dont les auteurs du Web s'emparent eux-mêmes des moyens de création et de diffusion des œuvres via les plateformes de blog notamment²⁵.

Ces éléments ne déterminent bien sûr pas l'ensemble du fanzinat, mais ils en sont des constituants qui trouvent un écho particulièrement favorable sur le Web. Ainsi, les nombreux *webzines* qui apparaissent durant la période, comme *La Fourmi*, *Numo*, *El Coyote*, *RAV* et *Puissance Maximum* sont les équivalents numériques des fanzines papier, et les deux derniers cités franchiront d'ailleurs le pas vers l'imprimé, respectivement en 2006 et 2011, démontrant la porosité entre les deux secteurs. Les collectifs (*Chacalprod*, *Damned...*) sont aussi proches du fanzine : ce sont des œuvres à plusieurs mains et auto-éditées. *Coconino World* s'apparente à la revue expérimentale d'une école d'art. La publication numérique s'affirme comme une extension de cette marge bédéistique qu'est le fanzinat : elle vient le compléter et lui donner une visibilité nouvelle.

Enfin, le fanzinat entretient avec le monde de l'édition professionnelle les mêmes rapports que la bande dessinée en ligne avec

25 Sur l'histoire du prolongement de la culture *DIY* dans les années 1990, on pourra se reporter à Amy Spencer, *DIY. The rise of Lo-Fi culture*, Londres, Boyars, 2008.

la bande dessinée papier. Dans les deux cas cohabitent une marge et un centre, la première étant considérée par le second comme un réservoir potentiel d'auteurs à venir, tandis que la marge aspire, d'une façon parfois schizophrène, à la fois à davantage d'autonomie et à une reconnaissance par le centre.

LE RÔLE DU NUMÉRIQUE DANS LA VALORISATION DES ŒUVRES DU PASSÉ

Les technologies numériques et les potentialités de large diffusion sur le Web ont eu très tôt une conséquence importante sur le monde du livre grâce à **la revalorisation d'œuvres du passé appartenant au patrimoine littéraire**. Dans le domaine du livre écrit, les efforts sont d'abord venus d'initiatives privées (projet Gutenberg dès 1971), finalement rejointes, dans les années 1990, par des institutions publiques (projet Gallica de la Bibliothèque nationale de France en 1997).

La bande dessinée a également bénéficié de cette tendance plus souterraine, mais cruciale pour la sauvegarde de l'histoire du média. Trois opérations de numérisations au format image d'œuvres de bande dessinée antérieures aux années 1970 ont eu lieu dans les années 2000.

Le premier à organiser une numérisation régulière de bandes dessinées non-rééditées est Bernard Coulange, collectionneur amateur de la période franco-belge des années 1950 et 1960. D'abord diffusées via des forums, ses

numérisations sont ensuite rassemblées en 1999 à côté de la base de données *Bdoubliees.com*, puis en 2004 sur un site dédié, *Le Coffre à BD*. Coulange adapte les pratiques des collectionneurs aux formats numériques, et notamment le besoin de « possession » du fichier : les œuvres, numérisées au format PDF, peuvent être achetées et téléchargées pour une lecture hors ligne.

La démarche des responsables du site *Coconino* diffère en ce qu'elle privilégie l'accès libre au téléchargement et se concentre sur la qualité des interfaces de lecture et de la définition des fichiers : il s'agit de proposer une véritable réédition numérique, non une simple numérisation. Dès 2000 le sous-site *Coconino Classics* rassemble plusieurs de ces rééditions d'œuvres des années 1770 aux années 1970, avec une préférence marquée pour le dernier XIX^e siècle et la Belle Époque.

Les institutions publiques tardent à numériser des œuvres de bande dessinée mais, à partir de 2007, la bibliothèque du Centre national

de la bande dessinée et de l'image¹ engage une politique de numérisation de ses collections en partie financée par l'État. La démarche se concentre sur des revues du XIX^e ou début XX^e siècle ou d'auteurs anciens peu ou mal réédités.

Le point commun entre ces initiatives, qui les différencie des éditions numériques proposées par les éditeurs ou les pirates, est leur **dimension patrimoniale**. Si les moyens mis en œuvre, les conditions d'accès (payant ou gratuit ; accès ou téléchargement), les résultats finaux et les acteurs sont très différents (collectionneurs dans le cas du *Coffre à BD*, auteurs et théoriciens dans le cas de *Coconino*, bibliothécaires dans le cas de la CIBDI), l'objectif est le même : reconstruire un patrimoine numérique pour la bande dessinée à partir d'œuvres anciennes ou oubliées pour en faciliter l'accès auprès des spécialistes et amateurs. L'enjeu patrimonial dans le monde numérique répond à deux nécessités. La première est la **question de la conservation** : les fichiers numériques offrent des possibilités de stockage sans précédent. En gardant la trace

d'un état donné, ils peuvent permettre de pallier les aléas de la conservation matérielle d'œuvres anciennes souvent imprimées sur des papiers de mauvaise qualité. Le corollaire de cette question est le problème de la pérennité des formats numériques : il est important de s'assurer de la lisibilité des fichiers sur le long terme.

La seconde nécessité est la constitution d'un **domaine public en libre-accès de la bande dessinée**. Les technologies numériques ont contribué à crispier les interprétations du droit d'auteur. Or, certains acteurs, en particulier du côté des institutions publiques, tentent soit de préserver les œuvres du domaine public (auteur mort depuis plus de 70 ans), soit d'obtenir des droits de diffusion numérique d'œuvres plus récentes qui, oubliées par leurs éditeurs ou leurs auteurs et ayants droit (quand ils existent), ne bénéficient plus d'une réelle exploitation commerciale. L'enjeu patrimonial prend alors une coloration plus politique dans sa conception de la culture, et se rapproche des positions de certains défenseurs de la culture libre sur le Web.

1 Devenue en 2008 Cité internationale de la bande dessinée et de l'image.



QUELLE ESTHÉTIQUE DOMINANTE POUR LA BANDE DESSINÉE SUR LE WEB ?

Après cette longue présentation, il est à présent temps d'évoquer les œuvres. On peut se demander à quel point le contexte si particulier du Web influe sur les œuvres en partant de deux questions. D'une part, créer dans un contexte de production différent implique-t-il nécessairement des œuvres différentes de la création papier ? D'autre part, le contexte du Web parvient-il à faire émerger une forme stable qui lui serait propre ? Les réponses à ces questions sont loin d'être univoques.

Contrairement à la période précédente, les acteurs de la chaîne culturelle, qu'il s'agisse des créateurs, des éditeurs/diffuseurs ou des lecteurs, s'approprient certes de nouveaux outils, de nouvelles interfaces, de nouveaux formats de création, mais ils cherchent surtout à s'adapter à de nouveaux usages des technologies numériques. Les outils, les interfaces et les formats sont donc moins utilisés pour eux-mêmes que pour ce qu'ils apportent au nouveau contexte social de la culture Web et aux « trois mythes » que j'évoquais plus haut. Le moteur des changements esthétiques durant la période 1996-2009

tient dès lors moins au progrès technique des machines qu'à de nouvelles mises en relation entre acteurs¹.

Trois tendances esthétiques vont dans ce sens : la montée de l'amateurisme s'accompagne d'une perte de vitesse de l'expérimentation technophile au profit de créations relevant d'un « paradigme papier » ; en réalité, la « technophilie » se déplace de l'acte de la création à celui de la diffusion, et c'est bien l'adoption des formats du Web qui constitue la véritable révolution esthétique, jusqu'à la généralisation de standards dont le blog bd est le meilleur exemple ; enfin, l'appropriation du Web social réactive aussi une esthétique de la création communautaire et collective.

GRANDEUR ET DÉCLIN DE L'AVANT-GARDE TECHNOPHILE

La première bande dessinée numérique, cette « bande dessinée multimédia » commercialisée sous forme de CD-Rom ou de contenus en ligne, était marquée par un régime de création expérimentale et, surtout, une recherche de différenciation à travers laquelle l'œuvre numérique se devait de s'extraire des canons traditionnels de la bande dessinée papier. À partir de cette première esthétique, la bande dessinée numérique sur le Web connaît une évolution très contrastée. Chronologiquement, la création numérique poursuit d'abord l'idéal d'une création expérimentale. Mais, si l'on examine la majorité des œuvres diffusées, avec succès, sur le réseau entre 2000 et 2009, on observe un net retour aux canons traditionnels de l'imprimé. Pour une large part la bande dessinée en ligne de cette période est plutôt une diffusion numérique d'œuvres dessinées sous le « paradigme papier ». L'expérimentation formelle et technique perd de son importance aux yeux des créateurs. La massification des créateurs et du public à partir de 2005 ne fait qu'accroître ce phénomène. Comment rendre

1 Je relie ce changement des années 2000 à celui que diagnostique Dominique Boullier lorsqu'il décrit le passage de la science informatique à une informatique « pervasive » : « L'informatique est partout et c'est sans doute depuis cette pénétration profonde de toutes nos activités et de tout notre environnement qu'il convient de l'appeler numérique » (Dominique Boullier, *Sociologie du numérique*, *op. cit.*, p. 49). Dès lors les transformations à l'œuvre sont moins liées à la technique qu'aux usages.



Fig. 14. Simon Guibert et Julien Malland, John Lacrocheur, 1998 : progression des écrans et affichage progressif des cases et des bulles.

compte de ce constat, et comment comprendre ce qui différencie formellement la bande dessinée en ligne de son aînée imprimée ?

De l'esprit d'expérimentation technique...

Entre 1996 et 2004, les auteurs de bande dessinée numérique adeptes d'expérimentation formelle sont encore bien présents. Ils possèdent de nombreux points communs avec les auteurs de la « bande dessinée multimédia » (Édouard Lussan, Simon Guibert et Julien Malland, les frères Jérôme et Olivier Jouvray), à cette différence près que leurs œuvres ne sont pas destinées à être commercialisées. Les exemples de *L'Oreille coupée* du canadien André-Philippe Côté dit « Djief » (2000) et de l'adaptation du *Tueur* de Jacamon et Matz (2001) reprennent les mêmes principes de lecture que *Opération Teddy Bear* et *John Lecrocheur* quelques années avant : technologie flash, ajout de sons et d'animation, emprunts de l'interactivité aux jeux vidéo d'aventure, travail sur le rythme d'apparition des cases et l'intervention du lecteur (il faut cliquer sur les bulles ou des objets pour faire avancer l'intrigue). Plusieurs réalisations sur @Fluidz cherchent également à mieux exploiter les spécificités de la lecture sur écran, comme *Duel à Pixville* de Yacine. On se situe toujours ici dans une définition de la bande dessinée numérique par différenciation technologique : ce qui compte tient à l'apport inédit de l'outil informatique et de l'esthétique des nouveaux médias, au langage spécifique du numérique fait de convergence des médias.

Avant 2004, une partie encore importante de la création de bande dessinée numérique s'entend comme une expérimentation formelle, particulièrement lorsqu'elle est le fait d'auteurs professionnels. La permanence de l'esprit d'expérimentation est assurément un héritage de la période précédente, mais il prend des directions parfois différentes. L'œuvre que constitue le site web *Mémoires du XXe ciel* d'Yslaïre marque par exemple un palier important. Le dessinateur joue d'abord sur les ressorts d'un multimédia assumé où les « nouvelles images » sont très présentes, puisque l'œuvre, autour de la vie de la psychanalyste Eva Stern, fait cohabiter dessins, photographies, textes, captures d'écran, et se prolonge presque immédiatement dans une série d'albums... Mais il introduit aussi l'idée d'un scénario non-linéaire qui, lui, est surtout issu de la navigation par hyperliens propre au Web : l'internaute explore le site sans suivre un ordre

préalable. Le paradigme de la « bande dessinée en ligne » met en valeur d'autres logiques de différenciation que celui de la « bande dessinée multimédia », et en particulier cette potentialité de navigation de document en document, de création de liens « virtuels » qui créent des effets d'échos.

Cependant, au fil de la décennie, le modèle esthétique de la bande dessinée multimédia, dominant entre 1996 et 2002, perd progressivement de son importance, et avec lui l'idéal de l'expérimentation formelle. Le parcours du dessinateur Fred Boot est assez significatif de cette transformation. Illustrateur et designer graphique ayant un fort goût pour les nouvelles technologies, il participe au début des années 2000 à l'expérience de la « Nouvelle Manga digitale » menée par Frédéric Boilet pour nouer des liens entre les aires graphiques franco-belges et japonaises. Dans ce cadre, il réalise une série d'œuvres numériques en flash qui sont des adaptations d'œuvres de Boilet. Ces œuvres sont à la limite de la bande dessinée et de l'art numérique et tirent parti des apports des expériences précédentes en matière d'interactivité et d'hybridation des images : dans *L'Épinard de Yukiko*, le lecteur prend momentanément le contrôle du crayon pour « dessiner » ; dans *Chuban*, sons, texte et photographie sont mêlés dans un roman-photo numérique inventif. Nous sommes toujours ici dans le premier régime de création : l'expérimentation numérique permet d'explorer les frontières de la bande dessinée. Mais dès 2004, Fred Boot s'adapte aux nouveaux modèles de création : il lance avec l'écrivain Léo Henry un faux blog, *Place du petit enfer*, puis un vrai blog bd en 2009 ; il se montre ensuite très actif sur *Webcomics.fr* où il publie notamment *Shaobaibai* et *The Horny King*. Ces œuvres sont toujours passionnantes et professionnelles mais se rapprochent davantage, esthétiquement parlant, de bandes dessinées traditionnelles : l'auteur abandonne multimédia et interactivité et en revient à un formalisme de la planche, de la case et de la bulle.

... au triomphe du « paradigme papier »

L'évolution de Fred Boot est symptomatique d'un changement de modèle que connaît la bande dessinée numérique au cours des années 2000. Dans la grande majorité des œuvres publiées durant cette période, le régime de différenciation perd de son importance

symbolique. Il n'est plus question d'ajouter à la bande dessinée du son, des effets interactifs, de l'animation, ni de penser les apports spécifiques des nouvelles technologies sur la narration. C'est en réalité le cas dès la fin des années 1990 au sein de la communauté amateur, dont l'essentiel de la production se compose de planches dessinées sur papier, scannées et mises en ligne. À partir de 2004, et pour plusieurs années, il ne se crée plus d'œuvres numériques expérimentales ; la grande majorité des auteurs n'ont plus comme souci d'imaginer de nouvelles formes. Le nouveau modèle de la bande dessinée numérique est, paradoxalement, l'esthétique de la bande dessinée papier. Un tour sur les portails tels que *Webcomics.fr*, *Lapin.org*, *Grandpapier.org*, ou sur un grand nombre de blogs bd, permet de visualiser ce retour en force de la planche et des formes de la bande dessinée papier. Un relevé statistique des bandes dessinées publiées en 2007 sur le portail *Webcomics.fr* est assez éloquent : sur les 89 œuvres diffusées durant cette première année, 65 % utilisent le format « planche » et 18 % le format *strip*². Seuls 17 % des auteurs cherchent à sortir de ces formats traditionnels issus de la bande dessinée papier, et encore leurs choix relèvent-ils plutôt d'une tentative d'adaptation des formats imprimés, par exemple par l'emploi de demi-planche, ou par le principe du scrolling le long d'un *strip*. Plus encore, un certain nombre d'éléments paratextuels propre à l'esthétique de la bande dessinée imprimée continuent d'être présents, en particulier la présence d'une couverture en début de publication, qui a peu de sens pour une lecture strictement numérique.

Cela ne veut pas dire que l'expérimentation est complètement absente de cette nouvelle bande dessinée numérique. Les auteurs peuvent connaître et maîtriser les concepts de « toile infinie », l'utilisation de l'animation sous forme de GIF, l'ajout de sons... Ainsi cette célèbre note de Raphaël B., publiée le 1^{er} avril 2009 sur son blog³ a été saluée par ses lecteurs : le principe du défilement vertical est

2 Et ce alors même que la plateforme prévoit des possibilités d'ajouts de sons et d'animations ; ce n'est donc pas un défaut technique.

3 Raphaël B., « Il revient et il bave », *Raphael B.*, 1^{er} avril 2009, [en ligne], url : <http://raphaelb.canalblog.com/archives/2009/04/01/13217890.html>. Boulet amplifie encore ce mécanisme en 2013 avec sa note « Le long voyage », *bouletcorp.com*, 2 août 2013, url : <http://www.bouletcorp.com/2013/08/02/le-long-voyage/>. L'audience exceptionnelle donnée à ces deux notes de blog (effectivement

Fig. 15. « Il revient et il bave », une note de blog de Raphaël B. exploitant le défilement vertical pour donner une impression de chute.

utilisé pour donner vie et vitesse à la descente interminable d'un avatar de Spiderman le long d'une façade d'immeuble. Mais elle constitue une exception (et c'est bien son caractère d'exception qui plaît) par rapport au reste du blog qui s'appuie sur des modèles d'imitation de la bande dessinée papier⁴. En particulier, nombreuses sont les bandes dessinées numériques qui s'inspirent de certaines caractéristiques du *comic strip* américain : format bref et épisodique, esthétique de la répétition, personnages récurrents, autant de caractéristiques qui prennent en compte la lecture par épisode d'un périodique. Or, le *strip* devient une des formes les plus en vogue de la bande dessinée numérique, presque un standard des années 2000, sans

inventives) montre combien l'emploi d'une forme originale est traité par les lecteurs sur le registre de l'exception.

- 4 Comme le souligne Elsa Caboche, cette tendance va parfois jusqu'à un « mimétisme » avec le papier, lorsqu'apparaît le « grain épais en arrière-plan » ou « le carnet à spirales scanné », comme sur les *Toujours ouvrables* de Soph (Elsa Caboche, « Narration numérique en images : mode d'expression, spécificités, expérimentations », dans Henri Garric (dir.), *L'engendrement des images en bande dessinée*, Tours, PUFR, 2013, p.154).



doute sous l'influence des *webcomics* américains dont il est l'esthétique dominante⁵. Les multiples séries du portail *Lapin.org* sont, pour la plupart, au format *strip*, à commencer par *Lapin*. Sur les autres portails, ce format est également très répandu (*Foetus et Foetus* de Wayne sur *Webcomics.fr*, le blog *Sans emploi* de Jibé, le blog de Paka, *Monsieur Strip* de Yacine et Toma Bletner sur *@Fluidz...*). Pourtant, il est intéressant de constater que le *strip* est, pour la bande dessinée française des années 2000, un format désuet, abandonné depuis la fin des années 1970. Le retour à une forme presque « archaïque » dans un environnement moderne est assez significatif d'une tendance générale de la bande dessinée en ligne. Ce qui domine dans cette décennie, c'est bien la recherche d'une simplicité d'exécution au détriment de l'inventivité technologique.

Cette tendance, c'est ce qu'Anthony Rageul appelle la « création sous le paradigme papier⁶ » :

La création originale, quant à elle, consiste souvent en planches ou strips simplement adaptés au format de l'écran et au défilement vertical, très aisément publiables par la suite en album.

Rageul se montre plutôt critique vis-à-vis d'une évolution qu'il considère comme regrettable quand on considère « l'énorme potentiel plastique, formel et narratif de la bande dessinée numérique restant inexploré ». Mais le triomphe du « paradigme papier » est aussi une modalité de création dans laquelle « les outils numériques ne

5 Dale Jacobs, « Webcomics, Multimodality, and Information Literacy », *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 7, n° 3, 2014, [en ligne], url : http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v7_3/jacobs/.

6 Anthony Rageul, *La bande dessinée saisie par le numérique...*, op. cit., p. 12. Benoît Berthou parle ailleurs de « dispositif dont le centre de gravité est bel et bien un codex » (Benoît Berthou, « L'indifférence au support : éditeurs versus auteurs » dans Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, Éditions du CNRS, 2016, p. 200). S'il applique cette observation aux bandes dessinées numérisées, il me semble qu'elle pourrait s'appliquer à une grande partie de la production originale des années 2000, avec quelques variantes.

déterminent pas la création⁷ ». Ce n'est pas parce que les innovations techniques sont possibles qu'elles sont nécessaires pour fonder la bande dessinée numérique. Que la domination du paradigme papier soit une bonne ou mauvaise chose pour l'évolution générale de la bande dessinée numérique, elle apparaît chronologiquement sur le Web à la fin des années 1990 pour dominer la seconde moitié de la décennie et détrôner ainsi l'esprit d'expérimentation de la période précédente.

Quelles sont les causes identifiables de ce retour au « paradigme papier » ? Tout d'abord, il faut être attentif au contexte de production de la bande dessinée multimédia : l'inventivité technophile était aussi soutenue par des financements conséquents. La bande dessinée numérique sur le Web des années 2000 est en grande partie le fait de créateurs sans réel soutien financier extérieur, et ce soutien n'est d'ailleurs pas recherché. Le retour à la « facilité » du papier (dessiner puis scanner une planche, ou la générer dans des formats images traditionnels) est aussi un moyen de produire beaucoup, et rapidement, pour un public très demandeur et qui est sensible à la régularité de publication plus qu'à l'inventivité formelle.

Il faut ensuite considérer « l'amateurisme » des productions, à la fois amateurisme graphique et amateurisme technologique. L'ajout de sons et d'animations peut demander de savoir coder, d'utiliser la technologie flash via des logiciels de dessin assisté par ordinateur (DAO), autant de compétences que n'acquièrent pas nécessairement les auteurs de l'époque (sans parler du coût des licences de certains logiciels), et auxquels ils sont peu ou pas formés. La montée en puissance de communautés amateurs venus du fanzinat, qui n'ont pas nécessairement d'affinités avec les nouvelles technologies, implique un type de création plus proche de logiques anciennes, de créations artisanales.

Enfin, l'horizon d'attente de ces auteurs est bien la bande dessinée papier. Là se trouve sans doute la réponse la plus simple : la

7 J'emprunte cette expression à Laurène Streiff, *Enjeux des œuvres numériques de bande dessinée...*, *op. cit.*, p. 40. Selon elle, sur les 235 œuvres répertoriées par l'annuaire *ABDEL-INN* en mai 2001, les trois quarts sont des planches dessinées sur papier avant d'être scannées et mise en ligne (*ibid.*, p. 15).

bande dessinée numérique des années 2000 voit arriver une masse d'auteurs dont la culture visuelle est celle de la bande dessinée traditionnelle et non plus, comme cela pouvait être le cas auparavant, celle de l'infographie, du jeu vidéo ou de l'animation, ou, plus simplement, d'une culture de l'image multimédia. Les liens qui se nouent avec le monde de l'édition à partir de 2005 ne font qu'accentuer le phénomène : la possibilité qu'une bande dessinée numérique soit un jour publiée suppose de limiter les effets numériques. Le même constat peut être fait du côté des lecteurs : la massification de l'accès à Internet durant la période amène sur le réseau des utilisateurs qui n'ont pas forcément d'affinités avec les nouvelles technologies et qui, à travers des bandes dessinées réalisées planche par planche, case par case, avec bulles et sans affétries informatiques, retrouvent des habitudes de lecture « analogiques ». En un sens, et pour reprendre un terme propre au Web de cette époque, ces bandes dessinées doivent être « interopérables » dans la mesure où elles doivent pouvoir être lues par des lecteurs habitués aux codes du format papier.

DÉVELOPPEMENT DE LA CRÉATION COMMUNAUTAIRE : UNE EXPLORATION DES ENJEUX PROPRES AU WEB SOCIAL

Ce constat fait, il n'empêche pas de reposer, ou plus exactement de reformuler, la question initiale : quelles spécificités de la création numérique pour la bande dessinée ? J'ai exclu l'hypothèse d'une spécificité technologique. Puisque l'évolution du Web entre 1996 et 2009 manifeste l'essor de la composante « sociale » et de la mise en réseau d'individualités, c'est bien le domaine de la création communautaire qui connaît un développement important, selon deux modalités : la collaboration auteur-lecteurs et la co-création entre auteurs. L'innovation à l'œuvre est innovation sociale plutôt que technologique⁸.

8 Sur ces questions d'innovation, je renvoie le lecteur au travail de Julien Falgas déjà cité plus haut (Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, op. cit., p. 275).

La collaboration auteur-lecteurs est présente dès les débuts de la bande dessinée en ligne. *Killer et les Martiens* de Vicks, une des toutes premières œuvres de bande dessinée sur le Web, est conçue, de semaine en semaine, par des orientations de scénarios envoyées par mail par les lecteurs, une seule étant choisie à chaque nouvel épisode. On peut qualifier ce type d'œuvre de « scénario interactif ouvert⁹ ». *Killer et les Martiens* est par ailleurs une œuvre relativement conventionnelle sur le plan de la narration. L'interactivité n'est pas ici, comme dans les bandes dessinées multimédia, dans une action sur l'œuvre par le lecteur, prédéterminée par l'auteur, mais dans l'échange préalable entre auteur et lecteur que permet le réseau.

Car la co-création est directement liée aux caractéristiques sociales du réseau et, logiquement, elle ne fait que s'accroître avec le temps et l'arrivée des réseaux sociaux et des blogs bd après 2004. Martin Vidberg propose sur son blog *L'actu en patates* des concours et des mini-jeux comme le « Pictopatato » qui consiste à deviner une expression ou une personnalité avec un dessin. Le principe du fan-art envoyé par les lecteurs est aussi un moyen de créer du lien avec le public. En mars-avril 2005, Boulet organise sur son blog un « concours de Roxanes », du nom d'un des personnages de sa série principale, *Raghnarok*. Il publie ainsi sur le blog un palmarès des dessins reçus¹⁰ et, ce faisant, brise la frontière entre auteur et lecteur. Enfin, les systèmes de commentaires sur les blogs sont aussi une forme d'interactivité qui génère parfois des notes spécifiques.

Cette esthétique du Web social dépasse le simple rapport auteur-lecteur : elle voit aussi la multiplication des créations collectives. L'expérience de *L'Académie Delta* menée sur *Coconino* en 2003 s'éloigne de la bande dessinée pour se rapprocher du jeu de rôle : huit « graphonautes » se mettent dans la peau de voyageurs spatiaux pour proposer des récits, graphiques et textuels, de leur expérience¹¹.

9 Je reprends ici l'expression de Laurène Streiff, *Enjeux des œuvres numériques de bande dessinée...*, op. cit., p. 59.

10 Boulet, « Le rallye Roxane : le palmarès officiel », *bouletcorp*, 3 mai 2005, [en ligne], url : <http://www.bouletcorp.com/2005/05/03/palmares-roxanes/>.

11 Julien Falgas, *Toile ludique : vers un conte multimédia*, mémoire d'arts plastiques, Université de Metz, 2004, p. 45-50.

S'imaginant vivre en communauté dans un vaisseau spatial, leurs interactions construisent une histoire au jour le jour. D'autres principes plus traditionnels d'écritures collectives apparaissent chez les auteurs du Web : les projets collectifs thématiques (*40 075 km comics* en 2005, organisé par L'Employé du moi) ; les blogs à quatre mains (*MoutonBenzène* de Capu et Libon en 2004, *Le Loveblog* de Gally et Obion en 2005, *Le Fleurblog* de Laurel et Fabrice Tarrin en 2006...) voire à dix mains (*Chicou-Chicou* en 2006) ; les « squats » (un ou plusieurs blogueurs squattent le blog d'un autre pendant son absence) ; les ping-pongs (une suite de défis graphiques lancés entre deux blogueurs) ; les chaînes (le blogueur doit répondre en images à une suite de questions et la transmettre à un autre blogueur). Un site comme *BDamateur* est un lieu privilégié pour ce type d'œuvres collectives, à l'exemple des cadavres exquis auxquels une page entière est dédiée. Les auteurs font preuve d'une grande inventivité dans ces nouvelles modalités de création qui s'appuient précisément sur la capacité de mise en réseau du Web.

L'INNOVATION DU WEB EST DANS LA MISE EN ÉCRAN : LE BLOG COMME PREMIER STANDARD

Dès lors, où se situe la technophilie dans ce nouveau modèle de bande dessinée numérique ? Elle n'a pas réellement disparu, elle s'est simplement déplacée. Il ne faut pas la chercher du côté des caractéristiques graphiques ou narratives des œuvres, mais dans leurs modalités de mise à disposition et de ce qu'on pourrait qualifier de « mise en écran ».

Le *webzine Coconino*, par exemple, joue sur ce que ses créateurs vont appeler des « métaphores ». Ils se revendiquent explicitement de la bande dessinée traditionnelle et justifient ainsi leur démarche :

Chez McCloud, la définition formelle et académique du médium sert de point d'ancrage, mais celle-ci est une épure qui ne garde de la bande dessinée qu'un diagramme abstrait [...]. Dans l'expérience de *Coconino*, nous avons choisi de garder le contact avec le médium natif de manière beaucoup plus soutenue¹².

12 Thierry Smolderen, « Coconino World : explorer l'espace des formats bd/i », *Neuvième art*, n° 8, janvier 2003, [en ligne], url : <http://neuviemearart.citebd.org/spip.php?article237>.

La « métaphore » suppose par exemple de transformer la page d'accueil du site en la Une d'un journal des années 1900, ou, pour les besoins d'une mise en scène ponctuelle, en une exposition universelle dix-neuviémiste avec ses pavillons thématiques sur lequel l'internaute doit cliquer pour accéder aux œuvres. Le site est élaboré par Josépé selon un savant principe de fenêtrage adapté au format choisi par chaque auteur qui dispose de sa propre page. Dans *Coconino*, l'innovation est bien présente, mais se trouve dans la mise en espace des œuvres, adaptées aux possibilités du Web et intégrant, pour sa part, animations, sons et interactivité, plus que dans les œuvres elles-mêmes, finalement traditionnelles. Le *webzine Numo* joue sur des principes identiques en filant les « métaphores » par des

numéros thématiques : l'accès aux œuvres se fait par un vaisseau spatial vu en coupe ou un cimetière. Un même travail de mise en scène est présent sur *@Fluidz*, où chaque auteur développe l'environnement et la mise en écran de sa propre page.

L'évolution des bandes dessinées numériques suit l'évolution des formats d'écrans propres au Web : le site web personnel domine dans un premier temps, et c'est bien la personnalisation et la diversification des interfaces que souhaitent les créateurs de *Coconino* et *@Fluidz*. Les sites *Webcomics.fr* et *Grandpapier.org* travaillent eux aussi à une nouvelle mise en écran des œuvres, mais cette fois en proposant aux auteurs un standard de consultation qui est le diaporama. Les formes des œuvres peuvent varier (planche, *strip*, 4 : 3),



Fig. 16. Le pavillon « exposition universelle » sur *Coconino World* est l'interface d'accès aux œuvres : chaque bâtiment est cliquable et permet d'accéder à une rubrique, graphisme et illustration Patrice Cablat (Pat Cab) et J.-E. Vermot-Desroches.

mais le mode de défilement consiste toujours à cliquer pour aboutir à la page suivante. L'arrivée des portails marque ainsi un premier effort dans la recherche d'une standardisation formelle des bandes dessinées numériques qui les différencierait aussi de simples planches scannées. Cet effort porte principalement sur l'invention d'une nouvelle mise en page qui prenne en compte l'écran¹³. Mais ce n'est pas d'eux que va venir la première standardisation.

Le développement des plateformes de blog à partir de 1999 impose progressivement un nouveau format de création sur le Web. Il atteint le milieu de la bande dessinée numérique française au milieu des années 2000. Si, au départ, le blog bd est intimement lié à la modalité éditoriale et technique de la plateforme de blog, la notion de « blog bd » devient par extension une catégorie générique, appliquée aussi à des œuvres produites hors d'une plateforme de blogs. Par un effet de massification et d'imitation, le blog bd tend à devenir le standard de la publication en ligne entre 2005 et 2009. J'entends par « standardisation » l'idée qu'un ensemble de caractéristiques, concernant la forme ou le fond de l'œuvre, sont reprises de façon massive, voire systématique, par plusieurs auteurs, jusqu'à devenir des normes. L'enjeu est d'autant plus crucial dans un environnement numérique où l'action normalisatrice de l'éditeur n'est pas de mise.

En tant que tels, les blogs bd sont excessivement variés : la représentation de soi et du quotidien est un thème récurrent (Boulet, Pénélope Bagieu, Mélaka, Laurel), parfois intelligemment détourné par l'auto-dérision, mais il est loin d'être le seul. De nombreux dessinateurs utilisent le blog pour proposer des fictions (Gad avec *Ultimex*), tandis que d'autres s'en servent à la façon d'un carnet de croquis ou d'un *book* pour présenter l'avancée de leurs projets (Aseyn). Face à cette diversité de contenus, Elsa Caboche identifie le dénominateur commun des blogs bd dans leurs caractéristiques d'éditorialisation :

13 Dans sa thèse, Magali Boudissa voit dans la prise en compte de la « page-écran » une des principales distinctions entre bande dessinée numérique et bande dessinée papier. Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran...*, op. cit., p. 99-101.

Faute de critères génériques, formels ou thématiques, c'est dans les pratiques de création et de lecture qu'il faut chercher des constantes : une accessibilité maximale, une lecture de divertissement et une diffusion périodique. Ces caractères questionnent la notion d'œuvre : le blog BD accueille une œuvre éparse qui n'est pas donnée à lire d'emblée mais offerte au gré des mises à jour, entremêlée à des contenus variés¹⁴.

Pour ma part, je pense qu'il faut distinguer deux types de standardisation : celle qui fait du blog bd un « genre » au contenu et aux motifs spécifiques et récurrents, et celle qui, sur le plus long terme, modifie la perception de ce qu'est une œuvre graphique numérique.

On peut repérer un certain nombre de constantes qui sont celles que vont employer les blogueurs des premières générations, et qui vont être répétées par la majorité de leurs successeurs. Ainsi, en tant que genre le blog bd comporte quelques attendus : le plus marquant est la présence de « l'avatar dessiné de l'auteur », personnage principal du blog, qui trouve son origine dans la rencontre entre les tendances autobiographiques de la bande dessinée alternative des années 1990¹⁵ et la mise en scène de soi propre à l'hyperindividualisme et l'hyperpersonnalisation de la culture Web 2.0. De même, le blog bd se délecte d'un type de contenus particulier, l'anecdote du quotidien. Le récit au plus près de la vie ou des opinions du blogueur tend à créer une proximité voire une complicité entre lui et son public régulier. Au fur et à mesure se mettent en place des codes implicites qui ne fonctionnent que sur la durée, et donc une double lecture du blog, l'une destinée aux initiés fidèles qui suivent le blog depuis longtemps et savent repérer les clin d'œil, l'autre pour ceux qui viendraient à le découvrir.

L'un des symptômes de l'identification du blog bd comme genre tient aux quelques « faux blogs » qui mettent en scène un personnage imaginaire et imitent les codes des autres blogueurs. Le plus célèbre

14 Elsa Caboche, « Blog », dans Thierry Groensteen (dir.), *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*, 2013, [en ligne], url : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article639>.

15 Erwin Dejasse et Frédéric Pâques, « New kids on the blog », *Neuvième art*, n° 13, janvier 2007, [consulté en ligne], url : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article152>.

de ces faux blogs est bien sûr celui de Frantico, mais on peut aussi citer *Le Journal d'un lutin* d'Allan Barte, *Maliki* de Souillon, *Le Blog d'une grosse* de Miss Gally ou le blog collectif *Chicou-Chicou*. Ces blogs s'appuient sur des codes génériques récurrents qu'ils parodient et que le lecteur courant de blogs bd est apte à reconnaître de lui-même.

Si le blog bd peut exister comme « genre », ce genre est loin de définir l'ensemble des blogs et de constituer un standard de la création graphique numérique. Le contexte décrit plus haut d'une innovation technologique par la « mise en écran », venant remplacer la « mise en page » est un premier pas pour comprendre que la standardisation induite par le blog bd ne concerne pas tant le dessin et le contenu graphique que l'ensemble du site web. L'œuvre ne se limite plus à un objet graphique, elle prend en compte tout un environnement de lecture. C'est précisément cet environnement qui va être standardisé par le blog bd.

Contrairement au site web où une page d'accueil sert de point d'entrée vers un ensemble de pages, la page d'accueil du blog est généralement le principal lieu de la lecture. Elle présente la note la plus récente, et les notes suivantes selon une présentation antéchronologique, généralement dans un long défilement vertical. Autour du contenu lui-même présent au centre, un ensemble d'éléments gravitent : un bandeau-titre personnalisé, un espace de commentaire pour les internautes, un système de rubrication fonctionnant sur le rattachement des notes à des tags ou mots-clés, des liens vers d'autres blogs, une page « à propos » où l'auteur se présente, un accès aux archives... Tous ces éléments font partie du blog au sens où ils sont aussi une part de l'identité visuelle de l'auteur qui personnalise la navigation souhaitée sur son blog. La grande majorité des blogs bd des années 2005-2009 comporte tous ces éléments, y compris lorsqu'ils sont en réalité des sites web personnels et n'ont donc pas à suivre les impératifs de navigation de la plateforme.

Les blogs bd contribuent également à codifier un autre élément propre aux bandes dessinées numériques de cette période : la temporalité de lecture. Contrairement aux œuvres du chapitre précédent, qui se présentaient d'emblée comme une création achevée, immédiatement envisageable dans son intégralité, le blog, à l'instar

d'un grand nombre d'autres types de bandes dessinées numériques, en particulier les *webzines*, est à la fois une publication périodique et un tout. Comme l'explique Flore Tilly :

Il existe clairement une contrainte temporelle pour les blogs BD comme pour les blogs en général. Pour conserver son auditoire, qu'il soit actif (c'est-à-dire laissant des commentaires) ou non, il est nécessaire de publier à intervalles réguliers, de ménager une certaine attente d'un post à l'autre par exemple. La constance de la mise à jour, parfois quotidienne, influe sur le processus créatif du blogueur BD. C'est précisément cette urgence de la création, cette spontanéité qui donnent sa particularité au blog BD dans le paysage de la bande dessinée en général¹⁶.

Du côté du lecteur, le blog bd induit une temporalité de lecture complètement différente et relativement nouvelle pour la bande dessinée. L'œuvre se compose et se décompose au fil du temps par le biais de la présentation antéchronologique, par laquelle l'accès aux archives garantit cependant une consultation des épisodes précédents. Les modalités de lecture s'en trouvent modifiées. D'un côté la généralisation, durant la période, des flux de syndication qui deviennent également des éléments incontournables des blogs bd, ou des blogrolls automatiquement mis à jour, permet à l'internaute de suivre en temps réel la mise à jour de ses blogs et sites. D'un autre côté la présence de modalités alternatives de navigation (archives, rubriques) permet à un lecteur nouveau de consulter la totalité du blog au rythme qu'il souhaite. La gestion des archives sur le *strip Lapin*, par exemple, est un bon exemple de la façon dont la temporalité de lecture change avec la lecture numérique : un double accès est ménagé, soit en remontant dans le temps, épisode par épisode ou au tout premier épisode, soit en se rendant au début de l'histoire en cours, chaque histoire se composant de plusieurs épisodes. Le principe de lecture feuilletonesque, entièrement hérité de traditions

16 Flore Tilly, « Les blogs BD, au croisement numérique des expressions personnelle et artistique », site Web de Julien Falgas, 23 mars 2008, [en ligne], url : <https://web.archive.org/web/20120328063025/http://julien.falgas.fr/post/2008/03/23/2224-les-blogs-bd-au-croisement-numerique-des-expressions-personnelle-et-artistique> (archive - page web inaccessible).

de la presse de masse au XIX^e siècle, est ici réadapté au contexte numérique.

À partir de 2005-2006, la temporalité de lecture privilégiée par les créateurs de bande dessinée numérique est celle du feuilleton et de la mise à jour permanente, au point que la note où l'auteur s'excuse de ralentir son rythme de publication devient un lieu commun de beaucoup de blogs bd et *webcomics*. Un site collectif comme *30jour-sdebd.com* (2007) est entièrement fondé sur ce principe de lecture quotidienne. Cette caractéristique qui fait de la lecture de bande dessinée numérique une lecture nécessairement périodique peut paraître anecdotique : elle ne l'est pourtant pas, et ce pour deux raisons. La première est que ce type de lecture périodique n'est plus dominant dans la bande dessinée papier française depuis la fin des années 1980 et le triomphe de l'album. La bande dessinée numérique revitalise donc une pratique éteinte. La seconde est que, lorsqu'il s'agira de rentabiliser la bande dessinée numérique, les créateurs et éditeurs se souviendront du principe de lecture périodique.



CONCLUSION

Une bande dessinée en ligne
(second paradigme)



La première et principale conséquence du déplacement de la bande dessinée multimédia vers la bande dessinée en ligne est l'évacuation de la question économique qui, précisément, imposait ses limites à une création numérique dans le cadre des industries culturelles. Dès lors le paradigme de la bande dessinée en ligne réside dans la conjonction entre des attentes et des usages venus du monde du fanzinat et les normes sociales de la culture Web de l'époque. En s'appropriant les mythes propres à la culture Web (création libre et gratuite, suppression des éditeurs, rapprochements entre professionnels/amateurs), la bande dessinée numérique trouve un espace de développement idéal.

Ce développement a lieu selon deux phases bien distinctes : 1996-2004 et 2005-2009. D'un côté les formes du « premier Web », de l'autre l'inscription dans le Web social. D'un côté une discrétion notable, de l'autre un début de médiatisation. D'un côté une permanence de l'esprit d'expérimentation, de l'autre le retour à un « paradigme papier ». D'un côté une production hétéroclite, de l'autre un début de standardisation par le blog bd.

Comment caractériser cette première bande dessinée en ligne dans la durée ? Quels principes s'installent durablement dans ce domaine de la création ? Trois marqueurs sont essentiels.

Le premier est que *la notion d'innovation technique est toute relative*. Le paradigme de la bande dessinée multimédia posait pour acquis que la bande dessinée numérique devait être différente de la bande dessinée papier. Le paradigme de la bande dessinée en ligne infirme cette idée en démontrant que le succès d'une œuvre numérique n'est pas lié à son usage des spécificités techniques de la culture numérique. En réalité, l'innovation des œuvres de la période est davantage dans les nouvelles logiques de production et de diffusion. Les usages changent, mais les contenus évoluent peu.

Le second est que *la bande dessinée numérique demeure un objet multiple*, difficilement définissable. Si un début de standardisation a lieu avec le phénomène des blogs bd, il est à nuancer : cela ne concerne qu'une partie de la production, et, finalement, le blog bd est un standard lui-même très fluctuant. L'absence de réel consensus terminologique est significative d'un objet culturel encore mal identifié.

Le troisième est *l'instauration d'un équilibre tacite entre création numérique et imprimée*. Cet équilibre se construit comme une complémentarité entre deux systèmes de production trop différents pour pouvoir réellement se concurrencer.

Malgré l'aspect confidentiel d'une partie de la production, la bande dessinée en ligne de cette période occupe une place au sein de l'histoire globale du média. Il y a une réelle continuité entre plusieurs phénomènes : la poursuite d'un intérêt pour les nouvelles images par des auteurs « multimédia », la recherche d'une « alternative » au système éditorial traditionnel, l'inscription dans des logiques de production qui sont celles du fanzimat papier. Mais, paradoxalement, et en raison d'une médiatisation finalement limitée, la bande dessinée numérique est encore, dans les années 2000, un phénomène largement souterrain qui suscite relativement peu d'intérêt de la part de la majorité des critiques, éditeurs et auteurs professionnels. L'enjeu est bien là : les critères qui font de la bande dessinée un secteur « professionnel » (l'inscription dans un marché identifiable, la rémunération des auteurs, une instance de « validation » telle que l'éditeur, une distinction nette entre auteurs et amateurs) sont absents.

Sous cette perspective, vue depuis son aîné papier, la bande dessinée numérique apparaît au mieux comme un tremplin utile. En un sens, la situation d'équilibre concilie pour l'instant les intérêts des deux parties : elle permet aux éditeurs de temporiser avant de comprendre l'intérêt réel que peut leur apporter ce nouveau domaine, et de surveiller, peut-être plus efficacement que via le fanzimat, les tendances susceptibles de plaire au public ; elle permet aussi aux auteurs du Web de ne pas s'encombrer d'enjeux économiques résolus par la présence de l'édition papier comme espace potentiel de rémunération et de professionnalisation. La liberté de création du Web est garantie tandis que l'édition papier n'a pas à craindre une concurrence du numérique, comme c'est le cas pour d'autres industries culturelles. Mais l'équilibre n'est que provisoire.



3^E PARTIE
TENSIONS ET DÉBATS :
COMMENT INVENTER
UN PROFESSIONNALISME NUMÉRIQUE ?
(2009-2017)



Lorsqu'elle est créée en 2009, la maison d'édition Manolosanctis apparaît comme la concrétisation d'un équilibre trouvé entre bande dessinée numérique et bande dessinée papier. Elle combine une plateforme en ligne de libre publication et une maison d'édition dédiée à la vente d'albums tirés des récits les plus populaires du site, dans une logique « d'édition communautaire » caractéristique du Web social. Les premières années sont positives et semblent annoncer le triomphe d'un modèle idéal pour les rapports à venir entre édition imprimée et diffusion numérique. Mais, en 2012, alors que l'éditeur veut faire évoluer son modèle vers l'accompagnement à l'auto-édition, il est finalement placé en liquidation judiciaire. Alors que Manolosanctis défendait le principe d'une professionnalisation des auteurs issus du numérique via l'édition papier, son échec montre les limites du système d'équilibre ayant émergé à la fin des années 2000. Les relations entretenues avec l'édition imprimée sont ambiguës ; elles donnent à la création numérique une forme de liberté mais la maintiennent aussi dans une marge. Les projets durables sont ceux qui s'appuient sur une communauté pré-existante (le portail *Lapin.org*, *Grandpapier.org*), mais il s'avère difficile de recréer *ex nihilo* les conditions d'une réussite combinant diffusion numérique et diffusion papier. Depuis 2009, la question centrale que ne cessent de se

poser les différents acteurs est de savoir si *la professionnalisation et l'autonomie de la bande dessinée numérique dessinent un modèle économiquement viable et esthétiquement pertinent*.

Si la question devient si pressante, c'est que cette marge qu'est la culture numérique prend une part de plus en plus importante dans les usages culturels. Suivant les travaux d'Hervé Le Crosnier, j'entends par « culture numérique » la constitution de l'ensemble des attitudes et comportements des usagers des technologies numériques en un nouveau rapport de l'homme au monde qui l'entoure, en une « culture » au sens anthropologique¹. En se situant sur le simple plan des usages, le rapport d'Olivier Donnat sur les pratiques culturelles des Français sur la période 1997-2008 évoque l'essor d'une « culture d'écran » au sens large :

Avec le numérique et la polyvalence des terminaux aujourd'hui disponible la plupart des pratiques culturelles convergent désormais vers les écrans [...]. Tout est désormais potentiellement visualisable sur un écran et accessible par l'intermédiaire de l'internet².

Le pourcentage d'utilisateurs déclarés du réseau Internet en France grimpe de 71 % à 81 % entre 2009 et 2013. La réalité de cette culture numérique et son importance croissante au sein des pratiques culturelles sont l'une des évolutions majeures du XXI^e siècle.

La visibilité nouvelle de la culture numérique touche naturellement la bande dessinée. Cette évolution est saisissante si l'on se place, comme l'a fait Julien Falgas, du côté de la médiatisation de la bande dessinée numérique dans la presse francophone. Son étude, réalisée à l'aide d'une base de données des principaux titres de presse français, est éloquent : le nombre d'articles comportant une des expressions définissant la bande dessinée numérique (*webcomic*, *blog bd*, *bd numérique*, *bd en ligne*) augmente déjà considérablement en

1 Hervé Le Crosnier, « Cours de culture numérique 2016-2017 », cours vidéo sur *canal-u.tv*, Centre d'enseignement multimédia universitaire université de Caen Normandie, 2016, [en ligne], url : https://www.canal-u.tv/producteurs/centre_d_enseignement_multimedia_universitaire_c_e_m_u/culture_numerique/cours_de_culture_numerique_2016_2017.

2 Olivier Donnat, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique... », *op. cit.*, p. 2.

2009, doublant presque par rapport à 2008. En 2010, le nombre d'articles évoquant la bande dessinée numérique dans la même base de journaux fait cette fois plus que doubler, passant d'une cinquantaine d'articles à plus de 120³. C'est moins le détail des chiffres, qui reste assez réduit et dépend largement des titres analysés, que la tendance qui m'intéresse ici : la bande dessinée numérique est devenue un champ culturel identifié par les journalistes, majoritairement sous ce terme générique, ce qui ne préjuge naturellement pas de son imprégnation dans la société mais prouve sa visibilité croissante. Elle sort des cercles restreints des amateurs de bande dessinée. La médiatisation est un symptôme de l'importance progressive acquise par une branche jusqu'ici marginale. Dans tous les domaines de l'art, l'avenir de la culture et de la création se passe sur le réseau, et la bande dessinée numérique se retrouve en première ligne.

L'évolution de Manolosanctis marque la mise en question d'un modèle idéal ; elle montre que l'équilibre des années 2000 est un état temporaire plutôt que le fondement d'un système durable. Pour le dire autrement, la bande dessinée numérique doit évoluer, et cette évolution commence autour de 2009. Elle était attendue : par rapport aux autres champs culturels, la bande dessinée avait pu jouir d'une longue période où la mutation numérique du média n'était pas pensée de façon conflictuelle et antagoniste, en partie parce que la branche numérique n'en était qu'une excroissance marginale, qui ne concurrençait en rien l'édition classique. Mais cette période est révolue. Comme les autres domaines de la création, elle va devoir affronter une mutation professionnelle, économique, et esthétique. Ce qui ne va pas sans résistances, débats et clivages.

3 Julien Falgas, « 2010 année de la bd numérique dans la presse francophone », *Marre de la TV*, 31 janvier 2011, [en ligne], url : <http://julien.falgas.fr/201101312010-annee-de-la-bd-numerique-dans-la-presse-francophone-2/>.



PROFESSIONNALISER LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE : POURQUOI ? COMMENT ?

À partir de 2009, l'évolution de la bande dessinée numérique a pour enjeu central la sortie du système des années 2000, qui avait établi un équilibre provisoire entre une bande dessinée numérique non-commerciale, libre d'accès et de création hétéroclite, et un secteur papier servant d'appui financier direct ou indirect mais ne cherchant pas à changer les règles de la diffusion numérique. Plusieurs tentatives ont eu lieu, comme autant de réponses multiples, en fonction des acteurs considérés.

Pourquoi chercher à sortir de cette situation ? Le secteur de la bande dessinée ne fait pas exception aux autres domaines de la production culturelle. Tous sont en train de vivre leur mutation numérique et s'engagent, à des rythmes différents, dans un même mouvement qui croise trois enjeux : rentabilisation de la diffusion numérique, émergence d'un secteur professionnel parallèlement aux activités amateurs, autonomie de la production numérique par rapport aux industries traditionnelles. Plusieurs nouveaux acteurs du Web rompent avec l'idée que l'accès aux contenus en ligne doit être libre et gratuit : qu'il s'agisse de services de vidéos à la demande (service de VOD *Canalplay* de Canal + en 2005), de diffuseurs de livres et revues numériques (kiosque numérique de Relay en 2006), de maisons d'édition (*Publie.net* en 2008), de sites d'information

(*Arretsimages.net* en 2007 et *Mediapart* en 2008), de sites de musique en ligne (offre premium de *Deezer* à partir de 2009), les directions prises vont dans le sens d'une commercialisation des contenus. Elles annoncent une nouvelle conception du Web susceptible de concurrencer l'idéal de la culture libre en proposant aux internautes une offre payante, « de qualité professionnelle ».

Le contexte général du numérique et de ses usages est donc pour beaucoup dans le tournant qui voit le retour d'enjeux purement éditoriaux dans le monde de la bande dessinée numérique. Les transformations du portail *Lapin.org* en « éditions Lapin », ou de *30joursdebd.com* en *Makaka*, préparaient déjà ce changement, mais la professionnalisation éditoriale se faisait ici en sortant du domaine numérique, pour revenir vers l'édition papier. En septembre 2007, l'entreprise *Foolstrip*, fondée par Anthony Maréchal et Vincent Demons, se présente, à juste titre, comme la « première maison d'édition de bande dessinée numérique » (en France). Elle est de fait la première à revendiquer une rupture explicite avec le modèle de gratuité d'accès, et met l'accent sur sa capacité à rémunérer des auteurs¹. Elle réhabilite le modèle éditorial traditionnel où l'éditeur joue un rôle de sélection et d'accompagnement. Elle cesse cependant son activité en 2009, et son échec montre qu'il était encore trop tôt pour qu'un marché soutienne ce type d'initiative. La période 2009-2014 va alors être cruciale. En l'espace de cinq ans, plus d'une dizaine de projets d'entreprises numériques voient le jour selon des modèles d'exploitation variés. Ils remettent en cause l'idée dominante que la bande dessinée numérique doit être un contenu libre d'accès et détaché de contingences économiques.

Pour analyser les différentes étapes et les conséquences de cette évolution, je vais tenter de répondre à trois questions successives : quel a été l'événement déclencheur de ce changement de point de vue ? Avec quelle vision de la bande dessinée numérique les acteurs de l'édition traditionnelle investissent-ils le secteur numérique ?

1 Parmi les œuvres commercialisées : *Mon chat et moi* de Kek, *Mademoiselle Blok* d'Évangélista C, *L'esprit d'aventure* d'Hervé Créac'h, *Le blog de Franquin* de Turalo et Piak. Le catalogue s'étoffe ensuite en accueillant les nouvelles aventures du célèbre *Rahan* de Lecureux et Chéret.

Enfin, ces évolutions remettent-elles réellement en cause le système d'équilibre jusqu'ici dominant ?

L'ÉCHAPPÉE DANS UNE ÉVOLUTION DU WEB : DU WEB « FIXE » AU WEB MOBILE

Durant les années 2009-2010, un important nombre d'entreprises naissent dans (ou se tournent vers) le secteur jusqu'ici déserté de la diffusion payante de bandes dessinées numériques : Anuman Interactive (tout juste racheté par Media-Participations), Ave!Comics, BDBuzz, Forecomm, iGoMatik, Tekneo, Emedion, Caramba!Publishing, Mobilire, Mangako. Toutes ont un point commun : elles misent sur l'émergence de l'Internet mobile et ses promesses économiques.

En effet, l'évolution du réseau vers la mobilité des pratiques et l'accès aux contenus via d'autres supports que l'ordinateur personnel fixe est un événement déclencheur crucial pour la bande dessinée numérique. Évolution des usages informatiques à la fois matérielle (smartphones, tablettes, etc.) et logicielle (systèmes d'applications mobiles), l'Internet mobile se développe dès que les avancées technologiques améliorent la couverture réseau du territoire français : les réseaux sans fil (ou Wi-Fi, dès 1999) et les normes de téléphonie mobile 3G (2000) sont des préalables indispensables. Comme souvent, un décalage temporel est nécessaire avant que ces nouvelles technologies ne débouchent sur des usages et une commercialisation de masse : le lancement de l'iPhone par Apple en 2007, combiné à un catalogue d'applications, l'App Store, à partir de 2008, est le départ d'une croissance ininterrompue des usages de ce nouvel appareil². Le marché des tablettes tactiles, dont l'iPad en 2010, ainsi qu'un contexte de concurrence accrue entre Apple, Nokia, RIM, Samsung, et Google pour le système d'exploitation, vient confirmer que la mobilité est la prochaine étape du réseau Internet. D'autant plus que le format « tablette », assez large, semble résoudre

2 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique...*, op. cit., p. 38-40.

les questions d'affichage d'images de grand format³. Plus important encore, une voie nouvelle de commercialisation de contenus numériques s'ouvre. C'est précisément ce qui va intéresser les si nombreux nouveaux acteurs.

Les différentes entreprises créées durant cette période ne pratiquent pas la même politique de contenus et proposent des catalogues et des interfaces de lecture différentes. Certaines se concentrent sur les numérisations d'albums papier anciens (Mozzo de Forecomm), d'autres sur la diffusion numérique de nouveautés papier (BDBuzz et BDTouch d'Anuman Interactive), tandis que d'autres encore préfèrent diffuser des créations originales et se présenter aux auteurs comme une aide à l'auto-édition (Emedion). Plusieurs d'entre elles ont un passé d'éditeur de jeux vidéo (Anuman Interactive, Tekneo) et aucune ne vient réellement du secteur de la bande dessinée. Toutes, en revanche, ont en commun leur présence sur l'AppStore et un même principe de commercialisation des contenus à l'unité, pour des sommes allant de 1 à 5 euros.

La plus dynamique d'entre elles est certainement Ave!Comics. À l'origine simple application de lecture en ligne de la société de logiciels Aquafadas, Ave!Comics en devient en août 2009 une filiale à part entière, entièrement dédiée à la bande dessinée numérique. Son succès vient d'une offre diversifiée qui exploite aussi bien la diffusion numérique d'albums papier que la promotion de créations originales. Elle pose ainsi un jalon important en lançant, dès septembre 2009, l'application *Bludzee* : une œuvre dessinée par Lewis Trondheim, portée par la notoriété de cet auteur. *Bludzee* raconte les mésaventures quotidiennes d'un chat d'appartement. Elle est formellement et socialement adaptée aux usages numériques : formellement puisque chaque case a la taille réduite de l'écran de smartphone, socialement puisque son mode de diffusion périodique et la familiarité de son sujet l'inscrivent bien dans des usages devenus quotidiens et non plus exceptionnels. En 2010, d'autres

3 Benjamin Roure dresse à l'automne 2009 sur *Bodoi* un bilan des offres existantes dont je tire une partie de mes informations. (Benjamin Roure, « Les tablettes grand format sont-elles l'avenir de la bd numérique ? », *Bodoi*, 8 septembre 2009, [en ligne], url : <http://www.bodoi.info/les-tablettes-grand-format-sont-elles-lavenir-de-la-bd-numerique/>).

créations originales voient le jour chez Ave!Comics : l'application de dessins de presse *Ça ira mieux demain*, la bande dessinée musicale *Johnny Cash*, le feuilleton interactif *Seoul District* d'Hervé Martin-Delpierre et Park Hong Jin. Au fur et à mesure de son exploration de la bande dessinée numérique, l'entreprise innove formellement avec des œuvres intégrant sons, animations, vidéos⁴...

Dans les faits, cependant, le marché prometteur de l'Internet mobile se montre plutôt cruel : peu de ces entreprises parviennent véritablement à percer et à durer, et plusieurs d'entre elles ne survivent que quelques années, ou cessent progressivement leur activité côté bande dessinée⁵.

Cependant, au-delà du phénomène ponctuel qu'elle a pu représenter autour de 2009-2010, la diffusion de bandes dessinées sur support mobile a ouvert une brèche importante vers la commercialisation de contenus en montrant qu'un marché de la bande dessinée numérique pouvait exister.



Fig. 17. Lewis Trondheim, *Bludzee*, Ave!Comics, 2009 : la première bande dessinée numérique payante des années 2000, un changement d'époque.

4 Ave!Comics décline toutefois à partir de 2015, et le rachat de sa maison mère, Aquafadas, par une grande entreprise japonaise de services Internet, Rakuten. En 2017, le catalogue de nouveautés n'est plus réellement alimenté.

5 Parmi les dix entreprises citées plus haut, seules trois ont toujours, en 2017, une activité de diffusion et production de bande dessinée numérique ou numérisée (Ave!Comics, BdBuzz, iGoMatik), et parmi elles seules BdBuzz offre un catalogue et des actualités à jour. Deux sont toujours actives mais se sont repositionnées sur d'autres médias (Anuman Interactive, Emedion et Forecomm), et quatre ont été depuis mises en liquidation judiciaire (Tekneo, Caramba!Publishing, Mobilire et Mangako).

FAIRE DE LA BANDE DESSINÉE EN LIGNE UN SECTEUR PROFESSIONNEL ET COMMERCIAL : AUTEURS ET ÉDITEURS ENTRENT EN SCÈNE

La période qui commence autour de 2009 est le théâtre d'un phénomène nouveau pour la bande dessinée numérique : l'arrivée en masse d'acteurs professionnels issus de l'industrie imprimée, auteurs et éditeurs de bande dessinée. La coïncidence de leur intérêt pour la création numérique avec l'apparition des entreprises de services décrites ci-dessus donne le sentiment qu'un processus de professionnalisation est en train de démarrer pour la bande dessinée numérique. L'emploi du terme « professionnel » ne vient pas dénigrer l'attitude amateur ou « pro-am » antérieure : il sert plutôt à distinguer clairement le sens nouveau des projets de création et de diffusion numérique qui se développent à partir de 2009. Il ne s'agit plus d'expérimenter, d'explorer la toile par itérations successives, de donner libre cours à son art sans se soucier de rentabilité, de livrer ses carnets sur le Web, de faire revivre l'esprit du fanzinat sur le réseau ; il est désormais question de projets structurés et pensés longtemps en amont par une recherche de financements, par l'élaboration d'une politique éditoriale spécifique, par une organisation du travail collectif conçue pour durer, attirer un public large et rémunérer les créateurs et les producteurs. En un sens, l'entreprise Manolosanctis déroulant un *business plan* sur plusieurs années anticipe sur cette évolution sans parvenir à aller jusqu'au bout. Car ce qui différencie avant tout l'attitude de ces professionnels des démarches précédentes, c'est la volonté de construire un écosystème de production et de diffusion numérique économiquement viable. Pour les éditeurs et les auteurs, la diffusion d'une œuvre en ligne doit pouvoir rapporter un revenu assuré autrement que par le retour sur notoriété via des produits dérivés et albums papier.

Cependant, les deux groupes d'acteurs de la bande dessinée papier qui s'intéressent au numérique n'ont pas exactement les mêmes intérêts, ni la même vision de ce que doit être la bande dessinée numérique, et notamment de ce qu'elle doit être vis-à-vis de son aînée papier. Les phénomènes d'investissement du réseau Internet par les éditeurs et par les auteurs sont concomitants, mais ne se croisent pas nécessairement.

La vision des éditeurs : le Web comme espace d'exploitation d'un catalogue papier

Les premiers à chercher à transformer le Web en un espace commercial nouveau pour la bande dessinée sont les éditeurs. Leur vision se limite d'abord à la diffusion en ligne d'albums papier. Les chiffres vont dans le sens d'une croissance exponentielle de l'offre. En 2014, Izneo, la principale librairie numérique de bande dessinée d'offre légale, déclare diffuser 10 000 albums papier en version numérique, contre moins de 1 000 l'année de son lancement en 2010⁶. Cette marche vers l'adaptation numérique se fait en quatre phases distinctes qui voient les éditeurs s'emparer progressivement, par leurs propres moyens, de cet enjeu.

La première phase a déjà été rapidement décrite dans le chapitre précédent : il s'agit des essais de pré-publication numérique gratuite ayant lieu avant 2008. En 2004, les éditeurs du groupe Médias-Participations tentent de lancer la « Readbox », une interface de lecture dédiée pour accéder à des prépublications d'albums régulièrement mises à jour. Mais le projet est finalement abandonné. À cette date, les éditeurs ne sont pas encore à l'aise avec le principe d'une double diffusion papier/numérique ; leur politique en la matière relève davantage du marketing que de l'édition numérique. La première bande dessinée publiée simultanément sous les deux formats ne l'est qu'en 2008, et c'est une valeur sûre des ventes pour son éditeur, Soleil : *Le Sang des comètes*, huitième volume de la série à succès *Lanfeust des étoiles* de Scotch Arleston et Didier Tarquin.

Peu après commence la seconde phase : une diffusion plus systématique de leur catalogue numérisé via des libraires et diffuseurs en ligne. La diffusion de *Lanfeust des étoiles* en 2008 s'est faite sur la librairie en ligne *Lekiosque.fr*. Ce sont ensuite une vingtaine d'albums des Humanoïdes Associés qui se retrouvent sur le kiosque numérique de Relay (*Relay.fr*). Enfin, des opérateurs téléphoniques

6 Chiffre tiré de Gilles Ratier, « Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen : 2014, année des contradictions », ACBD, 2015, [en ligne], url : http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2014/12/RapportRatier_ACBD2014.pdf, p. 28.

conçoivent des applications pour la diffusion de bande dessinée, comme Bouygues avec quelques mangas des éditeurs Kana et Glénat. Les libraires en ligne ne sont pas les seuls à s'intéresser à la bande dessinée : en 2009, deux services dédiés apparaissent. Le service de location et de vente de bande dessinée numérique de Digibidi, inspiré du modèle audiovisuel de la VOD, annoncé dès l'été 2008, est fonctionnel à partir de juin 2009 : il propose au lecteur des titres des éditeurs Soleil, Joker, Akiléos, Foolstrip, Emmanuel Proust, La Cinquième Couche ainsi qu'un système de *preview* des cinq premières pages qui finira par devenir une norme ; pour l'éditeur, il propose l'intégration de DRM (*Digital Rights Management*), dispositifs techniques de protection permettant de limiter la reproduction du fichier. Aquafadas se lance sur ce même marché en octobre 2008, mais en privilégiant l'accès sur support mobile via son application Ave!Comics. Digibidi et Aquafadas sont les deux pionniers d'un système qui verra naître, en 2009, un ensemble de services centrés sur la diffusion numérique payante de bandes dessinées via des accords avec les éditeurs. Ils posent ainsi les bases d'un modèle qui privilégie dans un premier temps l'accès au téléchargement, la location et l'achat à la pièce à l'abonnement illimité.

La troisième phase commence très peu de temps après la deuxième. La gestion de la distribution numérique par un prestataire externe ne satisfait pas les éditeurs qui décident de prendre eux-mêmes en charge cette part de la chaîne du livre. La solution mise en place s'appelle Izneo : une plateforme dédiée, gérée collectivement par les éditeurs eux-mêmes. Le site est lancé en mars 2010 à l'initiative du groupe Média-Participations⁷ (Dargaud, Dupuis, Le Lombard), ainsi que de Casterman et Bamboo, rejoints par Delcourt, Glénat, Soleil. D'autres éditeurs suivent ensuite le mouvement pour s'associer au capital de l'entreprise Izneo et participer au groupe de

7 Média-Participations est le premier groupe éditorial du marché de la bande dessinée papier en nombre de parutions annuelles et en ventes (il représente 24 % du total du chiffre d'affaires de l'édition de bande dessinée en 2016). Il rassemble plusieurs éditeurs historiques dont Fleurus, Dargaud, Le Lombard, Dupuis et Kana pour le manga. (Gilles Ratier, « 2016, année de la stabilisation », *op. cit.*, p. 33). En 2017, Média-Participations fusionne avec La Martinière et devient ainsi le troisième groupe éditorial français.

réflexion « Bande numérique » porté par les mêmes éditeurs⁸. Leur objectif est double : lutter contre le « piratage » et éviter que la diffusion numérique ne devienne le monopole des géants américains que sont Amazon ou Google. Le modèle de diffusion est celui de Digibidi : achat ou location d'album à l'unité, sans accès hors ligne. Izneo est bien entendu loin de rassembler tous les éditeurs de bande dessinée. Mais il rassemble assurément les plus gros tirages. Comme le souligne son directeur Régis Habert en 2011, « l'ensemble des actionnaires représente maintenant plus de 80 % de la production française de BD⁹ ».

L'existence d'Izneo connaît cependant des hauts et des bas, notamment par les évolutions de la composition de ses membres. En février 2012, Delcourt (et avec lui le catalogue de l'éditeur Soleil récemment racheté) annonce sa sortie d'Izneo au profit de la plateforme de diffusion Hachette-Livre. C'est ensuite au tour de Glénat, autre importante maison d'édition, d'annoncer son retrait. D'autres, comme les Humanoïdes Associés ou Futuropolis, arrivent. En 2013, un accord réciproque est signé avec la plateforme Numilog (ex-Hachette Livre) pour une fusion de leurs catalogues, ce qui permet aux deux plateformes de couvrir la quasi-totalité des albums numérisés. En réalité cet accord semble annoncer une quatrième phase en marche qui voit les diffuseurs de bande dessinée numérisée faire évoluer leur stratégie pour mieux s'intégrer à un marché international et multi-contenus au moyen de partenariats et de rachats.

Cette évolution apparaît alors que de nouveaux concurrents, plus sérieux qu'Aquafadas et Digibidi, sont arrivés sur le marché de la distribution numérique. Outre Numilog, librairie généraliste, il faut citer les deux plateformes spécialisées en bande dessinée que sont Comixology et Sequency. Comixology est le leader de la distribution numérique de bande dessinée aux États-Unis, et, dès son arrivée

8 Parmi les nouveaux venus, on peut citer : Circonflexe, éditions Fei, Fleurus, Fluide Glacial, Grand Angle, Jungle, Kana, Le Lombard et Lucky Comics, Mosquito, Sakka, Treize étrange, Vents d'ouest.

9 Sébastien Célimon, « BD numériques pro : Izneo précise son rôle et sa stratégie », *Le Comptoir de la BD*, 5 octobre 2011, [en ligne], url : <http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/2011/10/05/bd-numeriques-pro-izneo-precise-son-role-et-sa-strategie/>, page consultée le 19 mars 2012. Cela ne signifie toutefois pas, bien entendu, que 80 % des bandes dessinées sont diffusées au format numérique.

en France en 2013, intègre les catalogues de Glénat et Delcourt/Soleil, soit les deux plus gros vendeurs d'albums. En 2014, Sequency innove par une approche qui entend remettre le libraire au cœur de l'achat en ligne : les lecteurs bénéficient de conseils de vrais libraires spécialisés¹⁰. La plateforme entend ainsi rompre avec le catalogue statique des autres distributeurs. C'est aussi durant cette quatrième phase que, sous la pression des acteurs états-unis, se généralise un modèle d'abonnement illimité plutôt que d'achat ou location à la pièce. Surtout, les phénomènes de concentration et de financiarisation atteignent le secteur numérique, et les diffuseurs s'associent à de grandes structures spécialisées dans la distribution de contenus. Le rachat de Comixology par Amazon en 2014 concerne principalement le marché américain. Mais l'entrée de la FNAC dans le capital d'Izneo à hauteur de 50 % en 2016, tout comme le partenariat commercial entre E. Leclerc et Sequency en 2017 obéissent au même mouvement d'absorption du marché de la bande dessinée numérisée par la grande distribution.

L'effort des éditeurs et diffuseurs numériques dans l'environnement numérique a été important ces dernières années pour construire une « chaîne du livre » dans un nouveau contexte de diffusion qui leur était largement étranger. Ainsi, comme le rappelle Benoît Berthou¹¹, une logistique complexe a été mise en place par ces acteurs : intégration des offres à des sites de libraires en ligne ainsi que sur le portail *Gallica* de la Bibliothèque nationale de France dès 2010, mise en place d'offres aux bibliothèques, adhésion à la base de données nationale DILICOM pour le référencement méthodique des œuvres numériques, participation aux réflexions internationales sur l'interopérabilité des systèmes et la normalisation des formats... Là se trouve le principal crédit à accorder au secteur de la bande dessinée numérisée : la mise en place d'un écosystème technique et éditorial

¹⁰ Les fondateurs de Sequency, Samuel Petit et Denis Lefebvre, ont fédéré un réseau d'une quinzaine de libraires français (dont le réseau Canal BD, la librairie Expérience à Lyon et Mollat à Bordeaux). Ils livrent à intervalles réguliers leurs conseils de lecture, élaborent des bibliothèques virtuelles idéales et mettent certains albums en avant.

¹¹ Benoît Berthou, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Cercle de la Librairie, 2016, p. 106.

pour assurer la commercialisation d'œuvres numériques de bande dessinée. Mais si beaucoup de moyens ont été mis sur l'infrastructure de diffusion, l'offre réelle des plateformes décrites ci-dessus (les œuvres) se limite à la dématérialisation du catalogue papier.

Est-ce à dire que seule la diffusion numérique d'œuvres papier intéresse les éditeurs ? De fait, le sentiment qui semble dominer côté éditeurs est une vraie prudence et un relatif attentisme, voire une certaine hostilité vis-à-vis de la diffusion numérique. C'est l'un des enseignements de l'enquête publiée en décembre 2017 par la Hadopi sur la diffusion dématérialisée de bande dessinée, qui met en lumière plusieurs déclarations d'éditeurs allant dans ce sens¹². Après l'échec de Foolstrip, le travail d'édition au sens où l'entend l'industrie papier n'a pas été réellement transposé sur le Web. Cela ne signifie pas pour autant que les éditeurs ne développent pas de projets originaux. En 2009, Yannick Lejeune devient directeur de collection chez Delcourt, et en charge des expérimentations numériques ; il participera au lancement de *3 secondes* de Marc-Antoine Mathieu, œuvre hybride, papier et numérique. En 2012 c'est au tour de Sébastien Célimon, blogueur sur *Lemonde.fr* ayant beaucoup écrit sur la bande dessinée numérique, de devenir responsable de la stratégie numérique de Glénat. Didier Borg joue en partie ce rôle chez Casterman. Certains éditeurs tentent également de lancer des revues en ligne : Casterman avec *Uropa* en 2012, feuilleton numérique par Yslaire, et Dupuis en 2013 avec *Spirou Z*, petit frère numérique inédit du journal *Spirou*. Mais ces deux expériences sont finalement abandonnées et leur échec rapide est emblématique de l'absence d'investissements réguliers des éditeurs en matière de création numérique originale.

La vision des auteurs : vers une professionnalisation de la bande dessinée numérique

Le développement d'une création numérique originale, professionnelle et payante va plutôt être pris en charge par les auteurs. Pendant que les éditeurs se concentrent sur la numérisation de leur

12 Hadopi, « La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France: rapport définitif », 22 décembre 2017, [en ligne], url : https://hadopi.fr/sites/default/download/HADOPI_Rapport_BD_numerique.pdf.

catalogue papier et les enjeux liés à la distribution de contenus, quelques auteurs venus de la bande dessinée imprimée lancent des initiatives originales de création numérique. Toutefois, alors que pour les éditeurs le phénomène est massif et concerne même les « poids lourds » du secteur en termes de ventes, c'est loin d'être le cas des auteurs. Les exemples ci-dessous sont avant tout des initiatives personnelles, ou venues de groupes d'auteurs encore peu nombreux. Nous sommes encore loin d'un mouvement de fond qui verrait le transfert d'une partie de la création papier sur le Web. Néanmoins, ces projets témoignent d'une nette inflexion¹³ et représentent des étapes importantes. Ils ont généralement reçu un bon accueil et une médiatisation assez importante dans le milieu de la bande dessinée, et ils reflètent une vision toute différente de ce qu'est la bande dessinée numérique.

Lewis Trondheim est parmi les premiers à se lancer dans l'expérience d'un projet numérique payant avec *Bludzee*, l'application pour smartphone d'Ave!Comics. Ce pionnier de l'expérimentation graphique, formé au sein de l'édition alternative des années 1990, ouvre ainsi une brèche dans laquelle s'engouffrent d'autres auteurs, d'abord via des opérateurs tels Ave!Comics. En 2010, le dessinateur de presse Aurel s'associe à ses collègues Gros et Tignous pour proposer à Aquafadas (Ave!Comics) une application de dessins de presse qui prend pour nom *Ça ira mieux demain*.

Assez rapidement, cependant, les auteurs, à la façon des éditeurs, souhaitent gérer eux-mêmes la diffusion de leurs créations numériques et cessent de passer par des opérateurs. En la matière, le projet *Les Autres Gens*, initié en mars 2010, est un jalon essentiel. Le projet du scénariste et dessinateur Thomas Cadène est pionnier à bien des égards. À cette date, la bande dessinée numérique est loin d'être devenue un marché, et Thomas Cadène imagine ce qui sera appelé par certains une *bedenovela*, par analogie avec les *telenovelas*, appellation sud-américaine des séries télévisées feuilletonesques. Pour lancer son projet, il fait appel à une quinzaine

13 Qui n'est pas sans équivalent à l'étranger : voir par exemple la création de la revue numérique *Orgullo y Satisfaccion* en Espagne par d'anciens dessinateurs d'*El Jueves* entre 2014 et 2017.

de dessinateurs dont certains sont des blogueurs bd (Bastien Vivès, Aseyn...) qui vont pouvoir diffuser sur leur site une bande-annonce et ainsi attirer du public. Le principe éditorial est assez simple : tous les jours est publié un nouvel épisode du feuilleton scénarisé par Thomas Cadène, mais dessiné par un dessinateur différent, autour d'une histoire contemporaine et de quelques personnages de jeunes Parisiens. L'accès au site se fait sur abonnement. C'est sur le plaisir de retrouver chaque jour un épisode inédit que comptent les auteurs des *Autres Gens*, directement rémunérés pour leur travail dans la mesure où il s'agit d'une initiative d'auteurs, avec un paiement à la tâche. Par la suite, d'autres scénaristes viendront rejoindre Thomas Cadène (Wandrille, Marie-Avril Haïm et Joseph Safieddine) et l'équipe de dessinateurs s'étoffera jusqu'à atteindre plus d'une centaine de personnes. Le projet s'interrompt définitivement en mars 2012, soit deux ans après son lancement. Le déclic est crucial : il est désormais de nouveau envisageable, pour des auteurs, de se lancer seuls dans une création numérique payante et de fédérer un public autrement que par le blog.

La création en octobre 2012 de la revue *Professeur Cyclope* part de cette même ambition : il s'agit d'un *webzine* mensuel payant fondé par un groupe de cinq auteurs¹⁴ avec comme but la démonstration qu'il est possible de rémunérer des auteurs numériques à travers une revue en ligne payante, sur abonnement. Tout au long de son existence sous cette forme, jusqu'en décembre 2014¹⁵, *Professeur Cyclope* accueille une quarantaine d'auteurs pour des séries s'étendant sur quelques numéros, renforce son équipe de graphistes et conseillers techniques, et noue un partenariat financier avec l'opérateur audiovisuel Arte. La politique éditoriale de l'équipe est de miser sur des œuvres adaptées au format tablette et sur une vraie politique d'innovation technique et narrative, tout en laissant une marge de manœuvre assez grande aux auteurs.

Professeur Cyclope est la figure de proue d'un mouvement plus large de création de revues numériques qui a lieu en 2012. Deux

14 Gwen de Bonneval, Brūno, Cyril Pedrosa, Fabien Vehlmann, Hervé Tanquerelle.

15 Ce qui en fait, à ce jour, un des plus longs projets de création numérique payante, avec plus de deux ans d'existence. Il est brièvement relancé en 2015-2016 sous la forme d'un *webzine* trimestriel gratuit accessible sur la plateforme d'Arte.

autres revues payantes apparaissent cette même année : *BDNag* en mars 2012 et *Mauvais Esprit* fondé à l'automne 2012. Chacune d'elles possède une véritable politique éditoriale : pour *BDNag*, menée par Pierre-Yves Gabrion, il s'agit d'une revue spécifiquement pour enfants disponible sur iPad, mêlant feuilleton et *one shot*, humour et aventure, un peu à la manière des revues belges des années 1950-1960. *Mauvais Esprit*, fondée par James et Boris Mirroir, veut renouer avec l'esprit potache de *Fluide glacial* en un site web sur abonnement, avec des mises à jour mensuelles. Il rassemble des noms importants de la bande dessinée d'humour contemporaine : Fabcaro, Fabrice Erre, Thibaut Soulié, etc. Un peu moins innovant techniquement que les autres projets, il a au moins le mérite d'une ligne éditoriale très claire et parfaitement cohérente qui va puiser dans la tradition riche de l'humour graphique.

Les quatre projets que sont *Les Autres Gens*, *BDNag*, *Professeur Cyclope* et *Mauvais Esprit* incarnent, autour de 2012, une dynamique en marche : la création d'un marché de la bande dessinée numérique originale par les auteurs eux-mêmes, sans l'aide d'éditeurs.

Deux visions contradictoires ou complémentaires ?

Qu'il s'agisse des projets d'auteurs ou d'éditeurs, les évolutions des années 2009-2014 s'opposent très nettement à la vision dominante de la bande dessinée en ligne des années 2000. Nous sommes loin ici de l'idéal d'un « art libre » relevant du bien commun. Thomas Cadène s'en explique de façon très claire dans un de ses éditoriaux d'avril 2010, où il justifie son choix d'un modèle de diffusion numérique payant plutôt que d'un modèle d'accès gratuit avec rémunération par produits dérivés¹⁶ :

Depuis une petite semaine maintenant le discours qui revient le plus souvent contre notre projet est celui de l'absurdité de faire payer un contenu « numérique » qui n'a aucune matérialité. Internet doit être gratuit etc. etc. Et rien ne vaut le livre en papier. Qu'on nous permette de développer ici quelques modestes objections (*que nous vous invitons à discuter*

16 Thomas Cadène, « Transformer l'essai », *Les Autres Gens*, 6 avril 2010, [en ligne], url : <http://www.lesautresgens.com/TRANSFORMER-L-ESSAI>.

dans le forum) : [...] En ce qui concerne le rapport à la matérialité d'une œuvre : quand quelqu'un dépense l'équivalent de 3 mois des *Autres Gens* pour aller au cinéma voir des acteurs payés quelques millions, il ressort très rarement avec son DVD dans les mains. Pourtant là ça ne le choque pas de ne pas avoir l'objet. [...] C'est un exemple parmi mille autres. Il n'a, en réalité, aucun sens : seule compte la perception. Cette perception est sans appel : pour beaucoup *internet est et doit rester gratuit*. Ce n'est qu'une perception qui, comme toute perception peut être trompeuse en ce qu'elle confond, nous semble-t-il, libre et gratuit.

C'est bien le système d'équilibre entre création numérique gratuite non-professionnalisée et marché papier rémunérateur qui est remis en cause puisqu'il s'agit de critiquer le dogme de l'accès gratuit aux œuvres en ligne. D'une façon générale, il s'agit bien de l'arrivée sur la scène numérique d'acteurs qui, à quelques exceptions près, étaient restés extérieurs à ces évolutions. La diffusion numérique devient un enjeu crucial pour les acteurs de l'industrie papier, et plus seulement une branche marginale de la production.

Les visions de la bande dessinée numérique qui fondent ces projets sont bien distinctes. Du côté des éditeurs, le secteur numérique est avant tout un nouveau marché pour l'exploitation de titres initialement produits pour être imprimés. L'objectif, à moyen terme, semble être d'aboutir à un marché mixte, à la façon de ce qui existe pour le livre « textuel », mais aussi pour l'audiovisuel¹⁷, où diffusion numérique et diffusion papier ne sont que deux formes d'une même démarche de distribution. Seuls changent les intermédiaires et, dans le cas du numérique, l'interface de lecture et le modèle économique. Cette stratégie est ce que Benoît Berthou nomme « l'indifférence au support¹⁸ » ; il la rattache à une longue tradition de l'édition de bande dessinée selon laquelle la matérialité de la bande dessinée n'est pas envisagée « en termes de singularité », mais dans laquelle un contenu doit pouvoir être reproductible quel que soit le support (album ou

17 Les marchés du *comic book* nord-américain et du manga japonais ou du manhwa coréen ont eux aussi pris ce tournant, depuis plus longtemps que la bande dessinée franco-belge.

18 Benoît Berthou, « L'indifférence au support », *op. cit.*, p. 197.

presse avant l'arrivée du numérique). Dans cette perspective, des projets purement numériques n'ont pas réellement de sens puisque le but est de favoriser une double exploitation.

Du côté des auteurs prime surtout la création et, tout au contraire, la mise en place de projets numériques autonomes pouvant, à eux seuls, rémunérer des artistes à la même hauteur que les projets papier. L'enjeu est donc de trouver les principes d'une autonomie, tant esthétique qu'économique, de la bande dessinée numérique, de sorte que la finalité d'une diffusion papier, sans être totalement écartée, devient accessoire. Cette fois, la situation d'équilibre des années 2000 est plutôt vue comme une étape de transition nécessaire vers une professionnalisation de la bande dessinée numérique, où cette dernière cesserait d'être une simple antichambre marginale et expérimentale de l'industrie papier.

Les deux visions ne partagent pas non plus la même audience ni les mêmes volumes. Pour Izneo, il s'agit de dizaines de milliers d'albums. Les chiffres de ventes annoncées de bandes dessinées numérisées sont de 300 000 albums pour l'année 2014¹⁹. La revue *Professeur Cyclope* a connu vingt numéros. Le nombre d'abonnés aux *Autres Gens* et à *Professeur Cyclope* est plutôt limité : autour de 1 000 abonnés réguliers déclarés dans les deux cas. Il y a bien d'un côté une production expérimentale à l'audience marginale, de l'autre un ancrage dans un mode de consommation de masse.

La divergence entre ces deux visions introduit un clivage qui devient central pour la bande dessinée numérique post-2009 : l'opposition entre « bande dessinée numérisée » et « bande dessinée de création ». Jusqu'alors, sous le régime du *statu quo*, cette opposition n'était pas réellement opérante : la majeure partie de la bande dessinée en ligne est une bande dessinée numérique de création, c'est-à-dire initialement conçue pour support numérique. À présent que des liens concrets et directs se sont noués entre les deux branches, différencier les deux devient plus important. Sébastien Célimon développe cette question dès 2011 lorsqu'il explique qu'il n'y a pas une seule bande dessinée numérique mais un clivage entre le « portage sur écran » d'albums papier et le « formidable continent

19 Source : Gilles Ratier, « 2014, année des contradictions », *op. cit.*, p. 29.

en formation » de la bande dessinée de création originale²⁰. L'enjeu n'est pas seulement esthétique : il est aussi économique, dans la mesure où se lit l'autonomisation progressive d'un marché de la bande dessinée numérique.

PERMANENCE(S) ET ÉVOLUTIONS DU SYSTÈME D'ÉQUILIBRE

L'émergence d'un marché de la bande dessinée numérique et les débuts de sa professionnalisation viennent introduire deux alternatives au système d'équilibre dominant dans les années 2000. Cela ne signifie pas pour autant que ce système disparaît ou perd de son importance dans la création de bandes dessinées numériques. Au contraire, il démontre une réelle vitalité face aux deux voies proposées par les éditeurs et les auteurs à partir de 2009.

Les espaces de diffusion créés avant 2009 connaissent une évolution contrastée. Les blogs sont toujours aussi présents, quoique moins hégémoniques. Les *webzines* en accès libre continuent de se développer, comme en témoigne la création en 2012 du *webzine Spunch comics*, puis en 2015 l'arrivée d'*Attaque surprise*, à la fois *webzine* et collectif d'auteurs proposant plusieurs séries à suivre sur un *Tumblr*. La vogue des éditions de blog bd ralentit légèrement à partir de 2013 mais sans s'interrompre complètement. À la disparition de la plateforme *Manolosanctis* en 2012, puis celle de *30joursdebd.com* en 2014, s'opposent le maintien de l'activité sur *Webcomics.fr*, quoique de plus en plus ralentie, et la réelle vitalité de *Grandpapier.org*. La plateforme de L'Employé du moi lance à l'été 2014 une revue en ligne trimestrielle, *Saison*, qui reprend une partie des contenus du site. De fait, le modèle du site d'hébergement de contenus libres d'accès à tout créateur et à tout lecteur, à la façon de *Youtube* ou *DailyMotion*, est loin de disparaître et connaît même un regain ces dernières années avec la création de nouvelles structures²¹. Le cas de la plateforme *Les Auteurs numériques*, créée par le dessinateur Hervé Creaç'h, rejoint ensuite par Frédéric Detez et Christophe Dezeure,

20 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique...*, op. cit., p. 12-18.

21 Citons, par ordre chronologique, les plus actives : *Delitoon* en 2011, *EspritBD* en 2012 (rebaptisée *Jeune Création* en 2015), la *BDZthèque de BDZMag* à partir de 2014, *Turbointeractive*, *Les Auteurs numériques* et *ProjetsBD* en 2015.

est assez emblématique du dynamisme ininterrompu du modèle de l'hébergement libre avec accès gratuit. Initialement fondée, en 2015, dans le sillage du Turbomedia, la plateforme se développe progressivement en un véritable écosystème complet de création et de diffusion, avec son propre logiciel, Skribble Lite, son *player* dédié sur le site, son application mobile disponible sur AppStore. Ces conditions de création sont très attractives pour les auteurs et, en mars 2017, la société AllSkreen est fondée pour transformer un service d'hébergement en une *start-up* spécialisée dans la conception et la diffusion, payante cette fois, de bandes dessinées numériques. Dans ce passage du modèle communautaire et associatif au modèle entrepreneurial se situe la principale différence entre les années 2000 et les années 2010 : le passage de l'idéal de l'accès libre vers la diffusion de contenus payants n'est plus exceptionnel.

L'évolution de *Delitoon* incarne elle aussi les fractures de l'équilibre tacite papier/numérique. Cette plateforme est fondée en 2011 par Didier Borg, directeur de la collection KSTR chez Casterman. Si *Delitoon* et Casterman n'appartiennent pas officiellement au même groupe, la présence d'un « espace repérage » sur l'hébergeur montre aussi que le site s'assume comme un lieu pouvant permettre à de jeunes auteurs d'être publiés par un éditeur papier. Quelques séries de l'éditeur tournaisien sont d'ailleurs pré-publiées sur *Delitoon* au format numérique, dont la série à succès de Bastien Vivès, Balak et Michael Sanlaville, *Lastman*. Puis, en 2016, la stratégie change du tout au tout : d'hébergeur de création numérique lié à un éditeur imprimé, *Delitoon* devient une plateforme de diffusion exclusive et payante de webtoon, des bandes dessinées numériques coréennes.

L'initiative de Didier Borg pour *Delitoon* montre que les éditeurs traditionnels sont désormais moins timides face aux projets de créations numériques originales. Mais leurs contributions demeurent exceptionnelles et, surtout, le lien avec le papier est toujours très présent. Les exemples de *3 secondes* de Marc-Antoine Mathieu (Delcourt, 2011) et *La Douce* de François Schuiten (Casterman, 2012) fonctionnent sur un principe identique : c'est l'achat de la bande dessinée qui permet d'accéder à une production numérique (via un code d'accès pour *3 secondes*, via un système de réalité augmentée pour *La Douce*). Dans le cas de *3 secondes*, cette production est en effet une bande dessinée numérique d'une grande inventivité : mais son

mode de commercialisation fait du numérique le « complément » de l'œuvre papier.

Un signe visible que le système d'équilibre propre au paradigme de la bande dessinée en ligne est toujours présent est le retour systématique des projets numériques de grande ampleur vers une déclinaison au format papier. C'est le cas des *Autres Gens* qui connaît une adaptation en une série d'albums chez Dupuis à partir de 2011, soit avant même l'interruption de la série en ligne, ou encore d'*Été* en 2017, publié chez Delcourt. C'est le cas aussi de certaines histoires parues dans *Professeur Cyclope*, comme *Le Teckel* d'Hervé Bourhis chez Casterman. Mais le meilleur exemple est celui du projet transmédia *Mediaentity*. Ce *webcomic* est créé en octobre 2012 par Simon Kansara et Émilie Tarascou. Il prend la forme d'une bande dessinée numérique à mises à jour régulières qui s'intéresse à l'impact des réseaux sociaux sur nos vies²². L'œuvre fait appel à de nombreuses potentialités du numérique, mais la parution d'albums papier chez Delcourt, à partir de 2014, est entièrement intégrée au projet numérique : les albums, via des dispositifs de réalité augmentée, permettent d'accéder à des contenus en ligne qui prolongent l'histoire. L'exemple de *Mediaentity* montre ainsi que le « retour au papier » peut aussi être intégré dans l'acte de création numérique.

La tendance à un retour au papier des acteurs les plus pionniers du numérique est un phénomène récent mais réel, visible depuis les années 2014-2016. Deux exemples permettent d'illustrer le fait que l'innovation n'est plus seulement du côté du numérique. Évoquons d'abord le cas de Lewis Trondheim, présent sur le Web depuis les années 2000, auteur de *Bludzee* et éditeur de nombreux blogs bd. Lorsqu'il s'associe à Yannick Lejeune, responsable de la stratégie numérique chez Delcourt et fondateur du Festiblog, c'est pour créer une revue imprimée appelée *Papier* dont le credo, affirmé dans son éditorial, est précisément de prendre le contre-pied de

22 Sur *Media Entity*, voir Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, op. cit., p. 75 et suivantes.

la course numérique²³. Olivier Jouvray, autre pionnier de la création numérique, dès les années 1990, participe en 2015 à la fondation d'un journal papier et local, *Les Rues de Lyon*. Ces projets ont assurément un intérêt propre. Mais ils témoignent également d'une forte tendance à retourner vers le papier qui joue sur les créateurs après le relatif échec économique des premières tentatives. De fait, l'enquête auteur menée en 2016 par l'équipe des États généraux de la bande dessinée montre que la part des technologies numériques dans l'activité des dessinateurs reste relativement faible : 63% disent n'avoir jamais publié sur l'Internet, qui demeure un outil de communication plus que de création²⁴.

MUTATION DU SYSTÈME D'ÉQUILIBRE : LES TROIS BRANCHES DE LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE ACTUELLE

Les évolutions en marche depuis 2009 ont mis en question le système d'équilibre précédent sans parvenir à le dépasser. Les nouveaux enjeux ayant émergé, impensables il y a encore sept ou huit ans, sont de trois ordres : la rentabilisation de la diffusion numérique, la structuration d'un secteur professionnel au sein de la production numérique, et l'autonomie de la création numérique vis-à-vis de son aînée papier. Ces enjeux ne manquent pas de s'opposer en fonction de ce que chaque acteur entend. Dans tous les cas, différentes forces s'additionnent pour que la situation de *statu quo* soit remise en question et que les questions de modèle économique de la bande dessinée numérique soient repensées.

Enfin, l'idée de bande dessinée numérique comprend à l'heure actuelle trois interprétations possibles, qui définissent trois

23 L'éditorial du premier numéro annonce ainsi, de façon ambiguë : « Nier que l'idée de cette revue est apparue en sournoise et vicieuse opposition aux évangélistes du tout numérique ne serait que pur mensonge. Mais ne la qualifier qu'ainsi ne serait pas plus juste », Yannick Lejeune et Lewis Trondheim, « Papier #1 », *Papier*, n° 1, Delcourt, 2013.

24 États généraux de la bande dessinée, *Enquête auteurs 2016...*, op. cit., p. 13. Notons toutefois que de nombreux répondants disent utiliser une page Facebook (à 84%) et/ou un blog (à 72%) pour leur promotion (p. 30).

dimensions de son évolution et correspondent à trois visions différentes du numérique.

La première recherche le maintien du secteur créé dans les années 2000 sous le paradigme de la « bande dessinée en ligne », héritière de la culture libre, du fanzinat, et de l'abolition des frontières entre amateurs et professionnels. Selon cette logique, la bande dessinée numérique est une bande dessinée de création, libre d'accès pour l'internaute, qui peut s'appuyer sur des systèmes de rémunération propres au Web comme le don, le micro-paiement, l'abonnement *freemium*, le financement externe, mais n'a pas forcément vocation à être un secteur économiquement viable en tant que tel. Sa finalité peut être de constituer un tremplin vers l'édition papier, mais elle ne s'y limite pas non plus car la liberté d'action des auteurs y est dominante tant qu'elle ne nuit pas à la liberté d'accès des lecteurs.

La deuxième direction est celle du développement d'une offre de bande dessinée numérisée conjointe à l'industrie papier. Elle est dominée par les éditeurs et suppose une complémentarité entre les deux secteurs. Dans cette logique, la bande dessinée numérique n'existe pas sans industrie papier pour la financer et l'alimenter en auteurs professionnels et en œuvres.

La troisième direction est celle d'une bande dessinée de création professionnelle, indépendante de l'industrie papier, mais néanmoins commercialisable et rémunératrice pour les auteurs. Elle s'appuie sur un accent mis sur les spécificités du numérique, sur l'appropriation des outils informatiques par les auteurs, et sur l'idéal d'une liberté de création, en partenariat ou non avec les éditeurs papier. Contrairement au premier secteur, y domine l'idée que, pour monter des projets numériques réellement innovants, un financement est nécessaire.

Ces trois dimensions ne s'opposent pas nécessairement : nous vivons même actuellement dans une logique de cohabitation entre les trois, même si la première domine toujours largement, que la deuxième fait figure d'*outsider*, et que la troisième peine à s'affirmer réellement.

LA PLACE DU NUMÉRIQUE DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA BANDE DESSINÉE

À partir des années 1990, la plupart des écoles préparant aux métiers artistiques mettent en place des enseignements de création numérique et multimédia, et des écoles spécialisées voient le jour. Cependant, il s'agit généralement de sections ou de cours spécifiques, distincts des cursus d'enseignement de la bande dessinée : dans quelle mesure la création numérique est-elle abordée au sein de cours dédiés à ce média ?

Dans un premier temps, la technologie est abordée comme *moyen de création*, en adéquation avec son statut dans la création professionnelle, via des cours de colorisation numérique ou d'utilisation de logiciels d'infographie comme Photoshop. Ce n'est qu'à partir du début des années 2010 que des cours de « bande dessinée numérique », conçue comme *un type de création à part entière*, sont imaginés par les enseignants. Deux écoles ont été pionnières en la matière : l'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg et l'École Émile Cohl de Lyon. La première met en place à partir de 2010-2011 un cours dit « Bdnét », proposé par Joseph Béhé, qu'il anime en compagnie de Finzo. Dans la seconde, le cours de bande dessinée numérique existe depuis 2011-2012 ; il est dirigé par les frères Olivier et Jérôme Jouvray. Ces cours tiennent généralement aux compétences ou aux appétences particulières de ses professionnels de la bande dessinée pour le numérique.

Les différences entre les enseignements à Strasbourg et à Lyon suggèrent deux voies pour articuler les problématiques propres à la bande dessinée numérique. À Émile Cohl, les frères Jouvray privilégient une vision plus large par une approche théorique sur le livre numérique. À Strasbourg, Joseph Béhé et Finzo mettent davantage l'accent sur la création à proprement parler, sur les spécificités de la narration sur écran et les possibilités d'hybridation. S'opposent deux visions de la bande dessinée numérique : dans un cas elle est conçue comme un nouvel environnement de diffusion, et il s'agit alors de préparer les élèves aux mutations du livre ; dans l'autre le numérique est considéré sous le point de vue des nouvelles possibilités de création qu'il offre.

Comment faire en sorte que les mutations esthétiques ayant pour cadre le Web, et menées par des pionniers et des expérimentateurs, touchent la profession et imprègnent le travail des créateurs ? Certaines opérations menées par des créateurs participent à la diffusion de nouvelles techniques et de nouveaux principes : on peut citer l'atelier Pierre-Feuille-Ciseaux de Tony organisé par l'association Chifoumi en 2011, la *masterclass* de Balak et Malec sur le Turbomedia lors du Festiblog 2012, le Hackathon numérique organisé en 2014 par le Labo de l'édition (ou étaient présents des auteurs comme Joël Lamotte et Fabien Vehlmann) ou la création en 2015 du festival La Cyberbulle,

dédié à la création graphique numérique. Certains enseignants encouragent la diffusion numérique : les frères Jouvray ont ouvert en 2015 le COHL-Bd blog dans le cadre d'un exercice pédagogique, comme lieu de diffusion de travaux d'étudiants.

Plus largement, la place du numérique dans l'enseignement de la bande dessinée, qui reste encore limitée, pose la question de *l'adaptation d'un métier* qui, de surcroît, ne s'apprend pas toujours et laisse une place à l'autodidactie et à des parcours très

personnalisés. Le numérique est encore largement vu soit comme un simple outil facilitant la bande dessinée traditionnelle, soit comme extérieur à la profession. Thierry Mary, co-fondateur de l'école L'Iconographe (Strasbourg) essaie d'amener ses étudiants à la création numérique, soit par l'intermédiaire d'une plateforme de diffusion payante, *Watch Comics* (2016), possible rampe de lancement et de financement pour de jeunes auteurs, soit par l'évolution vers des projets transmédia via un studio de jeu vidéo intégré à l'école, l'm a dog.



ENJEUX ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES AU CŒUR DES TENSIONS ENTRE ACTEURS

Les évolutions à l'œuvre depuis 2009 ont fait émerger des questionnements d'ordre économique et juridique. Plus spécifiquement, les enjeux propres aux mutations numériques des industries culturelles atteignent enfin le secteur de la bande dessinée, jusqu'ici protégé par le système d'équilibre papier/numérique des années 2000.

Loin d'être le lieu d'un vide juridique, la création sur l'Internet est régie par une série de lois promulguées pour réguler les interactions et échanges entre acteurs sur le réseau : la loi pour la confiance dans l'économie numérique (LCEN, 2004), la loi relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information (DADVSI, 2006) et la loi « favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet » (dite loi Hadopi, 2009) composent le premier volet de l'arsenal législatif. Elles entérinent une adaptation, mais surtout un renforcement, des droits d'auteur dans le cadre du Web, notamment au moyen de mesures de protection technique et, dans le cas de la loi Hadopi, de dispositions pénales. La situation de la bande dessinée numérique actuelle est une situation post-Hadopi où les tensions entre les trois groupes d'acteurs de la culture – les auteurs, les lecteurs, et les intermédiaires (éditeurs et distributeurs) – sont exacerbées par l'impossibilité de stabiliser la création selon un principe réunissant des intérêts divergents.

Comme l'expliquent Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, dans l'environnement numérique contemporain « s'opposent donc désormais de manière inédite un droit légitime de protection des flux de revenus d'une création marchande et une volonté d'accès aux œuvres rendue aisée par les techniques numériques¹ ». Pour les deux auteurs, la création numérique, du fait des débats juridico-économiques qu'elle suscite, se partage entre une production professionnelle protégée techniquement et une production non-marchande éparpillée dans des circuits courts et communautaires. La bande dessinée numérique n'a longtemps connu que la seconde situation et la première peine à émerger sur des bases solides et partagées par tous les acteurs, auteurs et éditeurs.

Par ailleurs, l'industrie du livre, jusqu'ici en retrait dans le processus de transition numérique, fait désormais partie des secteurs concernés, que ce soit par l'arrivée d'un nouvel équipement dédié, la liseuse, ou par le dispositif législatif du prix unique du livre numérique voté en 2011. Le marché du livre numérique n'avance que très lentement, mais progresse malgré tout : il représentait 0,5% des ventes de livres en France en 2011, puis 6,4 % en 2014. Des chiffres bien plus faibles que l'évolution anglo-saxonne : dès 2011, le livre numérique représentait déjà 20 % du chiffre d'affaires de l'édition aux États-Unis, et 27 % en 2013 (contre 4 % en France)². L'évolution, positive quoique relative, de la vente de livres numériques est également le signe que le monde de l'édition entre lentement dans le numérique et qu'une économie du livre numérique commence à se structurer.

Le cas de la bande dessinée en France est d'autant plus intéressant que, au moins depuis 2008, elle vit une crise socio-économique importante qui, dans le contexte d'une hausse constante du nombre de nouveautés annuelles, voit s'opposer les constats paradoxaux d'un marché économiquement florissant et d'une précarisation croissante des auteurs³. Dans ce contexte, la transition numérique

1 Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, *Révolution numérique et industries culturelles*, op. cit., p. 85.

2 Chiffres fournis par le Syndicat national de l'édition : <http://www.sne.fr/enjeux/numerique-2/>.

3 Collectif, *L'État de la bande dessinée. Vive la crise ?*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008.

est tantôt vue comme porteuse d'espoir (le secteur numérique vu comme un moyen de revitaliser la création en s'affranchissant des éditeurs traditionnels), tantôt comme cause d'un déclin (arrivée de nouveaux auteurs via le Web, piratage, concurrence de la publication gratuite et des nouveaux médias...).

L'histoire des enjeux économiques et juridiques depuis 2009 est donc une histoire conflictuelle et contradictoire. Les différents acteurs tentent de répondre à deux questions qui serviront de fondement à ma réflexion : quel est le statut juridique d'une bande dessinée numérique professionnelle, et quel est son modèle économique ?

LE PROBLÈME DES DROITS NUMÉRIQUES DANS LES RELATIONS ENTRE AUTEURS, ÉDITEURS ET LECTEURS

La question du statut juridique de la bande dessinée numérique est d'autant plus complexe que l'ensemble de lois relatives à la création numérique ne s'est pas réellement construit pour ce média, mais davantage pour les médias audiovisuels. Le statut juridique de la bande dessinée numérique n'est pas anodin si on considère sa commercialisation : il détermine le taux de TVA, les subventions potentielles et la rémunération des artistes⁴. La loi sur le prix unique du livre numérique, définitivement adoptée en mai 2011, fixe le taux de TVA à 5,5 % mais ne résout pas réellement la question. Elle représente surtout un alignement de la culture numérique sur la culture analogique, puisqu'il s'agit de transposer la loi Lang de 1981 au livre numérique dit homothétique⁵. Cette définition, qui peut encore s'adapter à la création numérique textuelle pour laquelle les formats EPUB ou PDF partagent des points communs avec le livre papier est plus complexe à appliquer dans le cas de la bande dessinée. Dans les faits, sa mise en application a eu des conséquences pour le seul cas des bandes dessinées numérisées : au printemps 2015, la médiatrice du livre a confirmé que, conformément à la loi, c'est aux éditeurs

4 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique*, op. cit., p. 43-44.

5 On appelle généralement « livre numérique homothétique » un livre numérique qui transpose à l'identique les principes de l'édition papier (pagination, mise en page, format...).

qu'il revient de fixer le prix de vente⁶. En ce sens les offres illimitées proposées par certains opérateurs sont illégales sans accord des éditeurs. Initialement prévue pour empêcher l'arrivée des offres illimitées d'acteurs d'envergure internationale sur le marché français (Amazon en particulier), cette décision a obligé les différents acteurs de la distribution de bandes dessinées numérisées à faire valider leurs offres par les autorités publiques. Izneo a ainsi limité son catalogue aux seuls albums des éditeurs membres du groupement. Le débat juridique, d'abord lié aux droits d'auteur dans une culture Web favorisant le partage de fichiers, évolue maintenant vers des besoins de structuration d'un marché et de soutien aux politiques d'éditeurs français.

L'absence de législation spécifique quant à la nature de la bande dessinée numérique ne signifie pas l'absence d'un statut juridique en tant qu'œuvre de l'esprit : à ce titre elle est automatiquement protégée par le droit d'auteur et donc, théoriquement, ne peut être diffusée sans l'accord de l'auteur⁷. Les auteurs de blogs bd qui apposent sur leur site une mention de « copyright » en sont tout à fait conscients et essaient de faire respecter ce droit. L'héritage de la culture libre vient toutefois contredire les logiques propres au droit d'auteur : soit en surajoutant à la législation l'usage de licences libres, soit en ignorant la loi, comme dans le cas du piratage. C'est aussi durant cette période que la question du partage de fichiers sur le réseau, appelé « piratage » par ses détracteurs, se pose à nouveau.

La peur du piratage a conduit une partie de la bande dessinée numérique dans la même direction que l'industrie musicale quelques années plus tôt, par le choix d'une politique de DRM. C'est bien là le principal argument au lancement de Digibidi : les œuvres numérisées sont protégées par un système de *watermarking* qui leur attribue une marque identifiant l'origine du fichier, et permet donc de repérer

6 Laurence Engel et René Phalippou, « La conformité des offres d'abonnement avec accès illimité à la loi du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique », rapport du médiateur du livre, février 2015, [en ligne], url : http://www.culture.gouv.fr/content/download/111008/1283040/version/1/file/20150219-MCC-Avis_Mediatrice_Livre.pdf.

7 Conformément à la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

PIRATAGE VS PARTAGE : DES PRATIQUES EN DÉBAT

Le secteur de l'édition a été touché plus tardivement et de façon moins intense que d'autres industries culturelles par le **phénomène de partages illégaux de fichiers**. L'enquête Ebookz de mars 2012 par le MOTif sur l'offre illégale de livres numériques en France révèle néanmoins que la bande dessinée est la catégorie de livres la plus piratée en nombre de titres¹ : environ 70% des titres de livres piratés disponibles sur le Web seraient des bandes dessinées. Le phénomène touche aussi bien les albums de bande dessinée franco-belge traditionnelle que les traductions en français de comics et de mangas.

Dans les premiers temps des échanges d'albums entre particuliers passionnés via le réseau Internet, les *newsgroups* étaient le lieu d'échanges privilégié, avant qu'ils ne soient détrônés par des sites dédiés à l'échange rapide de fichiers, et par des applications et méthodes plus professionnelles : le Peer-to-peer (Emule), le Direct Download et la lecture en streaming. À cet égard, **la bande dessinée se rapproche des médias audiovisuels**. Les raisons invoquées pour expliquer la spécificité de la bande dessinée dans ce domaine par rapport au reste du marché du livre sont de deux ordres. D'une part la bande dessinée est, depuis

les années 1960, une pratique fortement liée à la collection, et donc au besoin pour le lecteur de rassembler auprès de lui de grandes quantités d'albums ; d'autre part la rapidité de lecture d'une bande dessinée peut expliquer les pratiques de lecture en streaming, moins pertinentes pour un livre textuel.

Deux sources principales et contradictoires ont récemment cherché à évaluer l'offre disponible, mais le caractère illégal de la pratique rend difficile les estimations. Selon *BDZ Mag*, l'offre pirate en 2012 compterait environ 45 000 fichiers pirates proposés (sans précision du nombre de titres). L'enquête EbookZ avance, mais pour 2011, un chiffre légèrement inférieur (30 000 à 40 000) pour 8 000 à 10 000 titres différents. Une pratique courante est de regrouper plusieurs titres d'une même série dans un *bundle*, ce qui complexifie l'évaluation de l'offre. D'après les chiffres de EbookZ, on observe que les titres les plus piratés sont généralement les séries régulièrement en tête des ventes : *Astérix et Obélix*, *Tintin*, *XIII*, *Gaston Lagaffe*, *Léonard*, *Lanfeust de Troy*, *Les Toniques bleues*. À cet égard, l'une des conclusions du rapport Hadopi est que les pratiques illicites de diffusion ne constituent pas un frein réel aux ventes

1 Le MOTif est l'observatoire du livre et de l'écrit en Île-de-France. L'enquête évoquée ici est la suivante : MOTif, « EbookZ 3 - étude sur l'offre numérique illégale des livres français sur Internet en 2011 », mars 2012, [en ligne], url : <http://www.lemotif.fr/fr/etudes-et-donnees/etudes-motif/ebookz/>.

physiques, mais tend à limiter les ventes numériques².

Une pratique spécifique à la bande dessinée est apparue dans les années 2000 : le **scantrad de comics et de manga par des teams identifiées et structurées**. Cette pratique consiste à scanner et traduire les mangas en langue française, directement depuis la version japonaise ou parfois à partir de traduction anglaise³. Elle concerne des séries non traduites en France, mais pas seulement. Le nombre estimé de *teams* varie selon les sources, entre une trentaine et une centaine. Il s'agit parfois de véritables équipes organisées, mais aussi de simples binômes isolés scanneur/traducteur. Le domaine des *scantrads* est un système de diffusion organisé, avec ses agrégateurs, ses sites spécialisés, ses forums de discussion, et ses sites d'actualités.

Les débats liés au piratage apparaissent dans le monde de la bande dessinée en ligne à la fin des

années 2000, au moment où émerge l'idée d'une « crise » du secteur qui ne parvient plus à rémunérer ses auteurs.

La mise en place des premières plateformes légales à cette époque est une réponse des éditeurs à la crainte du piratage. Le *scantrad* demeure une pratique illégale, et les acteurs du livre reconnaissent que le meilleur moyen de le contrer est l'amélioration des plateformes légales. Mais parallèlement émergent des voix discordantes. La revue *BDZ Mag* milite pour une « **légalisation** » **a posteriori des bandes dessinées scannées** ; l'auteur argue du fait que la qualité des scans illégaux est souvent supérieure à celle des scans légaux, de même que la variété de l'offre. Légaliser et encadrer les pratiques de partage massif sans les stigmatiser permettrait d'éviter des dérives. Le *scantrad* demeure un sujet de discordance entre les éditeurs de bande dessinée et le public des lecteurs, et reflète bien la difficulté à trouver un équilibre entre l'accès à la culture et son inscription dans un système marchand.

2 Hadopi, « La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France... », *op. cit.*, p. 9-10.

3 Pour un historique de cette pratique, voir Aurélien Pigeat, « Le scantrad aujourd'hui : Mafia Blues ? » dans Sylvie Ducas (dir.), *Les Acteurs du livre*, Paris, Éditions Nicolas Malais, 2012.

une contrefaçon⁸. La majeure partie de l'offre légale française⁹ de bandes dessinées numérisées utilise de tels systèmes. Le choix du streaming et de dispositifs anti-copies plutôt que le téléchargement et la « possession » du fichier numérique par le lecteur est aussi un choix dicté par des enjeux juridiques.

Parallèlement au droit d'auteur traditionnel, la culture Web basée sur le partage sans barrières des contenus a donné naissance au principe de licences libres, dont j'ai cité quelques exemples dans le chapitre précédent. Au milieu des années 2010, cette philosophie, jusqu'ici marginale, fait quelques émules militants au sein des auteurs et diffuseurs de bande dessinée. En octobre 2013, le webzine *BDZMag*, chantre de la culture libre, lance l'opération « Pirate ta BD¹⁰ » pour inciter des auteurs à diffuser leurs créations sous licence libre. De plus, l'opération s'appuie sur un réseau de partenaires prêts à diffuser ces bandes dessinées sous licences libres, dont la librairie numérique Sequency, ou encore le site de partage littéraire *Youscribe*. Des auteurs de l'imprimé comme LL de Mars et Pierre Ouin¹¹ profitent de ce dispositif pour diffuser gratuitement des copies numériques de leurs œuvres.

Mais c'est surtout avec « l'affaire David Revoy » que les frictions entre ces deux façons d'envisager le droit de la diffusion des œuvres numériques se trouvent enfin formulées. En mai 2014, le dessinateur David Revoy commence la publication sur son site du *webcomic Pepper and Carrot* en le plaçant sous licence libre Creative Commons. En août 2016, l'éditeur Glénat annonce la parution d'une adaptation au format imprimé de l'œuvre de David Revoy et il est révélé que l'auteur, ayant autorisé par licence toute réutilisation de son œuvre, ne percevra pas de droits d'auteur sur cette parution. En contrepartie,

8 Dossier « Piratage », *BDZMag*, n° 5, p. 12-13.

9 L'américain Comixology est une exception notable puisqu'il autorise le téléchargement sans DRM.

10 « Pirate ta BD », *BDZMag*, octobre 2013, [en ligne], url : <https://bdzmag.actualitte.com/Pirate-ta-BD-la-faqV3>.

11 Dans le cas de ce dernier, cette diffusion libre s'inscrit dans une carrière globalement marquée par la contre-culture et le *do it yourself*. Pierre Ouin meurt en 2015, et la diffusion de ses œuvres sur *BDZMag* est aussi une façon d'entretenir sa mémoire.

l'éditeur devient un mécène régulier de l'auteur via le site Patreon, s'engageant à lui verser 350 euros par mois. La nouvelle divise fortement la communauté des dessinateurs du Web. Certains, dont David Revoy lui-même, militant du libre, y voient les prémices d'une transformation de l'industrie de la bande dessinée : des œuvres diffusées librement, financées par des dons de lecteurs, et dont les albums imprimés seraient de simples produits dérivés. D'autres, à l'image du dessinateur Boulet et du Syndicat des auteurs de bande dessinée, reprochent à l'auteur d'encourager la paupérisation des auteurs en suggérant aux éditeurs un modèle faisant disparaître le versement de droits d'auteur. Comme le souligne justement Xavier Guilbert¹², les débats autour du modèle de diffusion de *Pepper and Carrot* traduisent la rencontre entre deux conceptions opposées de la création : les tenants d'une diffusion numérique libre et gratuite détachée du marché et les acteurs encore attachés au modèle capitaliste et libéral de l'industrie imprimée. À cet égard, la culture numérique commence progressivement à remettre en cause les modèles juridiques traditionnels de la création.

La question de droits numériques ne se limite pas à un débat entre éditeurs/auteurs d'un côté et lecteurs de l'autre : elle concerne aussi les relations entre éditeurs et auteurs. En mars 2010, un syndicat d'auteurs de bande dessinée, le Groupement des auteurs de bande dessinée, affilié au Syndicat national des auteurs compositeurs¹³, s'alarme de l'absence de concertation entre éditeurs et auteurs pour la diffusion en ligne des œuvres de ces derniers dans un « appel du numérique » relayé dans la presse et sur Internet qui critique aussi

12 Xavier Guilbert, « Vues éphémères - rentrée 2016 », *Du9*, septembre 2016, [en ligne], url : <http://www.du9.org/humeur/vues-ephemeres-rentree-2016/>.

13 Il sera désigné comme SNAC-GABD dans la suite du texte. Le SNAC-GABD est créé en 2006 par 13 auteurs (Alfred, Christophe Arleston, Virginie Augustin, Alain Ayroles, Joseph Béhé, Denis Bajram, Valérie Mangin, David Chauvel, Franck Giroud, Richard Guérineau, Cyril Pedrosa, Lewis Trondheim, Fabien Vehlmann), avec comme objectif d'aider les auteurs dans leurs démarches contractuelles et face aux divers problèmes juridiques qui ne manquent pas de se poser. Le combat des droits d'exploitation numérique lui a permis de s'affirmer comme un acteur important du débat et comme l'intermédiaire de référence entre les auteurs et les éditeurs, même si son action va évidemment au-delà des questions liées au numérique.

l'alignement des droits d'auteur sur le taux du papier. L'enjeu devient d'autant plus urgent que la plateforme Izneco se met alors en place et que la diffusion de bandes dessinées numérisées devient un marché de masse. Selon le SNAC-GABD, l'auteur devrait être consulté d'une part sur le montant des droits qu'il est susceptible de toucher sur la vente d'albums numériques et d'autre part sur l'adaptation de l'album à la lecture numérique, problème purement esthétique né d'une crainte d'une « dénaturation » de l'œuvre originale. Le syndicat s'inquiète également des clauses de cession automatique des droits numériques pour toute la durée du droit d'auteur, qui empêchent l'auteur d'intervenir sur les problèmes juridiques, esthétiques et économiques, engendrés par la mise en ligne d'une version numérique de ses albums. Concrètement, le syndicat affiche principalement deux revendications : reconsidérer le pourcentage attribué à l'auteur dans les recettes dans la mesure où, par l'édition numérique, une grande partie des charges (impression, diffusion) se trouve réduite¹⁴ ; limiter dans le temps la cession des droits numériques pour que l'auteur puisse, au bout de cinq ou dix ans, gérer lui-même la diffusion de son album en ligne s'il le souhaite. Cette opposition entre auteurs et éditeurs autour des termes contractuels est la traduction juridique de la confrontation entre les deux visions de la bande dessinée numérique : la vision « intégrée » des éditeurs dans laquelle papier et numérique sont indissociables, et la vision des auteurs pour lesquels le numérique est un domaine qui doit faire l'objet d'une organisation spécifique.

Les évolutions juridiques de la bande dessinée numérique s'inscrivent dans deux contextes : un contexte global, et un contexte spécifique à la bande dessinée. Le contexte global est celui de l'évolution du droit d'auteur du livre numérique. Entre 2010 et 2013, le SNAC-GABD participe, avec de nombreux auteurs du SNAC, aux négociations régulières entre auteurs et éditeurs (ces derniers représentés par le Syndicat national de l'édition), modérées par le ministère de la Culture. Les échanges sont difficiles et les négociations échouent à plusieurs reprises. Un accord est trouvé en mars 2013 : il prévoit une

14 Pour mémoire, le montant des droits d'auteurs dans la bande dessinée papier est généralement autour de 8 à 10 %, un taux que certains éditeurs souhaitaient originellement conserver.

modification du Code de la propriété intellectuelle pour intégrer la question des droits numériques et penser un « contrat d'édition à l'ère numérique ». La partie numérique doit être une section distincte du contrat et non un simple ajout aux droits d'exploitation traditionnels, et une « clause de réexamen » doit être mentionnée au cas où l'éditeur n'assurerait pas la diffusion numérique sur le long terme, ce qui permettrait à l'auteur de récupérer des droits d'exploitation. Ces éléments, validés par la publication au *Journal officiel* à l'automne 2014, doivent être précisés dans un « Code des usages numériques » qui est actuellement toujours en cours de rédaction.

Le contexte spécifique de la bande dessinée est cependant moins réjouissant : ces dernières années, de plus en plus d'auteurs et de commentateurs dénoncent la paupérisation croissante des auteurs de bande dessinée et, en un sens, la « disparition » progressive de la profession. La structure actuelle du marché ne permet plus de rémunérer convenablement les auteurs. En 2014, le SNAC-GABD adresse à la ministre de la Culture une lettre ouverte à la suite de la réforme du régime de retraite des auteurs. En janvier 2015, les « États généraux de la bande dessinée » s'ouvrent à l'occasion du festival d'Angoulême pour mettre à plat le statut et les difficultés de l'auteur de bande dessinée. Les questions liées au numérique ne sont qu'un élément problématique dans un ensemble de revendications d'une profession inquiète pour son avenir.

L'IMPOSSIBLE AUTONOMIE ÉCONOMIQUE DE LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE ?

Si la stabilité juridique de la bande dessinée numérique émerge, non sans mal, mais progressivement, qu'en est-il des potentiels modèles économiques ? Quelles sont les solutions imaginées par les différents acteurs ? Dans le cas de la bande dessinée française, on peut distinguer deux types de stratégies : un financement direct, où le lecteur paye pour accéder au contenu, et un financement indirect, où l'œuvre est gratuitement accessible, et la rémunération passe par d'autres canaux.

Tentatives et aléas des modèles payants

Les années 2010 se caractérisent par la fin de l'hégémonie de l'accès gratuit aux contenus : il est désormais possible d'imaginer des

modèles économiques pour financer la création, la diffusion, et les auteurs. Deux grands modèles commerciaux ont été expérimentés : l'achat à la pièce et l'abonnement.

Les débuts de la diffusion de bandes dessinées numérisées s'appuient sur un calque du système économique de la vidéo à la demande : l'accès à une version en *streaming* de l'œuvre selon deux options, « achat » à la pièce ou location temporaire. C'est le cas du premier opérateur sur le marché, Digibidi, mais surtout de la plateforme Izneo à ses débuts. Les tarifs tournent alors autour de 2 euros pour une location (72 heures chez Digibidi, 10 jours chez Izneo) et de 5 euros en moyenne pour un achat définitif. C'est aussi le modèle actuel de Sequency, mais avec une possibilité de téléchargement dans l'espace personnel du lecteur.

Le système d'achat à la pièce a pu bénéficier à ses débuts de l'émergence du marché des applications mobiles. La bande dessinée s'est intégrée au sein d'un système économique numérique en cours de constitution en 2009, mais qui confirme sa stabilité au fil des années, marqué par l'hégémonie d'Apple et de son AppStore. *Bludzee* en 2009, mais aussi *BDNag* en 2012, ainsi que les créations originales d'Emedion et la revue *Uropa* relèvent de ce type de commercialisation, où le lecteur achète une fois l'œuvre ou l'épisode pour ensuite pouvoir le lire hors ligne. L'achat, à des tarifs inférieurs à la moyenne des albums¹⁵ est ici conditionné à la possession d'un matériel de lecture (tablettes ou smartphone) ; l'application peut ensuite être téléchargée sur le matériel et consultée, hors ligne ou en ligne selon les cas. Izneo dispose de son application depuis 2010, mais certains opérateurs comme BDBuzz (Nenuphar Development) ont préféré se concentrer sur le marché des usages mobiles et ne disposent pas de plateforme Web propre.

Cependant, avec l'extension du prix unique du livre au livre numérique, les plateformes ne peuvent plus se différencier par leurs tarifs : un même album sera vendu au même prix partout. La vente de bandes dessinées numérisées à la pièce est désormais plus homogène, d'autant plus que le modèle de la location a globalement disparu. En 2017, le coût d'achat d'un album numérique va de 5 à

15 0,79 euro pour un épisode de *Bludzee* ; 0,99 euro pour les applications Emedion et *BDNag* ; 3,99 euros pour *Uropa*.

10 euros, parfois moins lors de soldes spéciales ou d'achat par lots, le prix étant souvent calqué sur celui de l'édition imprimé réduit d'environ 30 %. Seule la plateforme *Delitoon*, qui, depuis 2016, ne diffuse plus que des webtoons coréens, propose un système original d'achat par « jetons » : le lecteur achète un nombre de jetons de son choix, selon un tarif dégressif en fonction de la quantité achetée, qu'il peut ensuite dépenser pour lire les contenus, dont le prix en jeton varie. Ce modèle, qui s'appuie sur une logique de micro-découpage en épisodes courts des contenus permet des tarifs plus réduits¹⁶, mais sur des œuvres de niche.

À ce premier modèle « à la pièce » s'ajoute un autre modèle : l'abonnement avec accès illimité au contenu au fur et à mesure de leur mise à jour. Une fois encore il s'agit d'une évolution inspirée par les plateformes de VOD. Dès 2012, Izneo fait le choix de proposer un abonnement mensuel à 9,99 euros, sans abandonner complètement le modèle antérieur. Il se rapproche ainsi des modèles nord-américains. Mais l'essor du modèle d'abonnement n'est pas seulement lié à la bande dessinée numérisée. Au contraire, il se développe d'abord et surtout pour des créations originales : c'est le modèle choisi dès 2007 pour *Foolstrip*, plus tard pour *Les Autres Gens*, puis pour *Professeur Cyclope* et *Mauvais Esprit*¹⁷. Plus récemment encore, les plateformes *Watch Comics* (2016) et *Allskreen* (2018) se financent par des abonnements illimités¹⁸. Le lecteur paie, en une fois ou tous les mois, un abonnement qui lui permet d'accéder aux œuvres et épisodes parus pendant la durée de l'abonnement. Il est parfois possible d'acheter, à la pièce cette fois, les épisodes précédents. Les responsables de ces projets citent explicitement l'influence de la presse dans ce choix de l'abonnement. Dans le cas des *Autres Gens*, Thomas Cadène

16 À titre indicatif, et pour comparer ce qui est comparable, le premier volume de *Lastman* coûte 5,99 euros au format numérique sur Izneo, mais seulement entre 2 et 1,50 euros sur *Delitoon*, par le découpage en épisodes (tarifs novembre 2017).

17 Les tarifs sont les suivants (pour un mois/pour un an) : *Foolstrip* : 1,50/18 euros ; *Les Autres Gens* : 2,50/29 euros ; *Professeur Cyclope* : pas d'offre mensuelle/33 euros ; *Mauvais Esprit* : 4/39 euros (pour *Foolstrip* et *Mauvais Esprit*, il n'existe pas d'abonnement annuel, le calcul est donc cumulatif).

18 L'abonnement annuel sur *Watchcomics* est de 36 euros pour un accès illimité aux contenus et de 75 euros sur *Allskreen*.

dit s'être inspiré du succès des *pure players* payants¹⁹. *Professeur Cyclope* s'appuie plutôt sur l'héritage de la presse papier de bande dessinée, et cela jusque dans son mode de rémunération : les auteurs participants sont payés en « équivalent page » : chaque œuvre numérique est convertie, non sans difficultés, pour obtenir une équivalence en nombre de pages imprimées, nombre sur lequel est calculée la rémunération de l'auteur²⁰. Dans les deux cas, le choix de l'abonnement constitue bien un retour aux sources périodiques de la bande dessinée et un ancrage dans des usages originellement issus de la culture imprimée de la presse. Le modèle de l'abonnement est parfois couplé à un principe dit du contenu *freemium*. Ce modèle, intimement lié à l'économie numérique, consiste à donner librement accès à une partie, conséquente, du contenu tandis que l'essentiel de l'œuvre est payant. Ce choix a été celui de *Foolstrip* où les contenus récents sont accessibles gratuitement, mais l'abonnement permet l'accès permanent aux archives. *Professeur Cyclope* a fonctionné sur un modèle semblable en permettant l'accès au numéro du mois.

Quelles ont été les fortunes successives de ces tentatives de bandes dessinées numériques payantes ? Il est difficile de le dire tant les acteurs sont différents : les plateformes de bandes dessinées numérisées, soutenues par des investissements importants, sont toujours en place, tandis que les projets de création originale ne sont pas parvenus à durer plus de deux ans et demi. Le cas de *Mauvais Esprit* est assez parlant : parti d'un modèle payant, par abonnement, il finit par devenir gratuit au bout d'un an²¹. Comme le dit James, un des auteurs à l'origine du projet :

Le bilan est forcément contrasté d'un point de vue économique, mais on savait qu'on défrichait un domaine assez vierge avec forcément un risque.

19 Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique...*, op. cit., p. 102.

20 Selon Fabien Vehlmann, cité par Philippe Paolucci, *La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité...*, op. cit., p. 470-471.

21 Benjamin Roue, « *Mauvais Esprit* devient gratuit : les explications de James », *Bodoï*, 24 octobre 2013, [en ligne], url : <http://www.bodoi.info/mauvais-esprit-devient-gratuit-les-explications-de-james/>.

[...] Ça ne nous a pas empêché de maintenir notre rythme hebdomadaire, et d'être présents tous les mardis pour nos lecteurs depuis un an.

La revue cessera définitivement en avril 2014. *Professeur Cyclope* abandonne le modèle payant en janvier 2015. Quant à *BDNag*, il cesse ses mises à jour dès 2013.

Le modèle économique du *webzine* sur abonnement avait pu apparaître aux yeux des auteurs comme un levier ingénieux pour attirer un public d'amateurs de bande dessinée nostalgiques du temps des revues. En effet, la création des différentes revues numériques en 2012 s'inscrit dans un phénomène plus large : le bimensuel *AAARG!* la nouvelle version de la revue *Lapin à l'Association*, la revue *Papier* chez Delcourt, *Les Rues de Lyon* par le collectif lyonnais l'Épicerie Sequentielle ou encore *La Revue dessinée* sont autant d'exemples d'un mouvement plus vaste de renouveau des revues de bande dessinée papier. L'exemple de l'évolution du projet de *La Revue dessinée* est particulièrement intéressant : d'abord annoncée, dès 2012, comme un projet entièrement numérique rassemblant un groupe d'auteurs et un journaliste²², elle semble donc participer à la vogue des *webzines* payants sur abonnement. Puis le projet évolue et, à l'automne 2013, *La Revue Dessinée* se présente d'abord comme une revue papier lorgnant davantage du côté des *mooks*, ces nouvelles revues prenant la forme et les modes de commercialisation du livre papier, et seulement de façon complémentaire, comme une application pour iPad.

Olivier Jouvray, en charge du numérique pour *La Revue dessinée* s'en explique dans une interview donnée à *Du9* en janvier 2014²³ :

Au début, c'est un projet exclusivement numérique, et puis on est quelques-uns dans le groupe à s'être dit : on n'a pas envie de se couper du papier, on a envie de travailler avec les libraires. Parce que finalement, les seuls qui soutiennent la bande dessinée vraiment, aujourd'hui, au niveau commercial, ce sont les libraires. On a donc réfléchi à la question papier, et plus

22 Franck Bourgeron, Kris, Sylvain Ricard, Olivier Jouvray, Virginie Ollagnier. David Servenay est le journaliste ayant rejoint le groupe en cours de réflexion.

23 Xavier Guilbert, « *La Revue Dessinée* », *Du9*, mars 2014, [en ligne], url : <http://www.du9.org/entretien/la-revue-dessinee/>.

on avançait dans les discussions, plus on se disait : on va faire un magazine papier, et le numérique sera en parallèle - ce n'est pas un projet numérique d'abord, parce que le numérique... moi, j'ai fait dix ans de création de site Internet, j'ai travaillé sur des sites comme 8comix, j'ai travaillé pour le syndicat sur la question des droits numériques, donc je savais que le marché du numérique, c'était un truc de l'ordre de la recherche et développement, mais pas du projet industriel. Donc c'était dangereux.

Ce changement de voie en cours d'année 2013 est symptomatique de l'instabilité des modèles économiques numériques après l'euphorie des années 2009-2012.

De nouveaux modèles économiques pour l'accès gratuit

L'échec relatif des modèles payants ne signifie pas pour autant l'abandon des tentatives de structuration économique de la bande dessinée numérique. Pendant la décennie 2010, deux modèles alternatifs de financement ont émergé, ayant en commun le souhait de conserver l'acquis de l'accès libre et gratuit, mais se posant chacun à une extrémité éditoriale : la logique de micro-paiements d'un côté, et la production audiovisuelle de l'autre.

Commençons par un constat : le paradigme de la « bande dessinée en ligne », bien qu'il évite la question de sa propre rentabilité, n'est pas dépourvue de modèle économique. La commercialisation d'une œuvre initialement gratuite n'est pas incompatible avec la culture libre, au sens large²⁴. Sur ce principe, une part du modèle économique de la « bande dessinée en ligne » est l'adaptation et la commercialisation de l'œuvre au format papier : c'est en particulier le cas des blogs bd, mais aussi d'autres œuvres numériques²⁵. Le modèle économique dominant des années 2000 est donc un

24 Les tenants de l'art libre et de la culture libre sont d'ailleurs en désaccord sur l'emploi du terme « licence libre » pour des licences interdisant toute commercialisation. Pour certains, « le libre est mercantile » au sens où l'utilisateur a toutes les libertés d'usage du bien, et doit donc être en mesure de le commercialiser. Cette conception distingue clairement « libre » et « gratuit » (voir « Culture libre : le libre est mercantile », *Wikipédia*, [en ligne], url : https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_libre#Le_libre_est_mercantile).

25 Fred Boot auto-édite la plupart des œuvres qu'il met en ligne gratuitement sur le Web.



Fig. 18a. Résultat de la collecte pour le webcomic Maliki sur Tipeee (capture d'écran au 29 avril 2017)...

modèle de paiement *a posteriori* où le lecteur est invité à rémunérer l'auteur de son plein gré, après la lecture des œuvres numériques mises à disposition gratuitement. Dans les années 2010, ce modèle de financement indirect évolue sous une forme plus organisée de micro-paiements qui permet de maintenir la libre diffusion tout en se proposant comme un moyen de rémunération régulière de l'auteur. Selon le principe des micro-paiements, les lecteurs financent directement l'auteur, soit selon une périodicité précise (tous les mois ou semaines), soit à chaque tâche ou épisode publié, par l'intermédiaire de plateformes telles que *Patreon* ou *Tipeee*. Il s'agit d'une sorte de salaire (ou mécénat) versé à l'auteur par la communauté pour lui permettre de poursuivre son activité. Fondamentalement liée à la culture numérique, populaire parmi la communauté des youtubeurs, la pratique se répand progressivement chez les auteurs de bande dessinée (à l'image des collectifs *Spunch comics* et *Attaque surprise*). Ce modèle n'est toutefois pas réellement convaincant. Certes, certains auteurs ayant déjà une solide base de lecteurs parviennent à faire du micro-paiement l'outil d'une rémunération stable : le dessinateur Souillon, auteur du webcomic *Maliki* depuis 2004, parvient à collecter près de 9 000 euros par mois à la création de son compte *Tipeee* en juin 2016²⁶, et d'autres blogueurs bd comme Yatu suivent cet exemple avec un certain succès. Ils restent cependant des exceptions. La plupart des autres auteurs s'essayant aux micro-paiements

26 Chiffre au 17 décembre 2016 : 8 743 euros par mois.

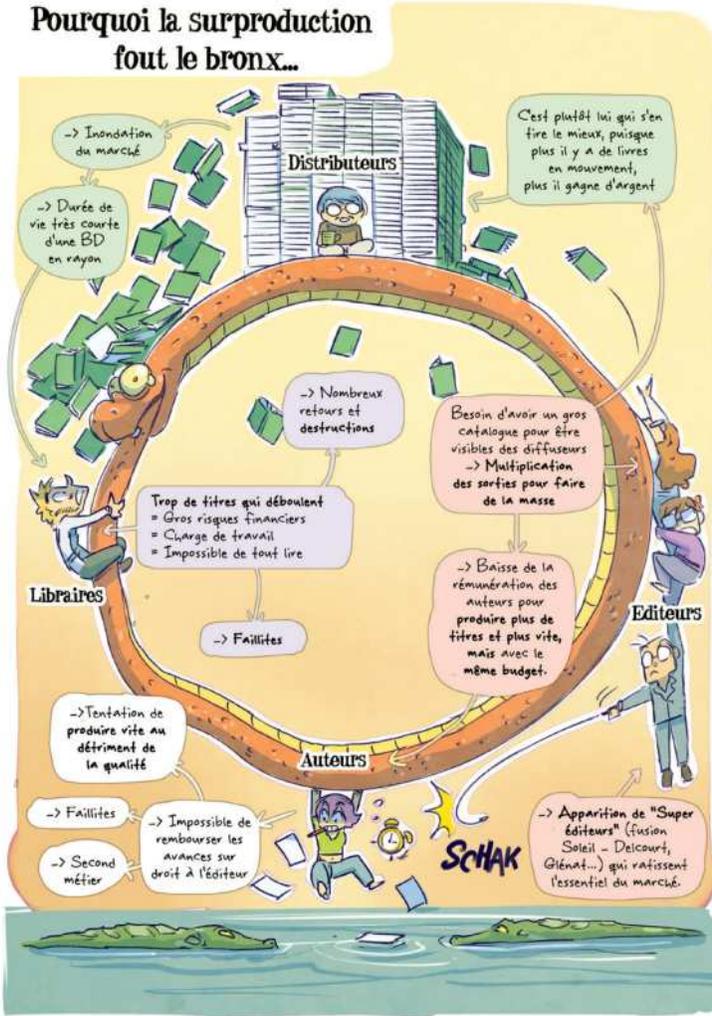


Fig. 18b. ...et le strip explicatif qui l'accompagne : une démarche contextualisée et raisonnée.

obtiennent un complément de revenu, parfois non négligeable, mais pas un « salaire » régulier et suffisant²⁷.

Si le modèle de micro-paiement est souvent réservé à des œuvres simples dans leur forme et leur mode de diffusion, l'arrivée des sociétés de production audiovisuelle dans le paysage de la bande dessinée numérique dès 2013 a changé la donne en permettant le retour d'œuvres plus ambitieuses. Le modèle économique est celui de l'audiovisuel en accès libre : des chaînes financent des contenus, parfois auto-produits, parfois achetés à des sociétés de production spécialisées, pour les diffuser ensuite librement au public, en l'occurrence sur le Web ou via des applications. Dans le cas de la bande dessinée numérique, c'est principalement l'audiovisuel public qui participe à ce mouvement, parfois en s'appuyant sur des sociétés audiovisuelles comme BiggerThanFiction, ou en s'associant à des éditeurs de bande dessinée. Arte et France Télévisions (à travers sa direction des « nouvelles écritures ») sont devenus entre 2013 et 2017 les principaux financeurs de la création de bande dessinée numérique en soutenant des projets originaux comme *Je vous ai compris*, *Professeur Cyclope*, *Anne Frank au pays du manga*, *S.E.N.S VR*, *Été* (Arte) et *Le Dernier Gaulois*, *Phallaina* (France TV-Nouvelles écritures), puis en les diffusant sur leur plateforme Web. Certains commentateurs de la bande dessinée numérique, à l'image d'Edouard Gasnier de BiggerThanFiction, considèrent que la télévision pourrait devenir « l'éditeur providentiel » de la bande dessinée numérique de création²⁸.

Au vu des évolutions les plus récentes, les futurs financeurs de la bande dessinée numérique ne sont pas les éditeurs traditionnels de l'imprimé. Deux groupes d'acteurs se partagent désormais la

27 À titre d'exemple, le compte Patreon de *Spunch Comics* affiche environ 175 euros par mois en 2016 et le feuilleton collectif *Le secret des cailloux qui brillent*, financé sur ce modèle, n'a récolté qu'une centaine d'euros par épisode. Aux États-Unis, quelques auteurs parviennent à récolter tous les mois l'équivalent d'un salaire, à l'image de Zach Weinersmith et son Patreon à 6 000 euros par mois.

28 Edouard Gasnier, « Bande dessinée : la télévision sera-t-elle l'éditeur providentiel pour les œuvres numériques ? » sur *Le blog documentaire*, 27 juillet 2016, [en ligne], url : <http://leblogdocumentaire.fr/bande-dessinee-television-sera-t-éditeur-providentiel-dont-oeuvres-numeriques-ont-besoin/>.

maîtrise de l'économie de la création numérique. D'un côté, les producteurs audiovisuels apparaissent de plus en plus comme des éditeurs dynamiques du secteur; de l'autre côté, le financement participatif remet au cœur de l'économie le lecteur lui-même, devenu décideur des projets pouvant être ou non financés. Ainsi de nombreuses bandes dessinées numériques ont financé leur publication imprimée par le principe du *crowdfunding* : via des plateformes comme *MyMajorCompany* (2007), *Kickstarter* (2009), *Ulule* et *KissKissBankBank* (2010), les lecteurs s'engagent à verser la somme de leur choix pour financer le projet. Les auteurs du *webcomic Commitstrip* sont ainsi parvenus à réunir 19 452 euros en 2013 pour auto-éditer leur album papier et, en 2015, c'est le blogueur Dav qui finance la publication de son carnet de croquis pour un montant de 25 690 euros. Mais le succès le plus éclatant de ce nouveau modèle participatif est sans doute la somme de 262 253 euros (alors que seuls 9 167 euros étaient initialement demandés) récoltée à l'été 2016 par la blogueuse de longue date Laurel pour la parution de *Comme convenu*, un album pré-publié en ligne depuis deux ans. Si ces deux modèles n'ont pas encore démontré leur pérennité sur une plus longue période, ils interrogent la façon dont la bande dessinée numérique de création cherche à penser des modèles de financement alternatif permettant de maintenir l'idéal de la publication à accès gratuit qui a été la sienne pendant plus de dix ans.

ENSEIGNEMENTS DES NOUVEAUX MODÈLES ÉCONOMIQUES

Quel bilan de la structuration d'un marché de la bande dessinée numérique ? Considéré en 2018, il est plutôt mitigé : les revues pionnières ont cessé de paraître et le dynamisme initial s'est transféré vers le papier, Aquafadas se concentre à présent surtout sur la diffusion de bandes dessinées numérisées, les multiples acteurs du marché des applications ont disparu ou se sont repliés sur le jeu vidéo, le système des micro-paiements ne semble pas assez mature... Dans les faits, seul le financement audiovisuel montre une certaine stabilité, mais il reste lié à des expérimentations ponctuelles, et aucune stratégie ne s'est révélée plus porteuse qu'une autre. Il n'est donc pas possible de parler d'autonomie économique de la bande dessinée numérique : elle demeure profondément dépendante financièrement d'autres

industries culturelles, et notamment du marché de l'édition papier. L'une des causes peut être l'absence de véritable circuit de distribution en dehors des réseaux sociaux : les plateformes de diffusion de bandes dessinées numérisées ne relaient pas la création numérique originale. Néanmoins, il me semble que, pour le plus long terme, les tentatives post-2009 ont planté trois jalons importants susceptibles de renouveler le marché de la bande dessinée dans son ensemble parce qu'ils font appel à des logiques déjà présentes dans l'histoire du média.

Le premier est celui du retour à la périodicité et à la revue sur abonnement. Les années 1980-1990 sont généralement considérées, à l'échelle de l'histoire de la bande dessinée, comme un moment de transition qui voit le triomphe du modèle éditorial de l'album face au modèle ancien de la revue de pré-publication, dominant en France au moins depuis le début du XX^e siècle. Les usages ont accompagné ce mouvement et ont fait de la bande dessinée, majoritairement, un produit de librairie et non plus un produit de kiosques. Cela ne signifie pas que la presse périodique a complètement disparu et la lecture en ligne, via les blogs et les *webcomics*, mais aussi via les projets payants, a réintroduit dans les usages la pratique d'une lecture périodique de bande dessinée. Même si l'effervescence des années 2012 autour du modèle de l'abonnement est un peu retombée, elle manifeste la permanence d'un idéal de rémunération régulière où les frais d'une année entière sont comblés à l'avance par les abonnements.

La seconde évolution est le retour de l'auto-édition. Le phénomène est le même que dans le cas de la périodicité : des usages nés pendant la période précédente sont réinvestis dans la réflexion sur les modèles économiques. Le paradigme de la « bande dessinée en ligne » repose sur une logique d'exclusion de l'éditeur, parfois au profit d'autres intermédiaires. Les initiatives récentes d'auteurs, ainsi que le principe du financement participatif, relèvent de la même logique où l'éditeur n'est sollicité qu'en bout de chaîne, pour l'édition papier. Là encore il s'agit d'usages profondément ancrés dans les pratiques des auteurs de bande dessinée, au moins depuis les années 1970. Ce lien au passé d'une bande dessinée auto-éditée est revendiqué explicitement par Fabien Vehlmann dans *Professeur Cyclope* : il consacre une partie du rédactionnel des premiers numéros à dresser un

historique des initiatives d'auto-édition de l'histoire de la bande dessinée²⁹. Elles sont nombreuses et, surtout, constituent des moments clés pour l'évolution du média : les revues d'auteur des années 1970 (*L'Écho des savanes*, *Fluide glacé*, *Métal hurlant*) et une partie de l'édition alternative des années 1990 (L'Association, Cornélius) est d'abord portée par des auteurs ne trouvant pas leur compte dans le marché existant. La mutation en structure éditoriale a généralement suivi, mais l'auto-édition s'inscrit pleinement dans le rythme des transformations de la bande dessinée. Il n'est donc pas surprenant de la retrouver dans le cas de la bande dessinée numérique.

À côté de ces deux évolutions qui constituent davantage la réactivation de logiques présentes dans le milieu de la bande dessinée, le troisième jalon peut paraître plus contemporain : l'importance croissante de l'intermédialité. Des ponts se créent entre la bande dessinée numérique et le secteur audiovisuel. Il sert de modèle à des projets aussi différents que Izneo (la VOD), *Delitoon* et *Les Autres Gens* (feuilleton télévisé). Par ailleurs, nous avons souligné la place nouvelle de l'audiovisuel public dans le financement de la création. Le mouvement vers l'intermédialité ne concerne pas seulement les initiatives d'auteurs : les éditeurs travaillent eux aussi au développement de pôle audiovisuel qui leur permettraient de diversifier leur activité. Le groupe Média Participations, en plus de studios de dessins animés historiques, a racheté récemment deux éditeurs de jeux vidéo (Anuman Interactive et Gravity)³⁰ et a fondé en 2016 le R/O Institute, laboratoire de recherche et développement du transmédia pour la bande dessinée.

Cette tendance a deux fondements, historiques et actuels. Historiquement la bande dessinée a toujours été un média sensible aux potentialités d'intermédialité et aux changements de support et adaptations. Ces échanges entre bande dessinée et médias audiovisuels ont existé tout au long du XX^e siècle, des premiers dessins

29 Voir les numéros 1 à 3, rubrique « L'œil du Cyclope ».

30 Voir Max Carakehian, *Économie du livre et numérique : quels scénarios pour la bande dessinée ?*, mémoire de master, Solvay Business School, Bruxelles, 2013, p. 91-93. L'auteur, par ses interviews auprès des éditeurs, suggère l'évolution de certaines maisons d'édition sur le modèle américain de Marvel et DC Comics : l'éditeur devient surtout le gestionnaire de licences d'exploitation de personnages de bandes dessinées dans différents secteurs de la création.

animés aux adaptations en jeux vidéo. Les possibilités induites par la convergence numérique et l'économie crossmédia n'ont fait qu'accélérer ce processus une fois que la bande dessinée a opéré sa mutation numérique. La spécificité de la tendance actuelle réside dans l'échelle de ce type de projets et dans l'émergence d'un modèle nouveau, celui du « récit transmédia » où une narration se déploie sur différents médias³¹. L'engouement suscité par ce type de création favorisant une immersion forte dans un univers accélère la création de passerelles entre des domaines de la création distincts. À quelques exceptions près (*Les Cités obscures*, Ankama, *MediaEntity*), le modèle transmédia est encore peu exploité en bande dessinée numérique. Nous en sommes surtout, actuellement, au stade des partenariats entre acteurs de la bande dessinée et acteurs de l'audiovisuel.

LE PUBLIC, UN GRAND ABSENT ?

La parution en décembre 2016 du rapport de l'ACBD a fait naître un débat important sur le plan économique : le problème de la commercialisation de la bande dessinée numérique ne serait-il pas l'absence d'un véritable public ? En effet, l'un des constats de ce rapport³² est que, pour l'année 2016 et après presque dix ans de distribution numérique de bandes dessinées numérisées, la situation est, paradoxalement, celle d'une offre sans demande. D'un côté, le taux de couverture de la diffusion numérique des albums serait de 80 % pour les nouveautés et 50 % pour le fonds ancien, des chiffres élevés qui montrent bien les efforts faits par les éditeurs pour dématérialiser leur catalogue. De plus, la pratique de la diffusion simultanée est désormais la norme pour les albums franco-belges des principaux groupes d'édition. Ainsi l'album *Astérix chez les Pictes* qui marque le retour du héros gaulois après l'arrêt de la série par Albert Uderzo,

31 Le récit transmédia (ou « *transmédia storytelling* ») est défini par Henry Jenkins comme « la circulation de plateforme médiatique en plateforme médiatique d'un récit unifié, ou du moins coordonné dès sa conception » (Henry Jenkins, *La Convergence culturelle*, traduit par Christophe Jacquet, Paris, Armand Colin, 2013, p. 17-18). Il se présente comme un modèle à la fois économique et esthétique.

32 Gilles Ratier, « Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen : 2016, année de la stabilisation », ACBD, 2016, [en ligne], url : http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/12/Rapport-ACBD_2016.pdf, p. 28-29.

fait l'objet, en octobre 2013, d'une sortie à la fois papier et numérique. Mais d'un autre côté, les ventes restent basses. Selon le rapport Ratier, elles se situent toujours en 2016 autour de 1 % de l'ensemble du marché, comme en 2015, là où les chiffres généraux pour le livre numérique se situent entre 3 % et 6,5 % selon les secteurs et les sources³³. Ces analyses ont été confirmées depuis à deux reprises, par un rapport du Syndicat national de l'édition et de l'institut GfK sur la vente de bande dessinée en France en 2016³⁴, et par le rapport de la Hadopi de décembre 2017³⁵. Le rapport du SNE explique que seuls 2 % des acheteurs de bande dessinée seraient aussi acheteurs de bande dessinée numérique. Quant au rapport Hadopi, il croise les sources pour estimer que la part de marché du numérique par rapport à l'imprimé est de moins de 4 % pour la bande dessinée, en 2017, alors qu'il est de 10 % pour le secteur du livre dans son ensemble.

On pourrait déduire de ces chiffres que le public ne suit pas et que la bande dessinée numérique demeure un phénomène à l'audience faible, voire marginale. C'est le principal credo des éditeurs tel qu'exprimé dans le rapport Hadopi : il n'y a pas de demandes de la part du public, donc pas de risques à prendre dans ce secteur³⁶. Le fait que le chiffre d'affaires global de la bande dessinée soit stable voire en hausse³⁷ (et dans tous les cas meilleur que d'autres secteurs de l'édition) montre qu'il n'y a pas de désintérêt général du public

33 Selon le Syndicat national de l'édition : « L'édition numérique grand public (c'est-à-dire hors scolaire et hors édition professionnelle - notamment juridique), a généré, en 2015, un chiffre d'affaires de 63,2 millions d'euros. Cela représente 3,1 % du chiffre d'affaires de l'édition *trade*, contre 2,9 % en 2014. » (source : <http://www.sne.fr/enjeux/chiffres-cles/#sne-h-244-l%e2%80%99edition-numerique>).

34 SNE-GfK, « La Bande dessinée, une pratique culturelle de premier plan : qui en lit, qui en achète ? », octobre 2017, [en ligne], url : <https://www.scribd.com/document/361819740/La-Bande-dessinee-une-pratique-culturelle-de-premier-plan-qui-en-lit-qui-en-achete>.

35 Hadopi, *op. cit.*

36 Hadopi, *op. cit.*, p. 5.

37 Gilles Ratier, « 2016, année de la stabilisation », *op. cit.*, p. 14.

pour la bande dessinée, mais pas de transferts de la lecture vers le support numérique³⁸.

L'audience réelle de la bande dessinée numérique est complexe à analyser : les études sur le sujet restent à faire et les éléments que je donne ci-dessous doivent être compris comme des hypothèses. Le rapport Ratier et les rapports du SNE-GfK et de la Hadopi ne rendent compte que d'une partie de la production : la vente (par abonnement ou à l'unité) de bandes dessinées numérisées sur les plateformes de distribution. Ils ne prennent pas en compte des bandes dessinées diffusées librement sur Internet, et pas non plus des cas de ventes ne passant pas par des éditeurs traditionnels. Parce qu'ils étudient la demande d'un point de vue strictement économique, ils ne sont pas fiables pour témoigner de l'audience réelle de la bande dessinée numérique ; ils ne peuvent mesurer que les ventes, et non la lecture.

Une première solution peut être de se reporter aux quelques chiffres connus et consultables au cas par cas. À titre d'exemple, deux des projets les plus emblématiques de commercialisation de créations originales n'ont *a priori* pas dépassé les 1 500 abonnés : *Les Autres Gens* a atteint 1 200 abonnés d'après Thomas Cadène³⁹, et les fondateurs de *Professeur Cyclope* annoncent dans les interviews avoir touché environ 1 000 abonnés. Ce chiffre est faible si on le compare aux chiffres de tirage d'une revue papier comme *Fluide glacial*, autour de 50 000 exemplaires. Mais cette comparaison est-elle pertinente ? Certaines plateformes de diffusion affichent un nombre de vues par œuvre qui est un indice parmi d'autres. C'est le cas de *Turbointeractive*, consacrée au Turbomedia, dont les œuvres les plus lues atteignent près de 15 000 vues⁴⁰. Sur

38 Il faut également préciser que cette faiblesse de la bande dessinée numérique est une caractéristique du domaine français. Aux États-Unis, la part du marché numérique est estimée à 11 %, tandis qu'en Asie a été confirmé un transfert du marché de l'imprimé vers le numérique (Xavier Guilbert, « Vues éphémères – mars 2018 », *Du9*, mars 2018, [en ligne], url : <https://www.du9.org/humeur/vues-ephemeres-mars-2018/>).

39 Xavier Guilbert, « Thomas Cadène : *Les Autres Gens* », *Du9*, juin 2012, [en ligne], url : <http://www.du9.org/entretien/les-autres-gens/>.

40 Chiffres observés en avril 2017 : <http://turbointeractive.fr/>. *Papi Fougasse* compte 15 000 vues au 22 avril 2017.

cette plateforme, il est fréquent qu'une bande dessinée dépasse les mille vues. La bande dessinée *Été*, diffusée en juillet-août 2017 sur la plateforme *instagram* selon un rythme d'un épisode par jour a rassemblé plus de 60 000 abonnés uniques. Ce chiffre est à rapprocher des dizaines de milliers de visiteurs uniques quotidiens d'un blog bd populaire comme celui de Boulet. Le lectorat potentiel de bande dessinée numérique sur le Web n'a pas forcément augmenté par rapport aux années 2000, mais il n'est pas négligeable⁴¹.

Pour évaluer la pratique de la lecture numérique d'un point de vue plus global, on peut se tourner vers les enquêtes sociologiques. Christophe Evans⁴² s'appuie sur deux enquêtes pour suggérer une croissance du taux de lecteurs de bande dessinée numérique entre 2011 et 2014. La première enquête, menée pendant l'année 2011 sur la lecture de bandes dessinées⁴³, indique qu'environ 4 % de l'ensemble des répondants disent lire des bandes dessinées numériques (14 % si on réduit le panel aux seuls lecteurs de bande dessinée papier) tandis que l'étude Ifop-Hadopi-GLN de 2014 annonce 27 % de lecteurs de bande dessinée numérique. Comme l'indique l'auteur lui-même, il faut prendre ces chiffres avec prudence : la première enquête posait la question d'une pratique régulière de lecture, tandis que la seconde s'intéressait aux personnes ayant lu une fois dans l'année une bande dessinée numérique. Néanmoins, l'hypothèse de la hausse des lectures est probable. Les variables identifiées par les enquêtes sont, de façon attendue, des variables d'âge : 29 % des lecteurs de bande dessinée entre 18 et 24 ans disent lire de la bande dessinée numérique, contre 2 % chez les plus de 40 ans.

La conclusion générale, mais provisoire, sur la lecture de bandes dessinées numériques est qu'il s'agit d'une lecture de niche, atteignant en de rares occasions la dizaine de milliers de lecteurs, et pour

41 Là encore il convient de relativiser : l'audience des auteurs de bande dessinée sur le Web, même des plus populaires, n'atteint pas celle des vidéastes qui peut dépasser les centaines de milliers d'abonnés, voire arriver au million. Nous nous sommes pas encore dans le cas d'une audience de masse.

42 Christophe Evans, « La lecture numérique de bandes dessinées : repères statistiques » dans Pascal Robert, *Bande dessinée et numérique*, op. cit., p. 155-172.

43 Benoît Berthou, *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, op. cit.

l'instant insuffisante pour assurer le financement direct de projets d'ampleur. Mais si la réalité d'un public est si difficile à évaluer, ce n'est pas seulement en raison de l'absence de chiffres. C'est aussi que la lecture de bandes dessinées numériques est une activité qui tend à se dissoudre dans d'autres pratiques. À titre d'exemple, on notera qu'un lecteur du site *Lemonde.fr* est un lecteur potentiel de bande dessinée numérique, puisqu'il est susceptible de se rendre sur un des nombreux blogs dessinés, dont certains, comme le blog de Martin Vidberg (*L'actu en patates*), de Guillaume Long (*À boire et à manger*) et de Fabrice Erre (*Une Année au lycée*) ont fait l'objet d'une édition papier. Des études pourraient là aussi permettre de mieux évaluer ces pratiques de lecture mixte où la bande dessinée est un contenu parmi d'autres au cours d'une lecture numérique.



PENSER L'AUTONOMIE ESTHÉTIQUE DE LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE

Entre standardisation
et retour à l'expérimental



Outre les débats juridico-économiques qu'elle provoque, l'arrivée massive de bandes dessinées numérisées a une conséquence inattendue sur la bande dessinée numérique de création : elle interroge l'esthétique de la création numérique, et remet en perspective ses liens avec la bande dessinée papier. Si les planches numérisées deviennent la norme, quel est l'intérêt formel du support numérique ? Le paradigme de la bande dessinée en ligne n'est pas seulement concurrencé dans ses dimensions structurelle et économique : son esthétique dominante, celle du « paradigme papier », est également remise en cause. Pour plusieurs auteurs, il devient de plus en plus nécessaire de penser différemment la création numérique, de travailler à ses spécificités et, finalement, de poser à nouveaux frais la question de sa différenciation. Mais cette piste est explorée dans deux directions antagonistes : d'un côté certaines formes récurrentes encouragent une standardisation formelle, de l'autre côté les « expérimentateurs », si nombreux dans les tout débuts, reviennent explorer les limites théoriques de la bande dessinée.

DES ÉVOLUTIONS FORMELLES VERS LA STANDARDISATION

Les bandes dessinées numériques et numérisées qui arrivent sur le Web après 2009 accentuent dans un premier temps l'hétérogénéité déjà présente dans les années 2000. Chaque plateforme et chaque *webzine* développe sa propre solution : navigation guidée dans la page sur *Manolosanctis*, diaporama pour *Les Autres Gens* et *BDNag*, scrolling vertical sur *Delitoon* et *Mauvais Esprit...* La grande liberté formelle laissée aux auteurs de *8comix* est un exemple de cette hétérogénéité. Plusieurs solutions sont exploitées par les auteurs de ce collectif : le *strip* pour José d'Alfred et Cyril Pedrosa, succession de planches traditionnelles en défilement vertical pour la pré-publication de *L'île aux cent mille morts* de Jason et Fabien Vehlmann, une exploitation très libre de tout l'espace de la page pour *Anarchie dans la colle* d'Efex.

La nécessité d'adapter des bandes dessinées papier pour une lecture numérique, ainsi que la conception de nouvelles solutions de lecture pour des écrans mobiles de plus petit format (smartphones et tablettes) est un premier facteur d'évolution formelle essentiel. Le passage de la planche ou la case à l'écran est une opération qui n'a rien d'évident¹, et chaque service s'efforce d'améliorer son système. Digibidi et Sequency affichent la page dans son ensemble et laissent au lecteur la possibilité de zoomer et de naviguer tandis que d'autres mettent au point des systèmes techniques pour proposer un parcours de lecture balisé. L'interface d'Ave!Comics dirige la navigation dans la planche par un découpage préalable et n'hésite pas à ajouter du son et des effets au changement de page. La technologie Eazy Comics développée par Izneo à partir de 2017 vise à améliorer la lecture case par case, notamment sur smartphone. Dans tous les cas ces interfaces de lecture, qui doivent aussi s'adapter aux multiples formats d'écran des tablettes du marché, procèdent par redécoupage de la planche pour l'écran, qu'il soit manuel, selon la volonté du lecteur, ou anticipé par l'interface. Mais peu de plateformes ont encore franchi un pas supplémentaire d'adaptation formelle de l'album pour l'aider à se fondre plus naturellement dans les

1 Sur ce sujet voir Julia Bonaccorsi, « Sémilogie de la bande dessinée numérique », dans Pascal Robert, *Bande dessinée et numérique*, op. cit., p. 109-134.

modes de lecture propres au numérique. Parmi elles, soulignons les efforts encore récents de *Delitoon*, qui adapte chaque album pour le défilement vertical, en retirant les numéros de page et en recomposant certaines planches. Les travaux les plus aboutis en la matière sont ceux de l'équipe d'Allskreen/*Les auteurs numériques*. En 2016, sur cette plateforme, l'auteur Sébastien Viozat procède lui-même à l'adaptation de son album *Tortuga* en diaporama. Il y ajoute des effets d'affichage, recompose certaines cases, et parvient ainsi à proposer une véritable « adaptation numérique » de bande dessinée papier. Ce principe d'adaptation se généralise depuis 2018 sur Allskreen à des fins de réédition numérique d'albums papier épuisés des années 2000. Contrairement à la stratégie d'Izneo qui s'appuie sur la solution technologique de l'interface de lecture sans modifier l'album en profondeur, les auteurs d'Allskreen prennent le parti d'une véritable réécriture visuelle pour adapter un album papier à une lecture sur écran par diaporama.

Dans la bande dessinée de création, la forme du diaporama, ou de la succession d'« écrans » est celle qui tend progressivement à dominer le paysage. Le principe est simple et connu depuis longtemps : la bande dessinée numérique se propose comme une suite d'écrans à dérouler par un clic (ou un toucher, sur les appareils tactiles), chaque écran se substituant automatiquement au précédent, et tous ayant un format identique dans une interface de lecture à taille fixe. Cette modalité de mise en écran remonte aux années 1990² et réapparaît dans les années 2000 à la faveur des plateformes *Webcomics.fr* et *Grandpapier.org*. Mais elle triomphe vraiment en termes d'usages à partir de 2009. De nombreux auteurs utilisent le diaporama durant cette période : *Bludzee* de Lewis Trondheim est un diaporama, mais le diaporama est aussi la forme choisie pour la bédénovela *Les Autres Gens*, et les œuvres du *webzine BDNag*. Des auteurs historiques de bandes dessinées numériques se lancent aussi dans le diaporama, comme Fred Boot (*The Shakers : Opération Cocteau Pussy*, 2011), Marc Lataste (*Le Règne animal*, 2011), Monsieur To (*Orange*, 2012), et Lewis Trondheim (*Waldo Wallace in Space War*, 2014). Si, sur *Professeur Cyclope*, la liberté de choix formel est de rigueur, plus des

2 Les pionniers de la « bande dessinée multimédia » utilisaient déjà le diaporama, comme Cizo dans *Strongman* ou Jérôme et Olivier Jouvray dans *Supershoes*.

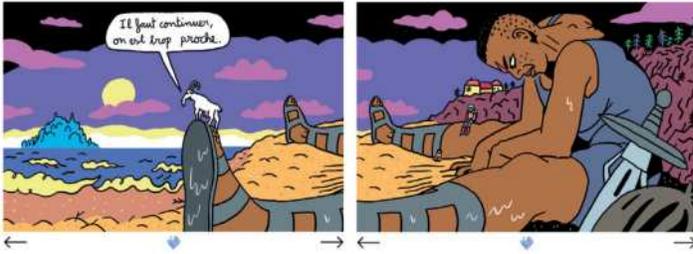


Fig. 19. Thomas Mathieu, *Le secret des cailloux qui brillent*, 2016 (progression de deux écrans), un exemple de diaporama.

deux tiers des œuvres sont des diaporamas. Enfin, depuis 2016, un collectif d'auteurs a entrepris un feuilleton en diaporama, *Le Secret des cailloux qui brillent*, qui parvient à montrer la solidité du dispositif sur le long terme. Cette dernière production propose une approche mixte où le diaporama constitue effectivement le cadre principal de la « mise en écran », mais sans exclure le recours plus ponctuel à du scrolling, de l'animation, voire du son et de l'interactivité.

Le succès du diaporama peut s'expliquer de plusieurs façons. Il apparaît comme un format idéal pour une lecture sur les supports mobiles, associé au geste tactile de balayage pour le changement d'écran. C'est aussi une forme récurrente dans les interfaces homme-machine, ou dans certains logiciels de présentation comme PowerPoint ; en un sens des usages numériques existants anticipent sur cette forme et « préparent » le lecteur³. Cette forme vient alors concurrencer comme standard le modèle du scrolling vertical, davantage lié à la lecture des blogs.

L'apparition de la variante la plus populaire du diaporama, le « Turbomedia », peut permettre de comprendre en quoi le développement de numérisation d'œuvres papier a eu son importance dans l'évolution formelle des créations originales. Balak, de son vrai nom Yves Bigerel, dessinateur et animateur, est un des membres de la communauté du forum *Catsuka*, qui rassemble de nombreux graphistes. En février 2009, il réagit aux premières bandes dessinées

3 Le succès des diaporamas dans la bande dessinée numérique coïncide avec le standard du « carrousel d'images » sur les sites web.

diffusées par Ave!Comics et aux tentatives précoces de bandes dessinées multimédia et interactives :

Le numérique apporte un nouveau format qui n'est plus une page mais un écran. Et en laissant de côté les gadgeteries du zoom et du son (parce qu'introduire des mouvements et des sons, c'est aller à l'encontre même du médium bd, qui est un médium d'espace, de suggestion de temporalité blahblah etc), en laissant ces trucs de côté, donc, on a des choses très simples et narrativement très intéressantes qui surgissent⁴.

Son propos est de réfléchir à une bande dessinée numérique qui soit purement numérique, mais évacue aussi tout le côté spectaculaire des hybridations multimédia et interactives, et continue à utiliser, naturellement, les codes de la bande dessinée. L'idée fait son chemin au fil de la discussion et du forum, et Balak finit par réaliser, début février 2009, son premier Turbomedia, *About DIGITAL COMICS*⁵, en format Flash, qu'il diffuse sur l'hébergeur *Deviantart*. L'œuvre est une défense et illustration du Turbomedia.



Fig. 20. Un exemple de Turbomedia : Clemkle, *I've been watching you*, 2015, sous influence des films d'horreur.

- 4 Propos tenus le 4 février 2009 sur le forum *Catsuka*, discussion « La BD numérique », url : <http://www.catsuka.com/interf/forum/viewtopic.php?f=1&t=6145>.
- 5 Balak, « About Digital Comics », *deviantart*, février 2009, [en ligne], url : <http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>.

Le Turbomedia est bien une déclinaison du diaporama, mais cette déclinaison est cruciale pour plusieurs raisons. Tout d'abord, elle offre à la bande dessinée numérique une forme rapidement identifiée, dans laquelle le rythme d'affichage des « écrans » qui compose le diaporama est pensé à l'avance, dans un storyboard, pour avoir un impact sur la narration. Plusieurs méthodes d'affichage permettent de figurer visuellement des accélérations et des ralentissements du temps, de signifier la simultanéité de certaines actions. Le Turbomédia pense la persistance rétinienne et le rythme de défilement par des jeux d'apparitions et de disparitions. Il essaime très rapidement à travers des communautés solides de graphistes, celles du forum *Catsuka* et de la plateforme *Deviantart*. D'autres auteurs se mettent à l'utiliser en citant explicitement Balak et le nom « Turbomedia » : Malec, sur son *Blog à Malec*, mais aussi Geoffo et JL Mast sont les principaux défenseurs de cette forme qu'ils promeuvent via les réseaux sociaux, sur un *Tumblr*, ou, en 2014, une frise chronologique qui fête les cinq ans du Turbomedia⁶. L'année 2012 voit une double consécration pour le Turbomedia : un groupe d'auteurs crée le *webzine Spunch Comics*, exclusivement constitué de Turbomedia, et, surtout, l'éditeur nord-américain Marvel Comics engage Balak comme consultant artistique sur ses « Marvel Infinite Comics ». Geoffo et Mast le suivent bientôt et les éditeurs américains adoptent rapidement le Turbomedia. Dans les années suivantes, les plateformes *Turbointeractive* et *Les auteurs numériques* fédèrent des auteurs de Turbomedia dans des espaces communs et identifiables. Le nom lui-même, régulièrement répété entre 2009 et 2012, apparaît très vite comme une marque de fabrique, ce qu'aucun autre terme « forgé » n'avait réussi jusqu'alors⁷. Pour la première fois dans l'histoire de la bande dessinée numérique, un nom est associé à une forme récurrente et immédiatement identifiable. Mais le succès de

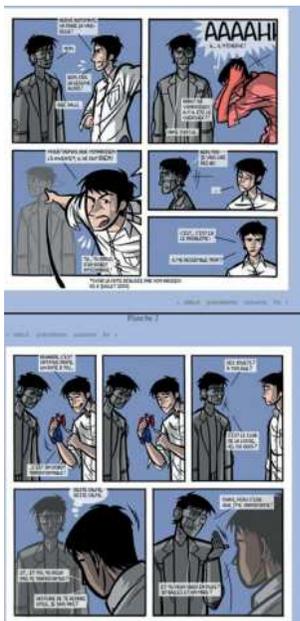
6 JL Mast et Geoffo, « Bon anniversaire le Turbomedia », 2014, [en ligne] url : <http://ybrik-media.com/bon-anniversaire-le-turbomedia/> (page web inaccessible et non archivée).

7 D'autres termes émergent durant la période pour désigner des diaporamas, comme « flip bd », mais sans le succès du terme « Turbomedia ». Turbomedia est d'ailleurs une marque déposée l'Institut national de la propriété industrielle par Balak et Malec, portant le numéro 4014121. Il est à noter que ce dépôt a lieu en 2013, assez tardivement dans l'histoire du Turbomedia.

Balak n'est pas seulement terminologique : le Turbomedia dépasse le simple diaporama en proposant une grammaire visuelle pour exploiter cette forme de la façon la plus lisible et en accord avec les logiques de culture de la bande dessinée. Il suscite des discussions et des définitions formelles précises de la part de ses défenseurs⁸. Qualitativement le Turbomedia marque un pas important en employant des codes bien connus des animateurs et storyboarders qui permettent de créer du mouvement.

Une comparaison entre trois œuvres en diaporama permet de comprendre ce qui se joue autour de 2009-2010 autour de cette forme, et la façon dont elle évolue de simple outil technique à une forme graphique et numérique à part entière. Les premiers diaporamas sont ceux des plateformes comme *Webcomics.fr* : dans *Alter Ego* d'Hervé Creac'h (2007), le système utilisé est bien celui du diaporama mais les codes de mise en page sont ceux de la bande dessinée papier ; chaque diapo est une page de bande dessinée au format carré. Les diaporamas des *Autres Gens* (2010) forment une proposition intermédiaire, où une diapo est égale à une case, avec des jeux sur la répétition des images, mais les effets de mouvement sont encore limités. Enfin, certaines créations de *Professeur Cyclope*, comme *Les Cris sous la peau* de Stéphane Blanquet (2014) exploitent pleinement les effets de rythme d'apparition des images à des fins narratives, par exemple en faisant défiler le récitatif case par case pour créer un effet d'attente et de suspension, la page entière s'offrant de façon progressive. Cette évolution traduit l'appropriation

8 À titre d'exemple, on retiendra la définition des « 3 écoles de Turbomedia » proposée par Hervé Créac'h en 2015 : « 1- La première défend le découpage narratif comme base du turbo et pense que limiter les animations et les sons permet un meilleur confort de lecture. [...] 2- La seconde avance qu'il faut au contraire utiliser au maximum l'animation, quitte à remplacer un découpage de cases par une séquence animée en Flash. [...] 3- La dernière est un parti pris global : puisque nous sommes sur un écran (donc un ordi, une tablette ou un smartphone), autant aller au maximum des possibilités du médium : le turbomédia s'accompagnera de son, d'effets animés de toutes sortes et pourrait même incorporer des passages entièrement en vidéo. » [en ligne] url : <http://forum.les-auteurs-numeriques.com/t4-definition-non-exhaustive-du-turbomedia>. Sur un mode plus humoristique, on peut aussi retenir : Geoffo et JL Mast, « Les 10 commandements du Turbomedia », *e-artsup.net*, 3 avril 2014, [en ligne], url : http://blogs.e-artsup.net/2014/04/10-commandements_du_turbomedia.html.



progressive par les auteurs de cette forme de plus en plus utilisée.

Ce qu'annonce le succès du diaporama et de son incarnation la plus identifiable qu'est le Turbomedia, c'est aussi, plus généralement, une standardisation accrue des formes de la bande dessinée numérique. Le blog bd avait anticipé sur cette question mais chez lui la forme était encore très liée à un environnement technique. Le diaporama est une forme plus souple et plus adaptable qui n'est pas attachée à un seul dispositif technique. Dès les années 2000, il était clair que les évolutions formelles de la bande dessinée numérique porteraient moins sur les styles graphiques que sur des questions de mise en page et de mise en cases. Le diaporama est une forme de réponse à cet enjeu en ce qu'il invente une « mise en écran » adapté à la bande dessinée.

La question de la standardisation formelle de la bande dessinée numérique demeure un vrai débat de fond, d'autant plus vivace qu'il est directement lié aux enjeux de structuration économique du marché. Un auteur et théoricien comme Tony, attaché à

Fig. 21. Hervé Creac'h, *Alter Ego*, 2007.

Fig. 22. Vincent Sorel, *Les Autres Gens*, 2010.



Fig. 23. Stéphane Blanquet, *Les cris sous la peau*, 2014.

l'émergence d'une bande dessinée numérique alternative, en référence aux éditeurs alternatifs des années 1990, se montre critique sur la généralisation d'un standard qui risquerait de scléroser la création « par rapport à l'énorme potentiel plastique, formel et narratif de la bande dessinée numérique restant inexploité⁹ ». Mais, à l'autre bout du débat, Sébastien Célimon estime qu'un standard (forme et format) permettrait de lisser les coûts de production en définissant certaines variables, et aider à trouver des partenaires et des diffuseurs¹⁰. Tous deux partagent une analyse sur le poids économique du standard formel, même si les conclusions diffèrent, la standardisation représentant un risque pour Tony, et un apport pour Célimon.

9 Anthony Ragueul, *La bande dessinée saisie par le numérique*, op. cit., p.12 : « Pour le dire en deux mots, la bande dessinée numérique a commencé à se stabiliser dans ses formes, et cela principalement dans l'optique de la constitution d'un marché. [...] Ma pratique a évolué en fonction de ce contexte, et mes positionnements artistiques et politiques se sont radicalisés. Ces formes standards m'ont semblé - me semblent - réductrices et sclérosantes eu égard, à la fois, à la variété des formes et à la pertinence de certaines d'entre elles, qu'a connu la bande dessinée numérique durant deux décennies. »

10 Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique...*, op. cit., p. 82-83.

LA QUESTION DE LA STANDARDISATION DES FORMATS INFORMATIQUES

La question de la **standardisation entremêle deux dimensions : formelle et technique**. Ces deux dimensions interagissent entre elles mais dépendent aussi de contraintes et d'enjeux distincts qui traduisent la tension entre deux cultures, l'héritage de la bande dessinée (pour la forme) et l'environnement technologique (pour la technique). Pour cette raison, la problématique de la standardisation des formats informatiques dépasse largement le seul domaine de la bande dessinée. Présent depuis les débuts de l'informatique, **l'impératif de standardisation s'impose face à l'émergence de formats propriétaires fermés**, lisibles par un nombre réduit de logiciels. Il répond à des besoins d'interopérabilité principalement liés à la diffusion de documents sur le réseau Internet : un document doit pouvoir être lu par différentes machines ou logiciels, et pour cela respecter un certain nombre de normes définies au niveau international. C'est le cas des formats ouverts du Web : les langages HTML et XML, par exemple. Un format propriétaire peut devenir standard par des effets d'usage, comme les formats de la firme Adobe (Flash, PDF) ou Microsoft (XLS, DOC). Dans le cas du livre numérique, le format ouvert EPUB occupe une place importante. La dépendance de la bande dessinée numérique à la standardisation des formats conditionne à la fois les outils et logiciels utilisés pour la création, les possibilités de diffusion sur le Web, et, par extension, les moyens de

commercialisation et de conservation des œuvres. La spécificité de la bande dessinée est d'exiger l'utilisation de formats image, au moins dans la création des objets, qui peuvent ensuite être intégrés à d'autres environnements (Javascript, HTML, etc.). Ainsi, certains formats courants dans la diffusion de documents textuels sont peu voire pas utilisés pour la diffusion de bandes dessinées. Le format image d'Adobe, PDF, est presque uniquement utilisé pour les œuvres numérisées téléchargeables ; et encore : le format d'archivage CBZ lui est parfois préféré puisqu'il permet d'encapsuler plusieurs fichiers image différents dans un seul fichier sans perdre leur spécificité et facilite le stockage par la compression d'images lourdes. Le format EPUB qui a su s'imposer pour la lecture d'ebooks n'a commencé à se développer pour la bande dessinée qu'à partir de l'EPUB3 qui permet l'ajout d'animations et d'interactivité. Il devient désormais une norme partagée par les diffuseurs, en particulier dans la bande dessinée numérisée. Il s'avère toutefois que les formats normalisés de la diffusion numérique du livre sont surtout adaptés à la bande dessinée homothétique. L'histoire de l'usage des formats est intimement liée aux évolutions des pratiques des auteurs ; **l'enjeu central qui détermine le format choisi est la présence ou non d'animations**. Les œuvres créées pendant l'ère « multi-média » le sont généralement au format Flash qui, par l'insertion de scripts, permet d'intégrer des animations.

Mais la montée en puissance d'une bande dessinée en ligne plus simple dans son esthétique prépare à la généralisation de formats spécifiquement dédiés à l'image non-animée : la plupart des œuvres diffusées sur le Web à partir de 2004 le sont dans des formats JPG, ou plus rarement PNG, qui sont ensuite intégrés dans des pages HTML. Ces formats image sont encore utilisés dans *Professeur Cyclope*, par exemple. Récemment, le format GIF a retrouvé un certain succès puisque, malgré ses possibilités limitées en termes de couleur, il permet l'insertion de courtes animations qui conviennent bien aux formes dominantes au début des années 2010.

Standardisations des formes et des formats informatiques ne sont pas automatiquement liées, comme le

prouve l'exemple du Turbomedia. Les Turbomedia originels, par Balak, sont créés en utilisant la technologie Flash. Mais finalement Malec parvient à élaborer des Turbomedia en HTML5, dernière version du langage de balisage lancé en 2014. Cette avancée pourrait permettre de conserver la forme du diaporama tout en abandonnant le format Flash dont la pérennité est mise en question dans le cadre du marché des applications pour tablettes. Du côté du créateur, le jeu sur les standards de forme et de format est un équilibre à trouver, à un instant donné, entre **les possibilités techniques du moment** (compatibilité et interopérabilité), **les usages dominants des lecteurs** (meilleure diffusion, commercialisation) et **leurs propres choix esthétiques** (innovation narrative et formelle).

S'ÉMANCIPER DE LA BANDE DESSINÉE POUR MIEUX Y REVENIR : LE RETOUR DE L'EXPÉRIMENTATION ET DE L'INTERACTIVITÉ

Lorsque Balak critique les « gadgeteries du zoom et du son », c'est aussi une allusion à une vision plus extensive et expérimentale de la bande dessinée numérique, celle de « l'énorme potentiel plastique, formel et narratif restant inexploré » qu'évoque Tony. À l'opposé du phénomène de standardisation se trouve ainsi un ensemble d'auteurs et de créations qui renouent avec l'esprit expérimental. Si cette évolution est moins visible et moins identifiable que celle du diaporama et du Turbomedia, qu'elle est le fait d'individualités plus que d'une masse, elle n'en est pas moins réelle et rassemble plus d'un créateur, commercial ou non. À partir de 2009 réapparaît le goût pour l'expérimentation, pour le fait de pousser au maximum

les potentialités offertes par la création numérique, sans forcément se soucier de savoir si on reste ou non dans de la bande dessinée.

L'exploration des limites formelles est un trait commun à plusieurs œuvres de la période. Les créations originales *Seoul District*, *Maximini*, ou encore l'adaptation numérique de *Mégalex* de Fred Beltran (2010) ont en commun l'ajout de sons, d'animations, de vidéos, ou de séquences vidéoludiques. Elles incarnent une recherche d'hybridation qui rappelle les bandes dessinées multimédia des années 1990. Dans d'autres cas, l'œuvre devient réflexion sur la potentialité de la « toile infinie », comme chez Marc-Antoine Mathieu dont le zoom infini de *3 secondes* interroge finalement les limites entre bande dessinée numérique et animation narrative. Ce questionnement sur l'image se retrouve aussi dans certaines œuvres que Thomas Mathieu, par ailleurs blogueur et auteur de bandes dessinées plus traditionnelles, propose sur la plateforme *EspritBD*. Ainsi son œuvre *Une Soirée de chien* (2012), n'est qu'une grande image unique dans laquelle l'interface de lecture permet de naviguer pour suivre les mouvements successifs d'un personnage principal. Ce principe est en partie repris dans *Mais oui, mais oui...*, avec *Exaheva* (2014) : cette fois, ce n'est pas un mais six personnages que l'interface permet de suivre successivement dans une histoire racontant une apocalypse zombie, via un écran de choix de personnages rappelant le jeu vidéo d'aventure.

Le retour historique d'œuvres numériques d'une grande ampleur narrative et n'hésitant pas à assumer l'ajout de sons, d'animations et d'interactivité pour des expériences immersives est un événement encore très récent, dont témoigne le succès critique rencontré par *Phallaina* en 2016 de Marietta Ren. Cette même année la bande dessinée *Sens* de Marc-Antoine Mathieu a fait l'objet d'une adaptation sous la forme d'un jeu vidéo en réalité virtuelle, *S.E.N.S. VR*, financé par Arte. Ces deux projets, ambitieux dans leur production et réalisés par des équipes nombreuses mêlant dessinateurs, *game designers*, *sound designers*, et développeurs informatiques, raniment l'émulation d'une création collective et multimédia. Avec moins de moyens et une équipe de trois personnes (autrice, compositrice et développeur), une œuvre originale comme *Katabasis* de Kathrine Avraam (2017) propose une immersion graphique et sonore puissante accompagnée de sa propre théorisation, qui met



Fig. 24. Thomas Mathieu et Exaheva, *Mais oui, mais oui*, 2014 ; écran d'accueil où le lecteur choisit avec quel personnage il va vivre l'histoire.

en balance l'apprentissage du deuil personnel et le « deuil » du livre à l'ère numérique.

Chez d'autres auteurs, l'expérimentation formelle est au cœur même de l'histoire, dans une logique de mise en abyme et de méta-récit où les personnages savent, ou découvrent au cours de l'histoire, qu'ils se trouvent dans un environnement numérique aux règles bien particulières. Cet enjeu est au cœur même de *Prise de tête*, l'œuvre que Tony réalise en 2009 pour son mémoire d'Arts plastiques. Autre exemple, *Le Blog girly* de Moon de Moon Armstrong (2009-2010) est une réflexion autour des possibilités formelles du format blog et de Facebook : il met en scène un personnage à tête de lune qui invite le lecteur à agir sur le blog de toutes les façons possibles - cliquer sur telle image fera apparaître la suite, déplacer tel objet modifie le cours de la narration, écrire tel mot déclenche telle action... Enfin, dans *Level 1* de Victor Hussenot, le lecteur doit naviguer de plateformes de diffusion en plateformes de diffusion (*Grandpapier*, *Tumblr*, *Facebook*...) pour suivre les embranchements de l'histoire.

La multiplication de telles œuvres, toutes en accès libre, apporte la preuve que toutes les potentialités formelles de la bande dessinée numérique n'ont pas été explorées.

Les nouveaux expérimentateurs des années 2010 mettent plus particulièrement l'accent sur deux dimensions de la recherche formelle : l'interactivité et la technique comme contrainte. Ces deux notions ont par ailleurs été théorisées par Tony. Pour cette raison, *Prise de tête* constitue une étape esthétique importante.

Pour lui, l'interactivité est la véritable spécificité de la bande dessinée numérique, ce qui la définit le mieux par rapport à d'autres médias, y compris, à un niveau minimal, dans le standard du diaporama. Faire appel à l'intervention du lecteur, le transformer en « lectacteur », est l'enjeu principal de la narration graphique numérique. Dans les années 1990, l'enjeu de l'interactivité était avant tout d'établir une référence immédiate au média numérique du moment, le jeu vidéo, et un moyen de rapprocher les deux industries. Cette tendance est toujours présente dans quelques œuvres qui entendent rapprocher la bande dessinée et le journalisme. Ainsi, *Anne Frank au pays du manga* est effectivement une œuvre numérique qui joue sur l'interactivité en proposant au lecteur, ponctuellement, de cliquer sur des « + » ouvrant l'accès à des documents d'archives reproduits ou dessinés. L'interactivité par hyperliens, parce qu'elle permet d'ajouter du



Fig. 25. *Anne Frank au pays du manga*, produit par Arte : la rencontre du webdocumentaire et de la bande dessinée numérique, avec sons, animations et interactivité (les « + » permettent d'accéder à du contenu complémentaire).

contenu informatif sans nuire à la narration, s'accorde bien avec une certaine tendance dynamique de la bande dessinée documentaire.

Mais dans les années 2010, l'interactivité, davantage liée à une marge alternative de la création numérique, prend un autre sens : celui d'une forme de manifeste, de rejet des standards, qui cherche à mettre les dernières limites de la technique au service de la narration. L'expérimentation formelle acquiert ainsi une valeur presque politique et idéologique qui défend non seulement une forme de bande dessinée numérique, mais plus encore un mode de création dont la valeur est avant tout réflexive. Marc-Antoine Mathieu l'exprime clairement lorsqu'il dit « 3 secondes n'emmène pas le lecteur dans une direction précise, mais plutôt dans une expérience¹¹ », laissant sous-entendre que ce qui compte est d'abord de transformer l'expérience de lecture, et seulement ensuite de faire passer un récit. Les propos de Tony vont dans le même sens lorsqu'il affirme, dans une sorte de manifeste aux auteurs publié dans la revue *Jade*, que « cela fait partie du métier d'artiste que de s'intéresser et de se positionner face aux médias de son époque¹² ». C'est la position de l'artiste comme un individu ancré dans son temps et praticien d'une recherche formelle incessante qui est alors mis en jeu.

Par ailleurs, dans l'environnement numérique, l'expérimentation passe bien souvent par un dépassement de la bande dessinée : dans *Le Blog girly de Moon* comme dans *Level 1*, le lecteur est invité à sortir de l'interface du blog pour se rendre sur d'autres blogs et lire la suite de l'histoire. *Mais oui, mais oui...* et *Level 1* font explicitement référence au jeu vidéo.

Les expériences de bande dessinée interactive sont extrêmement paradoxales : elles évoquent l'aspect le plus poussé de l'expérimentation numérique en matière de bande dessinée, existent dès les origines, et demeurent pourtant très ponctuelles, liées à quelques auteurs. Les reproches généralement adressés à la bande dessinée interactive sont d'être trop abstraite et élitiste, de ne pas être accessible techniquement à des dessinateurs peu férus d'informatique, et

11 <http://www.editions-delcourt.fr/3s/index.php?page=interview>.

12 Anthony Rageul (sous le pseudonyme de Tony), « Le numérique c'est facile », *Jade*, n° 108u, mars 2011, p. 16.

de ne pas être vraiment de la bande dessinée, comme si la narration était effacée par les effets spectaculaires. On aurait pourtant tort de se limiter à cette observation : l'interactivité a aussi la vertu d'interroger le lecteur sur la nature de ce qu'il est en train de lire, et donc de suggérer en direct de nouvelles voies de la création. Dans son blog, Moon Armstrong interpelle directement le lecteur, de même que 3 secondes se lit à partir d'une « notice » fournie au départ (comme une sorte de règle du jeu), et que *Prise de tête* se comprend d'autant mieux qu'on le lit avec le mémoire de son auteur. Dans le travail de Victor Hussenot, côté imprimé et côté numérique, il s'agit de rendre visible au lecteur les contraintes de la technique et des normes visuelles, soit de la matérialité de la planche et du format de la case dans *La Casa*, soit de l'hyperlien et du format blog dans *Level 1*. Enfin, une œuvre comme *L'Immeuble* de Vidu, qui se présente comme une « bande dessinée à choix multiples » où le lecteur peut naviguer à la fois dans l'espace (et passer d'appartement en appartement) et dans le temps (en restant dans un même appartement) permet le déploiement d'une interactivité facile à prendre en main et jamais rébarbative, y compris pour un public qui ne s'intéresse pas forcément à l'envers du décor¹³.

PENSER LA DIFFÉRENCIATION

Les deux tendances esthétiques majeures de la période, la généralisation du Turbomedia/diaporama et le retour à l'expérimentation formelle et à l'interactivité réflexive, relèvent d'une même volonté de repenser la différenciation de la bande dessinée numérique vis-à-vis de son aînée imprimée. Elles constituent deux réactions à l'arrivée de la « bande dessinée numérisée » comme anti-modèle d'une narration numérique innovante. Seulement, elles représentent les deux extrémités opposées d'un même point de vue. Côté diaporama et Turbomedia, la différenciation passe par l'élaboration d'une forme simple, lisible, adaptée aux usages numériques les plus courants pour pouvoir être adoptée par un maximum d'auteurs et de lecteurs ; côté interactivité réflexive, cette différenciation passe par une recherche permanente des limites de la bande dessinée numérique. Côté diaporama, on cherche à créer ce qui, dans l'environnement numérique,

13 À lire sur : <http://vidu.fr/limmeuble>.

se rapproche le plus d'une bande dessinée ; côté interactivité, on entend avancer en s'éloignant de la bande dessinée et en allant voir ailleurs, du côté d'un « récit numérique » aux ambitions plus larges. En un sens, le débat entre ces deux positions reconstitue en partie la situation de la bande dessinée papier, qui se partage, schématiquement, entre une frange *mainstream* cherchant la qualité et la lisibilité de l'intrigue et du trait, et une frange alternative explorant les limites de la bande dessinée, quitte à sacrifier à la rentabilité économique. Dans le cas du papier comme dans le cas du numérique, une infinité de positions intermédiaires existent.

L'évolution majeure à retenir est moins l'antagonisme des positions que leur convergence : le « paradigme papier » dominant des années 2000 tend à s'estomper lentement, sans pour autant complètement disparaître. Du moins cesse-t-il d'être hégémonique face à des propositions de bandes dessinées qui entendent prendre en compte les spécificités narratives des outils numériques.

Les changements esthétiques intervenus durant la décennie 2000 au sein même de la création de bande dessinée papier jouent sans doute un rôle important dans la prise de conscience du fait que la bande dessinée numérique est aussi de la bande dessinée. En effet, plusieurs phénomènes ont contribué à faire évoluer la définition de ce qu'est une bande dessinée auprès des auteurs, du public et des éditeurs : l'émergence de la notion de « roman graphique », l'essor toujours croissant du manga, l'évolution de certains auteurs vers les arts plastiques et la scénographie, ainsi que le développement de nouveaux genres au sein du média, comme l'autobiographie et le documentaire. Toutes ces évolutions offrent à la bande dessinée des formes renouvelées. En l'espace de dix ans, les frontières de la bande dessinée se sont considérablement élargies. Le contexte est donc propice à une meilleure intégration du numérique.

Cette tendance à l'élargissement des frontières s'incarne très bien dans une œuvre de Philippe Dupuy, *Une histoire de l'art* (2013-2014), qui parvient à cristalliser la plupart des grandes évolutions actuelles de la bande dessinée énumérées ci-dessus, papier et numérique. Le contenu de l'œuvre elle-même fait appel à deux courants de la bande dessinée imprimée : le documentaire, puisqu'il s'agit d'une histoire de l'art, et la représentation de soi, puisque Philippe Dupuy est le

guide de cette histoire personnelle. Mais c'est surtout par sa forme et ses modes de diffusion qu'*Une histoire de l'art* surprend, puisqu'elle possède deux présentations : numérique, avec sa publication par épisodes dans *Professeur Cyclope*, sous la forme d'un long scrolling vertical à l'écriture très libre, s'affranchissant complètement de la page ; matérielle, puisque conçue lors de sa résidence à la Ferme du Buisson et exposée sous la forme d'une installation : une bande de papier à dérouler de quinze mètres de long. À la fois œuvre numérique et installation artistique, *Une histoire de l'art* fait se rejoindre au moins deux tendances de la bande dessinée la plus contemporaine.

L'exemple de Philippe Dupuy montre que le dynamisme des évolutions formelles de la période est propice à une nouvelle forme d'investissement de la part d'auteurs professionnels venus de la bande dessinée papier, pour lesquels il ne s'agit plus seulement de mettre en ligne leurs œuvres ou des carnets. Des auteurs comme Lewis Trondheim, Thomas Cadène, Fabien Vehlmann, Marc-Antoine Mathieu, Thomas Mathieu, Efix, sont d'abord des auteurs de l'imprimé qui, pourtant, s'aventurent dans leurs œuvres numériques vers des expérimentations narratives inédites. Sacha Goerg, par exemple, a commencé en publiant sur *Grandpapier.org* des œuvres relevant du « paradigme papier » avant de proposer, avec *Le Sourire de Rose* sur *Professeur Cyclope*, une œuvre en diaporama utilisant simplement mais pertinemment le potentiel narratif de cette forme purement numérique. On assiste depuis quatre ou cinq ans à une appropriation des techniques numériques par des auteurs de bande dessinée traditionnelle qui ne sont plus seulement des « francs-tireurs ». Les entretiens menés par Philippe Paolucci dans le cadre de sa thèse auprès de plusieurs dessinateurs de *Professeur Cyclope* le montrent bien¹⁴ : les auteurs ont une vraie vision de la création numérique et de ses implications esthétiques. Mais, comme le souligne Paolucci, leurs conceptions respectives de ce qu'est une bande dessinée numérique sont extrêmement variées, voire parfois contradictoires, et dépendent d'ailleurs souvent de leur propre pratique de lecteur-créateur de bande dessinée imprimée. Cependant, par-delà ces

14 Philippe Paolucci, *La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité...*, *op. cit.* ; pour les entretiens voir p. 401-479.



Fig. 26. Philippe Dupuy, Une histoire de l'art, 2014 (extrait du scrolling vertical): inventivité graphique au service d'une œuvre entre installation physique et bande dessinée numérique.

variations, le numérique cesse d'être seulement pensé comme outil de diffusion : il est aussi pensé comme outil de création spécifique.

Cette évolution cruciale ne se présente pas comme une rupture radicale, mais davantage comme un changement très progressif. Dès 2011 Aquafadas imagine le logiciel ComicComposer pour créer des bandes dessinées numériques, et d'autres logiciels de ce type voient le jour dans la période, notamment dans la dynamique du Turbomedia (Lemonslide, Skribble, Tiny Shaker), ainsi que des tutoriels¹⁵ pour aider les auteurs amateurs ne maîtrisant pas la nouvelle grammaire de la création numérique. Des professeurs dans les écoles de bande dessinée, comme les frères Jouvray, Joseph Béhé et Thierry Mary, tentent de promouvoir la création numérique. Geoffo et Mast, dans leur promotion du Turbomedia, interviennent fréquemment dans des écoles d'art ou de graphisme pour donner des *master class* sur l'utilisation optimale du diaporama. D'autres structures comme le Labo de l'édition, à Paris, propose régulièrement des événements ou des concours pour accompagner les projets. L'édition 2017 du Challenge Digital, un concours de création numérique existant depuis 2015 dans le cadre du festival d'Angoulême, m'a donné l'impression d'une nette montée en compétence des jeunes créateurs. Les œuvres proposées, dont celle des trois lauréats (Vidu et BatRaf pour *L'immeuble*, Antoine Maillard pour *Roaxaca Zone*, Camille Prieur de la Comble et Vincent Malgras pour *L'Odysée 2.0*), étaient presque toutes des œuvres exclusivement numériques, intégrant des caractéristiques formelles originales sans trop s'apparenter à des exercices de style. Ce n'était pas forcément le cas les années antérieures, et il semble bien qu'une nouvelle génération d'auteurs arrive qui soit en mesure de considérer le numérique comme un contexte de création spécifique, et se montre moins enclin à faire de la « bande dessinée scannée ».

Toutes ces initiatives convergent dans l'idée que le « langage » de la bande dessinée numérique et les principes narratifs qu'elle suppose sont différents de ceux de la bande dessinée traditionnelle. Il existerait donc une esthétique propre à la bande dessinée numérique,

15 Voir celui de Clemkle en juin 2015 : <http://blog.digital-native-comic.com/comment-creer-un-turbomedia/>.

« propre » au sens où ses principes se distingueraient de ceux de la bande dessinée imprimée. Pour ne citer ici que quelques considérations basiques et désormais bien connues, étudier une bande dessinée numérique revient à prendre en compte, en plus du langage traditionnel de la bande dessinée, la présence de sons et d'animation, la mise en écran venant remplacer la mise en page, le défilement comme nouvelle modalité de lecture, le rôle plus important que le lecteur est invité à jouer, l'inscription dans des dispositifs qui dépassent l'œuvre elle-même... Je fais le choix dans ce livre de ne pas traiter plus amplement des enjeux strictement théoriques de la bande dessinée numérique, mieux décrits par d'autres¹⁶, mais il est néanmoins nécessaire de tirer quelques conclusions de l'élaboration d'une poétique propre à la bande dessinée numérique à laquelle nous assistons depuis plusieurs années, par la pratique et la théorie.

Nous l'avons vu avec les exemples si différents du Turbomedia et de la bande dessinée interactive : la création de bande dessinée numérique s'accompagne désormais d'un discours théorique qui vient l'appuyer, lui donner une assise solide pour en imaginer, au-delà des créations effectives, les potentialités. Ce n'est sans doute pas un hasard si le renouveau différentialiste de la période post-2009 coïncide avec le développement des premières études universitaires de grande ampleur sur la bande dessinée numérique¹⁷. Un consensus se noue autour de l'idée que l'on ne peut plus considérer la bande dessinée numérique comme un simple démarquage de la bande dessinée imprimée, que ses différences formelles deviennent trop manifestes. Par ailleurs, grâce aux créations multiples des auteurs, ses potentialités en sont mieux connues et ne relèvent plus, comme dans les années 1990, de simples virtualités et d'une prospective risquée.

Schématiquement, les créations et la théorie se rejoignent autour de trois grands principes qui permettent de comprendre ce qu'est

16 Pour une bonne introduction sur ces questions théoriques, je renvoie le lecteur à trois des chapitres de Pascal Robert, *Bande dessinée et numérique*, op. cit. : ceux de Magali Boudissa, « Typologie des bandes dessinées numériques » (p. 79-99), Anthony Rageul, « La BD numérique : entre jeu vidéo et *Net Art* ? », p. 101-108 et Julia Bonaccorsi, « Sémiologie de la bande dessinée numérique », p. 109-134.

17 Pas moins de quatre thèses soutenues sur le sujet entre 2011 et 2016 (celles de Magali Boudissa, Anthony Rageul, Julien Falgas et Philippe Paolucci), toutes citées dans le cours de cet ouvrage.

une bande dessinée numérique. Le premier principe est la notion de « mise en écran » qui revient à plusieurs reprises, chez les auteurs comme chez les théoriciens, et qui signifie que le mode d'appréhension de la bande dessinée numérique n'est pas la page ou la planche mais l'écran. Les implications en sont multiples : la mise en écran sous-tend la plupart des modèles formels actuels (défilement vertical ou horizontal, diaporama...). Le second principe est de considérer la place du lecteur. Les créateurs de bandes dessinées numériques privilégient un contact direct avec leur lecteur, le considérant comme susceptible d'agir sur l'œuvre autrement que par la lecture, et cette proximité se lit dans des choix formels qui vont aller vers l'interactivité et la non-linéarité des intrigues. Enfin, le troisième principe est la prise en compte de l'intermédialité, et ce à tous les niveaux : la bande dessinée numérique doit s'envisager comme une création en relation avec d'autres médias, ce que traduit bien la présence d'animations ou de sons dans les œuvres.

Mais ces principes ne remettent-ils pas en cause la notion même de « bande dessinée », puisqu'il faut aller chercher ailleurs des outils de compréhension ? Parmi les discours les plus récents sur la bande dessinée numérique, une question cruciale a émergé : s'agit-il encore de bande dessinée ? À la sortie d'œuvres comme *3 secondes* ou *Une histoire de l'art*, certains commentateurs, sans dénier la qualité de ces créations, les ont exclus du champ de la bande dessinée. Les auteurs eux-mêmes sont partagés sur cette question¹⁸. Pour certains, il n'y a pas de réponse toute faite, et l'enjeu pour l'auteur se déplace finalement sur le terrain de la « fiction » ou du « récit numérique » : c'est le cas notamment de Philippe Dupuy, de Tony ou de Marc-Antoine Mathieu, autrement dit des expérimentateurs. Pour eux, savoir s'ils font ou non de la bande dessinée n'a plus vraiment de sens. À l'inverse, les tenants d'un standard sont souvent les premiers à suggérer des limites à ne pas franchir pour demeurer dans le cadre de la bande dessinée : c'est particulièrement flagrant dans le cas du Turbomedia. Balak affirme ainsi que « la frontière » est « entre le

18 Voir les entretiens menés par Pascal Robert pour *Bande dessinée et numérique*, op. cit., notamment p. 186-188 les réponses à la question « Pour vous, à partir de quand une œuvre numérique sort-elle du champ de la bande dessinée ? ».

lecteur et le spectateur¹⁹», et l'idée revient souvent que l'ajout trop fréquent d'animations est à éviter car le lecteur doit rester « maître de son propre rythme²⁰ », par opposition à l'animation graphique. De mon point de vue, ces discussions sont caractéristiques d'une période de transition qui n'est pas encore achevée et qui rejoint, plus largement, la redéfinition de l'ensemble des médias à l'heure de la culture numérique.

19 *Ibid.*

20 Cité dans Geoffo et Mast, « Les 10 commandements du Turbomedia », *op. cit.*

THÉORISER ET ÉTUDIER LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE : UN NOUVEL OBJET POUR L'ÉTUDE SAVANTE

L'arrivée de la bande dessinée numérique en France coïncide avec un **accroissement des études savantes sur la bande dessinée**, notamment à l'université. Si l'on fait exception du précédent de Benoît Peeters et François Schuiten en 1996, elle a commencé à faire l'objet d'une théorisation savante à la fin des années 2000 et, surtout, au début des années 2010. Il est à noter que l'influence des écrits de l'américain Scott McCloud, sans être nulle, est relativement limitée : les débats français se concentrent surtout autour de la question des rapports esthétiques entre la bande dessinée traditionnelle et la bande dessinée numérique.

Deux positions théoriques s'opposent et traduisent deux visions distinctes de la bande dessinée numérique et de la façon de l'analyser. Les premières études sur le sujet s'intéressent principalement à **la bande dessinée numérique en tant qu'écart par rapport au média traditionnel**. Qu'est-ce que l'utilisation des technologies numériques apporte ou ôte à une forme des arts graphiques née dans l'univers de l'imprimé ? Cette question rejoint donc celle de Peeters et Schuiten en 1996 dans *L'aventure des images*, mais, en l'absence d'œuvres concrètes, leur propos reste essentiellement prospectif. La première thèse consacrée à la bande dessinée numérique,

celle de Magali Boudissa, soutenue en 2010, s'inscrit bien dans cette démarche : elle part de la théorie classique de la bande dessinée pour la mettre à l'épreuve du numérique. Elle s'appuie fortement sur la sémiologie de Thierry Groensteen qui, lui-même, confrontera sa théorie à la bande dessinée numérique dans un chapitre de son ouvrage *Bande dessinée et narration*¹. Enfin, Philippe Paolucci, dans une thèse soutenue en 2016, va encore plus loin dans cette analyse de l'écart en proposant l'idée que les usages du numérique par les auteurs viennent en réalité résoudre les paradoxes propres à la bande dessinée imprimée (notamment représentation du son et du mouvement au moyen d'images fixes et muettes), et inscrivent ainsi l'art de la bande dessinée numérique dans une parfaite continuité de son aînée.

À rebours de cette conception ontologique, pour laquelle la bande dessinée numérique est une déclinaison de la bande dessinée traditionnelle, deux jeunes chercheurs ayant soutenu leur thèse en 2014 ont élaboré **une analyse volontairement a-définitionnelle**, qui part de deux constats : d'une part il n'existe pas de réelle définition de la bande dessinée numérique, d'autre part la sémiologie groensteenienne traditionnelle doit être écartée car elle n'est pas adaptée à l'étude des créations numériques. Ces dernières,

1 Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 67-83.

objets fondamentalement complexes et sans réelle homogénéité, nécessitent alors le recours à d'autres outils d'analyse : la théorie du jeu vidéo chez Rageul, la production de sens par les acteurs eux-mêmes chez Falgas. Chez ces deux auteurs, la bande dessinée numérique doit surtout être envisagée comme une déclinaison possible d'une catégorie plus vaste, le récit numérique. Cette approche se nourrit de travaux sur la bande dessinée traditionnelle, dont ceux d'Éric Maigret, de Thierry Smolderen et de Harry Morgan qui remettent en question les spécificités jusqu'ici établies de l'esthétique de la bande dessinée et refusent l'idée d'une définition univoque de ce média. Ils mettent l'accent sur **son historicité,**

ainsi que sur **son intégration et ses interactions avec d'autres catégories des arts graphiques à travers le temps** (roman illustré, dessin d'humour, etc.). Plus récemment a émergé une approche intermédiaire, à la croisée de la sémiologie, des sciences de l'information et de l'histoire, notamment portée par Pascal Robert. Elle envisage la bande dessinée numérique comme la poursuite du processus de subversion des supports propres à la bande dessinée. L'enjeu théorique à venir pourrait donc se résumer ainsi : **si on sait désormais comment les outils numériques modifient la bande dessinée, comment la bande dessinée influence-t-elle la culture numérique ?**



CONCLUSION

Une bande dessinée (en) numérique
(troisième paradigme)



Entre 2009 et 2017, trois phénomènes simultanés vont dans le sens d'une tentative d'autonomisation de la bande dessinée numérique : l'arrivée massive d'acteurs professionnels, la structuration d'un marché autonome, et quant à l'esthétique une différenciation accrue des œuvres purement numériques. Les résultats de cette autonomisation sont cependant contrastés. Sur le plan esthétique, de réelles avancées ont eu lieu ces dernières années et l'intérêt croissant de dessinateurs installés dans la profession est un signe important, puisqu'il annonce une appropriation durable de nouveaux outils et de nouvelles façons de concevoir le récit graphique. Le diaporama comme modèle formel récurrent et l'interactivité comme singularité technique sont les deux voies par lesquelles la bande dessinée numérique entend s'autonomiser. Sur le plan économique, en revanche, il est difficile de parler d'un réel marché structuré de la bande dessinée numérique. S'il existe, il se limite pour l'instant à la diffusion de bandes dessinées papier numérisées, c'est-à-dire à une économie d'exploitation et non de création. Cela peut constituer une première étape mais ne résout pas réellement la question du modèle économique pour une bande dessinée numérique de création. Les multiples expériences ponctuelles n'ont jamais duré plus de

deux ans. Le débat sur la possibilité de vivre de la bande dessinée numérique est ainsi relancé.

La médiatisation accrue de la bande dessinée numérique et l'arrivée de nouveaux acteurs ont fait que les débats autour des enjeux numériques sont devenus beaucoup plus actifs, voire dans certains cas plus virulents, que ce soit sur des sujets économiques, juridiques, ou esthétiques. Les interprétations à donner à la notion de « bande dessinée (en) numérique » sont devenues multiples. Durant les deux périodes précédentes, il était possible d'identifier des « paradigmes » dominants : celui de la « bande dessinée multimédia » entre 1983 et 2002, celui de la « bande dessinée en ligne » entre 1996 et 2009. Après 2009, on assiste à une diversification et une complexification des conceptions et des points de vue sur ce qu'est une bande dessinée numérique. Elles sont liées à l'émergence, dans les faits et dans les discours, de trois clivages qui n'avaient pas réellement lieu d'être avant 2009, ou qui n'apparaissaient pas comme problématiques.

Le premier clivage tient à la distinction entre l'offre en accès libre et l'offre payante. Une partie des œuvres numériques, de plus en plus grande, est désormais commercialisée. Cette distinction tend à reproduire dans l'écosystème numérique la séparation entre création professionnelle et création amateur existant dans la société analogique. Mais la résistance du paradigme de la « bande dessinée en ligne », ignorant le clivage pro/amateur et favorable à une création en accès libre, vient heurter cette évolution.

Le deuxième clivage est l'opposition, à présent bien ancrée, entre bande dessinée numérique de création et bande dessinée numérisée. L'arrivée du second type d'œuvres s'est faite de façon massive et bruyante, accompagnée par de nombreux effets de communication qui, sans doute, ont contribué indirectement à l'intérêt pour la bande dessinée numérique en général¹. Mais le retour à la création a eu lieu, notamment grâce à des auteurs professionnels.

Le troisième clivage voit s'opposer « paradigme papier » et création purement numérique. La conjonction entre l'arrivée de nouveaux supports de lecture et les réflexions théoriques par des auteurs ou

1 On retiendra ainsi la tentation totalisante du slogan de la plateforme Izneo « toute la bande dessinée numérique », comme si les quinze années de création précédentes n'avaient jamais existé.

chercheurs a posé de manière nouvelle la question d'une bande dessinée purement numérique, qui se différencierait formellement de l'industrie papier. Mieux encore, au sein même de cette seconde tendance s'affrontent deux visions : l'idée que l'évolution esthétique doit aboutir à une forme standardisée, lisible par tous et susceptible de lancer le marché, et l'idée qu'il convient d'abord de poursuivre l'exploration des potentialités des outils numériques.

En sortant de son anonymat, la bande dessinée numérique connaît aussi ses premières fractures. Le dernier paradigme est celui d'une « bande dessinée en numérique » qui ne se veut plus unique, mais multiple. C'est aussi le signe d'une certaine maturité qu'elle est sur le point d'atteindre. Ainsi schématiquement décrits, ces clivages sont bien entendu réducteurs : ils comportent en réalité de nombreuses nuances. La création originale n'a pas lieu uniquement dans le cadre de l'offre en accès libre. La standardisation des formes n'est pas uniquement liée au secteur professionnel... Pour cette raison, je me garde bien de terminer ce chapitre par des réflexions prospectives sur l'avenir de la bande dessinée numérique. La seule certitude est que cette branche de la création graphique a ouvert un domaine neuf à investir par les auteurs, les éditeurs, et le public.



CONCLUSION CHRONIQUE D'UNE TRANSITION NUMÉRIQUE

Au printemps 2012, lorsque je rédigeais le dernier chapitre de mon dossier « Histoire de la bande dessinée numérique française » pour *Neuvième art 2.0*, je me donnais comme objectif de « mettre en évidence les indices d'une autonomisation de plus en plus grande de la bande dessinée numérique ». Ces signes étaient alors nombreux, compte tenu des expériences lancées par les auteurs comme par les éditeurs et distributeurs. Je pensais alors assister à l'apparition d'une branche indépendante de la bande dessinée. Indépendante esthétiquement car porteuse de sa propre grammaire, de ses propres tensions théoriques ; indépendante économiquement par la mise en place d'un marché et de mécanismes de rémunération d'auteurs professionnels.

Six ans plus tard, l'évolution de la bande dessinée numérique m'incite à minimiser cet enjeu « d'autonomisation » et à le considérer avec davantage de circonspection. Les évolutions esthétiques ont bien eu lieu, mais elles ne masquent pas le fait que, quantitativement parlant, le « paradigme papier » est encore très présent, soit via les blogs bd, soit via les catalogues numérisés. Quant à l'autonomie économique, elle n'est tout simplement pas possible (ou pas « pensée ») à l'heure actuelle à grande échelle et la seule commercialisation concerne les versions numériques des bandes dessinées papier. Les quelques

tentatives de commercialisation de créations originales se sont arrêtées au bout de deux ou trois ans.

Un tel constat est d'autant plus marquant si l'on compare la situation française avec celle d'autres pays du monde, notamment les États-Unis et la Corée du Sud, deux pays dynamiques en matière de bande dessinée numérique. Limitons-nous à quelques comparaisons significatives. Aux États-Unis, la rémunération indirecte par micro-paiements des auteurs est une réalité qui a permis l'émergence de véritables professionnels du *webcomic* comme Zach Weinersmith ou Randall Munroe dont l'essentiel des revenus vient de leurs lecteurs, par le mécénat ou les produits dérivés. En Corée du Sud, domine le modèle des *webtoons*, où des portails comme *Naver* rémunèrent directement des auteurs dont les contenus sont publiés et vendus en ligne, avec une audience dépassant le million de lecteurs et des chiffres de vente qui peuvent dépasser les ventes physiques pour certains *manhwas*. Dans les deux cas, la professionnalisation, attendue pour la France, a bien eu lieu. Les obstacles ne sont donc en aucun cas techniques, mais correspondent à des phénomènes sociaux.

Quelles causes spécifiques à la France cette comparaison internationale nous permet-elle d'identifier pour expliquer l'absence d'un secteur autonome ? Une première raison pourrait être le relatif retard de la France dans ses usages numériques. D'après les données de la Banque mondiale¹, il faut attendre 2007 pour que 50 % de la population française soit utilisatrice du réseau Internet, et 2010 pour atteindre 75 %. Pour les États-Unis et la Corée, dont la progression est très proche, les mêmes niveaux d'utilisation sont atteints en 2002 pour 50 % et en 2007 pour 75 %. La seconde raison, qui peut apparaître comme paradoxale, est celle citée dans le rapport de la Hadopi de 2017² : le réel dynamisme et les qualités de la bande dessinée imprimée font qu'il reste peu de place pour un secteur numérique. Cet argument est surtout recevable dès lors que l'on considère que la bande dessinée est déjà en elle-même une lecture de niche : rappelons que la dernière étude sur la lecture de bande dessinée, menée en 2011, faisait émerger un taux plutôt faible de 24 %

1 World Bank Data : <https://data.worldbank.org/indicator/IT.NET.USER.ZS>.

2 Hadopi, « La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France... », *op. cit.*, p. 13.

des répondants ayant lu au moins une bande dessinée dans l'année, en baisse par rapport au 41 % de 1989³ (parmi les plus de 15 ans). Par ailleurs, la situation des auteurs, qui n'arrivent déjà pas à vivre dans un secteur économique de l'imprimé, peut expliquer leur hésitation à se lancer dans des projets numériques de grande ampleur alors même que les éditeurs se montrent prudents à en financer.

Toutes ces considérations sont des facteurs extérieurs qui peuvent expliquer pourquoi la situation française est aussi spécifique par rapport aux autres aires de la bande dessinée que sont l'Amérique du Nord et le couple asiatique Japon-Corée du Sud. Elles relèvent d'une lecture principalement économique et capitaliste de la création artistique pour aboutir au constat que l'industrie culturelle de la bande dessinée n'a pas opéré sa transition numérique à l'égal du cinéma, de la musique ou de l'audiovisuel. Penser la bande dessinée numérique du seul point de vue d'un constat d'échec de la formation d'un secteur économique relève pourtant d'un biais téléologique : c'est assigner par nécessité à la transition numérique un point d'aboutissement *a priori*, qui est celui des industries culturelles. Or tout le propos de mon ouvrage a été de démontrer que le cas de la bande dessinée numérique n'est pas celui d'une transition numérique « ratée » ou « inachevée⁴ » mais d'une autre transition numérique, d'un processus distinct qui n'est peut-être pas destiné à aboutir à une substitution de l'imprimé par le numérique, ou à l'apparition d'un « nouveau média » que serait la bande dessinée numérique. Il m'appartient donc maintenant de décrire les spécificités de la transition numérique de la bande dessinée française.

Si la bande dessinée numérique ne vient pas remplacer la bande dessinée imprimée, comment s'inscrit-elle dans l'histoire de cette

3 Christophe Evans. « I. Profils de lecteurs, profils de lectures », dans : Benoît Berthou (dir.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, op. cit., url : <http://books.openedition.org/bibpompidou/1673>.

4 Comme le sous-entendent parfois certains articles qui se focalisent sur la dimension commerciale de la culture : Hervé Bienvault, « La bande dessinée numérique n'intéresse guère les Français », *Aldus*, 5 janvier 2017, [en ligne], url : http://aldus2006.typepad.fr/mon_weblog/2017/01/la-bande-dessin%C3%A9-num%C3%A9rique-nint%C3%A9resse-pas-les-fran%C3%A7ais.html.

dernière ? Finalement, que dit la bande dessinée numérique sur la bande dessinée ?

Si l'on s'en tient à l'histoire plus contemporaine de la bande dessinée, on ne peut qu'être frappé par plusieurs points de convergence pointés tout au long de l'étude. Sur le plan socio-économique, par exemple, le développement de la bande dessinée en ligne a beaucoup à voir avec d'autres marges de la bande dessinée, comme le fanzinat, la micro-édition ou, dans une moindre mesure, l'édition alternative. Elle partage avec elles la remise en question de la place de l'éditeur et la recherche de solutions collectives, entre auteurs, pour renouveler la création. Elle remplit les mêmes fonctions de créations d'espaces de liberté créative. En ce sens, la bande dessinée numérique des années 2000 a sa place dans le processus de recomposition éditoriale qui se joue alors. De même, au début des années 2010, la création numérique accompagne la vague de fondations de revues qui touche tout le secteur. En d'autres termes, la bande dessinée numérique n'est pas déconnectée de l'histoire de la bande dessinée. Cette affirmation est d'autant plus juste sur le plan esthétique : le développement de la bande dessinée numérique intervient au sein d'une période de grand questionnement formel qui voit, tant sur le plan théorique que sur le plan pratique, la remise en question de modèles traditionnels n'ayant que peu bougé depuis le milieu du *xx*^e siècle (le modèle de la planche et de la case, l'emploi de la bulle, la taille standardisée des albums et récits...). Que ce soit l'arrivée du manga, du « roman graphique », des expériences de l'édition alternative, de la bande dessinée documentaire, la bande dessinée des années 2000 n'a plus beaucoup à voir avec celle des années 1980. Et la création numérique est une des branches de cette grande diversification formelle.

Plus spécifiquement, il faut inscrire l'émergence de la bande dessinée numérique dans le cadre général d'expérimentations sur les supports de la bande dessinée qui débute dans les années 1990 et se poursuit encore de nos jours. Elles commencent avec la remise en question du format classique de l'album, et se prolongent ensuite, parfois dans des démarches radicales comme la conception de livres-objets à manipuler (les créations de l'OuBaPo, ou encore les albums de Marc-Antoine Mathieu pour la série *Julius Corentin Acquefacques*), parfois avec une attention minutieuse à la fabrication

du livre (épaisseur nouvelle du papier, généralisation du dos toilé, retour à la sérigraphie, à la xylogravure), parfois de façon plus traditionnelle par la mise en exposition ou en vente de planches comme « arrachées » de leur album. Ces « matérialités » nouvelles de la bande dessinée contemporaine mériteraient une étude plus approfondie, dont la création numérique ne serait finalement qu'un versant.

Au-delà des évolutions les plus récentes, la réflexion historique peut aussi porter sur un temps plus long. L'existence même d'une création graphique numérique qui s'affirme comme héritière de la bande dessinée et en utilise les codes formels apporte une preuve supplémentaire de la capacité de la bande dessinée à s'adapter aux évolutions médiatiques de son temps. Dès 1999, Thierry Smolderen affirmait, en réaction à une conception sémiologique et formelle de la bande dessinée portée par Scott McCloud, que :

L'évolution [de la bande dessinée] depuis 150 ans a très peu à voir avec la composition d'un système sémiotique formel et abstrait et énormément à voir avec l'émergence technologique des autres mass-médias⁵.

La bande dessinée numérique s'inscrit dans la continuité d'un art qui, malgré son apparente simplicité matérielle, est profondément lié aux évolutions des technologies médiatiques contemporaines. En évoquant le concept « d'intermédialité productrice⁶ » de la bande dessinée, c'est-à-dire l'idée que ce média se caractérise justement par sa capacité à s'adapter à des supports et à des usages très variés, voire à « subvertir » ces nouveaux supports pour s'enrichir de formes nouvelles, Pascal Robert concilie en un sens l'approche formaliste et l'approche historique. La plasticité du média bande dessinée explique peut-être pourquoi la bande dessinée numérique ne se constitue pas pleinement en un objet culturel autonome : elle ne peut se détacher complètement d'un art lui-même particulièrement tolérant aux transformations.

5 Thierry Smolderen, « Les brillantes leçons du professeur McCloud », *Neuvième art*, n° 4, janvier 1999, p. 141.

6 Pascal Robert, « La bande dessinée, une subversion sémiotique... », *op. cit.*, p. 45-59.

Jusqu'à un certain point, on peut dresser un parallèle entre la situation historique du média à la fin du XIX^e siècle et en ce début de XXI^e siècle. Dans les deux cas, le résultat est un enrichissement de la bande dessinée par son adaptation à de nouvelles technologies : dans le cas des années 1880-1900 il s'agit des jeunes technologies audiovisuelles (photographie, cinéma, phonogramme, radio...), dans le cas contemporain il s'agit des technologies numériques (informatique personnelle, jeu vidéo, Internet...). Dans les deux cas, un changement de paradigme technologique induit un nouveau rapport à l'image (introduction de la décomposition du mouvement via l'image photographique ; accélération d'une convergence des médias sur le Web ou importance donnée à l'interactivité ludique). Dans les deux cas, la bande dessinée « prend acte » de ces nouvelles images en se réinventant, tant sur le plan éditorial que sur le plan esthétique. De cette façon la bande dessinée numérique trouve sa place dans la longue généalogie de la bande dessinée : elle est une nouvelle phase de « mise à jour » du média qui intègre les nouvelles perceptions de l'image liées aux évolutions technologiques et tente, avec des succès ou des échecs, de s'y adapter.

La comparaison avec les périodes antérieures a toutefois ses limites. Dans les années 1880-1900, la bande dessinée n'est pas identifiée en tant que telle : elle est considérée comme un pan du dessin de presse. Dès lors la question de l'autonomisation se pose en sens inverse : c'est la forme « bande dessinée » qui affirme son autonomie et ses potentialités face aux autres formes du dessin de presse en s'appuyant sur sa capacité à refléter l'évolution technologique des images (et tout particulièrement leur mise en mouvement à l'époque du cinématographe). Au XXI^e siècle, la situation est tout autre : la bande dessinée est une catégorie constituée et les nouvelles technologies sont perçues comme un coin enfoncé dans l'intégrité de cette catégorie. Certains le perçoivent comme une menace (la diffusion numérique et la culture de la gratuité du Web risquent de mettre à mal l'industrie culturelle constituée), d'autres comme une opportunité (les possibilités de convergence, d'ajouts de sons, d'animation et de liens hypertextes, enrichissent la forme de la bande dessinée) ; mais tous conçoivent que la forme stable de la bande dessinée, celle qui triomphe dans les années 1950, n'est plus réellement compatible avec la place nouvelle de l'image à l'ère numérique.

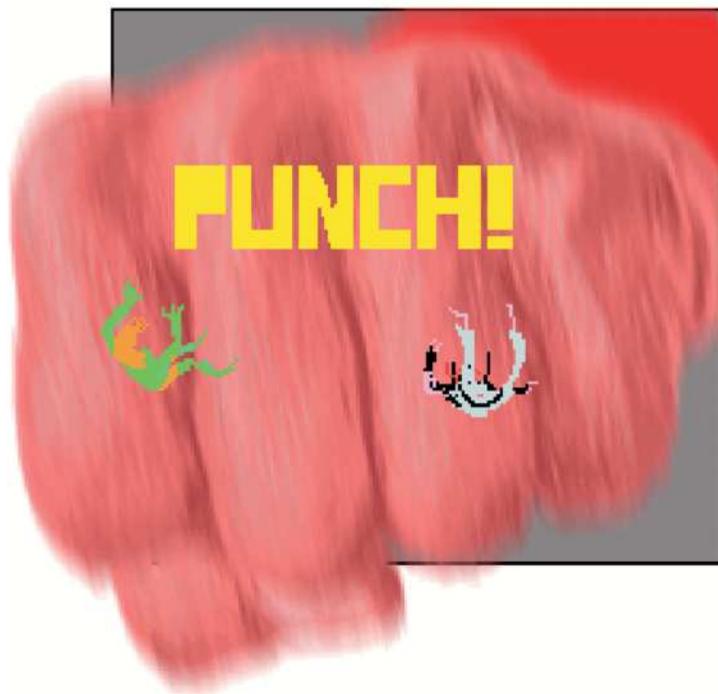


Fig. 27. Victor Hussenot, Level 1, 2014 : une bande dessinée qui navigue de plateforme en plateforme.

Si parler d'autonomie n'est pas juste, ce qui est certain est que les limites de la bande dessinée éclatent avec le numérique – que ce soit les limites esthétiques (diaporama, interactivité, hyperliens) ou les limites éditoriales (insertion dans des projets transmédia, arrivée de nouveaux acteurs, dont des acteurs audiovisuels).

Une autre différence importante avec les évolutions antérieures est qu'au changement formel s'ajoute un changement de support bien plus radical que tous ceux qu'a pu connaître la bande dessinée jusqu'à présent. Dans les strips des années 1880 inspirés des nouveaux procédés photographiques, la bande dessinée se moquait des jeux de décomposition du mouvement en les transposant sur le papier ; cependant elle ne « devenait » pas photographie. À présent,

lorsqu'une bande dessinée comme *Level 1* de Victor Hussenot (2014) se présente comme un discours sur le jeu vidéo et la réalité virtuelle, elle le fait en adoptant le même support, la même nature numérique, que le média auquel elle se réfère. La bande dessinée n'est plus seulement l'outil d'un discours sur les nouveaux médias, elle peut s'identifier totalement à ces nouveaux médias, les utiliser comme matière directe.

Une première particularité de la bande dessinée au sein de la culture numérique est bien liée au rapport spécifique qu'entretient ce média avec le changement technologique : l'innovation technique est source d'une transformation formelle et de redéfinition à l'intérieur même du média. Le cas de la bande dessinée propose ainsi un modèle spécifique de transition numérique. En déroulant sur le temps long l'histoire de la bande dessinée numérique et en la confrontant à l'histoire de la bande dessinée, il devient évident qu'il me faut élargir le champ d'observation par un questionnement plus ouvert. La bande dessinée numérique ne permet pas seulement de mieux comprendre la bande dessinée ; elle délivre aussi un discours sur les médias dans leur ensemble, et plus précisément sur la question de la transition médiatique à l'ère des technologies numériques.

Les trois paradigmes correspondant aux trois chapitres de notre histoire peuvent se résumer de la façon suivante : le premier paradigme (« bande dessinée multimédia ») voit la bande dessinée numérique comme un produit culturel nécessairement innovant et intégré à un marché des industries numériques (jeu vidéo, télécommunications...) ; le second paradigme (« bande dessinée en ligne ») intègre notre objet à la culture du Web, à un idéal de création libre et d'accès aux œuvres sans contraintes ; le troisième paradigme (« bande dessinée (en) numérique ») encourage la professionnalisation économique et esthétique de la bande dessinée numérique et de ses auteurs.

Cette évolution en trois temps rejoint les analyses de l'histoire des techniques et leurs modèles de diffusion de technologies nouvelles, qui porte sur le passage de « l'invention » (découverte scientifique ponctuelle) à « l'innovation » (diffusion des usages de cette découverte dans la société). Selon un modèle qu'il nomme « effet diligence », Jacques Perriault soutient que :

Une invention technique met un certain temps à s'acclimater pour devenir une innovation, au sens de Bertrand Gille, c'est-à-dire à être socialement acceptée. Pendant cette période d'acclimatation, des protocoles anciens sont appliqués aux techniques nouvelles. Les premiers wagons avaient la forme des diligences⁷.

La description du processus d'acclimatation technologique peut aider à comprendre le cas qui nous occupe. Le paradigme multimédia aurait agi, dans les années 1980-1990, comme un premier déclencheur de « l'invention » que constitue la bande dessinée numérique, mais la phase de la bande dessinée en ligne, durant les années 2000, s'est avérée nécessaire pour voir apparaître des usages de création et de lecture et permettre au public de s'appropriier la nouveauté introduite. Les bandes dessinées numériques empruntant aux contraintes formelles de l'imprimé sont l'équivalent graphique des « wagons ayant la forme de diligence ». À partir de 2009, l'assimilation par les acteurs du champ apparaît comme suffisamment conséquente pour qu'auteurs, éditeurs et lecteurs s'interrogent sur l'autonomie du domaine de création. Dans son rapport à l'invention et à la technique, la bande dessinée ne diffère pas des processus classiques mis en évidence par les chercheurs. Ce n'est donc pas tant dans le processus de transition qu'il faut aller chercher une spécificité, mais dans la nature même de cette transition numérique.

Dans un article paru en 2009⁸, Jan Baetens distingue plusieurs hypothèses concurrentes formulées par l'analyse médiatique pour rendre compte des transformations des médias au XXI^e siècle : une première hypothèse voit les technologies numériques comme la cause d'une convergence poussant tous les médias à s'unifier en un seul ; une deuxième défend l'idée que les médias numériques sont simplement de « nouveaux » médias qui ne font que venir s'ajouter aux anciens médias et finissent par acquérir leur spécificité propre, selon une logique de cohabitation ; une troisième hypothèse affirme qu'un média remplace l'autre, et qu'en ce sens les médias numériques sont nécessairement l'avenir des médias analogiques. Cette troisième hypothèse est celle

7 Jacques Perriault, *L'accès au savoir en ligne*, Paris, Odile Jacob, 2002, p. 52-53.

8 Jan Baetens, « Autour du concept de re-médiation », *Recherches en communication*, n° 31, p. 80-81.

qui me semble le moins bien rendre compte du cas de la bande dessinée numérique. De tous les médias, la bande dessinée est peut-être celui où la « résistance » de la technologie initiale est la plus forte : non seulement la création numérique ne montre aucune velléité de remplacement de son aînée, mais en plus elle se laisse volontiers influencer par les formes dominantes dont elle peine à s'extraire. C'est aussi ce qu'observe Jan Baetens à propos de la poésie numérique : la poésie nativement numérique est plus un fantasme qu'une réalité et « l'immense majorité des textes poétiques publiés sur le Web restent des créations traditionnelles que l'on a transférées mécaniquement du support traditionnel (le papier) au support nouveau (l'écran) »⁹. Il poursuit en démontrant combien, parallèlement aux développements numériques, la poésie imprimée se reconstruit en affirmant les spécificités du support imprimé. La bande dessinée connaît une évolution assez similaire, avec le développement d'un vrai professionnalisme du livre, voire du livre-objet¹⁰. L'attachement à la matérialité de l'album a un impact important : la pratique de la collection, du feuilletage, conditionne encore largement les usages tout en générant des débats. Poésie et bande dessinée se différencient en cela du cinéma où l'ascendant pris par les technologies numériques a abouti à un nouveau type d'image et d'expérience filmique¹¹ qui conserve certains traits du cinéma analogique et en ranime d'autres, mais, après une phase d'hybridation, a bien abouti à une substitution. Les multiples débats sur la pureté des « bandes dessinées numérisées » et la nécessité d'une création authentiquement numérique n'ont pas vraiment d'équivalent dans les autres médias où des solutions techniques ont résolu les questions de compatibilité et d'inconfort de lecture¹². On ne se demande pas

9 *Ibid.*, p. 87.

10 Je pense ici à une œuvre comme celle de Chris Ware (*Building Stories*, 2014), mais aussi à certaines petites maisons d'édition comme Polystyrène, très tournée vers le livre-objet et la manipulation physique du livre.

11 André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 256.

12 Ne serait-ce qu'au niveau des formats numériques : EPUB pour le livre textuel, MP3 pour la musique, MP4 pour la vidéo, technologie Flash pour l'intégration dans des pages Web.

si tel film ou livre numérique est toujours un film ou un livre¹³, et on ne lui reproche pas de ne pas exploiter pleinement les potentialités numériques, alors même que cette question fait davantage sens pour la bande dessinée.

En revanche, le cas de la bande dessinée dans l'environnement numérique se rapproche de l'hypothèse des « nouveaux médias ». Pour Lev Manovich¹⁴, les médias numériques, même s'ils intègrent, au moins au début, certaines caractéristiques de leurs aînés, affirment finalement leur propre spécificité liée aux caractéristiques du support numérique : réduire toute information (sonore, textuelle, visuelle, animée...) à un code fait de 0 et de 1, interprétable par une machine. La tendance « différentialiste », qui pose comme principe qu'une bande dessinée numérique ne l'est que si elle abandonne les caractéristiques du support imprimé, réapparaît depuis quelques années à la faveur d'expérimentations diverses (Turbomedia, *scrolling* vertical...). Mais il faut également admettre qu'elle est encore, quantitativement, une tendance minoritaire, encore proche du stade expérimental. Il y a trop peu de preuves historiques d'une réelle autonomisation économique ou formelle de la bande dessinée numérique, en dehors d'essais n'ayant pas encore généré de dynamique globale. Plusieurs vagues successives ont contribué à ramener la bande dessinée numérique à des pratiques héritées plutôt que de la pousser à inventer ses propres pratiques : le développement de la bande dessinée amateur dans le sillage du fanzinat, le succès du vénérable *strip* comme forme canonique de la lecture numérique, l'édition papier des blogs bd, l'arrivée massive des catalogues numérisés. Le dynamisme de la bande dessinée numérique repose aussi sur le lien fort qu'elle a su entretenir avec la bande dessinée papier. Sauf à considérer que nous nous situons dans une période de transition (mais qui durerait alors depuis plus de dix ans), on ne peut vraiment affirmer que la bande dessinée numérique est, concrètement, un « nouveau média », même si on peut l'envisager sur un plan théorique.

13 Tout au plus jugera-t-on de la qualité inférieure de tel film entièrement en images numériques par rapport à un film en prises de vues réelles.

14 Lev Manovich, *The Language of New Media*, *op. cit.*

Par ailleurs, certaines tendances plus récentes montrent que la bande dessinée numérique est aussi tentée par la logique de « convergence numérique », soit un rapprochement avec d'autres médias grâce au support numérique. Sur le plan économique, la place prise par des producteurs audiovisuels (Ankama, France Télévisions, Arte) dans le financement de projets en atteste ; sur le plan esthétique l'ajout d'animations, de sons, ou l'emprunt de principes de montages d'images dans les diaporamas vient ranimer une proximité ancienne avec les technologies audiovisuelles. La bande dessinée se trouve prise entre ses deux ancrages historiques : l'ancrage récent dans le monde du livre, en tant qu'industrie culturelle, et l'ancrage plus ancien dans le monde de la création audiovisuelle¹⁵. Or, ces deux pôles culturels n'ont pas la même relation dans le temps aux technologies numériques : le livre a une histoire numérique très précoce¹⁶, mais aussi une évolution très lente, alors que l'audiovisuel intervient plus tardivement¹⁷ mais explose en termes d'usages et domine à présent dans la culture numérique. Cela explique sans doute le dynamisme de cette tendance à la convergence.

Le cas de la bande dessinée propose un modèle alternatif de transition numérique qui combine trois tendances sans que l'une ou l'autre, à l'heure actuelle, ne prenne l'ascendant :

- une *subordination forte au modèle de l'imprimé*, qui impose sa propre dynamique économique et esthétique ;
- une *tension pour devenir un « nouveau média » autonome* qui est pour le moment purement théorique mais irrigue tout un pan de la création graphique numérique tentée par la « différenciation » ;
- une *attraction par la logique de convergence médiatique* liée à l'histoire du média depuis le XIX^e siècle.

Par rapport à d'autres médias, la bande dessinée se trouve ainsi dans une position intermédiaire qui en fait un cas intéressant pour étudier les limites de la transition numérique. Cela explique sans

15 On pourrait ajouter son ancrage, encore plus ancien, dans la presse. Mais il ne joue que de façon limitée dans le cas du numérique.

16 On peut penser au « Projet Gutenberg » de numérisation de patrimoine textuel ancien, qui commence en 1971.

17 La diffusion régulière d'images et de vidéos au format numérique date des années 1980-1990.

doute que la situation en 2018 soit celle d'une très grande diversité formelle, selon un spectre qui va des numérisations d'albums papier au format PDF aux démarches les plus expérimentales faisant appel à la réalité virtuelle. Toutes ces propositions sont également valables : les unes parce qu'elles tentent de comprendre jusqu'où peut aller l'hybridation entre bande dessinée et médias numériques, les autres parce qu'elles essaient de conserver au maximum ce qui fait le propre de la bande dessinée. Je suis convaincu que cette diversité est une chance, et que le risque de dispersion ou de dislocation de la bande dessinée dans la culture numérique ne doit pas véritablement inquiéter.



GALERIE
21 ÉTAPES
D'UNE HISTOIRE ESTHÉTIQUE :
ŒUVRES ET AUTEURS
MARQUANTS



Les vingt-et-une œuvres qui suivent ont été choisies soit parce qu'elles sont représentatives d'une étape ou d'un type de bande dessinée numérique, soit parce qu'elles ont joué un rôle important dans son évolution esthétique en tant que modèle ou en tant que théorisation en acte. Elles sont aussi l'occasion de mettre en avant des parcours d'auteurs importants pour la bande dessinée numérique française, eux aussi représentatifs de certaines tendances professionnelles.

La galerie est découpée en trois périodes qui font écho à l'organisation du présent livre en présentant pour chaque partie des œuvres emblématiques : « la bande dessinée multimédia » (1984-2001) ; « la bande dessinée en ligne » (1996-2009) ; « la bande dessinée (en) numérique » (2009-2017).

Nous ne mentionnons ici que des œuvres nativement numériques, à une exception près, qui débute justement la série.

PHILIPPE GERBAUD ET TOFFE ET DIEU NAQUIT LA FEMME

LE MANIFESTE DE LA RÉVOLUTION INFORMATIQUE

1984 - 1^{RE} PÉRIODE

L'ŒUVRE

Et Dieu naquit la femme est la seule œuvre de notre liste à avoir été diffusée sur support papier. Elle est la première bande dessinée créée par ordinateur et constitue un témoignage indispensable des débuts de l'utilisation des outils informatiques par les auteurs de bande dessinée et les graphistes en général. Elle a été conçue à l'aide du logiciel d'infographie en images matricielles MacPaint, vendu avec le premier ordinateur Macintosh.

Elle se présente sous la forme d'une bande dessinée de trois pages accompagnée d'un manifeste introductif signé « Marat ». Le dessin brut, géométrique, n'est pas sans rappeler l'art futuriste du début du XX^e siècle. Dépourvues de bulles, les images sont accompagnées de dialogues et de commentaires. L'œuvre oscille entre une certaine grandiloquence démonstrative, rendue par le minimalisme textuel, et une incontestable dimension parodique.

La même ambivalence se retrouve dans le texte qui

accompagne la bande dessinée et fait office de manifeste, à la fois grandiloquent et risible dans ses résonances avec le thème des images. La métaphore filée oppose « les paradis de l'informatique, mondes parfaits, silencieux, hygiéniques » et la « genèse graphique » qui permet désormais de créer des images sur ordinateur.

Que ce soit à travers le prologue humoristique, ou à travers l'image elle-même, presque sale et déformée, *Et Dieu naquit la femme* se présente comme la revendication ambiguë de la fin de l'ère du crayon et du début de l'ère de la souris. Il propose une vision ostentatoire de l'informatique qui doit se montrer pour ce qu'il est : une révolution visuelle en puissance.

LES AUTEURS

Philippe Gerbaud et Toffe (Christophe Jacquet) sont deux graphistes travaillant à la frontière entre l'illustration et la bande dessinée. L'activité de ce binôme dans la bande dessinée se déroule dans l'effervescence

du fanzinat et du graphzinat des années 1980. Ensemble, ils vont créer *Au Sec! Suprême d'images* et participer à des revues plus professionnelles de la scène *underground* dans la mouvance d'*Actuel* comme *Viper* (créé en 1981) et *Zoulou*.

Pour Gerbaud, l'utilisation de l'outil informatique est un tournant stylistique important : il commence à travailler sur ordinateur dès 1983 et modifie en conséquence son style graphique pour aller vers une esthétique abstraite et mécaniste, peuplée de robots et de machines, que l'on peut retrouver dans sa proposition pour le recueil *Comix 2000*. Chez lui l'outil informatique appelle la représentation d'objets futuristes. Or, ce même tournant le conduit à abandonner progressivement le milieu de la bande dessinée pour aller vers l'illustration.

LE CONTEXTE

Le contexte de production dans lequel il faut replacer *Et Dieu naquit la femme* est celui d'une époque où l'outil informatique est encore chargé d'une imagerie futuriste. Comme dans *Shatter* de Mike Saenz aux États-Unis (1985) l'esthétique informatique est exhibée dans ce qu'elle a de différent du dessin traditionnel.

S'ajoutent ici deux dimensions supplémentaires qui expliquent l'aspect de manifeste. Publié dans la mouvance des graphzines et

de l'avant-garde graphique des années 1980, l'œuvre de Gerbaud et Toffe se veut provocatrice, mais s'intègre aussi à la démarche de commercialisation des nouveaux ordinateurs personnels. Les deux auteurs ont en effet livré plusieurs dessins dans le cadre du lancement du premier Macintosh d'Apple en France. Ils ont pu accéder, avec l'accord de la firme, au Lisa, prédécesseur du Macintosh, dès 1983.

BIBLIOGRAPHIE

Site officiel de Philippe

Gerbaud : <http://www.philippegerbaud.com/>.

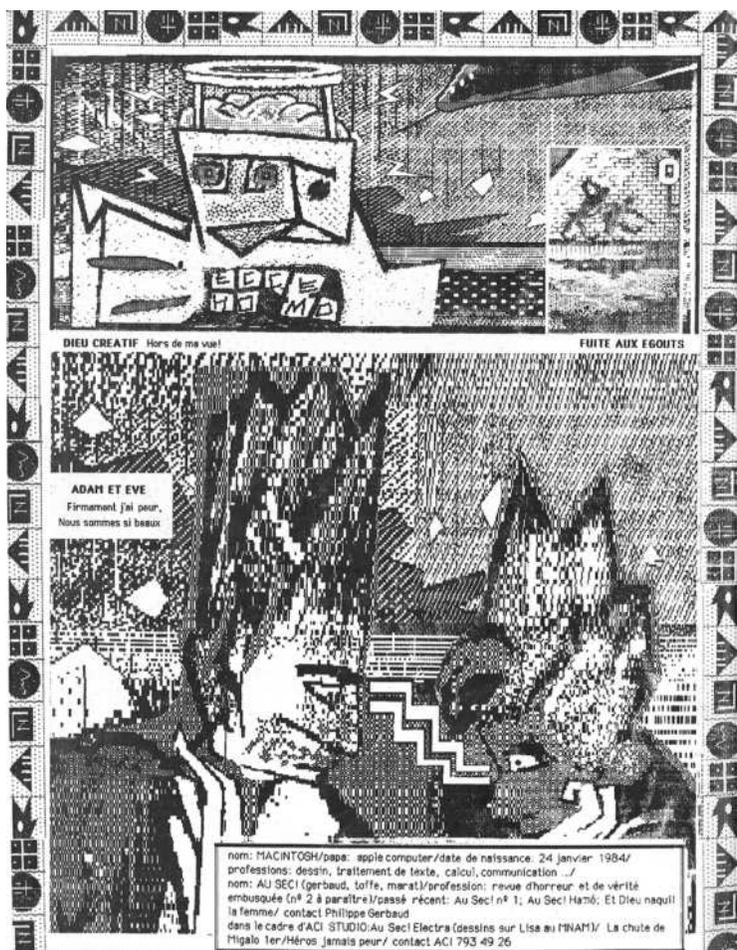
Daniel Mallerin, « Les pionniers de la planète pixel », dans *L'Écho des savanes*, n° 71, avril 1989.

Jean-Noël Lafargue, « Bande dessinée sur ordinateur (1984) », sur *Le dernier des blogs*, 11 décembre 2010, [en ligne]; url : <http://hyperbate.fr/dernier/?p=14156/>.

« Entretien avec Gerbaud », dans *Gorgonzola*, n° 20, décembre 2014, p. 92-115.

Trois pages diffusées dans la revue *Zoulou* (avril à novembre 1984).

♦ Œuvre matérielle payante.



Philippe Gerbaud et Toffe, « Et Dieu naquit la femme », Zoulou, 1984.



FRANÇOIS COULON & LAURENT COTTON

L'ÉGÉRIE



BANDE DESSINÉE ET FICTIONS HYPERTEXTUELLES

L'ŒUVRE

L'Égérie est une fiction hypertextuelle où texte et image sont complémentaires mais séparés dans des espaces distincts. Textes et images relèvent d'un choix graphique qui emprunte à la fois à la ligne claire graphique et au *pixel art* numérique, à une époque où les restrictions techniques des machines commencent à évoluer pour permettre une plus grande variété de styles visuels. Le récit se veut interactif, mais sans se confondre avec un jeu vidéo : le lecteur est invité à suivre le quotidien d'Amandine Palmer et à la faire agir. Les choix du lecteur modifient le cours de l'histoire, parfois selon un système de récit par lien calculé : les conséquences de l'action du lecteur dépendent de l'avancée du récit. De cette façon, chaque lecture de *L'Égérie* est unique et non-reproductible.

L'AUTEUR

François Coulon est un des premiers auteurs de la littérature numérique française. Son travail, qui commence au début des années 1990, se caractérise par l'emploi conjoint de textes, d'images fixes, et d'images

animées et filmées, dans des œuvres hypertextuelles. Par ailleurs, ses productions sont fortement teintées d'une forme d'humour léger et décalé qui permet de rendre invisible auprès du lecteur des structures narratives complexes. Coulon fait intervenir dans ses œuvres des éléments aléatoires déterminées par le programme, mais aussi des « liens calculés », de sorte que la destination d'un lien peut changer en fonction des clics précédents.

LE CONTEXTE

L'Égérie s'inscrit dans les débuts de la littérature numérique et plus spécifiquement des fictions hypertextuelles, genre dont elle relève. Le principe de l'hypertexte (ou hypermédia), fondamental dans la pensée informatique à partir des années 1990 et de l'avènement du Web, repose sur la mise en relation de blocs d'information par des liens permettant de naviguer de l'un à l'autre. En terme littéraire, la structure hypertextuelle suppose une fiction non-linéaire où le lecteur est invité à agir et opérer des choix pour avancer dans le récit. Les premières



François Coulon et Laurent Cotton, *L'Égérie*, 1993 (images de la seconde version pour Mac).

fictions hypertextuelles apparaissent aux États-Unis à la fin des années 1980, et en France au début des années 1990. *L'Égérie* n'est donc pas à proprement parler une bande dessinée : elle se rapproche davantage, dans la séparation entre texte et image et l'absence des codes habituels comme la bulle, de l'album illustré. Néanmoins, elle montre que les interrogations liées à la place du texte et de l'image dans un récit numérique ne sont pas l'apanage de la bande dessinée. Les auteurs de fictions hypertextuelles ont très tôt cherché à utiliser l'image au service du récit.

La frontière entre fictions hypermédias et bandes dessinées numériques s'avère finalement bien mince et contribue à décloisonner les champs de la création. Les leçons de Coulon, de ses créations et de la littérature numérique en général ont toutefois très peu essaimé dans le domaine de la bande dessinée numérique au sens strict, à

l'exception peut-être de certains expérimentateurs comme Tony.

BIBLIOGRAPHIE

Site officiel de François Coulon :

<http://www.francoiscoulon.com/>. Lire notamment « Des textes et des écrans », *Nov'Art*, 1995 (http://www.francoiscoulon.com/articles/du_texte_et_des_echans.html).

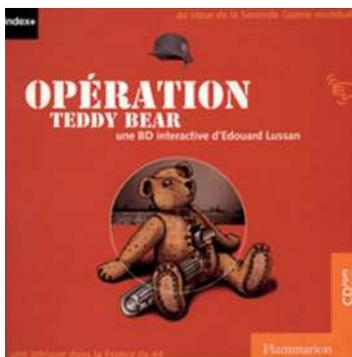
Moana Ladouceur, « L'Égérie, la vie d'Amandine Palmer » dans *Répertoire des arts et littératures hypermédias*, ALN/NT2, [en ligne], url : <http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/legerie-la-vie-damandine-palmer/>.

« La littérature numérique », sur *Leonardo/Olats* (http://www.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/9_basiquesLN.php).

Version originale développée en 1990 pour Atari ST ; seconde version (1993) développée pour Mac. ♦ Librement disponible sur le Web : <https://légérie.fr>.

ÉDOUARD LUSSAN OPÉRATION TEDDY BEAR

L'ÈRE DE LA BANDE DESSINÉE INTERACTIVE



Edouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, Indexe+/Flammarion, 1996.

L'ŒUVRE

Opération Teddy Bear est une œuvre complète et complexe qui propose plusieurs niveaux de lecture. En premier lieu, il s'agit d'une bande dessinée numérique au sens strict : une œuvre graphique, composée de planches et de cases qui se dévoilent successivement à l'écran selon un scénario relativement linéaire. L'histoire est celle d'un jeune garçon, Paul, et de son ours en peluche, qui évolue dans la Normandie du débarquement de juin 1944. Le parcours du garçon permet de suivre successivement plusieurs personnages (un résistant, un soldat

allemand, etc.) et de faire ainsi le tour des points de vue sur cet événement historique. En tant que bande dessinée, *Opération Teddy Bear* est une œuvre très classique, tant par ses choix narratifs (découpage en planches, cases, bulles...) que par son graphisme simple. À la bande dessinée viennent d'abord s'ajouter des éléments liés aux possibilités du support numérique, dont des sons, sous la forme de bruitages. Surtout, la lecture est accompagnée par de nombreuses astuces de navigation : usage de jumelles pour « visualiser » la plage du débarquement, action du lecteur devant cliquer sur des objets, changement de forme de la souris, etc. Ces ajouts sont ponctuels mais font l'originalité d'une œuvre « augmentée » par le numérique. Enfin, le dernier niveau de lecture est l'accès à des fiches historiques en cours de consultation sur tel ou tel élément historique (200 fiches pour 73 planches-écrans de bande dessinée). Cet accès n'est pas nécessaire dans le parcours du lecteur, mais il est néanmoins partie intégrante d'une œuvre qui se veut pédagogique.

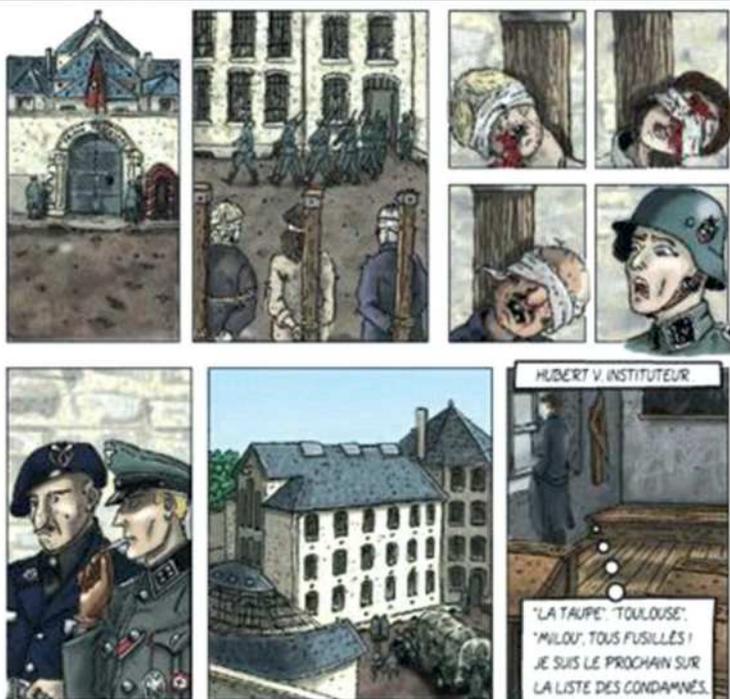
L'AUTEUR

Édouard Lussan est un dessinateur spécialisé dans la création multimédia. Son souhait de réaliser une bande dessinée interactive au début des années 1990 lui vient d'une volonté de mêler son goût pour le dessin et les opportunités de l'époque en matière de création multimédia. Il est notable que sa carrière se poursuivra principalement dans ce dernier secteur (notamment au service d'Index+, éditeur d'*Opération Teddy Bear*) et non dans celui de la bande dessinée.

Opération Teddy Bear constitue sa seule incursion dans ce média.

LE CONTEXTE

Opération Teddy Bear est certainement l'œuvre la plus aboutie de la phase de la « bande dessinée interactive » des années 1995-2002, et cela à plusieurs égards : d'une part, il s'agit d'une œuvre originale et non d'une adaptation, d'autre part, l'auteur mobilise un grand nombre de spécificités de la création numérique (hypermédias, interactivité...) au service d'un but et d'un



Édouard Lussan, *Opération Teddy Bear*, Index+/Flammarion, 1996.

propos cohérent sur la seconde guerre mondiale. Enfin, on peut souligner qu'il s'agit d'une œuvre professionnelle ayant fait l'objet d'une production longue et complexe (deux ans et plus de dix personnes) et ayant été commercialisée, ce qui constitue aussi une forme d'aboutissement. Le plus marquant à propos d'*Opération Teddy Bear* tient sans doute à son positionnement ambivalent entre deux industries, la bande dessinée d'un côté et le jeu vidéo de l'autre. Bande dessinée car, outre le fait que la forme choisie relève bien de ce média, la présentation du CD-Rom et la campagne de presse qui l'accompagne indiquent explicitement qu'il s'agit d'une « bande dessinée interactive ». Jeu vidéo car c'est bien sous la forme d'un CD-Rom que l'œuvre est commercialisée : elle tente de se faire une place dans le marché naissant des CD-Rom ludo-éducatifs dont Cryo Interactive se fera une spécialité (avec par exemple *Égypte puis Versailles* en 1997). Formellement, ce balancement entre les attendus (de l'époque) de deux arts, bande dessinée et jeu vidéo, est certainement la grande réussite d'*Opération Teddy Bear*. L'œuvre est classique et équilibrée au sens où les éléments interactifs n'empiètent pas sur la lecture linéaire sans pour autant apparaître comme de simples gadgets puisqu'ils remplissent systématiquement un

objectif, au service soit du récit, soit du didactisme multimédia.

BIBLIOGRAPHIE

Françoise Demaizière, « Analyse de *Opération Teddy Bear* », *Alsic*, vol. 1, n° 1, 1998.

Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée sur CD-Rom*, mémoire de maîtrise, 2000.

Laurène Streiff, *Et la bande dessinée rencontra l'ordinateur*, mémoire de maîtrise, 2001.

CD-Rom pour Windows et Mac
co-produit par Index+ et Flammarion.

◆ Œuvre matérielle à acheter à l'unité.

JÉRÔME ET OLIVIER JOUVRAY SUPERSHOES

L'INVENTION DE LA BANDE DESSINÉE ANIMÉE

L'ŒUVRE

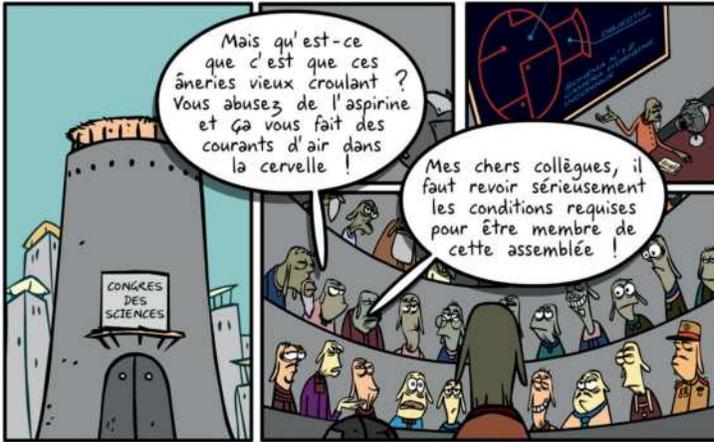
Supershoes raconte l'histoire de l'arrivée dans un monde extraterrestre, curieusement très proche du nôtre, d'un mystérieux objet volant venu de l'espace. Elle se présente sous la forme d'une succession d'écrans subdivisés en cases. L'apparition des cases se fait, à la manière d'un diaporama, par un clic dans la case précédente, tandis que les bulles apparaissent en passant la souris sur les personnages. De nombreux éléments contribuent à dynamiser le

rythme de lecture : musique et bruitage permanents, ajouts de séquences animées, modulation dans le contrôle du rythme d'apparition des cases. C'est dans sa gestion du temps de lecture que *Supershoes* innove en alternant moments de lecture progressive, moments d'accélération de l'affichage et moments d'exploration de l'image par le lecteur.

Supershoes est une œuvre représentative des tendances de la création graphique numérique au tournant des années 1990 et 2000 : elle fait partie, des



Olivier et Jérôme Jouvray, *Supershoes*, KCS Productions, 2001.



Olivier et Jérôme Jouvray, *Supershoes*, KCS Productions, 2001.

premières œuvres numériques originales conservant le propos, la forme et les intentions d'une bande dessinée sans chercher à aller voir du côté du jeu vidéo ou des arts numériques (voir *John Lecrocheur* de Simon Guibert et Julien Malland, *L'Oreille coupée* de Jean-François Bergeron et André Côté).

Réalisée au format Adobe Flash, elle est d'abord prévue pour être diffusée et lue dans un navigateur Internet.

L'AUTEUR

Les frères Olivier et Jérôme Jouvray sont des acteurs importants et précoces de la bande dessinée numérique. Lorsqu'ils imaginent *Supershoes* en 2001, tous deux se présentent comme des créateurs polyvalents de l'image et du graphisme: Jérôme est auteur de bande dessinée

depuis 1998 mais a aussi touché à l'animation ; Olivier a une activité d'infographiste et de webdesigner. Cette diversité explique sans doute la qualité visuelle de *Supershoes* qui mêle les influences de ces différents domaines de la création visuelle. Tous deux vont ensuite poursuivre une carrière active dans la bande dessinée (notamment en binôme sur la série *Lincoln* à partir de 2002), mais c'est surtout Olivier Jouvray qui continue à s'intéresser à la création numérique. À la fin des années 2000, il sera spécialiste des questions numériques au sein du Groupement des auteurs de bande dessinée (SNAC-GABD) et est l'un des fondateurs de la plateforme *8comix*. À partir de 2012, les deux frères ouvrent un cours sur la bande dessinée numérique

à l'école Émile Cohl où ils enseignent déjà par ailleurs. Le rapport des frères Jouvray à la bande dessinée numérique est cependant profondément ambivalent. Contrairement à d'autres acteurs du domaine, ils ne se présentent pas comme des défenseurs du numérique à tout prix. Ils n'hésitent pas à pointer les limites du numérique. Olivier Jouvray assume parfaitement l'abandon d'une version « tout-numérique » de *La Revue dessinée*.

LE CONTEXTE

L'histoire de la réalisation et de la production de *Supershoes* par l'équipe de KCS productions est emblématique des difficultés pratiques rencontrées par la bande dessinée numérique à ses débuts. Il s'agit d'abord d'une commande de la société de production audiovisuelle 3X+ auprès de KCS Productions, le studio des frères Jouvray. Elle doit alors se présenter comme une série à épisodes destinée à être achetée par France Telecom pour diffusion sur Internet via sa filiale Wanadoo. La réalisation du premier épisode, seul réalisé à ce jour, est rapide (deux semaines) et relativement économique (15 000 francs); elle mobilise une équipe essentiellement familiale puisque se joignent aux deux frères leurs épouses respectives (Anne-Claire Thibaut et

Virginie Ollagnier). L'œuvre présentée est nommée au festival d'animation d'Annecy au « Prix du public des animations web ». Mais France Telecom n'achète finalement pas *Supershoes* qui en reste à son épisode unique.

BIBLIOGRAPHIE

- « Interview d'Olivier Jouvray, concepteur de *Supershoes* », dans *Mouviz*, n.d., <http://www.mouviz.com/films/z/supershoes/interview.php/>.
- Laurène Streiff, *Et la bande dessinée rencontra l'ordinateur*, mémoire de maîtrise, 2001.
- Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, thèse de doctorat sous la direction de Brigitte Simonnot, Université de Lorraine, 2014.
- Xavier Guilbert, « La Revue dessinée », *Du9*, mars 2014, [en ligne], url : <http://www.du9.org/entretien/la-revue-dessinee/>.
- « Le point de vue des auteurs » dans Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS éditions, p. 173-195.

Œuvre numérique au format Flash réalisée par KCS Productions et produit par 3X+. ♦ Diffusion en accès libre.

PHIIP LAPIN

LA SIMPLICITÉ DU WEBCOMIC



L'ŒUVRE

Lapin se présente comme un *strip* vertical dialogué d'environ quatre cases qui met en scène une galerie de personnages bien typés, dont des lapins feignants et priapiques, une ourse verte mégalomane, un docteur canard, un caillou et beaucoup de bières. Phiip y déploie un humour absurde, parfois trash voire vulgaire mais toujours efficace. Entamée sous la forme d'un roman-photo réalisé avec des peluches, *Lapin* utilise d'abord régulièrement le principe du copier-coller qui permet, avec une banque limitée de photographies numériques et l'ajout informatisé de dialogues, de renouveler régulièrement les situations tout en assurant une répétitivité familière.

Les premiers *strips*, avec leur « lapin moche en tissu pourri » et leur humour absurde, peuvent apparaître comme franchement abscons. Mais Phiip est parvenu à faire évoluer son *strip* avec le temps : à partir de

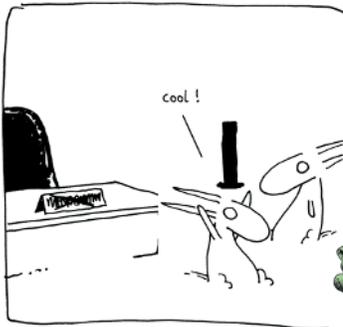
Phiip, Lapin, « Je suis un lapin », 2 avril 2001.

2006-2007, l'ajout de dessins minimalististes mais de qualité en plus ou à la place des collages photographiques, l'élaboration de scénarios plus complexes et, surtout, l'orientation vers des gags « de bureaux » dans l'esprit de *Dilbert* lui permet d'affirmer sa patte au moment où arrivent sur le Web de plus en plus de professionnels.

L'AUTEUR

Phiip occupe une place discrète mais centrale et continue dans l'histoire de la bande dessinée numérique en France. Même s'il réalise quelques fanzines avant de se lancer dans la publication en ligne, il est un autodidacte de la bande dessinée. Son investissement dans le secteur remonte à 2001 : le site web lapin.org est ouvert en septembre et connaît à partir de cette date une expansion continue qui traduit l'activité accrue de l'auteur dans le domaine de la bande dessinée. Phiip se fait traducteur et diffuseur de *webcomics* américains puis, à partir de 2003, héberge d'autres auteurs francophones sur son site. Avec la fondation des « éditions Lapin » en 2005, il devient éditeur de livres imprimés et fonde ainsi un modèle durable d'édition basé sur la complémentarité numérique

Phiip, Lapin, « *L'église du management ultime* », 19 octobre 2009.



gratuit/papier payant, ainsi que sur une ligne éditoriale « humour noir et absurde » qui lui assure un public fidèle. Depuis, l'activité éditoriale lui prend une part de plus en plus importante et lui permet de faire connaître des auteurs apparus sur le Web comme Gad (*Ultimex*) ou Marc Dubuisson (*La Nostalgie de Dieu*). C'est bien en tant qu'acteur de la transition entre le « tout-Web » et le modèle d'équilibre « numérique-papier » durant les années 2000 que Phiip appartient à l'histoire de la bande dessinée numérique française.

LE CONTEXTE

Lapin détient un record notable puisqu'il s'agit de la plus vieille série de bande dessinée numérique française encore en activité en 2018 : plus de trois mille *strips* depuis avril 2001, soit au moins un épisode tous les deux jours en moyenne. *Lapin* constitue un bon témoignage de la façon dont les créations des années 2000 vont à rebours de la tendance « multimédia » antérieure : c'est à travers des œuvres esthétiquement très traditionnelles, voire de qualité amateur, qui ne cherchent pas à exploiter les potentialités « multimédia », que se forment les réussites de la bande dessinée en ligne à cette époque. Le retour du *strip* régulier, forme traditionnelle s'il en est de la bande dessinée occidentale, en

est l'expression la plus flagrante. À cet égard, l'inspiration de Phiip est plutôt à aller chercher du côté du *comic strip* et du *webcomic* américains que de la bande dessinée française.

BIBLIOGRAPHIE

- « Lapin.org : histoire et statistiques », sur le *portail Lapin*, 19 janvier 2010, [en ligne] ; url : <http://lapin.org/2010/01/19/20100119lapin-org-histoire-et-statistiques-2/>.
- « Interview de Phiip par Têt2brick », sur le *portail Lapin*, datée de décembre 2004 mais mise en ligne le 11 mai 2009, [en ligne] ; url : <http://lapin.org/2009/05/11/phiip-interview-parano-php/>.

Diffusée dans : *portail Lapin*. ♦
 Image au format .png mis en ligne dans un environnement html. ♦
 Accès libre.

FRED BOOT (D'APRÈS FRÉDÉRIC BOILET) L'ÉPINARD DE YUKIKO

L'ADAPTATION NUMÉRIQUE AVANCÉE

L'ŒUVRE

L'Épinard de Yukiko est l'adaptation numérique, par Fred Boot, d'un album de Frédéric Boilet paru en 2001 chez Ego comme X. Il s'agit toutefois d'une «recréation numérique» et non d'une simple numérisation. Fred Boot réutilise des planches de l'album et, derrière une musique d'Olivier Ménival, propose au lecteur une navigation différente dans le récit. La souris est l'outil par lequel le lecteur est invité à avancer en cliquant sur des éléments, déclenchant des animations, agissant sur des objets présents à l'image, dévoilant des dessins comme s'il les dessinait lui-même... L'auteur imagine, pour chaque case choisie, une modalité d'action par le lecteur. Cette dimension ludique de la découverte du récit s'adapte bien à cette histoire d'amour pleine d'auto-dérision comme sait les dessiner Frédéric Boilet.

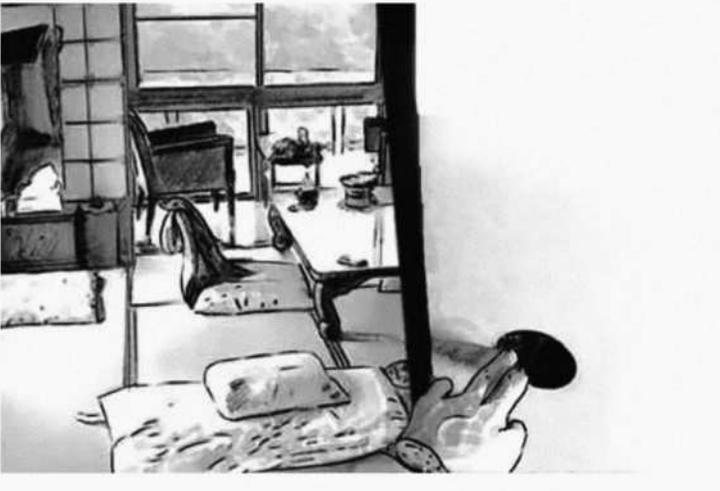
L'AUTEUR

Fred Boot est un nom qui revient régulièrement dans l'histoire de la bande dessinée numérique des années 2000. Graphiste polyvalent ayant travaillé dès les années 1990 dans le design numérique,

sa collaboration avec Frédéric Boilet au début des années 2000 marque ses premiers pas dans la bande dessinée numérique. Dès lors, si la bande dessinée n'est pas son activité principale, c'est une activité régulière qu'il déploie principalement sur support numérique. Sa production numérique est d'une grande diversité formelle qui témoigne de son approche hétéroclite de la création et de la diffusion numérique. À côté de créations multimédia complexes comme *L'Épinard de Yukiko*, Fred Boot s'est aussi adonné au blog (*Place du Petit Enfer*), à la post-publication d'album papier (*Gordo*), à la bande dessinée numérique à suivre (*The Shakers*, *Shaobaibai*, *Rainbow Mist*, *Mon Oncle Benjamin*) mais aussi, plus récemment, au Turbomedia (*The Shakers : opération Cocteau Pussy*) et à la publication sur Facebook (*Yeoshua*). Il est un auteur très présent sur la plateforme Webcomics.fr, mais publie aussi sur son propre site web.

LE CONTEXTE

Ce type d'adaptation inventive librement mise en ligne est une modalité de production



Fred Boot, d'après Frédéric Boilet, L'Épinard de Yukiko, 2002 (dernière édition imprimée : Les Impressions Nouvelles, 2017).

récurrente chez les dessinateurs professionnels qui investissent le Web autour de 2000. C'est aussi la démarche d'Yslaire (xxeciel.com) et de Benoît Peeters et Frédéric Schuiten (urbicande.be). Œuvres imprimées et œuvres numériques

fonctionnent ici parallèlement, l'une complétant l'autre par l'usage d'éléments multimédias (sons, animations...) mis au service du récit. Fred Boot défend alors cette conception de la bande dessinée numérique comme

« une œuvre augmentée de tout le contenu contextuel qui existe et qui enrichit son univers ». Les liens de *L'Épinard de Yukiko* avec la bande dessinée imprimée sont forts puisque, au-delà de l'adaptation, cette création intervient dans le contexte de la « Nouvelle Manga », mouvement engagé par Frédéric Boilet et dont la collaboration avec Fred Boot constitue la branche « digitale ». L'objectif de la « Nouvelle Manga » est d'encourager les échanges culturels et les co-crétions entre auteurs français et japonais. Il rédige en 2001 un manifeste invitant ses collègues dessinateurs à s'inspirer des créations japonaises qui peuvent apporter beaucoup en termes de graphisme et de narration. Entre 2001 et 2004, quatre œuvres originales de Fred Boot vont naître de la « Nouvelle Manga digitale » en plus de *L'Épinard de Yukiko* : *Aiko*, *Fuseki*, *Chuban* et *Place du Petit Enfer*. Elles sont fidèles à l'esprit voulu par Frédéric Boilet à la fois par leur aspect multiculturel et par leur souhait de rompre une autre frontière : celle qui existe entre la bande dessinée et les arts numériques.

Diffusée sur le site web de Frédéric Boilet, puis sur la plateforme *Webcomics.fr*. ♦
 Œuvre numérique au format flash. ♦
 Accès libre [actuellement hors ligne].

BIBLIOGRAPHIE

- Le site de Fred Boot : <http://www.fredboot.com/>.
 Le site de Frederic Boilet : <http://www.boilet.net/>.
 Frédéric Boilet, « La Nouvelle Manga digitale », sur le site web de l'auteur, 2004, [en ligne]; url : <http://www.boilet.net/fr/nouvellemanga.html#digitale/>.
 Fred Boot, « La Nouvelle Manga digitale », sur *Bdnews.net*, 2004, [actuellement hors ligne]; url : <http://www.bdnews.net/news.php?action=view&id=141/>.

YASSINE (AVEC VINCENT SOLÉ) DUEL À PIXVILLE

LA CULTURE DU PIXEL

L'ŒUVRE

Duel à Pixville se présente à l'internaute de façon impromptue comme une suite de pop-ups apparaissant subitement à l'écran. Chaque pop-up contient une case de l'histoire, en réalité un gif animé. C'est ensuite au lecteur de reconstituer l'histoire en déplaçant les fenêtres-cases sur son écran en s'aidant des stéréotypes du western : le saloon, la belle pépée, le Mexicain, le lynchage, le duel au soleil... Telle est la première particularité de cette bande dessinée numérique très expérimentale qui joue sur une des caractéristiques de l'environnement informatique : le fenêtrage et la lecture par « écrans », mais aussi sur notre propre connaissance d'un genre mémorable, ici parodié. La seconde particularité de *Duel à Pixville* est l'esthétique *pixel art* choisie par Yassine. Chacun des personnages est un bonhomme-pixel (variante numérique du bonhomme-patate) et les dessins et décors sont tout en crénelures et pixels apparents. Le *pixel art* est une esthétique de la création numérique qui fait volontairement référence aux débuts de l'informatique, aux

graphismes 8-bits, et transporte avec elle tout un univers visuel propre à la culture geek des origines. Ces deux caractéristiques (jeu sur le fenêtrage et *pixel art*) font de *Duel à Pixville* une sorte de démonstration de ce que pourrait être une « culture de l'informatique » appliquée à la bande dessinée. Le pixel est ici à la fois fondement d'une esthétique et personnage. L'œuvre tient donc à la fois de l'hommage à l'informatique primitif et de l'exercice de style interactif oubapien, puisque c'est finalement au lecteur de reconstituer sa propre histoire en ré-agençant les fenêtres.

L'AUTEUR

Culture du pixel, expérimentation visuelle et humour ludique sont les trois piliers des créations de Yassine. C'est dans le cadre du webzine @Fluidz qu'il développe ses principales productions, dans une page intitulée « Lo-Tech Enterprise », en référence à une conception de la culture numérique qui n'a pas de scrupules à opérer des retours en arrière technologiques pour chercher la simplicité de moyens. Il se situe toujours à la lisière entre la bande

dessinée et les arts numériques, puisqu'il réalise aussi « Pixpro », faux logiciel d'infographie interactif, tandis que le « Museum of Modern Pixel Art » est une galerie d'art parodique. Il collabore dans ce cadre avec Vincent Solé, webmestre de *Fluide glacial* et développeur pour la plupart des œuvres numériques publiées. Avec Toma Bletner, Yassine anime ensuite la série *Monsieur Strip* qui sera publiée en 2012 chez Altercomics. Son esthétique est celle d'un *pixel art* foisonnant et humoristique. Son activité dans la création de bande dessinée est complétée par l'animation de sites web, émissions de radio ou manifestations diverses autour de l'illustration et de la bande dessinée, dont l'évènement *Réforme graphique* en 2015, à destination des enfants.



Yassine (avec Vincent Solé), *Duel à Pixville*, pour @Fluidz, 2002.

LE CONTEXTE

@Fluidz est un webzine fondé en 1999, un des premiers espaces de création professionnelle collective du Web avec *Coconino World*. Il se présente comme la déclinaison numérique (et gratuite) de *Fluide Glacial*. Il accueille de nombreux auteurs de la revue : Julien et Vincent Solé, webmasters du site, Léandri, Pixel Vengeur, Thiriet, Édika, Éric Deup, Romain Dutreix mais aussi des dessinateurs n'ayant pas publié dans la revue papier jusqu'à présent et qui, pour certains, rejoindront l'équipe : Capu et Libon, Gä, Kek... Les créations si particulières de Yassine témoignent bien de la fonction de « terrain de jeu » qui aura été celle d'@Fluidz pendant ces six ans d'existence. Le site permet à des auteurs professionnels de développer des créations aux formes extrêmement variées, des planches les plus traditionnelles aux productions expérimentales. Il est aussi un terrain de rencontre entre des profils plus directement attirés par l'informatique (Yassine, Julien et Vincent Solé) et des auteurs plus anciens de la revue, à la production traditionnelle.

Diffusée dans : webzine @fluidz. ♦
Images au format .gif dans des
fenêtres html. ♦ Accès libre.

BOULET
BOULETCORP
L'ARCHÉTYPE DU BLOG BD ?

L'ŒUVRE

Bouletcorp imite la forme d'un blog bd même s'il s'agit en réalité d'un site web. Il présente, dans l'ordre antéchronologique, un ensemble de notes dessinées dans lequel le dessinateur Boulet se représente, à la façon d'un journal de bord graphique. Il contient la plupart des fonctionnalités attendues sur ce type de production : accès organisé aux archives, espace de commentaires, liens... Par rapport à d'autres blogs bd, Boulet soigne particulièrement l'esthétique de navigation de son site, habillé de nombreux dessins et bandeaux qu'il change régulièrement.

Les notes du blog de Boulet sont d'une grande variété, tant dans le propos que dans les styles graphiques. À cet égard, il exploite le format du blog dans toutes les libertés d'action qu'il permet à un auteur : comptes rendus de festivals, croquis, anecdotes personnelles, réponses aux lecteurs, fictions ponctuelles, etc. Le blog bd est ici l'équivalent d'un espace d'expression personnel sans règles réelles. Mais un type de billet revient régulièrement :

celui où Boulet se met en scène au moyen de son avatar (un grand roux à lunettes mal rasé) dans des saynètes où il part de son quotidien pour en dépasser la banalité par l'imagination et l'humour. L'irruption de la culture geek dans le quotidien est son thème favori, qui lui permet à la fois d'entretenir des liens de familiarité avec son public au moyen de références connues de tous, et de déployer un graphisme parfois virtuose et assurément inventif.

L'AUTEUR

Le parcours de Boulet est représentatif de celui des acteurs professionnels et semi-professionnels arrivant sur le Web à partir de 2004. Lorsqu'il commence son blog, Boulet est déjà un auteur professionnel depuis 1998 et poursuit d'ailleurs cette carrière principalement, mais pas seulement, à destination du jeune public. Le succès croissant de son blog lui permet d'acquérir un tout nouveau public et une notoriété inattendue servie par l'émergence de la blogosphère. À partir de 2005, son travail évolue vers plus de collaborations



Boulet, Bouletcorp, « Le Parrain II », 26 mars 2007.

avec d'autres blogueurs, comme Lewis Trondheim, Pénélope Bagieu et Zach Weiner. Surtout, il participe à l'expérience du faux blog collectif *Chicou-Chicou*. Son statut d'ambassadeur du blog bd est renforcé lorsqu'il devient le parrain du premier Festiblog en 2005. *Bouletcorp* fait l'objet d'une publication annuelle au format papier depuis 2008, chez Delcourt, sous le titre *Notes*. Cette publication consacre finalement l'ancrage solide de la carrière de Boulet dans un équilibre entre le numérique et l'imprimé, récurrente dans la génération des jeunes dessinateurs ayant commencé dans les années 2000.

LE CONTEXTE

Bouletcorp, le blog du dessinateur Boulet, est sans doute le plus célèbre des « blogs bd » apparus

au milieu des années 2000. Il est en tout cas à la fois un des plus anciens et un des plus réguliers. S'il est difficile de le considérer comme un « modèle idéal » du blog bd, il est certain qu'il a inspiré de nombreux jeunes dessinateurs des générations suivantes. De fait, *Bouletcorp* a de nombreuses qualités : structuration et navigation claire et ergonomique, publication régulière en quantité et en qualité, simplicité et liberté des notes qui se suffisent à elles-mêmes, peu d'auto-promotion (il n'y a pas de boutique) et une certaine humilité face aux lecteurs. Paradoxalement, ces caractéristiques qui contribuent au succès du blog en font aussi une exception dans une blogosphère où la qualité et la régularité des notes sont souvent aléatoires et où le blog apparaît souvent comme un



espace d'auto-promotion ou de pré-publication pour de jeunes auteurs. À sa façon, *Bouletcorp* idéalise et professionnalise le genre du blog bd.

BIBLIOGRAPHIE

- Elsa Caboche, « Blog », dans Thierry Groensteen (dir.), *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*, 2013 [en ligne]; url : http://neuviemeart.citebd.org/IMG/article_PDF/article_a639.pdf/.
- Julia Chiron, *Le neuvième art sur Internet : l'exemple des blogs de bande dessinée*, mémoire de maîtrise, Université Paris 7, 2008.
- Sébastien Rouquette, « Les blogs BD, entre blog et bande dessinée », *Hermès, La Revue*, n° 54, 2009, p. 119-124.
- Olivier Trédan, « Chapitre 7. Les blogs de BD comme « monde social » amateur » dans Benjamin Ferron, Nicolas Harvey et Olivier Trédan (dir.), *Des amateurs dans les médias : légitimités, autonomie, attachements*, Paris, Presses des Mines, 2015.

Site web réalisé avec le logiciel Wordpress, par les webmasters CEPCAM et Koxigru. ➤ Accès libre.

Boulet, Bouletcorp,
« *Le Long voyage* », 2 août 2013.

ANONYME (LEWIS TRONDHEIM ?) LE BLOG DE FRANTICO

DÉTOURNEMENT OU FONDATION DU BLOG BD ?

L'ŒUVRE

Lorsque *Le blog de Frantico* survient, dans une blogosphère aux contours encore incertains mais certainement prometteurs, son style détonne. L'auteur anonyme qui dévoile sa vie de façon plutôt impudique se montre volontiers adepte d'un humour sexuel et scatologique. Les différents billets du blog développent la personnalité d'un dessinateur dépressif et obsédé, inlassablement accompagné d'un chat jaune représentant sa mauvaise conscience. C'est là une rupture avec le propos plutôt bon enfant de la plupart des autres blogs. Mais, paradoxalement, il surprend aussi par une forme inattendue de professionnalisme : loin des notes dispersées et hétéroclites des blogs, il s'agit d'une histoire à suivre où chaque épisode suit la même structure. Le style graphique se veut brouillon, aux couleurs tramées qui débordent, mais il est aussi extrêmement régulier d'un épisode à l'autre. En réalité, *Le blog de Frantico* est un des premiers blogs à s'adresser davantage à un large public d'internautes qu'à une communauté restreinte

de blogueurs bd. C'est ce que vient confirmer l'adaptation du blog en album chez Albin Michel dès la fin de l'année 2005. Pour la première fois depuis longtemps, la bande dessinée numérique renoue avec la bande dessinée imprimée et quitte son univers autarcique.

L'AUTEUR

L'identité réelle autour de l'auteur du *Blog de Frantico* n'a jamais été officiellement dévoilée, plusieurs noms ayant circulé, dont celui du dessinateur Fred Neidhardt. L'une des hypothèses attribuant le blog à Lewis Trondheim, je profite de l'occasion pour présenter son rôle essentiel dans la bande dessinée numérique.

L'essentiel de la carrière de dessinateur de bande dessinée de Lewis Trondheim se déploie hors du champ de la création numérique : fondateur de l'Association en 1990, auteur des séries *Les Formidables Aventures de Lapinot* et *Donjon*, dessinateur prolifique et expérimentateur permanent, il est connu pour son univers minimaliste et inventif d'animaux anthropomorphes. C'est sans doute son goût de

l'expérimentation et son souhait d'aller voir toujours plus loin qui l'amènent sur le terrain du numérique, et ce précocement, puisque son site web officiel est lancé dès 1996, à la fois comme vitrine de ses travaux et comme espace de création libre. Le jeu en flash *A.L.I.E.E.N.* montre son approche ludique du média numérique. Il transpose à partir de 2006 son travail autobiographique sur le Web en ouvrant le blog *Les Petits Riens* qui possède comme caractéristique de ne garder aucune archive et d'effacer les billets au fur et à mesure de la publication. L'apogée de son intérêt pour le numérique est atteint en 2009 lorsqu'il publie, pour Ave!Comics, la série *Bludzee*, feuilleton quotidien pour smartphones accessible sur abonnement. Depuis, son activité en la matière a ralenti sans s'interrompre totalement : il teste le Turbomedia en 2014 pour Arte avec *Waldo Wallace In Spacewar* et commence à l'été 2015 sur *Lemond.fr* avec sa compagne Brigitte Findakly la série inédite *Coquelicots d'Irak*. En 2018, il se lance dans une aventure de Lapinot publiée sur *Instagram*.

Par ailleurs, Trondheim joue un rôle crucial dans le passage de nombreux blogs et blogueurs bd du Web à l'imprimé en tant que directeur de la collection « Shampooing » chez Delcourt. Il se positionne alors comme un passeur au moment même où

la bande dessinée en ligne commence à faire parler d'elle et que se pose la question de sa place par rapport à son aînée papier.

LE CONTEXTE

Là où le blog de Boulet a des allures de blogs bd « idéal », *Le blog de Frantico*, dans ses contenus mais aussi par son existence même, vient interroger la nature réelle de l'émergence du blog bd comme genre en cette année 2005. Formellement, les emprunts aux motifs récurrents des blogs bd de l'époque sont nombreux : mise en scène sous la forme d'un « journal de bord » personnel, création d'un avatar représentant l'auteur, « familier » accompagnant le héros, idée que le dessin et l'imaginaire permettent de dépasser les anecdotes quotidiennes par la représentation des fantasmes de l'auteur, évocation du blog et de ses lecteurs dans le blog... S'y ajoutent les traditionnels systèmes de commentaires et d'accès aux archives. En tant que faux blog (Frantico n'existe pas réellement) *Le Blog de Frantico* vient précisément mettre en scène un ensemble de caractéristiques qui deviendront génériques et récurrentes.

BIBLIOGRAPHIE

Jean-Paul Jennequin, « Le Blog de Frantico », dans *Comix Club*, n° 6, octobre 2007, p. 27-34.

Ça va mieux...



Je retourne
à l'intérieur.

Il fait chaud
tout de suite...
Je gerbe dans
l'escalier du
copain de François.



Je prends mon manteau
et je fiche le camp.
De toutes façons, j'ai
François, personne me
me connaît là dedans.



toi, t'es qu'un
et t'es pas miqué.



gnagna
gnagna

Ce chat n'existe pas
vraiment...
C'est juste ma mauvaise
conscience...



Et il prend de plus en plus de place,
même dans le lit.

Frantico, Le Blog de Frantico, 1^{er} janvier 2005 (édition imprimée: Albin Michel, 2005).

Pages web hébergées sur le site Zanorg.com. • Accès libre.

WANDRILLE ET AL. DONJON PIRATE

LA COLLABORATION AU CŒUR DE LA CRÉATION

L'ŒUVRE

Le blog collectif *Donjon Pirate* se présente comme un hommage et une réinterprétation de la série *Donjon*, créée par Lewis Trondheim et Joann Sfar en 1998 chez l'éditeur Delcourt. En deux saisons, une centaine de planches sont publiées par différents auteurs sur un principe identique : chaque auteur imagine un album fictif qu'il place dans la chronologie précise de la série (divisée en trois époques) et en dessine une planche, sans forcément chercher de continuité avec les autres planches publiées sur le blog. Chaque auteur s'approprie selon son style l'univers et les personnages.

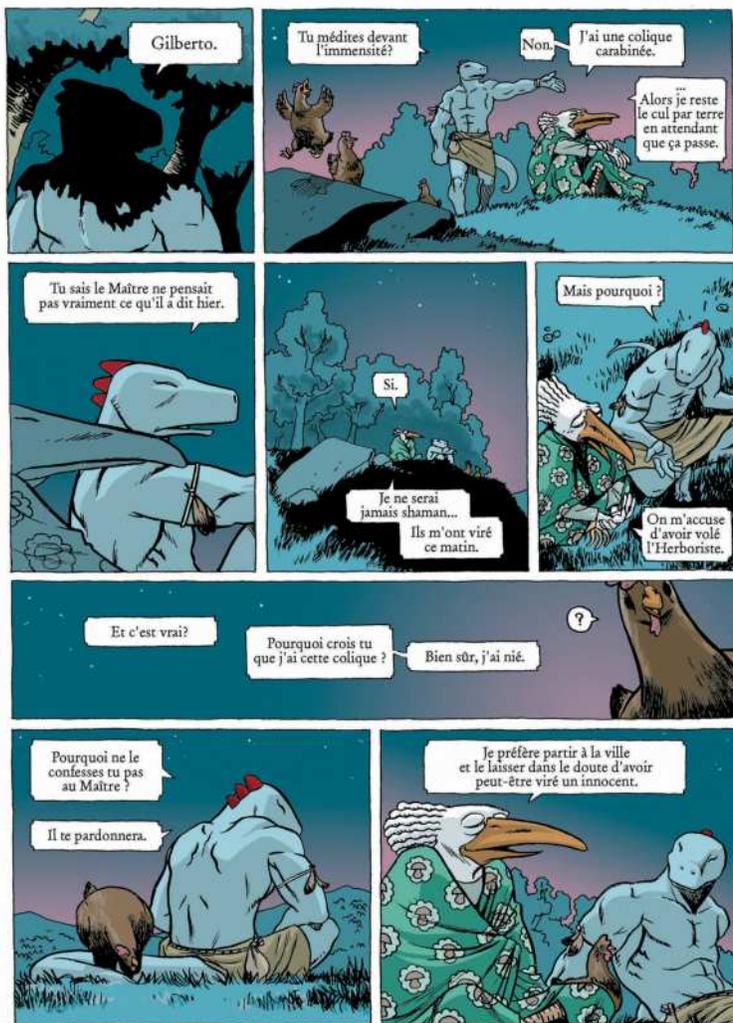
Donjon Pirate renvoie à une pratique de création propre à l'écriture sur le Web : la *fanfiction*. Le principe de la *fanfiction* est de prolonger une œuvre célèbre, généralement dans le cadre communautaire d'un forum ou d'un réseau social. C'est une forme de re-création et d'appropriation des œuvres du monde « analogique ». La différence notable avec le phénomène des *fanfictions* est que la plupart des auteurs de *Donjon Pirate* sont

des professionnels ou semi-professionnels, et non des amateurs.

La diversité des planches présentes sur *Donjon Pirate* permet d'apprécier des interprétations très variées : scènes venant combler des trous du scénario original, simples parodies humoristiques, pastiches habiles ou véritables segments de saga, à l'image de la série de planches « Les Chevaliers sans plastron » par Obion. Mais en réalité, c'est la série *Donjon* elle-même qui se veut multiforme et invite bien à ce type de dérivation. En effet, dans la collection « Monster » de la série *Donjon* chaque album est dessiné par un dessinateur différent « invité » par les scénaristes. *Donjon Pirate* reproduit ce fonctionnement à l'échelle d'une planche et s'appuie sur le principe, affirmé par Trondheim et Sfar, selon lequel la série comporte potentiellement plus de 300 albums. Les auteurs de *Donjon Pirate* les ont pris au mot.

LES AUTEURS

Donjon Pirate a fait intervenir près d'une quarantaine de dessinateurs différents. L'identité des « pirates » n'est pas révélée

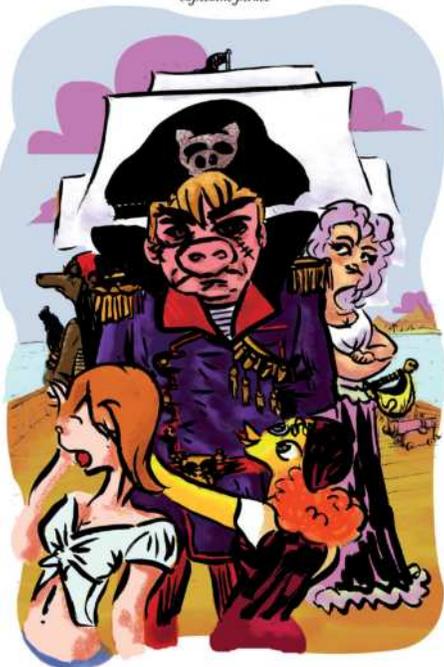


Collectif, Donjon Pirate, Monsieur Le Chien, « Donjon crépuscule 113 page 21: Le miroir aux frustrations », 8 janvier 2007.

pendant la diffusion des planches mais lors d'une soirée spéciale du festival d'Angoulême 2007. Parmi eux, on trouve de nombreux blogueurs bd (Obion, Martin Vidberg,

James, Monsieur le Chien), mais aussi des auteurs extérieurs à la blogosphère (Anne Simon, Loïc Sécheresse). La plupart d'entre eux, cependant, ont déjà publié

Marcel Marcel
capitaine pirate



*Et si un jour en vous demande
"Mais pourquoi fait-il cela ?"
Répondez : "Je ne sais pas".*

Collectif, Donjon Pirate, Wandrille Leroy, « Le conseil pirate : Marcel Marcel », 2 février 2007.

en ligne. L'initiateur du projet mérite d'être nommé : Wandrille Leroy est un animateur très actif de la communauté des auteurs de bande dessinée numérique. Il tient lui-même un blog bd (*Seul comme les pierres*) ainsi qu'un blog de réflexion (*Quelque chose à dire*). À partir de 2006, il mène de nombreux projets pour faire connaître la création graphique en ligne : *Donjon Pirate*, concours Révélation blog... Responsable

des maisons d'éditions sœurs Warum et Vraoum, il y publie plusieurs auteurs ayant émergé sur le Web. Proche en cela de Trondheim et Phiip, il contribue à créer des ponts entre la création numérique et l'industrie papier.

LE CONTEXTE

Émanation de la blogosphère bd, *Donjon Pirate* est un bon exemple de l'effervescence de la création collective en ligne. Si la plupart des sites ou blogs sont des espaces individuels d'expression, les auteurs du Web se regroupent régulièrement pour des projets collectifs, comme *Chicou-Chicou*, *Damned* ou le site *30joursdebd*. La dimension communautaire est non seulement un moteur de la mise en réseau des blogueurs, mais aussi un moyen de créer. *Donjon Pirate*, par son balancement entre création individuelle (chaque auteur réalise sa planche et son album) et création collective (certains personnages sont repris d'une planche à l'autre) illustre bien l'ambivalence de la blogosphère bd, et des réseaux sociaux en général : juxtaposition d'expressions individuelles autant que mise en commun.

Saison 1 : blog hébergé sur la plateforme Canallblog ; saison 2 : site web hébergé par free.fr. • Accès libre.

MARTIN VIDBERG L'ACTU EN PATATES

LE RETOUR DE LA BANDE DESSINÉE DE PRESSE SUR LE WEB

L'ŒUVRE

L'actu en patates est un blog de dessins d'actualité mis à jour presque quotidiennement. Chaque note est un commentaire amusant sur un fait d'actualité traité par ailleurs sur *Lemonde.fr*, Martin Vidberg se permettant d'aborder tous les sujets (politique, sport, culture, divertissement, sciences, etc.). Il s'agit le plus souvent de dessins uniques, plus rarement de bandes dessinées. Fidèle à une certaine tradition de la schématisation, l'auteur se spécialise dans la représentation des protagonistes de ses notes sous la forme de bonshommes-patates. Cela n'empêche pas, comme le suggère l'exercice du dessin de presse, le recours à la caricature de personnalités. Tout l'art de Vidberg consiste à parvenir à tirer une forme d'expressivité de personnages simplifiés. Sur le plan humoristique, l'auteur est un commentateur de l'actualité qui recherche plutôt la connivence et une certaine retenue.

L'AUTEUR

Le parcours de Martin Vidberg, à l'instar de celui de Phiip,



Martin Vidberg, *L'actu en patates*, *Lemonde.fr*, « *Un seul homme peut la sauver* », 29 février 2008.

constitue un des quelques exemples d'émergence d'un dessinateur de la publication en ligne amateur qui accède finalement à la professionnalisation. Martin Vidberg, professeur des écoles, commence à dessiner sur le Web sous le pseudonyme d'Everland, à la fois sur son blog (dès 2000), sur le forum *Bdamateur* et au sein de la communauté du site de critiques *Bulledair.com*. Il poursuit ainsi une carrière de

dessinateur semi-professionnel tout en affirmant son style personnel. En 2005, il lance *Le blog*, avec Nemo7, un blog bd parodique se moquant gentiment des travers de la blogosphère. En 2007, il parvient à faire éditer dans la collection « Shampoing » de Delcourt un projet diffusé en ligne, *Journal d'un remplaçant*, dans lequel il raconte son expérience du professorat. C'est le début d'une professionnalisation dans le monde de la bande dessinée, toute relative, car il ne quitte pas son emploi principal. Son arrivée sur *Lemonde.fr* comme dessinateur d'actualités confirme son incursion dans les arts graphiques. Martin Vidberg se situe ainsi dans un entre-deux de la création qui fait le grand écart entre l'amateurisme (explicitement revendiqué par *Bdamateur*) et le professionnalisme, une situation de plus en plus présente avec l'émergence d'auteurs autodidactes ayant « appris » à dessiner au fur et à mesure de leurs publications en ligne.

LE CONTEXTE

L'actu en patates est diffusée depuis 2008 sur la plateforme de blogs invités du site *lemonde.fr*, extension numérique (mais aussi rédaction autonome) du quotidien national *Le Monde*. Avec *À boire et à manger* de Guillaume Long, il annonce le renouveau du dessin de presse en ligne sous

la forme de « blogs invités » sur des sites de presse. *Lemonde.fr* est le principal acteur de ce mouvement : en 2018, il diffuse une vingtaine de blogs dessinés couvrant plusieurs thématiques journalistiques (politique, sport, gastronomie, éducation, culture, etc.). Mais d'autres sites comme *Liberation.fr* ou *Nouvelobs.com* font de même, de façon plus ponctuelle. Cette tendance renvoie à une tradition ancienne de la presse française d'actualités qui voit dans le dessin un type de contenu journalistique potentiel permettant soit d'illustrer l'actualité, soit de proposer un point de vue personnel. Elle est une nouvelle forme d'alliance entre le journalisme et le dessin.

BIBLIOGRAPHIE

Martin Vidberg, « Interview », sur *Petitformat.fr*, 26 avril 2010, [en ligne]; url : <http://petitformat.fr/art-37-interview-martin-vidberg-dans-le-parrain-acte-1.html/>.

Blog hébergé sur la plateforme *Lemonde.fr*. ♦ Accès : libre.



**DR FOLAWEB
DEO IGNITO**
LE RÉCIT NUMÉRIQUE EN AMATEUR



L'ŒUVRE

Deo Ignito est un feuilleton à suivre publié sur la plateforme *Webcomics.fr*. Il raconte l'histoire d'une jeune fille, Lucy Coppens, qui meurt et arrive en Enfer. Elle accepte de devenir un démon et découvre alors un monde pas si éloigné de notre réalité contemporaine. Le style simple et clair de Dr Folaweb et l'habile traitement des couleurs, autour d'une palette crépusculaire, tantôt sombre, tantôt lumineuse, donne à l'histoire une tonalité douce et nuancée. Dans sa forme et sa mise en page, *Deo Ignito* imite strictement une bande dessinée papier imprimée. Elle se compose de « livres » dotés chacun d'une couverture composée comme celle d'une édition papier (titre, nom d'auteur, nom d'éditeur). La mise en page est celle de planches divisées en cases. La seule différence avec un ouvrage papier est le système de navigation d'une page à l'autre, propre à *Webcomics.fr*, en diaporama.

L'AUTEUR

Pierre Matterné, surtout connu sur Internet sous son pseudonyme Dr Folaweb, fait partie des

vétérans de la publication en ligne. Il est un illustrateur professionnel belge, passé par l'institut Saint-Luc de Bruxelles et exerçant depuis 2005 la profession de coloriste pour Les Humanoïdes Associés et Delcourt. Son activité d'auteur complet de bande dessinée se développe donc en marge de cette profession principale, sur le réseau, qui est pour lui un espace de libre création et de publication, comme pour de nombreux autres graphistes freelance exerçant des activités dans le monde du dessin sans être auteur à part entière. Dr Folaweb publie en ligne très tôt, depuis 1999, sur son propre site web, sur le site *Bdamateur*, et sur le site *Expédition 51* pour une œuvre interactive spécifique. Une de ses premières œuvres à lire sur ordinateur est *Réflexions faites*, son travail de fin d'étude à l'institut Saint-Luc, qu'il republiera ensuite sur *Webcomics.fr*. Ses travaux seront surtout publiés sur la plateforme *Webcomics.fr* dont il est un des trois fondateurs en 2007. Outre *Deo Ignito*, seul récit long, on y retrouve de nombreuses participations aux 24h de la bd. De fait, le réseau Internet et ses



Dr Folaweb, Deo Ignito, « page 1 », Webcomics.fr / Édition Atelier E51, 2007-2014.

structures sont bien son espace privilégié : Dr Folaweb est toujours resté fidèle à une publication en ligne et gratuite.

LE CONTEXTE

Deo Ignito fait partie des œuvres les plus abouties publiées sur *Webcomics.fr*. Sa diffusion, qui s'étend sur sept années, témoigne bien des modalités de la publication en ligne qui prévalent dans les années 2000 : une diffusion très libre pour l'auteur (pas de limite de temps autre que la patience des lecteurs, ni de limite de volume) et un accès gratuit. La diffusion numérique offre surtout un contact direct avec les lecteurs, qui se matérialise dans la présence de commentaires réguliers sous les planches publiées (en général d'autres membres de la communauté de la plateforme), ou de fan-arts. Elle permet aussi à l'auteur de proposer des compléments à la navigation dans une histoire longue (près de

150 planches) : des modalités classiques du livre papier (sommaire, liste des personnages) se voient renforcées par des hyperliens permettant de naviguer dans l'histoire. En cette deuxième moitié des années 2000, *Webcomics.fr* (mais aussi d'autres hébergeurs comme *Grandpapier.org* et *Manolosanctis*) offre une alternative aux auteurs ne souhaitant pas emprunter la voie dominante de l'époque, le blog bd. Son système de navigation (diaporama de planches ou *strips* mis en ligne au format image) est transitionnel : les principes de l'hypertexte sont utilisés pour rendre lisible au format numérique une œuvre témoignant, dans sa forme, de la permanence des normes formelles de l'imprimé.

BIBLIOGRAPHIE

- Site officiel de Pierre Matteredne : <http://www.drfolaweb.net/>.
 « Dr Folaweb, invité 2008 », sur *festival-blogsbd.com*, septembre 2008, [en ligne], url : <http://www.festival-blogs-bd.com/2008/09/dr-folaweb-invi.html/>.
 Khaled Zouari, « Le site *Webcomics*, un exemple d'interactivité », *Hermès, La Revue*, n° 54, p. 127-132.

Ensemble d'images au format .jpg mises en ligne sur l'interface web de *Webcomics.fr*. • Accès libre.



JIBÉ
SANS EMPLOI
LA QUOTIDIENNETÉ DU FEUILLETON NUMÉRIQUE



L'ŒUVRE

Sans emploi est un feuilleton numérique qui s'étend sur sept saisons et raconte les mésaventures de Constantin, héros « sans emploi », pris entre ses colocataires, ses ex, ses différents boulots et ses voyages. La forme choisie est celle du *strip*, à l'exception des saisons trois et six, découpées en planches : chaque épisode est un gag indépendant, relevant principalement du comique de situation. Dès la saison deux, cependant, des intrigues transversales apparaissent au gré des personnages et éléments récurrents (dont un mystérieux masque maudit), et elles prendront une ampleur particulière lors des saisons trois et six. Cette dernière abandonne l'ancrage quotidien pour livrer une véritable aventure en Asie du personnage à la recherche de son ex-fiancée chinoise. Sur le plan graphique, la série apparaît très clairement comme un apprentissage en direct de la bande dessinée par l'auteur. Les premiers *strips* sont assez brouillons et limités, dans le graphisme et la mise en couleur. Mais la palette de Jibé s'étoffe, ainsi que

ses compétences graphiques, et à partir de la saison trois, la série est visuellement attrayante dans sa simplicité formelle.

L'AUTEUR

S'il commence la bande dessinée dans des fanzines papier à la fin des années 1990, *Sans emploi* est la première œuvre publiée en ligne de Jibé, par ailleurs graphiste *freelance*. La notoriété acquise sur le Web grâce à cette série lui permet de s'intégrer au milieu de la bande dessinée en ligne et de participer à quelques projets comme « Vie de merde illustrée ». Surtout, il fonde avec d'autres blogueurs (Jean-Paul Pognon, Pierrot et Antoine Kirsch) un collectif d'auteurs lyonnais, Les Quenelles graphiques, qui donnera naissance à quelques projets de publication et d'exposition autour de 2010. Parmi ses autres productions numériques, on compte *Basse Def*, un hommage au *retro gaming*, ou la série muette *Trafic de confiture*. Exception faite des adaptations de ses séries numériques au format papier, Jibé demeure avant tout, en tant qu'auteur de bande dessinée, un



Jibé, Sans emploi, saison 1, 2004 (édition imprimée : Marabout, 2012-2013).

créateur numérique diffusant librement ses œuvres en ligne.

LE CONTEXTE

Dans sa mise en forme, *Sans emploi* est à mi-chemin entre le modèle américain du *webcomic* et le modèle français du blog bd. Il relève bien du registre du *webcomic* au sens où il s'agit d'une série à suivre unique diffusée sur le site web de façon régulière, sans contenu externe, notes et impressions de l'auteur (qui se distingue bien, graphiquement, de Constantin, le héros de la série). Dans le même temps quelques motifs rappellent les codes du blog bd : des anecdotes du quotidien, une publication antéchronologique... Jibé est parfaitement intégré

à la blogosphère, fréquente le Festiblog, etc. S'il s'agit en apparence d'une série extrêmement classique, tant dans son humour, dans son style que dans ses modalités narratives, la lecture de *Sans emploi* ne doit pas s'envisager comme un tout à lire d'un bloc, mais dans la durée réelle de sa diffusion originelle. *Strip* à suivre, *Sans emploi* a été conçu pour être apprécié au fur et à mesure par un lectorat fidèle qui s'attache progressivement aux héros, s'émerveille des variations sur des thèmes toujours identiques, assiste en direct à l'amélioration du dessinateur, voit ses attentes comblées et l'intrigue prendre une ampleur nouvelle... Le temps et la régularité de lecture sont deux éléments



Jibé, Sans emploi, saison 5, 2010 (édition imprimée : Marabout, 2012-2013).

essentiels. La clé de *Sans emploi* est assurément la familiarité et la complicité recherchée avec le lecteur : le héros a l'âge et les préoccupations d'un jeune urbain ; son intérêt pour les jeux vidéo et l'Asie rejoint celui de sa génération ; les situations restent très ancrées dans le quotidien et toujours cohérentes. Pour toutes ces raisons, *Sans emploi* est la version numérique contemporaine des œuvres de la grande époque du *comic strip* dans la presse de masse : une lecture ancrée dans la quotidienneté du lecteur et de ses préoccupations, tant dans ses thèmes que dans sa modalité de lecture « au jour le jour ».

BIBLIOGRAPHIE :

Site officiel de Jibé : <http://www.chezjibe.com/>.

Œuvre numérique périodique diffusée sur le site web <http://www.sansemploi.com/>, puis hébergée sur le site de l'auteur <http://www.chezjibe.com/>. ♦ Accès libre.



Jibé, *Sans emploi*, saison 6, 2011.



TONY PRISE DE TÊTE



L'EXPÉRIMENTATION AU CŒUR DU PROCESSUS DE CRÉATION

L'ŒUVRE

Prise de tête est une œuvre singulière, mise en ligne par son auteur sur un site web dédié. Sa singularité vient peut-être d'abord du style de l'auteur, composé essentiellement de pictogrammes, sans le moindre texte, et pourtant bel et bien rattaché aux codes de la bande dessinée (bulles, cases, séquentialité...). Le lecteur suit les péripéties d'un personnage minimaliste ; ou plutôt, le lecteur provoque les péripéties du personnage par ses actions, toutes liées aux principes de navigation numérique. Il est ainsi amené à cliquer, scroller, agrandir des fenêtres, glisser-déposer, explorer l'image pour trouver l'élément-clé, passer la souris pour dévoiler l'image... L'intrigue elle-même est plutôt minimale (le personnage perd sa tête et part à sa recherche), mais le côté profondément ludique de l'œuvre est le principal moteur de la lecture. Les thématiques sous-jacentes évoquent des mythes universels : amour impossible, quête intérieure, lutte du héros contre des forces immanentes... L'œuvre peut être décrite comme une bande dessinée authentiquement numérique au sens où elle

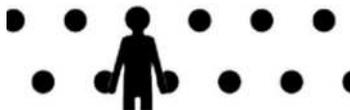
ne pourrait pas être adaptée sur support imprimé. Ce sont en effet les principes de la navigation numérique qui créent du sens et font avancer la narration.

L'AUTEUR

L'auteur a une double activité : auteur de bandes dessinées sous le pseudonyme de Tony, et chercheur universitaire sous son vrai nom, Anthony Rageul. La bande dessinée vient en premier : il publie dès 2003 dans des fanzines, dont *Bévue* qu'il contribue à fonder en 2006. Puis, dès son arrivée à l'université, il commence à adopter une démarche expérimentale et théorique, notamment dans *Aldwin et Caboche* qui préfigure *Prise de tête*. À partir de 2009, ses deux activités fonctionnent parallèlement : il réalise de nombreuses œuvres qui nourrissent une réflexion aboutissant à une thèse de doctorat soutenue en 2014 à l'université de Rennes 2. Dans le même temps, il milite activement, par ses écrits (dans *Jade*) ou des ateliers (Pierre Feuille Ciseaux) pour l'appropriation des techniques de création numérique par les auteurs de bande dessinée.

LE CONTEXTE

Prise de tête détonne dans l'univers de la bande dessinée numérique des années 2000 : avec ses effets interactifs, il semble revenir aux usages en vigueur à la fin des années 1990, mais sans le *decorum* multimédia avec sons et animations. En réalité, cette œuvre ne peut se comprendre sans considérer les travaux de recherche qui l'accompagnent. Chez Tony, la pratique et la théorie sont intimement liées : la première permet de démontrer les préceptes de la seconde, et la seconde se nourrit des trouvailles de la première. Si *Prise de tête* peut se lire indépendamment du texte du mémoire de master, l'œuvre entend illustrer la notion de « bande dessinée interactive ». L'interactivité est pour Tony la piste centrale de la création numérique ; *Prise de tête* est ainsi une « expérience » au sens où l'entendent les sciences dures : c'est une œuvre pour apprendre à lire autrement. Si Tony est un pionnier en la matière, les années 2010 voient apparaître d'autres auteurs à la double casquette de dessinateurs et théoriciens, comme Martin Guillaumie et Emmanuel Espinasse pour la France. En réalité, l'œuvre de Tony est un des premiers efforts, précoce et radical, d'un mouvement continu qui commence en 2009 et voit resurgir l'idée qu'une création numérique doit être nécessairement différente, dans son esthétique, de la bande dessinée papier.



Tony, *Prise de tête*, 2009.

BIBLIOGRAPHIE

Anthony Rageul, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration*, mémoire de maîtrise, Université Rennes 2, 2009, [en ligne]; url : <http://www.prisedetete.net/fr/memoire.html#download>.

Id., « Des clics et du sens », *Du9*, mai 2010, [en ligne], url : <http://www.du9.org/Des-clics-et-du-sens/>.

Id., *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité*, Université Rennes 2, 2014, [en ligne]; url : <http://www.theses.fr/2014REN20024>.

Id., « On the Pleasure of Coding Interface Narratives », *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*. 2018, [en ligne], DOI: <http://doi.org/10.16995/cg.107>.

Site web de Tony : <http://www.anthonyrageul.net/>.

Œuvre numérique réalisée dans le cadre d'un travail de master 2 d'Arts plastiques ; images au format Flash intégrées dans des pages web HTML. ♦ Accès libre.

BALAK ABOUT DIGITAL COMICS

L'INVENTION DU TURBOMEDIA

L'ŒUVRE

About Digital Comics est un diaporama en langue anglaise mis en ligne par le dessinateur français Balak ; il sera ensuite traduit en français. Il fait partie d'une série de diaporamas réalisés par l'auteur sur le même thème entre 2009 et 2012. La caractéristique principale de cette création est d'être une œuvre-manifeste. *About Digital Comics* se veut une démonstration en acte des potentialités narratives de la création numérique, dans une démarche finalement proche de celle de théoriciens américains du média comme Will Eisner et Scott McCloud. Balak se met en scène dans un dialogue avec lui-même, tour à tour sceptique et enthousiaste face aux évolutions numériques : si la bande dessinée est toujours pensée selon des principes nés de l'imprimé, il s'agit à présent de proposer une « expérimentation narrative » qui, sans en passer par les « gadgets numériques », respecte « l'art de la suggestion de la temporalité dans l'espace » qui définit, selon lui, la bande dessinée. Ce sont ces principes qui s'appliquent dans un usage innovant du diaporama au



Balak, *About Digital Comics*, 2009.
© Yves Bigerel.

service de la bande dessinée, en exploitant notamment le rythme d'affichage des images ainsi que la persistance, l'apparition et la superposition de cases.

L'AUTEUR

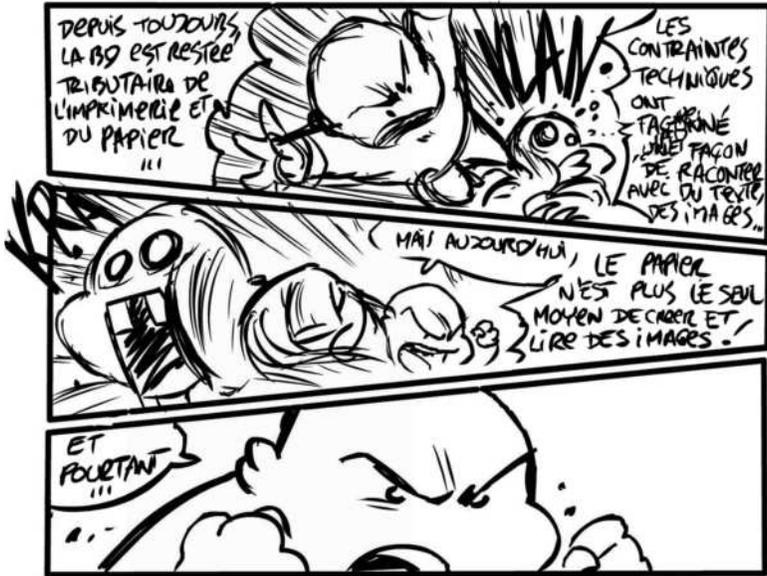
Balak apprend le dessin dans la section animation de l'école des Gobelins et poursuit d'abord une carrière d'animateur et de storyboarder. Parallèlement, il commence à publier ses dessins en ligne vers 2004, sur son blog *Boubize* ou sur le site *Deviantart*, deux lieux où il publie la plupart de ses œuvres. C'est d'abord sur le Web qu'il acquiert un premier public, en particulier après ses *Turbomedia*. Il devient le chef de file de cette tendance de fond de la création numérique à partir



de 2009 avec Malec, Geoffo, JL Mast et BatRaf. Il est l'auteur de plusieurs courts diaporamas qui, pour la plupart, évoquent la bande dessinée numérique ou en parodient certaines créations, comme *Broutzi*, parodie du *Bludzee* de Lewis Trondheim. Cette notoriété lui permet de collaborer avec l'américain Mark Waid sur la plateforme de création numérique *ThrillBent*, et d'exporter ses trouvailles outre-atlantique, consécration pour ce grand amateur de *comics* et de mangas. À partir de 2010, sa carrière d'auteur papier décolle véritablement avec le succès de la série à six mains *Lastman* (avec Bastien Vivès et Michael Sanlaville) qui obtient le prix de la meilleure série au festival d'Angoulême 2015.

LE CONTEXTE

Bien que le terme de Turbomedia ne soit forgé qu'après-coup, c'est bien cette modalité de la bande dessinée numérique que Balak théorise dans *About Digital Comics*. L'œuvre sera diffusée sur le forum *Catsuka* et sur la plateforme *Deviantart*. Les principes du Turbomedia rassemblent des compétences venues de différentes branches des arts graphiques : la bande dessinée, l'animation, la création de storyboards, l'infographie. Or, *Catsuka* et *Deviantart* sont précisément des lieux mixtes réunissant des graphistes polyvalents qui se retrouvent généralement autour de thématiques communes (jeux vidéo, mangas et anime, *comic books*). Ces lieux ont pu offrir au Turbomedia une



Balak, *About Digital Comics*, 2009. © Yves Bigerel.

caisse de résonance essentielle et attirer de nombreux illustrateurs vers cette discipline, y compris des créateurs éloignés des réseaux traditionnels de la bande dessinée en ligne.

BIBLIOGRAPHIE

Site web de Balak : <http://boubize.blogspot.fr/>

« 5 ans de Turbomedia », frise chronologique, 2014 : <http://ybrik-media.com/bon-anniversaire-le-turbomedia/>.

« Les 10 commandements du Turbomedia », sur le blog e-artsup.net, 10 avril 2014, [en ligne] ; url : http://blogs.e-artsup.net/2014/04/10_commandements_du_turbomedia.html/.

« Le point de vue des auteurs » dans Pascal Robert dir., *Bande dessinée et numérique*, Paris : CNRS éditions, 2016, p. 173-195.

Côme Martin, « With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*. 2017, [en ligne], DOI : <http://doi.org/10.16995/cg.106>.

Diaporama au format Flash diffusé simultanément sur la plateforme *Deviantart*, sur le forum *Castuka* et sur *Boubize*, le blog de l'auteur. ♦ Accès libre.

THOMAS CADÈNE ET AL. LES AUTRES GENS

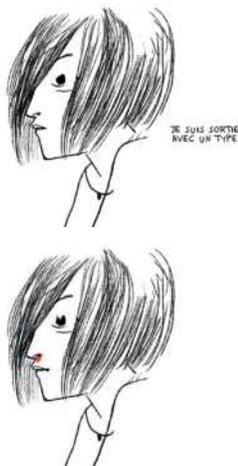
LA BÉDÉNOVELA

2010-2012 • 3^E PÉRIODE

L'ŒUVRE

Partant d'un événement extraordinaire mais vraisemblable (Mathilde, une jeune étudiante, gagne une somme colossale au loto), la série au long cours *Les Autres Gens* raconte les mésaventures du groupe de personnages gravitant autour de l'héroïne : parents, amis, amants, ennemis... Prise entre l'évocation d'un quotidien urbain et familial et de curieuses échappées vers le mystère, l'histoire développée par Thomas Cadène et son groupe de dessinateurs déploie une multitude d'embranchements scénaristiques, à raison d'un épisode par jour pendant deux ans. Chaque épisode est dessiné par un dessinateur différent tandis que Cadène scénarise et planifie l'ensemble.

Dans son esthétique graphique, *Les Autres Gens* reprend quelques principes ayant émergé durant la décennie précédente. Tout d'abord, elle relève de la modalité de la création collective et adopte son hétérogénéité visuelle. Le fil directeur qui donne la cohérence à l'ensemble malgré les divergences graphiques est le scénario, mais



Thomas Cadène, *Les Autres Gens*, épisode final, 29 juin 2012 (édition imprimée : Dupuis, 2011-2014).

il est remarquable que même des styles franchement humoristiques (comme ceux de Pochep ou Marion Montaigne) soient intégrés au moyen d'épisodes parodiques ou de « résumés » décalés. Un second principe est, dans le sillage des expériences de Balak, un usage intelligent du diaporama qui ne se contente plus de copier la planche ou la case mais recherche les ruptures de rythme, les jeux de surprise, la persistance ou la disparition



TU SAIGNES
DU NEZ, MATHILDE.

Thomas Cadène, *Les Autres Gens*, épisode final, 29 juin 2012 (édition imprimée : Dupuis, 2011-2014).

de motifs visuels. La stabilité et la simplicité du dispositif de mise en écran (une case = une diapo, pas d'animations ni de sons, etc.) permettent aussi de donner une cohérence au-delà des styles disparates.

LES AUTEURS

Après une formation de juriste, Thomas Cadène, scénariste principal et initiateur du projet, se lance dans la bande dessinée vers 2007, comme dessinateur et scénariste. S'il se dit technophile dans son usage quotidien ou professionnel et s'il tient un blog textuel, il n'a pas de réelle expérience de la création graphique

numérique au moment où il se lance dans *Les Autres Gens*. C'est là le signe important que, à partir de 2010, le numérique commence à intéresser des dessinateurs professionnels extérieurs à la culture web. Autour de Thomas Cadène ont travaillé une centaine de dessinateurs ainsi que trois scénaristes (Wandrille Leroy, Marie-Avril Haïm et Joseph Safieddine). Tous sont professionnels. Beaucoup sont issus de la blogosphère bd, mais pas tous : certains dessinateurs débutent la publication numérique avec *Les Autres Gens*. Par la multiplicité d'auteurs qu'elle sollicite, la série contribue à

ancrer la pratique numérique dans le milieu professionnel de la bande dessinée imprimée.

LE CONTEXTE

Les Autres Gens est diffusé sur un site web dédié. Accessible uniquement sur abonnement payant, la série doit affirmer son originalité pour percer. Le choix explicite du scénariste, contenu dans l'appellation même « bédénovela » (qui rappelle le terme espagnol *telenovela*), a été de se référer non au monde de l'image imprimé, mais à l'esthétique de l'audiovisuel et, plus spécifiquement, du feuilleton télévisé. Il s'inspire notamment de la gestion des intrigues par personnages récurrents qui est habituelle dans les *soap opera*. Ainsi, *Les Autres Gens* vient confirmer la pertinence de la publication périodique dans l'environnement numérique pour étoffer des personnages dans un récit au long cours, à la façon des *strips*. L'inscription dans le temps, expérimentée par de nombreux blogueurs et auteurs de *webcomics* dans les années 2000, est ici employée au maximum dans un récit à pistes multiples qui ne fait que s'étendre et n'atteint jamais de fin réelle. Même s'il fait appel à des principes déjà éprouvés, *Les Autres Gens* est une œuvre unique dans le contexte de 2010. Elle est alors, et toujours maintenant, sans réel équivalent.

BIBLIOGRAPHIE

- Julien Falgas, « Forme et enjeux de la collaboration autour de la "bédénovela" numérique *Les Autres Gens* », *tic&société*, Vol. 7, N° 1, 1er semestre 2013, [en ligne]; url: <http://ticetsociete.revues.org/1345/>.
- Xavier Guilbert, « Entretien : Thomas Cadène », *Du9*, juin 2012, [en ligne]; url: <http://www.du9.org/entretien/les-autres-gens/>.

Œuvre numérique périodique diffusé sur un site web dédié. • Accès payant (abonnement).

MARC LATASTE (SCÉNARIO DE CÉDRIC PERRIN) LE RÈGNE ANIMAL

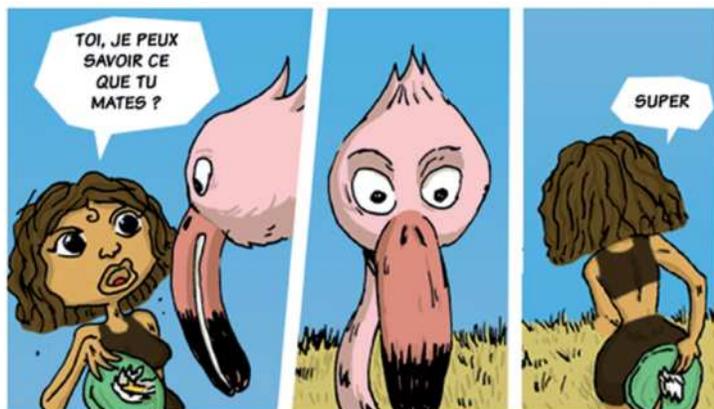
LE RÉCIT GRAPHIQUE POUR TABLETTE

L'ŒUVRE

Le Règne animal est un feuilleton diffusé en une dizaine d'épisodes par Emedion sous la forme d'un diaporama d'images fixes. Chaque écran contient une ou plusieurs cases et joue sur les effets de rythme dans l'apparition des cases ou des bulles. Visuellement, la caractéristique centrale des œuvres de Marc Lataste est double. D'une part, elles se concentrent sur l'enjeu de création d'univers, développant à chaque fois des décors riches et foisonnants et une attention particulière au visuel des personnages, avec souvent un très bon sens de la couleur. D'autre part, le style graphique de l'auteur intègre les leçons de la bande dessinée japonaise dont il est un amateur. La convergence de la création graphique numérique avec l'esthétique du manga est un élément essentiel qui explique le succès de plusieurs auteurs capables ainsi de créer une connivence avec une jeune génération de lecteurs à la fois amateur et de mangas et technophiles.

L'AUTEUR

Marc Lataste est infographiste et commence à diffuser ses dessins sur le Web via son blog en 2005, sous le pseudonyme de Marcocartoon. Sa première bande dessinée longue, *Djib*, est publiée en feuilleton sur *Webcomics.fr* en 2008. Il poursuit dans cette voie et se montre particulièrement sensible aux spécificités de la lecture sur écran. Si *Djib* est encore une œuvre traditionnelle, renvoyant dans sa mise en page à la bande dessinée papier (l'auteur l'auto-éditera d'ailleurs en version imprimée), ses œuvres suivantes privilégient le diaporama dans un format adapté aux écrans. Il se montre particulièrement actif sur Facebook qui est un de ses espaces de diffusion principaux, à côté du blog. Il est un auteur particulièrement actif de la phase d'auto-publication en ligne. Parallèlement à ses créations personnelles, Marc Lataste s'est aussi impliqué dans différents projets de promotion de la bande dessinée numérique : il rejoint l'équipe de *Webcomics.fr*, puis celle de la revue *Professeur Cyclope*. Pour cette dernière, il



Marc Lataste (scénario de Cédric Perrin), *Le règne animal*, Emedion, 2011.

occupe la fonction de « conseiller numérique », mettant ainsi à profit son expérience de la publication en ligne dans un contexte professionnel et collectif.

LE CONTEXTE

Le Règne animal permet de comprendre en quoi l'émergence du diaporama comme forme standard de la bande dessinée numérique française est en partie liée à l'arrivée d'un nouveau paradigme technique, la tablette, et plus précisément l'iPad d'Apple. L'entreprise Emedion diffuse l'œuvre sur l'AppStore et c'est bien à ce format d'écran rectangulaire, en 4:3, que Marc Lataste se plie pour en faciliter la diffusion. Toutefois, la dépendance à des systèmes de diffusion fermés, comme ici l'AppStore, ne va pas sans inconvénient : le format technique est celui d'Apple, tandis que la

firme demande au diffuseur et à l'auteur de corriger la nudité de certaines scènes pour que la diffusion puisse avoir lieu, ce qui sera fait.

BIBLIOGRAPHIE

Site web de Marc Lataste :

<http://marccartoon.blogspot.fr/>.

Sébastien Célimon, « Marc Lataste et vous », *Le comptoir de la bd*, 3 septembre 2009, [en ligne] ; url : <http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/2009/09/03/bd-internet-marc-lataste-et-vous/>.

« Interviews : Marc Lataste alias Marco », *webcomics.fr*, 3 mars 2009, [en ligne] ; url : <http://www.webcomics.fr/interviews/2009-03-03/marc-lataste-alias-marco/>.

Application pour support mobile. ♦

Application payante.



MARC-ANTOINE MATHIEU 3 SECONDES



LES PARADOXES D'UNE MISE EN ABYME

L'ŒUVRE

Dans *3 secondes*, Marc-Antoine Mathieu explore un effet numérique encore très peu exploité par d'autres auteurs : le zoom infini. L'œuvre est un long travelling avant poursuivant son chemin, par des jeux de reflets ou de connexions d'images, à travers une dizaine de scènes dans la ville (et au-delà), scènes qui nous dévoilent progressivement une intrigue policière dans le milieu du football, avec malversation et assassinat. *3 secondes*, dans sa version numérique, est un objet limite, auquel certains refusent le statut de « bande dessinée numérique », notamment en raison de l'absence d'images fixes (puisqu'il s'agit d'une animation continue). Pour reprendre une remarque de Tony, il est certain qu'elle se présente comme une œuvre déroutante, parfois décevante par son intrigue trop ténue, mais qui a le mérite d'interroger, par le jeu formel qu'elle propose, la façon dont les codes de la bande dessinée peuvent ou non se fondre dans le « vertige » des images numériques contemporaines.

L'AUTEUR

Avec Lewis Trondheim et Thomas Cadène, Marc-Antoine Mathieu fait partie dans cette liste des auteurs professionnels qui n'ont pas débuté dans la bande dessinée par le numérique. Grand amateur d'expérimentations visuelles en tout genre et par ailleurs scénographe, il a toujours accordé une attention particulière au jeu sur la forme matérielle des œuvres, notamment dans sa série principale, *Julius Corentin-Acquefacques*. Ses différentes incursions dans la création numérique sont directement liées à son souhait de pousser la bande dessinée dans ses limites : après *3 secondes*, il participe en 2016 à *S.E.N.S. VR*, adaptation en réalité virtuelle d'un de ses albums, co-produite par Arte et par le studio de production numérique Red Corner.

LE CONTEXTE

Le contexte de diffusion de *3 secondes* révèle toute la difficulté de l'édition traditionnelle de bande dessinée à intégrer des objets graphiques numériques hors norme. L'œuvre



Marc-Antoine Mathieu, 3 secondes, Delcourt, 2011.

est d'abord pensée par Marc-Antoine Mathieu dans sa version numérique. Mais les contraintes de la diffusion voulue par l'éditeur Delcourt (par l'intermédiaire du responsable de la stratégie numérique, Yannick Lejeune), oblige à une commercialisation décalée par la vente d'une « version papier » dont l'intérêt est extrêmement limité. Malgré ces réserves, l'œuvre de Mathieu poursuit une fois encore le lent retour vers une bande dessinée numérique de création irréductible au format papier, ne pouvant exister que comme objet numérique. Il se rapproche en cela des productions de Tony puisqu'il propose une œuvre où la compréhension du dispositif de consultation est essentielle pour le lecteur.

BIBLIOGRAPHIE

- Jeanine Florani, « 3 » de Marc-Antoine Mathieu », *Du9*, septembre 2011, [en ligne]; url : <http://www.du9.org/chronique/article1403/>.
- Anthony Rageul, « 3 et son double », *Du9*, décembre 2011, [en ligne]; url : www.du9.org/3-et-son-double/.

Œuvre mixte : l'album papier (chez Delcourt) comporte un code permettant d'accéder à la version numérique. • Accès subordonné à l'achat de la version papier par un code.



THOMAS MATHIEU LE PORTAIL



LA NOUVELLE VAGUE DE L'EXPÉRIMENTATION NUMÉRIQUE

L'ŒUVRE

Le Portail est une œuvre complète qui relève d'un genre encore très peu présent dans la bande dessinée numérique française : l'épouvante. Les principes de la création numérique sont mis au service d'un récit d'ambiance regardant du côté du genre cinématographique du *home invasion*, ces histoires où des individus bourgeois sont confrontés à l'irruption, dans leur domicile, de la violence et de la peur. Formellement, *Le Portail* est un diaporama en images fixes en noir et blanc. L'exploitation des effets de rythme habituels dans ce type de mise en écran est très progressive pour ménager un suspens. La rareté des animations, l'absence de bruitages, le trait épais de Thomas Mathieu et son traitement de l'image par gros plans et aplats de gris et de noir créent une atmosphère lourde. L'ambiance angoissante est aussi largement enrichie par l'ajout d'une musique électronique (de Martin Wautié) qui vient souligner la présence d'un décalage malsain dans le quotidien nocturne d'un jeune couple bourgeois. Puisant dans

la tradition du cinéma d'horreur, elle renforce un propos sur les lâchetés et la peur de l'autre d'une certaine classe moyenne.

L'AUTEUR

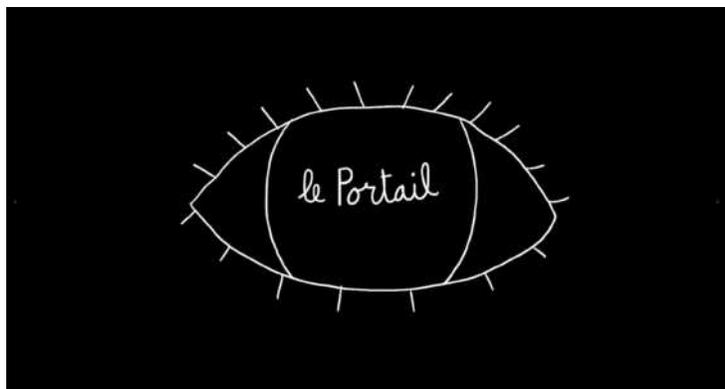
Thomas Mathieu est un jeune auteur dont la carrière s'est lancée en partie grâce à une notoriété acquise sur le Web. Formé à l'École supérieure des arts Saint-Luc à Bruxelles, il lance son premier blog en 2006 et multiplie dès lors les projets numériques en auto-publication, ou sur des plateformes dédiées. On le retrouve ainsi sur Manolosanctis, puis sur la plateforme *EspritBD* où il réalise des œuvres plus expérimentales (*Une Soirée de chien*). Il commence à y développer son univers peuplé d'animaux anthropomorphes, de drague, de films de série B et de sexe. Le *Projet Crocodiles* lancé sur *Tumblr* en 2013 lui permet d'aborder la bande dessinée documentaire, sur le thème du sexisme et du harcèlement de rue. Enfin, il participe activement au feuilleton collectif *Le Secret des cailloux qui brillent* en 2016. Parallèlement, il publie ses premiers albums imprimés à

partir de 2009, notamment *Les Dragues-misères*, commencé sur le Web. Mais la plupart de ses albums sont issus de projets numériques, preuve d'une intrication très forte des deux modalités de diffusion chez la jeune génération d'auteurs.

LE CONTEXTE

La revue *Professeur Cyclope*, depuis 2012, a largement contribué à l'émergence d'une « nouvelle vague » de création numérique qui ancre chez de nombreux auteurs les principes spécifiques et les potentialités uniques des outils informatiques au service de la narration graphique. *Le Portail* mêle ainsi une mise en écran devenue traditionnelle, le principe du diaporama, et l'ajout de sons, qui renvoie à l'ère multimédia mais s'avère plutôt originale à une période qui considère parfois encore ce type d'ajout

comme des « gadgets ». Par ailleurs, les techniques, graphiques ou numériques, sont mises au service d'un vrai propos narratif, d'une ambiance, et sortent ainsi de la seule expérimentation formelle et de l'exercice de style. L'absence d'une contrainte éditoriale rigide sur la forme des œuvres numériques produites pour *Professeur Cyclope* permet à plusieurs auteurs d'y tester des combinaisons inédites d'effets numériques (animations, interactivité, scrolling...) qui dépassent le seul diaporama, format standard de cette époque. Il s'agit aussi bien, comme Thomas Mathieu ou Sacha Goerg, de jeunes auteurs déjà habitués à la création en ligne, ou d'auteurs qui y font leurs premiers pas numériques, comme Philippe Dupuy et Stéphane Blanquet.



Thomas Mathieu, « Le portail », dans *Professeur Cyclope*, n° 15, 2014.



Thomas Mathieu, « Le Portail », dans *Professeur Cyclope*, n° 15, 2014.

BIBLIOGRAPHIE

<http://www.thomasmathieu.net/>
 Philippe Paolucci, *La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité. Pour une approche socio-sémiotique du 9ème art : l'exemple de la revue en ligne Professeur Cyclope*, thèse de doctorat sous la direction de Pascal Robert et Patrick M'Pondo, Université Toulouse 2, 2016.

Récit complet publié dans le n° 15 du webzine *Professeur Cyclope*. ♦ Accès payant (abonnement).

MARIETTA REN PHALLAINA

LE NUMÉRIQUE AUGMENTÉ PAR LE RÉEL ET L'AUDIOVISUEL

L'ŒUVRE

Phallaina est une bande dessinée sous forme de frise qui possède deux modalités de diffusion. D'un côté une œuvre numérique, à défilement horizontal, rehaussée par une bande-son; de l'autre une fresque physique monumentale de plus de cent mètres de long accompagnée d'un dispositif de réalité augmentée permettant au spectateur d'écouter les sons. Le numérique est ici pensé comme un des éléments d'un environnement de diffusion plus global qui prend en compte conjointement les appréciations visuelle, matérielle et sonore de l'œuvre. Dans sa version numérique, *Phallaina* est une application à télécharger disponible gratuitement sur l'Appstore et Google Play. L'œuvre est surtout optimisée pour être lue sur tablette tactile, le doigt accomplissant le geste du défilement.

L'histoire est celle d'Audrey, une jeune femme sujette à une forme étrange d'épilepsie faisant apparaître des baleines dans son champ de vision. Des examens médicaux révèlent progressivement que ses crises sont liées à un don pour l'apnée. Le récit suit

la transformation progressive d'Audrey alors qu'elle apprivoise son anomalie, en apprenant aussi du passé, à la rencontre d'un peuple mythique d'hommes-baleines, les Phallainas.

L'œuvre de Marietta Ren frappe par sa densité romanesque et sa capacité d'immersion. L'histoire est longue, avec des personnages à la psychologie travaillée, porteuse d'enjeux individuels et collectifs tournant autour de l'accomplissement de soi et des liens entre science et mythologie. Le visionnage de l'ensemble de l'œuvre numérique prend plus d'une heure, ce qui diffère grandement de la plupart des créations numériques, plutôt de forme brève. Pour faciliter cette lecture, les auteurs ont travaillé à une véritable immersion qui utilise des moyens sonores (bruitages, musique occasionnelle) et la sobriété graphique du noir et blanc. L'une des grandes qualités de l'œuvre tient à sa gestion de l'espace: dépourvue de cases, les séquences s'enchaînent en utilisant parfois des effets de paralaxe et de la 3D qui participent à l'aspect poétique de l'ensemble



et font oublier les contraintes techniques du défilement.

L'AUTEUR

Marietta Ren ne vient pas initialement de la bande dessinée mais de l'illustration et de l'animation. Formée à l'école des Gobelins, elle travaille sur plusieurs films et séries d'animation pour des travaux de *character design* et de *storyboard*. Elle publie un premier album en 2010 chez Ankama, *Je suis deux*, avec Eugény Couture. Pour *Phallaina*, elle est accompagnée par les membres du Studio SmallBang, créé en 2012 et spécialisé dans les créations en réalité augmentée. Si la dessinatrice Marietta Ren est à l'origine de l'œuvre, il convient de souligner l'aspect profondément collectif d'un projet qui fait intervenir six autres personnes, dont un *sound designer*, un développeur

informatique et un animateur montrant la complémentarité des différentes professions artistiques dans le contexte de la création numérique.

LE CONTEXTE

Si *Phallaina* doit s'envisager au sein d'une période qui voit le retour en force de l'expérimentation numérique et de techniques abandonnées (ajouts de sons, animations, etc.), elle ajoute à cet arsenal des dispositifs de son temps comme la réalité augmentée et la lecture tactile. Elle marque le retour d'œuvres de grande ampleur, plus coûteuses et moins artisanales, par des équipes polyvalentes. Le projet dans son ensemble est une des meilleures illustrations de la façon dont l'audiovisuel prend une place de plus en plus importante dans la création originale de bande dessinée numérique



Marietta Ren, Phallaina, 2016. Marietta Ren, Phallaina.
© Small Bang / Nouvelles Écritures de France Télévisions.

dans les années 2010. Sur le plan économique, *Phallaina* est co-produite par le pôle Nouvelles Écritures de France Télévisions, dans le même mouvement que d'autres réalisations de grande ampleur. Elle est soutenue par le Centre national du cinéma et de l'image animée. Sur le plan esthétique, les apports du cinéma et de l'animation graphique sont incontestables dans une œuvre qui prend en compte la profondeur de champ, le rythme du défilement des images et l'ambiance sonore.

BIBLIOGRAPHIE

<http://phallaina.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>

Hélène Crombet, « Phallaina, un voyage hallucinatoire à travers une bande défilée numérique », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 12,

2018, [en ligne], mis url : <http://journals.openedition.org/rfsic/3397> ; DOI : 10.4000/rfsic.3397.

Co-produit par Small Bang et les Nouvelles Écritures de France Télévisions avec le soutien du CNC. ♦ Application gratuite.

COLLECTIF
ÉTÉ

LA BANDE DESSINÉE SUR LES RÉSEAUX

L'ŒUVRE

Été se compose de soixante d'épisodes de taille et de format identique (un diaporama de neuf cases de format carré) diffusé sur le réseau social *Instagram*, service de partage d'images et de vidéos pour support mobile. Suivant les modalités et contraintes propres à la plateforme, l'affichage des épisodes se fait selon un ordre antéchronologique. *Été* est résolument conçu pour être consulté au jour le jour, chaque épisode étant relativement indépendant. Toutefois, l'oeuvre peut se lire indifféremment dans le sens chronologique de sa parution ou dans le sens inverse, à la façon d'un palindrome narratif.

Publié au rythme d'un épisode par jour du 29 juin au 27 août 2017, le feuilleton raconte la pause estivale d'un jeune couple urbain, Abel et Olivia, qui décident de se séparer provisoirement et de s'autoriser à vivre, durant ces deux mois en solitaire, des expériences de vie inédites. Chaque épisode (qui suit alternativement Abel, puis Olivia), est ainsi l'occasion d'une introspection personnelle, d'un défi étonnant (s'incruster à une soirée d'inconnus,

tester le sexe en altitude...) et d'une tranche de vie parfois drôle, parfois mélancolique.

Si la principale caractéristique formelle de l'oeuvre tient à son format carré toujours identique et à son emploi du diaporama, les auteurs ajoutent de façon très ponctuelle quelques animations (scintillement d'étoiles...), voire dans certains cas une ambiance sonore et de la musique par le groupe Santoré.

LES AUTEURS

Les auteurs sont au nombre de quatre : Thomas Cadène, Joseph Safieddine et Camille Duvelleroy au scénario, et Erwann Surcouf au dessin. Tous ont une expérience dans la création numérique : Cadène, Safieddine et Surcouf ont fait partie de l'aventure *Les Autres Gens* (le premier l'ayant même initié), et Camille Duvelleroy est une spécialiste de la narration transmédia, auteure notamment d'oeuvres interactives comme *Modern Couple* pour Arte (2012), ou *Moi j'attends* pour France Télévisions (2013). Erwann Surcouf s'est également fait connaître à travers son blog *Doubleplusbon* depuis 2005

et a participé au blog collectif *Chicou-Chicou*.

Été consacre ainsi la rencontre de deux univers : celui de la bande dessinée en ligne, notamment issue de la sphère des blogs bd, et celui de la narration transmédia, plus proche de l'audiovisuel et de la production numérique.

LE CONTEXTE

Été est pleinement héritière de la *bédénovela* *Les Autres Gens*, tant par sa diffusion feuilletonnesque, son format immuable, que par ses auteurs, mais s'en éloigne aussi considérablement.

La première différence notable est son mode de financement : le

modèle économique de l'abonnement ayant montré ses limites, c'est le principe d'une production audiovisuelle mise en accès libre qui est ici privilégiée grâce à Arte, dans le sillage de *Phallaina*. On voit aussi, à travers la présence du co-producteur Bigger Than Fiction (Julien Aubert et Edouard Gasnier), spécialiste en stratégie et diffusion web pour les contenus culturels, le retour à la bande dessinée numérique de sociétés de production multimédia.

Mais surtout, la particularité principale d'*Été* est le choix radical de ne pas créer sa propre plateforme de diffusion mais de



Thomas Cadène, Camille Duvelleroy, Joseph Safieddine, Erwann Surcouf, *Été*, sur Instagram, 2017. ©BiggerThanFiction / Arte. (Édition imprimée : Delcourt, 2017).



Thomas Cadène, Camille Duvelleroy, Joseph Safieddine, Erwann Surcouf, *Été*, sur Instagram, 2017. ©BiggerThanFiction / Arte. (Édition imprimée : Delcourt, 2017).

« chercher les lecteurs là où ils se trouvent – plutôt que de créer un dispositif en soi » en publiant sur une plateforme privée, en l'occurrence *Instagram*. Si *Été* est, pour la France, le premier projet de grande ampleur diffusé sur un réseau social, ce n'est pas la première fois que des créateurs utilisent directement les plateformes où se trouve le public pour publier leurs œuvres. Si ce choix évite d'avoir à développer un site web en propre, elle n'est pas sans contraintes : l'interdiction d'images à caractère sexuel a été une limite pour *Été* où les personnages n'hésitent pas à parler crûment de sexualité.

La stratégie de l'équipe d'*Été* semble toutefois avoir été payante puisqu'elle dépasse les 80 000 *followers* individuels sur *Instagram* en seulement deux mois de parution. Une seconde saison a été diffusée à l'été 2018

BIBLIOGRAPHIE

https://www.instagram.com/ete_arte/

Édouard Gasnier, « Du blog BD à Instagram : de nouvelles narrations avec le projet *ÉTÉ* », *Bigger than Fiction*, 28 janvier 2017, [en ligne], url : <https://www.biggerthanfiction.com/blog/2017/01/28/du-blog-bd-a-instagram-de-nouvelles-narrations-avec-le-projet-ete/>.

David Neau, « *Été*, une fiction BD sur Instagram pour l'été 2017 ? », *7bd*, 18 février 2017, [en ligne], url : <http://www.7bd.fr/2017/02/ete-une-fiction-bd-sur-instagrampour.html/>.

Bande dessinée co-produite par Arte et Bigger Than Fiction (puis éditée au format papier par Delcourt). ♦ Accès gratuit, uniquement sur *Instagram*.



ANNEXES





QUEL NOM POUR LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE ? S'y retrouver dans une typologie variable

Le terme « **bande dessinée numérique** » ne s'est véritablement imposé qu'à la fin des années 2000 comme l'appellation générique d'œuvres graphiques numériques utilisant les codes de la bande dessinée. De nombreux autres termes ont été utilisés et le sont encore pour désigner tout ou partie de ces œuvres. La plupart désignent des sous-catégories de bandes dessinées numériques mettant l'accent sur un aspect spécifique. Certains, comme les *webcomics*, les blogs bd et le *Turbomedia*, peuvent être considérés comme des genres à part entière dans lesquels de nombreux auteurs se reconnaissent. Il faut bien sûr considérer ces appellations dans leur contexte d'émission ; elles se recouvrent assez largement, en tout ou partie. Enfin, la diversité des termes doit se comprendre dans un contexte de concurrence où l'enjeu est de se démarquer de l'existant ; certains termes ont d'abord une valeur marketing et sont là pour signifier une forme, réelle ou supposée, d'innovation.

Je ne considère ici que les termes utilisés pour des œuvres francophones, même si le nom lui-même peut être anglais.

Dans les premiers temps de la bande dessinée numérique domine le terme **bande dessinée interactive** qui insiste sur la présence de passages dans lesquels le lecteur est amené à intervenir pour faire avancer l'histoire (*Opération Teddy Bear* en 1996). Le succès de ce terme dans les années 1990 s'explique sans doute par l'analogie

qu'il permet avec le jeu vidéo, média en plein essor à cette époque. L'expression tombe ensuite en désuétude dans les années 2000, même si elle continue d'être employée de façon ponctuelle, avec un retour en grâce dans les années 2010 (chez Tony notamment, mais voir aussi *Anne Frank au pays du manga* en 2013 et *Les vestiaires* en 2017).

Durant la décennie 1990, d'autres termes sont utilisés mais ne survivent que le temps d'une œuvre : **sound comics** (*Jack Palmer, un privé dans la nuit* en 1995), **digital comics** (CD-Rom édités par les Humanoïdes Associés, 1996-1999) en sont deux exemples.

L'ensemble de ces premiers termes mettent surtout en avant les caractéristiques formelles des œuvres qui constituent un écart par rapport à la bande dessinée traditionnelle (technologie numérique, interactivité, son...).

Dans les années 2000, avec l'enracinement de la bande dessinée sur le réseau Internet, les termes qui dominent sont ceux qui insistent sur le mode de diffusion. **Bande dessinée en ligne** (ou **BD en ligne**) et **WEBCOMICS** (mot directement emprunté à l'usage dans l'ère anglophone) sont régulièrement utilisés, par exemple sur les plateformes *Grandpapier.org*, *Lapin.org*, *Webcomics.fr*, *Sos-webcomics.com*. Thierry Smolderen utilisera dans un article le terme **bd/i** qui ne sera toutefois pas repris. Mais c'est surtout **blog bd** qui rentre dans l'usage courant à partir de 2005. Il ne désigne toutefois qu'un type bien particulier de bandes dessinées en ligne : celles qui répondent au format technique du blog. Plus récemment l'appellation **webtoon**, venue de Corée du Sud, a connu un petit succès grâce à la plateforme *Delitoon* pour désigner des œuvres diffusées sur le Web et construites selon le principe d'un défilement vertical.

Cette décennie voit aussi l'apparition de quelques termes qui ne seront utilisés que de façon très ponctuelle, pour désigner une ou quelques œuvres : « **Manga digitale** » (pour quelques œuvres de Fred Boot entre 2002 et 2004) et **BDVD** (pour quelques dessins animés empruntant aux codes de la bande dessinée et distribués en DVD entre 2003 et 2006). Il faut aussi noter la présence ponctuelle de **motion comics** qui désigne plus couramment aux États-Unis des œuvres employant des effets d'animation parfois traduit en France en **BD vidéo**.

À partir de la fin des années 2000, deux changements de taille interviennent dans la désignation de ces œuvres : **bande dessinée numérique** tend à s'imposer pour parler d'un ensemble générique d'œuvres numériques sans en préciser les caractéristiques. Ce terme est par ailleurs celui qui est choisi par les éditeurs pour parler des catalogues numérisés. Deux autres termes génériques existent, bien qu'employés moins couramment : **e-bd** (pour *Je vous ai compris* en 2013) et **BDz**. Ils s'appuient sur l'ajout de lettres habituellement utilisées pour les œuvres numériques : le préfixe «e» pour électronique (par analogie avec e-book), ou le suffixe «z» (par analogie avec «warez» employé pour désigner des contenus numériques diffusés illégalement). En ce sens, **BDz** désigne plutôt des œuvres associées à la culture libre et au partage de fichiers (*BDZMag*).

Dans le même temps, la standardisation du format diaporama amène l'apparition de termes pour désigner spécifiquement ces œuvres composés d'écrans successifs : on note par exemple les termes **flip bd** (par analogie avec le *flip book*) et **stripop**. L'appellation la plus reconnue est **Turbomedia**. On considère généralement qu'elle ne désigne pas n'importe quel diaporama mais seulement ceux qui respectent une certaine grammaire dans la mise en écran des images.

À côté du diaporama, le format du défilement vertical connaît lui aussi un succès croissant durant les années 2010 et le terme **bande défilée** est employé pour *Phallaina* (2016). S'il n'a pas été utilisé dans d'autre contexte, il garde une certaine efficacité par son analogie sonore avec la bande dessinée.

Enfin, il est notable que, à l'instar du **Turbomedia**, des termes rompant volontairement avec le champ lexical de la bande dessinée font aussi leur apparition depuis quelques années pour signifier que la « bande dessinée numérique » est un horizon dépassable du récit graphique numérique. **Récit numérique**, utilisé par exemple sur *Grandpapier.org*, entérine l'idée que la bande dessinée numérique tend à se fondre dans une catégorie plus vaste de narrations numériques. Le théoricien Tony emploie depuis 2016 le terme **récit-interface**, assurément plus technique mais permettant de couvrir une grande variété d'œuvres, caractérisées par leur statut d'interface graphique.

CHRONOLOGIE GÉNÉRALE

1984

- Philippe Gerbaud et Toffe créent dans *Zoulou* les trois pages de « Et Dieu naquit la femme », généralement considérée comme la première bande dessinée par ordinateur.

1985

- Création par Eric Millikin de *Witches and Stitches*, une des premières bandes dessinées diffusées sur le réseau Internet, via CompuServe (États-Unis).

1986

- Sortie de *Les Passagers du vent* chez Infogrames, adaptation en jeu vidéo de la bande dessinée de François Bourgeon.

1990

- *Égérie* de François Coulon : fiction hypertextuelle employant textes et images.

1992

- Création par Hans Bjordhal de *Where the Buffalo Roam?*, un des premiers *webcomics* (États-Unis).

1995

- Adaptation en CD-Rom de *Jack Palmer : un privé dans la nuit*, bande dessinée de René Pétillon.

1996

- Lancement de *BD Paradisio* et *UniversBD*, deux espaces de la communauté bédéphile francophone.
- Publication de *L'Aventure des images* de Benoit Peeters et François Schuiten.
- Parution du CD-Rom *Opération Teddy Bear* d'Edouard Lussan (Index+/Flammarion).

1997

- Benoît Hilaire lance, sous le nom d'Yslaïre, le site web xxciel.com.

1998

- Lancement du forum *Bdamateur*.
- Création de *John Lecrocheur* de Julien Malland et Simon Guibert, bande dessinée interactive en flash diffusée par IO Interactifs.

1999

- Les auteurs de la revue *Fluide glacial* créent le webzine @ *Fluidz* (jusqu'en 2005).
- Autour de Thierry Smolderen et de ses élèves de l'École de l'Image d'Angoulême se crée le webzine *Coconino World* (jusqu'en 2007).

2000

- Scott McCloud publie *Reinventing comics* (États-Unis). Il sera traduit en France en 2002.
- Julien Falgas crée ABDEL-Inn, premier annuaire de la bande dessinée numérique en ligne.

2001

- Création par Phiip de *Lapin*, strip quotidien.
- Olivier et Jérôme Jouvray conçoivent le premier épisode de *Supershoes*, qui ne sera finalement pas diffusé par Wanadoo.

2003

- Lancement du blog de Laurel *Un crayon dans le coeur*.

2004

- Lancement du blog de Boulet *Bouletcorp*.
- Le site *Bdoubliees.com* se lance dans l'édition numérique patrimoniale avec *Le Coffre à BD*.

2005

- Création du blog de Frantico, sans doute par Lewis Trondheim.
- L'académie des Eisner Awards remet le premier prix du Best Digital Comic à *Mom's Cancer* de Brian Fies (États-Unis).
- Première édition du Festiblog à Paris.

2006

- La collection « Shampoing » dirigée par Lewis Trondheim publie plusieurs adaptations de blogs, dont *Le Journal d'un lutin* d'Allan Barte et *Libre comme un poney sauvage* de Lisa Mandel.
- Création par Matt de *Blogsbd.fr*, qui devient la principale blogroll de la blogosphère bd.
- Sous l'impulsion de Wandrille Leroy est lancé le site *Donjon Pirate*, pastiche collectif de la série *Donjon* de Lewis Trondheim et Joann Sfar.

2007

- Lancement de plateforme d'auto-publication *Webcomics.fr*.
- Lancement de la plateforme *Grandpapier*.
- Lancement du site *30joursdebd* qui propose une planche de bande dessinée par jour.
- Le Centre national de la bande dessinée et de l'image commence à numériser et mettre en ligne des bandes dessinées anciennes.
- Lancement du blog de Pénélope Bagieu *Ma vie est tout à fait fascinante*.
- Lancement de Foolstrip, premier éditeur numérique de bandes dessinées (jusqu'en 2009).

2008

- Lancement de la plateforme de diffusion de bandes dessinées papier au format numérique *Digibdi*.
- Aquafadas lance son application Ave!Comics pour la lecture de bande dessinée sur support mobile.
- Le tome 8 de la série *Lanfeust des étoiles* chez Soleil sort simultanément en papier et en numérique.
- Première édition du concours Révélation blog qui remet le «prix du blog». Le premier lauréat est Aseyn.

2009

- Durant toute l'année se créent de nombreuses entreprises de diffusion de bandes dessinées sur support mobile.
- Lancement de la maison d'édition communautaire Manolosanctis (jusqu'en 2012).
- Tony crée dans le cadre de son mémoire de maîtrise la bande dessinée interactive *Prise de tête*.
- Le dessinateur Balak commence à diffuser des Turbomedia sur *Castuka*, *Deviantart*, et son blog.
- Appel du numérique lancé par plusieurs auteurs (Fred Boot, Marc Lataste, Mast...) pour promouvoir la plateforme *Webcomics.fr* et la lecture de bande dessinée en ligne.
- Sur son blog *Le Comptoir de la bd*, Sébastien Célimon, commence à parler de bd numérique et participe à la médiatisation du phénomène.
- Sortie de *Bludzee* par Lewis Trondheim, application payante pour support mobile diffusée par Ave!Comics.

2010

- Lancement du blog *Le Blog à Malec* qui se spécialise dans la création de Turbomedias.
- Lancement par un consortium d'éditeurs de la plateforme *Izneo* pour la diffusion de bandes dessinées numérisées.
- Création de *Les Autres Gens*, feuilleton numérique en bande dessinée coordonné par Thomas Cadène.
- Le syndicat SNAC-GABD lance un «appel du numérique» pour alerter sur la gestion des droits d'édition numérique.

- La première thèse française consacrée à la bande dessinée numérique est soutenue par Magali Boudissa à l'Université Paris 8.

2011

- Sortie du *Règne animal* de Marc Lataste et Cédric Perrin, application commercialisée par la société Emedion.
- Premier numéro de *BDZMag*, premier webzine consacré à la bande dessinée numérique et défendant un point alternatif.
- Sortie, simultanément en papier et en numérique, de 3 de Marc-Antoine Mathieu, chez Delcourt.

2012

- Lancement de trois webzines payants par des groupes d'auteurs professionnels : *BDNag*, *Professeur Cyclope* et *Mauvais Esprit*.
- Création par Émilie et Simon de l'œuvre transmedia *Mediaentity*.

2013

- La plateforme américaine Comixology s'ouvre au marché français.
- Izneo signe un accord avec Numilog pour la diffusion conjointe de bandes dessinées.
- Sortie de *Anne Frank au pays du manga*, par Alain Lewkowicz et Vincent Bourgeau, produit et diffusé par Arte.
- Lancement de *La Revue dessinée*, revue papier de bande dessinée documentaire ayant une version numérique sous forme d'application.

2014

- Izneo lance son offre d'abonnement illimité à 9,90 euros. Il sera déclaré légal l'année suivante.
- Lancement de *Sequencity*, plateforme de bandes dessinées numériques avec des conseils de libraires.
- Amazon rachète Comixology (États-Unis).
- Première édition du « Challenge Digital », concours de bande dessinée numérique du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême.

2015

- Première édition du festival La Cyberbulle à Compiègne.
- *Professeur Cyclope* abandonne le modèle de l'abonnement payant pour une diffusion gratuite.
- Le site d'informations *Lemonde.fr* accroît considérablement son offre de bandes dessinées de presse (blog, *strip* dans l'application matinale, pré-publication numérique...).
- Le financement participatif pour la publication papier de *Comme convenu* de Laurel, prépublié sur son blog, atteint les 10 000 euros demandés en une heure et dépasse finalement 250 000 euros.

2016

- La FNAC entre à 50 % dans le capital d'Izneo.
- Parution de *Bande dessinée et numérique* aux éditions CNRS, dirigé par Pascal Robert, premier ouvrage universitaire consacré à la bande dessinée numérique.
- Souillon, le dessinateur de *Maliki* s'essaie avec succès au financement participatif par un compte Tipeee.
- Média-Participations annonce la création du laboratoire « R/O Institute » pour la recherche et développement sur le transmedia au service de la bande dessinée.
- L'édition imprimée par Glénat de *Pepper and Carrot* de David Revoy, diffusée en ligne sous licence libre, sans reversement de droit d'auteur, interpelle la communauté des auteurs du Web.
- Lancement de *S.E.N.S. VR*, dessiné par Marc-Antoine Mathieu, expérience de réalité virtuelle adaptée d'une bande dessinée.

2017

- *Une histoire de l'art* de Philippe Dupuy est présenté au FIBD d'Angoulême sous la forme d'un rouleau infini.
- *Été*, financé par Arte et Bigger than Fiction, est un projet qui réunit plusieurs acteurs historiques de la bande dessinée numérique (Thomas Cadène, Joseph Safieddine, Camille Duvelleroy et Erwann Surcouf) pour un feuilleton diffusé sur *Instagram*.
- L'Hadopi publie un rapport intitulé « La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France » qui confirme la faiblesse du marché de la bande dessinée numérisée.



**BIBLIOGRAPHIE
GÉNÉRALE**

SUR LA BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE

Anonyme, « Les dessinateurs et l'ordinateur », (*À Suivre*), n° 229, février 1997, p. 83.

Balak, « About Digital Comics », *Deviantart*, février 2009, [en ligne], url : <http://balako1.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>.

Tristan Baldi, « Numérique et Neuvième Art », *T/Ind*, n° 4, mai 2015, p. 76-84.

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

BDZ Mag, [en ligne], url : <https://bdzmag.actualitte.com> ; en particulier la page suivante :

« Pirate ta BD », *BDZMag*, octobre 2013, [en ligne], url : <https://bdzmag.actualitte.com/Pirate-ta-BD-la-faqV3>.

Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédésique sous influence numérique*, thèse de doctorat sous la direction de Daniel Danétis, Université Paris 8, 2010.

- Elsa Caboche, « Blog », dans Thierry Groensteen (dir.), *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée*, 2013, [en ligne], url : http://neuiemart.citebd.org/IMG/article_PDF/article_a639.pdf.
- Elsa Caboche, « Narration numérique en images : mode d'expression, spécificités, expérimentations », dans Henri Garric (dir.), *L'engendrement des images en bande dessinée*, Tours, PUFR, 2013, p. 143-155.
- Thomas Cadène, « Transformer l'essai », *Les Autres Gens*, 6 avril 2010, [en ligne], url : <http://www.lesautresgens.com/TRANSFORMER-L-ESSAI>.
- T. Campbell, *A History Of Webcomics*, San Antonio, Antarctic Press, 2006.
- Max Carakehian, *Économie du livre et numérique : quels scénarios pour la bande dessinée ?*, mémoire de master, Solvay Business School, Bruxelles, 2013.
- Sébastien Célimon, « BD numériques pro : Izneo précise son rôle et sa stratégie », *Le Comptoir de la BD*, 5 octobre 2011, [en ligne], url : <http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/2011/10/05/bd-numeriques-pro-izneo-precise-son-role-et-sa-strategie/>.
- Sébastien Célimon, *État des lieux de la BD numérique : enjeux et perspectives*, Numeriklivres, 2011 [livre exclusivement numérique].
- Julia Chiron, *Le neuvième art sur Internet : l'exemple des blogs de bande dessinée*, mémoire de master, Université Paris 7, 2008.
- Collectif, « BDamateur », *Wikipédia*, [en ligne], url : <https://fr.wikipedia.org/wiki/BDamateur>.
- Collectif, « Poetics of Digital Comics », *The Comics Grid*, 28 septembre 2017, [en ligne], url : <https://www.comicsgrid.com/collections/special/poetics-of-digital-comics/>.
- Véronique Danac, *Le marketing Internet de la BD*, mémoire de fin d'étude, Institut de préparation à l'administration et à la gestion, juin 2002.
- Erwin Dejasse et Frédéric Pâques, « New kids on the blog », *Neuvième art*, n° 13, janvier 2007, [consulté en ligne], url : <http://neuiemart.citebd.org/spip.php?article152>.
- Laurence Engel et René Phalippou, « La conformité des offres d'abonnement avec accès illimité à la loi du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique », rapport du médiateur du livre,

- février 2015, [en ligne], url : <http://www.culture.gouv.fr/content/download/111008/1283040/version/1/file/20150219-MCC-Avis%20Mediatrice%20Livre.pdf>.
- Julien Falgas, *Toile ludique : vers un conte multimédia*, mémoire d'arts plastiques, Université de Metz, 2004.
- Julien Falgas, *Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, thèse de doctorat sous la direction de Brigitte Simonnot, Université de Lorraine, 2014, [en ligne], url : http://docnum.univ-lorraine.fr/public/DDOC_T_2014_0112_FALGAS.pdf.
- Julien Falgas, blog *Marre de la TV*, [en ligne], url : <http://julien.falgas.fr> ; en particulier les pages suivantes :
- Julien Falgas, « 2010 année de la bd numérique dans la presse francophone », *Marre de la TV*, 31 janvier 2011, [en ligne], url : <http://julien.falgas.fr/201101312010-annee-de-la-bd-numerique-dans-la-presse-francophone-2/>.
- Julien Falgas, « Raconter à l'ère numérique : limites des approches théoriques de la bande dessinée numérique », *Marre de la TV*, 2 juillet 2012, [en ligne], url : <http://julien.falgas.fr/20120702raconter-a-l-ere-numerique-44-limites-des-approches-theoriques-de-la-bd-numerique/>.
- Flore Tilly, « Les blogs BD, au croisement numérique des expressions personnelle et artistique », site web de Julien Falgas, 23 mars 2008, [en ligne], url : <http://julien.falgas.fr/post/2008/03/23/2224-les-blogs-bd-au-croisement-numerique-des-expressions-personnelle-et-artistique#rev-pnote-2224-4>.
- Sean Fenty, Trena Houp et Laurie Taylor. « Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution », *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 1, n° 2, 2004, [en ligne], url : http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml/.
- Nicolas Gary, « Izneo : la vente de BD numériques autopubliées pour la fin de l'année », dans *Actualité*, 23 août 2017, [en ligne], url : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/izneo-la-vente-de-bd-numeriques-autopubliees-pour-la-fin-de-l-annee/83891>.
- Edouard Gasnier, « Bande dessinée : la télévision sera-t-elle l'éditeur providentiel pour les œuvres numériques ? », *Le blog documentaire*, 27 juillet 2016, [en ligne], url : <http://leblogdocumentaire>.

- fr/bande-dessinee-television-sera-t-lediteur-providentiel-dont-oeuvres-numeriques-ont-besoin/.
- Geoffo et JL Mast, « Bon anniversaire le Turbomedia », 2014, [en ligne] url : <http://ybrik-media.com/bon-anniversaire-le-turbomedia/> (page web inaccessible).
- Geoffo et JL Mast, « Les 10 commandements du Turbomedia », *e-artsup.net*, 3 avril 2014, [en ligne], url : http://blogs.e-artsup.net/2014/04/10_commandements_du_turbomedia.html.
- Bénédicte Gillet, *La bande dessinée adaptée en CD-Rom*, mémoire de DUESS, Université Paris 13, 2000.
- Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011 (voir p. 67-83 sur « la bande dessinée numérique »).
- Xavier Guilbert, « Thomas Cadène : *Les Autres Gens* », *Du9*, juin 2012, [en ligne], url : <http://www.du9.org/entretien/les-autres-gens/>.
- Xavier Guilbert, « La Revue dessinée », *Du9*, mars 2014, [en ligne], url : <http://www.du9.org/entretien/la-revue-dessinee/>.
- Xavier Guilbert, « Vues éphémères - rentrée 2016 », *Du9*, septembre 2016, [en ligne], url : <http://www.du9.org/humeur/vues-ephemeres-rentree-2016/>.
- Xavier Guilbert, « Vues éphémères - mars 2018 », *Du9*, mars 2018, [en ligne], url : <https://www.du9.org/humeur/vues-ephemeres-mars-2018/>.
- Martin Guillaumie, *Bande dessinée numérique : la révolution aura-t-elle lieu ?*, mémoire de fin d'étude, École supérieure d'art et design, 2014, [en ligne], url : <http://neuviemeart.citebd.org/IMG/pdf/memoire14.pdf>.
- Hadopi, « La diffusion dématérialisée de BD et de mangas en France : rapport définitif », 22 décembre 2017, [en ligne], url : https://hadopi.fr/sites/default/download/HADOPI_Rapport_BD_numerique.pdf.
- Dale Jacobs, « Webcomics, Multimodality, and Information Literacy », *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 7, n° 3, 2014, [en ligne], url : http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v7_3/jacobs/.
- Jean-Noël Lafargue, « Bande dessinée et Internet », *Jade*, n°108u, 2011.
- Wandrille Leroy, « Album papier bien, publication Internet pas bien », *Seuls comme les pierres*, 31 août 2008, [en ligne], url : <http://wandrille.leroy.free.fr/blog/index.php?2009/08/>.

- Jean-Philippe Martin, « Le deuxième monde du neuvième art », *Neuvième art*, n°8, janvier 2003, [en ligne], url : <http://neuiemeart.citebd.org/spip.php?article233>.
- Scott McCloud, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Perennial, 2000, tr. fr. J.-P. Jennequin, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, rééd. Paris, Delcourt, 2013.
- MOTif, « EbookZ 3 - étude sur l'offre numérique illégale des livres français sur Internet en 2011 », mars 2012, [en ligne], url : <http://www.lemotif.fr/fr/etudes-et-donnees/etudes-motif/ebookz/>.
- Xavier Mouton-Bosc, « La FNAC pirate malgré elle *De Cape et de crocs* », *Actuabd*, 6 mai 2004, [en ligne], url : <http://www.actuabd.com/La-Fnac-pirate-malgre-elle-De-Cape-et-De-Crocs>.
- Éric Mugneret, « Jérôme Mouscadet, cofondateur de IO Interactifs, et directeur de studio », *transfert.net*, 21 mars 2000, [en ligne], url : <https://web-beta.archive.org/web/20050117162435/http://www.transfert.net/a149>.
- Philippe Paolucci, *La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité. Pour une approche socio-sémiotique du 9ème art : l'exemple de la revue en ligne Professeur Cyclope*, thèse de doctorat sous la direction de Pascal Robert et Patrick M'Pondo, Université Toulouse 2, 2016.
- Benoît Peeters et François Schuiten, *L'Aventure des images : de la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996.
- Aurélien Pigeat, « Le scantrad aujourd'hui : Mafia Blues ? » dans Sylvie Ducas [dir.], *Les Acteurs du livre*, Paris, éditions Nicolas Malais, 2012.
- Anthony Rageul (sous le pseudonyme de Tony), « Le numérique c'est facile », *Jade*, n° 108u, mars 2011.
- Anthony Rageul, *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit configuré par l'interactivité*, thèse de doctorat sous la direction d'Ivan Toulouse et Benoît Berthou, Université Rennes 2, 2014, [en ligne], url : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01127320>.
- Pascal Robert, « La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité ? », *Communication & langages*, 2014, p. 45-59, doi :10.4074/.
- Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, Éditions du CNRS, 2016.

- Benjamin Roure, « Les tablettes grand format sont-elles l'avenir de la bd numérique ? », *Bodoï*, 8 septembre 2009, [en ligne], url : <http://www.bodoi.info/les-tablettes-grand-format-sont-elles-lavenir-de-la-bd-numerique/>.
- Benjamin Roure, « *Mauvais Esprit* devient gratuit : les explications de James », *Bodoï*, 24 octobre 2013, [en ligne], url : <http://www.bodoi.info/mauvais-esprit-devient-gratuit-les-explications-de-james/>.
- Thierry Smolderen, « *Coconino World* : explorer l'espace des formats bd/i », *Neuvième art*, n° 8, janvier 2003, [en ligne], url : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article237>.
- Laurène Streiff, *Enjeux des œuvres numériques de bande dessinée sur la création artistique*, mémoire de maîtrise, Université d'Avignon, 2001.
- Olivier Trédan, « Chapitre 7. Les blogs de BD comme « monde social » amateur » dans Benjamin Ferron, Nicolas Harvey et Olivier Trédan (dir.), *Des amateurs dans les médias : Légitimités, autonomie, attachements*, Paris, Presses des Mines, 2015.
- Lukas Wilde, « Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics », *Networking Knowledge: Journal of the MeCCSA Postgraduate Network*, vol. 8, n° 4, 30 juin 2015, [en ligne], url : <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386>.
- Anna Zenfei, « Defining Webcomics and Graphic Novel », *International Journal of Comic Art*, vol. 10, n° 1, 2008.
- Khaled Zouari, « Le site Webcomics, un exemple d'interactivité », *Hermès*, n° 54, 2009, p. 127132.

SUR LA BANDE DESSINÉE ET SON HISTOIRE

- Jan Baetens, « Le roman graphique » dans Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin/Ina éditions, 2012, p. 200-216.
- Bart Beaty, *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s*, Toronto, University of Toronto Press, 2007, p. 50-51
- Benoît Berthou (dir.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015, [en ligne], doi : 10.4000/books.bibpompidou.1672, url : <http://books.openedition.org/bibpompidou/1672>.

- Benoît Berthou, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Cercle de la Librairie, 2016, p. 106.
- Bill Beard (dir.), *R. F. Outcault's The Yellow Kid: A Centennial Celebration of the Kid Who Started the Comics*, Northampton, Massachussets, Kitchen Sink Press, 1995.
- Philippe Capart et Erwin Dejasse, *Morris, Franquin, Peyo et le dessin animé*, Angoulême, Les Éditions de l'An 2, 2005.
- Collectif, *L'État de la bande dessinée. Vive la crise ?*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008.
- Les États Généraux de la Bande Dessinée, Enquête auteurs 2016, résultats statistiques, 2016, [en ligne], url : <http://www.etatsgenerauxbd.org/etat-des-lieux/enquete-auteurs/>.
- Camille Filliot, « La bande dessinée au siècle de Rodolphe Töpffer, Suivi d'un catalogue des albums et feuillets publiés à Paris et à Genève (1835-1905) », (thèse de doctorat sous la direction de Jacques Dürrenmatt, Université Toulouse 2, 2011), publiée par A. Sausverd sur le blog *Töpfferiana. Littératures graphiques des XIX^e et début XX^e siècles*, octobre 2016 [en ligne] url : <http://www.topfferiana.fr/2016/10/la-bande-dessinee-au-siecle-de-rodolphe-topffer/>.
- Thierry Groensteen et Benoît Peeters, *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.
- Thierry Groensteen, « Les années 90, tentative de récapitulation », *Neuvième art*, n° 5, janvier 2000, p. 10-17.
- Thierry Groensteen, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, Éditions de l'An 2, 2006.
- Thierry Groensteen, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, Paris/Angoulême, Skira-Flammarion/Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009.
- Tanguy Habrand, « Les Indépendants de la bande dessinée : entre édition établie et édition sauvage » dans Christophe Dony, Tanguy Habrand et Gert Meesters (dir.), *La bande dessinée en dissidence, alternative, indépendance, auto-édition*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2014, p. 47-57.
- Sylvain Lesage, « L'effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre : l'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990 », (thèse de doctorat sous la direction de Jean-Yves Mollier, Université de Versailles-Saint-Quentin, 2014), publication en cours en deux volumes (Lyon, Presses de l'ENSSIB et Tours, PUF, « Iconotextes »).

- Rick Marshall, « Que faut-il inscrire sur le gâteau d'anniversaire ? », *Le collectionneur de bandes dessinées*, n° 79, printemps 1996, p. 43-48.
- Laurent Martin, Jean-Pierre Mercier, Pascal Ory, Sylvain Venayre (dir.), *L'art de la bande dessinée*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2012.
- Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Kitchen Sink Press, 1993, tr. fr. D. Petitfaux, *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999.
- Morgane Parisi, « Le processus créatif, un regard anthropologique », mémoire de master 2, EESI/Université Bordeaux II, 2011.
- Gilles Ratier, rapports annuels sur l'économie de la bande dessinée pour l'Association des Critiques de Bande Dessinée ; en particulier les rapports suivants :
- Gilles Ratier, « Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen : 2000, l'année des confirmations », ACBD, 2000 ; [en ligne] url : <http://www.acbd.fr/969/les-bilans-de-l-acbd/2000-lannee-des-confirmations/>.
- Gilles Ratier, « Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen : 2014, année des contradictions », ACBD, 2015, [en ligne], url : http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2014/12/RapportRatier_ACBD2014.pdf.
- Gilles Ratier, « Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen : 2016, année de la stabilisation », ACBD, 2016, [en ligne], url : http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2016/12/Rapport-ACBD_2016.pdf.
- Thierry Smolderen, « Les brillantes leçons du professeur McCloud », *Neuvième art*, n° 4, janvier 1999.
- Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée*, Paris, Les Impressions Nouvelles, 2009.
- Thierry Smolderen, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie » dans Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin/INA éditions, 2012, p. 71-90.
- SNE-GfK, « La Bande dessinée, une pratique culturelle de premier plan : qui en lit, qui en achète ? », octobre 2017, [en ligne], url : <https://www.scribd.com/document/361819740/La-Bande-dessinee-une-pratique-culturelle-de-premier-plan-qui-en-lit-qui-en-achete>.

Matteo Stefanelli, « Conclusion », dans Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin/Ina éditions, 2012, p. 262.

SUR LA CULTURE NUMÉRIQUE ET L'HISTOIRE DES MÉDIAS

Jan Baetens, « Études culturelles et analyse médiatique. Autour du concept de re-médiation », *Recherches en communication*, n° 31, Louvain, 2009, p. 79-91.

Hervé Bienvault, « La bande dessinée numérique n'intéresse guère les Français », Aldus, 5 janvier 2017, [en ligne], url : http://aldus2006.typepad.fr/mon_weblog/2017/01/la-bande-dessin%C3%A9-num%C3%A9rique-nint%C3%A9resse-pas-les-fran%C3%A7ais.html.

Dominique Boullier, *Sociologie du numérique*, Paris, Armand Colin, 2016.

Dominique Cardon, « Préface : Les origines hippies de la révolution digitale », dans Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique*, Caen, C&F éditions, 2012.

Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. 1. Les Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1980.

Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, *Révolution numérique et industries culturelles*, Paris, La Découverte, 2010.

Collectif, « Culture libre: le libre est mercantile », *Wikipédia*, [en ligne], url : https://fr.wikipedia.org/wiki/Culture_libre#Le_libre_est_mercantile.

Collectif, *Web90 - Patrimoine, Mémoires et Histoire du Web dans les années 1990*, blog de recherche du projet ANR Web90, octobre 2014, [en ligne], url : <https://web90.hypotheses.org/le-projet-web90>.

Alexandre Coutant et Thomas Stenger, dossier « Ces réseaux numériques dits sociaux » dans la revue *Hermès*, n° 59, avril 2011.

Olivier Donnat, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique : éléments de synthèse 1997-2008 », Ministère de la culture et de la communication, 2009, [en ligne], url : <http://www.pratiques-culturelles.culture.gouv.fr/doc/O8synthese.pdf>.

Milad Doueïhi, *La grande conversion numérique*, tr. P. Chemla, Paris, Le Seuil, 2008.

Patrice Flichy, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, 2001.

- Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur*, Paris, Seuil, 2010.
- Patrick Garcia, « Essor et enjeux de l'histoire du temps présent au CNRS », *La revue pour l'histoire du CNRS*, n° 9, 2003, [en ligne], url : <http://histoire-cnrs.revues.org/562>.
- André Gaudreault et Philippe Marion, *La fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.
- Henry Jenkins, *La convergence culturelle*, tr. Ch. Jacquet, Paris, Armand Colin, 2013.
- Charles Leadbeater et Paul Miller, *The Pro-Am Revolution: How Enthusiasts are Changing our Economy and Society*, Londres, Demos, 2004.
- Hervé Le Crosnier, « Cours de culture numérique 2016-2017 », cours vidéo sur canal-u.tv, Centre d'enseignement multimédia universitaire Université de Caen Normandie, 2016, [en ligne], url : https://www.canal-u.tv/producteurs/centre_d_enseignement_multimedia_universitaire_c_e_m_u/culture_numerique/cours_de_culture_numerique_2016_2017.
- Matthieu Letourneau, *Fictions à la chaîne : Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Le Seuil, 2017.
- Christian Licoppe (dir.), *L'évolution des cultures numériques. De la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Paris, FYP éditions, 2009.
- Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001, tr. fr. par R. Crevier, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du Réel, 2010.
- André Mondoux, *Histoire sociale des technologies numériques*, Montréal, Nota Bene, 2011.
- Camille Paloque-Berges, *Entre trivialité et culture : une histoire de l'Internet vernaculaire : Émergence et médiations d'un folklore de réseau*, thèse de doctorat sous la direction de Claude Baltz et Bernard Rieder, Université Paris 8, 2011.
- Camille Paloque-Berges et Christophe Masutti (dir.), *Histoires et cultures du Libre. Des logiciels partagés aux licences échangées*, Framasoft, 2013.
- Jacques Perriault, *L'accès au savoir en ligne*, Paris, Odile Jacob, 2002.
- Franck Rebillard, « La genèse de l'offre commerciale grand public en France (1995-1996) : entre fourniture d'accès à l'Internet et services en ligne « propriétaires » », *Le Temps des Médias*, 2012, n° 18,

p. 65-75, [en ligne], doi : 10.3917/tdm.018.0065, url : <https://www-cairn-info.ezproxy.u-bordeaux-montaigne.fr/revue-le-temps-des-medias-2012-1-page-65.htm>.

Valérie Schafer et Benjamin Thierry, *Le Minitel, l'enfance numérique de la France*, Paris, Nuvis, 2012.

Valérie Schafer et Alexandre Serres (dir.), *Histoires de l'Internet et du Web*, Living books about History, 2017, [en ligne], doi : 10.13098/infoclio.ch-lb-0006, url : <http://livingbooksabouthistory.ch/fr/book/histories-of-the-internet-and-the-web>.

Amy Spencer, *DIY. The rise of Lo-Fi culture*, Londres, Boyars, 2008.

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

INDEX

INDEX DES AUTEURS

- Ak 114
 Albon, Lucie 104
 Alfred 214, 234
 Ambre 141
 Angeli, Gentiane 104
 Aseyne 129, 168, 195, 344
 Aurel 194
 Avraam, Kathrine 244
 B. Raphaël 114, 119, 160
 Bagieu, Pénélope
 (dite Pénélope Jolicoeur) 115, 119,
 168, 299, 343
 Baladi, Alex 134, 146
 Balak 30, 98, 200, 204, 236-238,
 243, 316-318, 344
 Bambii 116
 Barte, Allan 114, 116, 118, 128, 170, 343
 BatRaf 252, 317
 Bauer, Arnaud 129
 Bayne, Doug 98
 Béhé, Joseph 204, 214, 252
 Beltran, Fred 69, 244
 Berners-Lee, Tim 95
 Bilal, Enki 53, 64, 69, 80
 Blanquet, Stéphane 100, 239, 241,
 327
 Bletner, Toma 162, 297
 Bob Futal 110
 Boilet, Frédéric 100, 159, 293-295
 Bonell, Bruno 50, 79
 Bonneval, Gwen de 195
 Boot, Fred 159, 221, 235, 293-295,
 338, 344
 Borg, Didier 193, 200
 Boulet 112-114, 116, 118, 123-124, 148,
 160, 165, 168, 298-300, 343
 Bourgeon, François 50, 79, 341
 Bourhis, Hervé 201
 Bruno 195
 Cadène, Thomas 122, 194-196, 230,
 250, 319-321, 332-334, 344, 346
 Cali 114
 Capu 114, 166, 297
 Caza 141
 Ced 114, 116, 118
 Célimon, Sébastien 25, 133, 193,
 241, 344
 Cesneau, Mike 123
 Cha 113, 118, 137
 Chailleux, Maximilien 80
 Cizo 66, 235
 Clemkle 237, 252
 Collardey, Domitille 116
 Cooper, Trudy 98
 Corriveau, Antoine 104, 148
 Côté, André-Philippe
 (dit Djief) 98, 158, 288
 Cotton, Laurent 282-283
 Coulange, Bernard 152
 Coulon, François 80, 282-283, 341
 Creac'h, Hervé 199, 239
 Cromwell 110
 Dav 225

- Delorme, Guillaume 74
 Delpiano, Fabrice 142
 Demons, Vincent 184
 Dérian, Eric
 (dit Turalo) 113, 118, 139, 184
 Detez, Frédéric 199
 Dezeure, Christophe 199
 Djief (voir André-Philippe Côté)
 Dr Folaweb (voir Pierre Matteredne)
 Dromadaire bleu 116
 Dupuy, Philippe 249-251, 254, 327,
 346
 Duvelloy, Camille 332-334, 346
 Éfix 234, 25
 Erre, Fabrice 196, 232
 Exaheva 244-245
 Fabcaro 196
 Fafé 113, 118
 Falgas, Julien 25, 30, 60, 87, 108,
 120, 148, 180, 253, 257, 342
 Franquin, André 63, 139
 Frantico 114-115, 124, 127, 142, 146, 170,
 301-303, 343
 Gä 114, 118, 297
 Gabrion, Pierre-Yves 70, 196
 Gad 127-128, 168
 Miss Gally 129, 148, 166, 170
 Geoffo 98, 238-239, 252, 317
 Gerbaud, Philippe 41, 69, 279-281,
 341
 Gerner, Jochen 72
 Goerg, Sacha 250, 327
 Groot, Bob de 69
 Gros, Pascal 194
 Guibert, Simon 55, 157-158, 288, 342
 Habert, Régis 191
 Haïm, Marie-Avril 195, 320
 Heckmann, Olivier 55
 Hogarth, William 22
 Hussenot, Victor 245, 248, 270
 Jacamon, Luc 158
 James 122, 196, 219, 305
 Jason 234
 Jibé 116, 162, 311-313
 Jolicoeur, Pénélope
 (voir Pénélope Bagieu)
 Josépé 167
 Jouvray, Jérôme 42, 57, 72, 74,
 204-205, 235, 252, 287-289, 342
 Jouvray, Olivier 57, 72, 74,
 202, 204-205, 220, 235, 252, 287-
 289, 342
 Ju/Cdm (voir Julien Solé)
 Kansara, Simon 201
 Karine 110-111
 Kek 114, 142, 184, 297
 Kirsch, Antoine 116, 311
 Kurdy 145
 Labe 145
 Lamotte, Joël 204
 Landrain, Jacques 69
 Larcenet, Manu 100, 148
 Lataste, Marc 122, 235, 322-323,
 344, 345
 Latour, Antoine 108
 Laurel 113, 118, 128, 166, 168, 225,
 343, 346
 Lauzier, Gérard 72
 Lefebvre, Denis 192
 Yannick Lejeune 123, 140, 193, 201,
 325
 Lemire, André 145
 Leroy, Wandrille
 (dit Wandrille) 128, 195,
 304-306, 320, 343
 Léturgie, Jean et Simon 55, 66
 Libon 114, 166, 297
 LL de Mars 213
 Loisel, Régis 68
 Lommsek 115-116, 119
 Long, Guillaume 148, 232, 308
 Lussan, Edouard 54, 66, 72, 74,
 285-286, 342
 Luz 55
 Mady 116
 Maillard, Antoine 252
 Malec 204, 238, 243, 317, 344
 Malgras, Vincent 252
 Malland, Julien 55, 72, 158, 288, 342
 Manara, Milo 53, 56
 Mandel, Lisa 104, 114, 116, 118, 128,
 343
 Manuxyz 115-116, 119, 124, 148
 Maréchal, Anthony 184
 Marion, Maxime 129
 Martin, Olivier 74
 Martin-Delpierre, Hervé 187
 Mary, Thierry 205, 252
 Mast, JL 98, 238, 252, 317, 344
 Mathieu, Marc-Antoine 193,
 200, 244, 247, 250, 266, 324-325,
 345-346
 Mathieu, Thomas 236, 244-245,
 326-328

- Matt 123, 343
 Mattered, Pierre
 (dit Dr Folaweb) 108, 148,
 309-310
 Matz 158
 McCloud, Scott 21, 77, 97-98,
 139-140, 256, 342
 Mélaka 113-114, 118, 123, 168
 Mezières, Jean-Claude 141
 Mirroir, Boris 196
 Moebius 71
 Moizie, Sylvain 104
 Monsieur le Chien .. 114, 118, 148, 305
 Monsieur To 235
 MoonArmstrong 83, 122, 245, 248
 Motin, Margaux 115-116, 119
 Mouscadet, Jérôme 67, 72
 Munroe, Randall 98, 264
 Nandi, Alok 101
 Nesme, Alexis 70
 Obion 144, 166, 304-305
 Olivier, Emmanuel 66, 70
 Ouin, Pierre 213
 Outcault, Richard 21
 Pacco 116
 Paka 114, 118, 162
 Park, Hong Jin 187
 Patrick Patrick 110
 Pedrosa, Cyril 195, 214, 234
 Peeters, Benoît .. 21, 71-73, 75-78, 83,
 100-101, 126, 144, 256, 342
 Pétilion, René 53, 74, 342
 Petit, Samuel 192
 Peyo 63
 Phiip .. 99, 105, 127, 136, 148, 290-292,
 342
 Piak 139, 184
 Picault, Aude 116
 Pierrot 116, 311
 Pins, Arthur de 70
 Plée, Leslie 148
 Pognon, Jean-Paul 116, 311
 Polito 105
 Portalier, Julien 108
 Prier de la Comble, Camille 252
 Proulx, Christian 104
 Prysłack, Olivier 74
 Puyo 105, 127
 Radiguès, Max de 104
 Rageul, Anthony (dit Tony) 25, 30,
 83-84, 162, 204, 241, 245-247, 254,
 257, 314-315, 338-339, 344
 Ren, Marietta 244, 329-331
 Reno 114, 148
 Revoy, David 213-214, 346
 Rideau, Frank 98, 145, 148
 Ronzeau, Romain 115-117, 119
 Safieddine, Joseph 195, 320,
 332-334, 346
 Sanlaville, Michael 200, 317
 Schauss, Grégoire 74
 Schuiten, François 71, 75-78, 83,
 100-102, 200, 256, 342
 Scrima, David 104
 Seah, Desmond 98
 Sfar, Joann .. 72, 100, 120, 141-142, 146,
 304, 343
 Shuky 110-111
 Simian, Jacques 74, 82
 Sirkowski 98
 Smolderen, Thierry 22-24, 30, 33,
 166, 257, 338, 342
 Sokal, Benoît 53, 68, 70-71
 Solé, Jean 41
 Solé, Julien (dit Ju/CDM) 42, 142
 Solé, Vincent 42, 142, 296-297
 Sorel, Vincent 240
 Souillon 53, 128, 170, 222, 346
 Soulié, Thibaut 196
 Surcouf, Erwann 114, 116, 119,
 332-334, 346
 Tanquerelle, Hervé 195
 Tanxxx 114, 118
 Tarascou, Emilie 201
 Tarrin, Fabrice 115, 119, 166
 Tian 104
 Tignous 194
 Tim 116
 Toffe 41, 69, 279-281, 341
 Tony (voir Anthony Rageul)
 Töpffer, Rodolphe 26
 Troianowsky, Johan 116
 Trondheim, Lewis 42, 100,
 102, 114-115, 124, 127-128, 138, 142,
 146, 170, 186, 201, 214, 235, 250,
 299, 301-303, 304, 343-344
 Tube 145
 Turalo (voir Éric Dérian)
 Vehlmann, Fabien 195, 204, 214,
 226, 234, 250
 Vicks 165
 Vidberg, Martin 146-148, 165, 232,
 305, 307-308
 Vidu 248, 252

Viozat, Sébastien.....	235
Vivès, Bastien	105, 148, 195, 200, 317
Wandrille	(voir Wandrille Leroy)
Ware, Chris	272
Wayne	110, 127, 162
Wazem.....	42
Weber, Mathieu	129
Weiner, Zach.....	98, 224, 264, 299
Wild, Nicolas.....	114, 118
Yacine.....	158, 162, 296-297
Yatuu	222
Yslaïre.....	42, 100, 102, 126, 158, 193, 294, 342
Zep	52
Zviane.....	98

INDEX DES ŒUVRES, ÉDITEURS ET COLLECTIFS

- (À Suivre) 42
 @Fluidz 103-104, 110, 126, 142, 158,
 162, 167, 296-297
 3X+ 57, 61, 62, 289
 3 secondes 193, 200, 244, 247-248,
 254, 324-325, 345
 30joursdebd.com 110-111, 116, 127, 306,
 343
 33 rue Carambole 113
 6 pieds sous terre 141
 8comix 221, 234, 288
 À boire et à manger 232, 308
 AAARG ! 220
 ABDEL-INN 108, 163, 342
 Abigail 129
 About DIGITAL COMICS 237,
 316-318
 Académie Delta (L') 165
 Actes Sud 65
 Actuabd 119-120
 Actu en patates (L') 165, 232,
 307-308
 Albin Michel 53, 56, 65, 127, 301
 Allskreen 200, 218, 235
 Alter Ego 146, 239
 Amazon
 (commerce en ligne) .. 191-192, 345
 Amerzone (L') 53, 70-72
 Anarchie dans la colle 234
 Ankama 53, 105, 128, 228, 274, 330
 Année au lycée (Une) 232
 Anne Frank au pays du manga ... 84,
 224, 246, 338, 345
 Apparteblog 114, 118
 Apple 41-42, 48, 60, 185, 217, 280
 Aquafadas 186-187, 190, 194, 225, 252,
 344
 Arte 122, 195, 224, 244, 274, 302,
 332-333, 345-346
 Assassin's Creed
 (bande dessinée) 52
 Association (L') 220, 227, 301
 Astérix (jeu vidéo) 52
 Astérix chez les Pictes 228
 Attaque Surprise 199, 222
 Auteurs Numériques (Les) 121, 199,
 235, 238
 Autres Gens (Les) ... 194-198, 201, 218,
 230, 239-240, 319-321, 332-333,
 344
 Ave!Comics 185-187, 190, 194, 234,
 302, 344
 Baguette Virtuelle (La) 66
 Bamboo 128, 19
 BDamateur 98, 104-105, 145-147, 166,
 307-309, 342
 BDBuzz 185-187, 217
 BDNag 196, 217, 220, 234-235, 345
 Bdoubliees.com 152, 343
 BDParadisio 119, 125, 145
 BDZ Mag 212-213
 Bedetheque.com 119
 Bigger than cheeses 98
 BiggerThanFiction 224, 333-334
 Blog à Malec (Le) 238, 344
 Blog de Franquin (Le) 139, 184
 Blog de Frantico (Le) 114-115, 121, 124,
 301-303, 343
 Blog d'une grosse (Le) 170
 Blog girly de Moon (Le) 245
 Blogsbd.fr 123-124, 343
 Bludzee 186-187, 194, 201, 217, 235,
 302, 317, 344
 Blueberry (jeu vidéo) 51
 Bodoi 123
 Boîte à bulles (La) 128
 Book Editions (The) 127
 Bouletcorp 118, 121, 124, 160, 165,
 298-300, 343
 Brüssel 71
 Bruxelles,
 capitale de l'imaginaire 71
 Building Stories 272
 Bulle d'air 106
 Ça ira mieux demain 194
 CaféSalé 53, 104-105, 121
 Canardo 70-71
 Caramba!Publishing 185, 187
 Casterman 58, 70-71, 125, 190, 193,
 200-201
 Catsuka 104-105, 236-238, 317
 Chacalprod 145, 151
 Chicou-Chicou 116, 166, 170, 299,
 306, 333
 Chifoumi 204
 Chuban 159, 195
 Cité des ombres (La) 101

- Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image (Angoulême).....153
- Cités Obscures (Les).....71, 75, 101, 126, 228
- Club Investissement Média65
- Cobra Soft 51-52, 79
- Coconino Classics152-153
- Coconino World 103-104, 110, 152-153, 165-167, 342
- Coffre à BD (Le) 152-153, 343
- Coktel Vision 51-52
- Comixology191-192, 213, 345
- Comme convenu 225, 346
- Comme des guilis dans le bas du ventre 115, 119
- Commitstrip 225
- Corto Maltese : secrets de Venise52
- Coyote (El)110, 151
- Cryo Interactive 52, 65, 286
- Cyberbulle (La) 204, 346
- Damned 110, 151, 306
- Danger Public129
- Dargaud 58, 66, 125, 190
- De Cape et de crocs125
- Déclic (Le) 56, 67
- Delcourt125, 128-130, 146, 190-193, 201-202, 299, 302, 304, 308, 309, 325, 334, 345
- Delitoon 121, 199-200, 218, 227, 234-235, 338
- Denoël 65
- Dernier Gaulois (Le)224
- Deviantart98, 121, 237-238, 316-318, 344
- Diantre !129, 14
- Digibidi190-191, 210, 217, 234
- Digibulles106
- Diogene.ch135, 146
- Disney 50, 53
- Dofus 53
- Donjon 301, 304-306, 343
- Donjon Pirate 304-306, 343
- Douce (La) 200
- Du9 119
- Duel à Pixville 158, 296-297
- Dupuis 67, 125, 190, 193, 201, 319
- École Émile Cohl (Lyon) ... 204-205, 289
- École supérieure des arts décoratifs (Strasbourg) 204
- Éditions Lapin...127-128, 140, 184, 291
- Égérie 80, 282-283, 341
- Elftor 105
- Emedion 185-187, 217, 323, 345
- L'Employé du moi (L') ...103-104, 108, 125-126, 151, 166
- En une image127
- Épinard de Yukiko (L')... 159, 293-295
- ÉspritBD 121, 199, 244, 326
- États généraux de la bande dessinée 70, 202, 216, 353
- Et Dieu naquit la femme41, 69, 279-281, 341
- Été 224, 231, 332-334, 346
- EuroBD120
- Facebook .99, 107, 122, 202, 245, 293, 322
- Facebook's strips122
- Fleurblog (Le) 166
- Fen(x)145
- Festiblog (Le) .123, 127, 140, 201, 204, 299, 312, 343
- Flammarion .54, 65, 76, 284-286, 342
- Fluide G.116
- Fluide Glacial 41-42, 103, 142, 196, 227, 230, 297, 342
- Fnac125, 129, 192, 346
- Foolstrip ...139, 184, 190, 193, 218-219, 343
- Forecomm 185-187
- Formidables aventures de Lapinot (Les) 125, 301-302
- Fourmi (La)104, 151
- fr.rec.arts.bd 119
- France Telecom..... 55-57, 65, 67, 289
- France Télévisions 224, 331-332
- Futuropolis 65, 191
- Gallica152, 192
- Gallimard 65
- Gaston 51, 211
- Gift 68
- Glénat 50, 190-193, 213, 346
- Gnomz.com 106
- Google 185, 191, 329
- Grabouillon 70
- Grandpapier.org108, 121, 141-143, 160, 167, 235, 250, 338-339
- Groinge 113
- Gulliveriana (Cd-Rom) 53
- Hadopi193, 207, 211-212, 229-231, 264, 346
- Hécatombe à supprimer

- Hipster than ever 122
 Histoire de l'art (Une) ... 249-251, 346
 Humanoïdes Associés (Les) .. 53-54, 57, 65, 189, 191, 309
 Iconographe (L') (Strasbourg) 205
 iGoMatik 185, 187
 Horny King (The) 159
 Île aux cent mille morts (L') 234
 Immeuble (L') 248, 252
 Index+ 65, 284-285
 Infogrames 50-52, 68, 80, 341
 Instagram 122, 231, 302 332-334, 346
 IO Interactifs 55, 61, 65-67, 138, 165, 342
 I've been watching you 237
 Izneo ... 189-192, 198, 210 215, 217-218, 227, 234, 260, 344-346
 Iznogoud (jeu vidéo) 50-51
 Jack Palmer, un privé dans la nuit (Cd-Rom) ... 53, 67, 74, 82, 84, 338, 342
 Jean-Claude Gawsewitch 128
 Jérôme K Jérôme Bloche 125
 John Eigrutel
 et le contrat Bob Steel .. 55-56, 66
 John Lerocheur 55-57, 66-67, 82, 85-86, 156, 288, 342
 Johnny Cash 187
 José 234
 Journal de l'employé
 du moi (Le) 104
 Journal du lutin (Le) 128, 170, 343
 Kana 190-191
 Katabasis 244
 KCS Productions 57, 74, 138, 287-289
 Kessé ? 105
 Killer et les martiens 165
 Koin 105
 Lakhorn Kou 103-104
 Lambiek.net 119
 Lanfeust des étoiles 189, 344
 Lapin (webcomic) ... 99, 105, 107, 127, 162, 171, 290-292, 342
 Lapin.org ... 98, 105, 107, 136, 160, 162, 338
 Lastfight 52
 Lastman 200, 218, 317
 Lemonde.fr 118, 146, 191, 193, 232, 302, 307-308, 346
 Loveblog (Le) 166
 Level 1 245, 247-248, 270
 Libération 114, 120
 Libre comme un poney sauvage .. 118, 128, 343
 Lombard (Le) 64, 69, 190-191
 Lucky Luke (jeu vidéo) 51-52
 Lycos 61, 66
 M'Enfin (jeu vidéo) 51
 Makaka éditions 127, 184
 Mangako 185, 187
 Manolosanctis... 121, 129-130, 179, 199, 234, 310, 326, 344
 Marabout 128, 312
 Marvel 53, 97-98, 227, 238
 Ma vie est tout à fait
 fascinante 119, 343
 Mais oui, mais oui 244-245, 247
 Maliki 53, 128, 170, 222, 346
 Marque Jaune (La)
 (jeu vidéo) 51, 79
 Mauvais esprit 196, 218-219, 234, 345
 Maximi le clown 105
 Maximini 244
 Mediaentity 201, 228, 345
 Media-Participations... 185, 189-190, 227, 309, 346
 Mégalex 244
 Mémoires du XXe ciel 102, 158
 Memory Access 53
 Métal Hurlant Productions .. 57, 227
 Michel Lafon 128
 Microïds 70
 Microsoft 61, 242
 Mobilire 185, 187
 Modern Tales 97
 Multimania 55, 61, 65-66, 100, 141
 Mon gras et moi 129
 Monsieur Strip 162, 297
 MoutonBenzène 166
 Mygale.org 66
 Myspace 99, 107
 Myst 68, 85
 Nekomix 145
 North and South 50
 Numilog 191, 345
 Numo 110, 151, 167
 Odyssée 2.0 (L) 252
 Ombre d'un homme (L) 101
 Oglaf 98
 Opération Teddy Bear ... 54, 56, 66, 72-74, 79, 82-83, 284-286, 337, 342
 Orage 235
 Ordinateur mon ami 42

- OuBaPo 266
 Papier 202
 Paquet 125, 128
 Paradise 71
 Passagers du Vent (Les)
 (jeu vidéo) 50-51, 79-81, 341
 Pasts.org 100, 141, 146
 Péchés mignons 70
 Pepper and Carrot 213-214, 346
 Petit monde de Joann (Le) 100
 Petits riens (Les) 138, 302
 Phallaina 224, 244, 329-331, 339
 Phantasmes 129
 Piège Diabolique (Le)
 (Cd-Rom) 66, 85
 Pilgrim 68
 Pilote Mensuel 45
 Place du petit enfer 159, 295
 Polystyrène 272
 Prise de tête 83, 245-248,
 314-315, 344
 Professeur Cyclope 195-196, 198,
 201, 218-220, 224, 226, 230, 235,
 239, 243, 250, 322, 327-328, 345-
 346
 Psikopat 142
 Puissance Maximum 151
 R/O Institute 227
 Ramon et Pedro 55-56, 66
 RAV 110
 Relay 189
 Roaxaca Zone 252
 Robert Laffont 65
 Rues du Lyon (Les) 202, 220
 Schtroumpfs (Les)
 (jeu vidéo) 51
 Sandawe 130
 Sans emploi 162, 311-313
 Saturday Morning
 Breakfast Cereal 98
 Secret des cailloux
 qui brillent (Le) 236, 326
 Seoul District 187, 244
 S.E.N.S VR 224, 244, 324, 346
 Sequency 191-192, 213, 217,
 234, 345
 Seuil (Le) 65
 Shakers : Opération
 Cocteau Pussy (The) 235, 293
 Shaobaibai 159, 293
 Shekawati 70
 Soleil 189-192, 344
 Sommeil du Monstre (Le)
 (Cd-Rom) 53, 57
 SOS Webcomics 108, 338
 Sourire de Rose (Le) 250
 Spirou 113, 193
 Spirou Z 193
 Sprunch comics 199, 222, 224, 238
 Strongman 66, 235
 Supershoes 57, 67, 74, 85, 235,
 287-289, 342
 Syberia 70
 Syndicat des auteurs de bande
 dessinée (SNAC-GABD) 214-216,
 288, 344
 Syndicat national de l'édition 229
 Tatsoin 66
 Tchô ! 113
 Teckel (Le) 201
 Tekneo 185-187
 Télérama 114, 125
 Thorgal (jeu vidéo) 52
 Tintin 50-52, 211
 Tintin au Tibet (jeu vidéo) 51, 80
 Tintin sur la Lune (jeu vidéo) 51
 Titeuf 52
 Tortuga 235
 Troglodyte (collectif) 110
 Tueur (Le) 158
 Tuniques bleues (Les) 50, 211
 Revue Dessinée (La) 220, 289, 345
 Soirée de chien (Une) 244, 326
 Trilogie Nikopol (La) (Cd-Rom) 53,
 80-82, 86
 Tumblr 122, 199, 238, 245, 326
 Turbointeractive 199, 230, 238
 Twitter 107, 122
 Ubisoft 51
 Ultimex 127-128, 168, 292
 UniversBD 119, 342
 Urbicande.be 101-102, 294
 Uropa 193, 217
 Vents d'Ouest 191
 Vie de yaourt (Une) 105
 Waldo Wallace
 in Space War 235, 302
 Wanadoo 55, 57, 67, 70, 289, 342
 Warum/Vraoum 128-129, 306
 Watch Comics 205, 218
 Webcomics.fr 108-109, 121, 127,
 135-136, 145, 160, 167, 199, 235, 293,
 309-310, 322, 338, 343
 White Ninja 105

<i>Wired</i>	132
<i>XIII</i> (bande dessinée)	125, 211
<i>XIII</i> (jeu vidéo)	52
<i>XKCD</i>	98
<i>Yellow Kid (The)</i>	21
<i>Youtube</i>	107, 199
<i>Z'aérograff (Les)</i>	145
<i>zanorg.com</i>	114, 142, 303
<i>Zine Lapin (Le)</i>	105
<i>Zombillénium</i>	70



COLLECTION ICONOTEXTES

Dirigée par Cécile Boulaire et Laurent Gerbier, la collection « Iconotextes » accueille des études consacrées à la bande dessinée, à l'album, et de manière générale à toutes les formes de création qui combinent le texte et l'image, depuis l'édition illustrée jusqu'aux arts numériques.

« Iconotextes » poursuit deux objectifs : d'une part, offrir aux spécialistes de ces différents domaines un lieu pour publier leurs travaux et les faire connaître à la communauté savante ; d'autre part, traduire en français certains des travaux étrangers les plus importants.

Dans les deux cas, il ne s'agit pas seulement de viser le public académique (enseignants, étudiants, chercheurs), mais aussi de toucher l'ensemble des acteurs de ces différents domaines (bibliothécaires, libraires, lecteurs, enseignants, éditeurs, etc.).

TITRES DÉJÀ PARUS DANS LA COLLECTION THÉMATIQUE BD

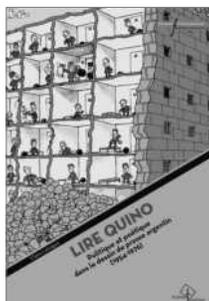


PIERRE FRESNAULT-DERUELLE

EDGAR P. JACOBS OU L'IMAGE INQUIÉTÉE

S'émancipant de la matrice du *space-opera* américain pour forger sa propre ligne au contact d'Hergé, Edgar-Pierre Jacobs développe un style à la tension dramatique exceptionnelle, marquée par une inquiétude captivante. *La Guerre des Mondes*, *Le Rayon U*, *Blake et Mortimer* : Pierre Fresnault-Deruelle analyse la construction du récit et la poétique de l'image pour plonger le lecteur dans l'imaginaire graphique jacobsonien.

Prix : 25 € / ISBN : 978-2-86906-490-4



CLAIRE LATXAGUE

LIRE QUINO

**POLITIQUE ET POÉTIQUE
DANS LE DESSIN DE PRESSE ARGENTIN (1954-1976)**

Quino doit sa grande popularité à la création de son personnage fétiche, *Mafalda*. Cependant il s'est également adonné à la création de nombreuses formes brèves – vignettes, strips, planches et dessins uniques. Cette œuvre est à considérer dans son ensemble si l'on veut comprendre les motifs politiques et poétiques qui la traversent.

Prix : 25 € / ISBN : 978-2-86906-406-5

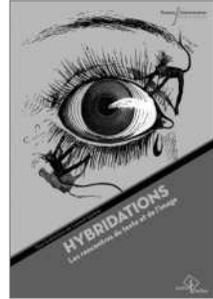
SOUS LA DIRECTION DE LAURENT GERBIER

HYBRIDATIONS

LES RENCONTRES DU TEXTE ET DE L'IMAGE

Les hybridations du texte et de l'image fournissent un matériau parfait pour examiner la manière dont les frontières des arts, des genres, des techniques ou des supports s'échangent en permanence leurs déterminations. De l'illustration romantique à la bande dessinée, l'hybridation favorise-t-elle des formes narratives spécifiques ?

Prix : 25 € / ISBN : 978-2-86906-362-4



SOUS LA DIRECTION DE HENRI GARRIC

L'ENGENDREMENT DES IMAGES

EN BANDES DESSINÉES

Cet ouvrage se propose d'étudier les moyens d'expression spécifiques de la bande dessinée à partir de l'idée d'engendrement des images. Il s'agit de voir comment le récit de bande dessinée se produit dans les métamorphoses de l'image même mais aussi d'examiner comment les auteurs de bande dessinée représentent ce processus de création.

Prix : 25 € / ISBN : 978-2-86906-310-5



PIERRE FRESNAULT-DERUELLE

HERGÉOLOGIE

**COHÉRENCE ET COHÉSION DU RÉCIT EN
IMAGES DANS LES AVENTURES DE TINTIN**

Véritable descente dans la « profondeur » de l'œuvre d'Hergé, ce livre révèle le travail d'un artiste. Outre une technique graphique et narrative époustouflante, la fameuse ligne claire, Hergé est en effet un scénographe chez qui les gags alternant avec les situations les plus tendues font de ses histoires des modèles inégalés de « récitation ».

Prix : 14 € / ISBN : 978-2-86906-272-6



