



PUBLICATIONS DE LA SORBONNE

# La planche de bande dessinée à l'épreuve du numérique

Gaëlle Kovaliv, Olivier Stucky

DANS SOCIÉTÉS & REPRÉSENTATIONS 2023/1, PAGES 147 À 162

ÉDITIONS ÉDITIONS DE LA SORBONNE

ISSN 1262-2966

DOI 10.3917/sr.055.0147

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2023-1-page-147.htm>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour Éditions de la Sorbonne.**

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky

## La planche de bande dessinée à l'épreuve du numérique

---

Si les technologies informatiques<sup>1</sup> sont entrées dans le champ de la culture depuis plus d'un demi-siècle, leur influence sur la production des œuvres ne peut se comprendre qu'en tenant compte de leurs spécificités médiatiques<sup>2</sup>. En effet, alors que certains domaines de la production artistique (par exemple, la production musicale ou audio-visuelle) semblent avoir été largement transformés par la révolution numérique, la bande dessinée semble moins encline à prendre un tel virage<sup>3</sup>. Les technologies informatiques ont néanmoins modifié certaines étapes de la production et de la diffusion des œuvres, qu'elles soient numérisées ou nativement numériques. Dans un cas comme dans l'autre, la transition de la bande dessinée entre le paradigme de la page imprimée et celui de l'affichage informatisé à l'écran entraîne une reconfiguration des pratiques et du regard, quand elle ne débouche pas sur une redéfinition du médium.

Dans le présent article nous entendons explorer ces renouvellements formels en nous intéressant plus particulièrement à la manière dont la publication numérique de bandes dessinées permet de repenser la planche, comprise comme une unité centrale de production, de perception et de diffusion du médium dans sa version imprimée. Si la planche peut être considérée comme une interface de lecture théoriquement dissociable du support sur laquelle elle est affichée ou imprimée, elle est néanmoins encore souvent confondue avec

1. Cette réflexion a été développée dans le cadre du projet Sinergia Reconfiguring Comics in our Digital Era, financé par le Fonds national suisse de la recherche scientifique (FNS : CRSII5\_180359).

2. Voir à ce sujet l'ouvrage de Raphaël Baroni et Claus Gunti, *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Malakoff, Armand Colin, 2020.

3. Raphaël Baroni, Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky, « La transition numérique de la bande dessinée franco-belge, une mutation impossible ? », *Belphégor*, vol. 19, n° 1, 2021. DOI : 10.4000/belphegor.3948.

la notion de page<sup>4</sup>, entendue par synecdoque comme surface d'une feuille de papier imprimée. Les caractéristiques de l'écran invitent à interroger à nouveaux frais la solidarité et la confusion entre ces deux notions, dont le champ d'applicabilité se conforme difficilement aux manifestations observables dans la publication numérique. Notre travail s'attardera ainsi sur des bandes dessinées existant à la fois sous une forme imprimée et dans des versions numériques plurielles. Nous aborderons ainsi le cas d'albums numérisés diffusés sur la plateforme Izneo et dont la particularité est d'avoir été préalablement publiés sous forme imprimée avant d'être remédiatisés pour l'écran selon les principes dits de l'homothétie et du diaporama. Dans la mesure où le travail éditorial sur les œuvres y est fortement standardisé, nous envisagerons ici davantage les formes d'affichage des planches prévues par le logiciel de lecture qu'un titre en particulier. Nous interrogerons ensuite le feuilleton *Les autres gens* de Thomas Cadène, initialement pensé pour l'écran sous la forme du diaporama ainsi que du *scroll-comic*, avant d'être imprimé en plusieurs albums aux Éditions Dupuis. Enfin, nous discuterons le travail polymorphe de Lisa Mandel, pensé dans une logique de prépublication numérique sur les réseaux sociaux avant d'être publié sous forme d'album.

## Enjeux théoriques

Malgré l'usage commun du terme « planche », les définitions théoriques données à cette notion témoignent d'une conception flottante, assimilée de manière homonymique à la page dans le lexique anglophone<sup>5</sup> comme francophone. On trouve ainsi un emploi alternatif des deux termes chez Pierre Fresnault-Deruelle<sup>6</sup> et, de manière plus ambiguë, chez Benoît Peeters, qui construit implicitement une différence entre page et planche qu'il n'éclaire pourtant pas d'une définition précise<sup>7</sup>. Dans *Système de la bande dessinée* de

4. Cette réflexion poursuit un travail engagé à la rédaction d'un lexique bilingue des unités visuelles et fonctionnelles de la bande dessinée. Sur la notion de planche, voir : Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky, « A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language », *Image [&] Narrative*, vol. 20, n° 3, 2019, p. 103-104.

5. Voir par exemple le dictionnaire de Nancy Pedri, *A Concise Dictionary of Comics*, Jackson, Mississippi University Press, 2022, p. 69-70, ou le glossaire de Simon Grennan, Erin La Cour et Rik Spanjers (dir.), *Key Terms in Comic Studies*, London, Palgrave Macmillan, 2021, p. 227.

6. Pour ne citer que deux de ses articles fondateurs : Pierre Fresnault-Deruelle, « Une unité commerciale de narration : la page de bande dessinée », *La Nouvelle critique*, n° 44, 1971, p. 44-49 et « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, vol. 1, n° 24, 1976, p. 7-23.

7. Benoît Peeters, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991, p. 34.

Thierry Groensteen<sup>8</sup> on peut cependant identifier, de manière éparse, un prototype conceptuel qu'il s'agit encore de clarifier. Le caractère fragmentaire des caractérisations de la planche et de la page tient au fait que la construction de sa théorie arthrologique implique la création de concepts associés principalement à des phénomènes d'ordre spatio-topique. Ainsi, Groensteen s'emploie plus activement à ériger une théorie du « multcadre » comme système qu'une théorie de la planche comme objet concret. Dès lors, si l'on trouve quelques éléments de définition de la planche, les critères exposés sont plutôt lacunaires. En outre, ils nécessitent d'être inscrits dans un réseau de notions recevant un traitement analogue : la page, mais aussi le support. En partant de ce qu'en dit Groensteen, ces trois notions doivent donc être réinterrogées afin de déterminer plus précisément les problématiques que pose la variété des manifestations matérielles de la bande dessinée ainsi que d'envisager un modèle conceptuel permettant de discuter cette diversité.

Chez Groensteen, la notion de planche se distingue explicitement de la page, dès lors qu'elle est un « ensemble des vignettes “pleines” groupées sur une page<sup>9</sup> ». La planche est ainsi conçue comme une unité visuelle de composition, là où la page doit être comprise comme une surface sur laquelle se déploie la planche. Ces deux unités sont enchâssées : la page contient la planche. Mais la page est-elle pour autant le support de la planche ? Groensteen semble l'entendre de cette manière lorsqu'il affirme que la marge peut se définir comme la « partie du support extérieure à l'hypercadre<sup>10</sup> ». Toutefois, considérer que la page serait le support de la planche et de ses marges revêt un caractère tau-topologique : si la planche et la marge constituent les deux parties d'une page de bande dessinée, alors de quoi la page serait le support, sinon d'elle-même ? Chez Groensteen, la page de bande dessinée semble correspondre à deux choses différentes. D'une part, elle est comprise comme une composition graphique, au sens d'un ensemble d'unités visuelles et fonctionnelles ; d'autre part, la page semble être également entendue comme une surface sur laquelle est inscrite la composition graphique. Autrement dit, la page de bande dessinée correspond plutôt au résultat d'une intrication entre une composition graphique, une surface d'affichage et un support.

8. Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999.

9. *Ibid.*, p. 38. À noter que Groensteen précise que les vignettes sont « pleines » afin de distinguer la planche du « multcadre simple » qui désigne théoriquement l'agencement spatio-topique des cadres sans tenir compte de ce qu'ils contiennent.

10. *Ibid.*, p. 39-40.

On peut ainsi en déduire que la notion de page n'est pertinente que de manière contingente à une forme donnée et n'est pas nécessairement associée à l'affichage d'une planche. La notion de page sert, en réalité, à qualifier deux niveaux distincts de la forme matérielle d'une bande dessinée. D'une part, il s'agit d'une interface graphique, au sens d'une composition multimodale d'unités d'information ; d'autre part, entendue comme unité de perception, la page désigne une surface d'affichage. En tant qu'espace perçu dans sa globalité, cette surface peut aussi bien correspondre, dans les faits, à une page, une double page ou à la zone d'affichage d'un écran. Inspirée des interfaces graphiques informatiques, la notion d'interface<sup>11</sup> permet de désigner un ensemble composite où se côtoient diverses unités iconiques et textuelles ainsi que d'autres interfaces graphiques enchâssées. Par exemple, la fenêtre d'un navigateur web constitue une interface (avec ses menus, sa barre d'adresse, etc.), intègre celle des sites web qu'elle affiche et est, elle-même, intégrée à celle du système d'exploitation ; le tout étant affiché à la surface de l'écran. De même, la surface d'une double page d'album affiche un enchâssement d'interfaces graphiques, celles des pages qui intègrent également les interfaces que sont les planches.

Le lien conceptuel entre planche et interface a notamment été suggéré comme piste théorique par Matteo Stefanelli<sup>12</sup> dans le but d'une réflexion sur la bande dessinée comme dispositif. Pour lui, cette position implique de se placer « au croisement de deux questionnements : celui sur la dimension spatiale et celui sur le cadre matériel (éditorial, historique) ». Il s'agit dès lors de construire la réflexion « autour de deux catégories : celle de l'*espace feuilleté* et celle de l'*interface-planche* », cette dernière « [n'étant] pas seulement à voir en termes de relations parmi ses éléments figuratifs et graphiques, mais en termes d'une fonction concrète d'interface pour le déploiement de la lecture » en tenant compte du « rôle de l'interface typique de l'objet éditorial, c'est-à-dire la page » qui, elle-même, « constitue un espace qui prévoit et guide l'interaction de l'utilisateur – le lecteur – en pré-cadrant les possibilités offertes au parcours du regard<sup>13</sup> ». Pour Stefanelli, l'introduction de la notion d'interface permet donc d'envisager la lecture de bande dessinée comme « expérience d'un système d'espaces intermédiaires entre *interfaces graphiques*, qui relèvent de la perception visuelle, et *interfaces matérielles* (la ou les pages, mais aussi les

11. Pour une réflexion détaillée sur le concept d'interface, nous renvoyons à Lev Manovich, « L'interface », dans *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010, p. 155-233.

12. Matteo Stefanelli, « Conclusion. Aux marges d'une ambiguïté médiaculturelle : quatre questions brûlantes pour une théorie culturelle de la bande dessinée », dans Éric Maigret et Matteo Stefanelli (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Malakoff, Armand Colin, 2012, p. 253-267.

13. *Ibid.*, p. 261. En italique dans la référence.

écrans)<sup>14</sup> ». Autrement dit, d'une part, la notion d'interface permet de mettre l'accent sur la complexité de l'expérience perceptive de la bande dessinée ; d'autre part, elle encourage à tenir compte de la logique d'enchâssement qui gouverne les relations entre un système sémiotique et son « support matériel ».

La notion de support reste, au demeurant, à clarifier. Chez Groensteen, le terme est aussi bien employé pour désigner la page que l'album ou le magazine... formes qui contiennent justement des pages<sup>15</sup>. Concevoir le magazine ou l'album comme support de la bande dessinée est chose commune. Néanmoins, en interrogeant la définition du terme tel qu'il est utilisé dans les industries graphiques, le support correspond au « matériau sur lequel on fait l'impression<sup>16</sup> ». De même, dans le lexique de la création picturale, le support est « l'élément matériel susceptible de recevoir une œuvre graphique ou picturale ». Ainsi, le support serait un objet matériel à la surface duquel s'affiche une interface graphique. Dans ce sens, il paraît difficile de considérer l'album ou le magazine comme des supports, sinon par synecdoque, dès lors qu'ils contiennent ou impliquent cette surface. En conséquence, on ne saurait réduire l'album ou le magazine au rang de support d'impression, d'autant qu'à ce niveau rien ne permet de les distinguer, puisqu'il s'agit dans les deux cas de volumes composés de feuilles de papier reliées. Pour différencier la manière dont le magazine et l'album véhiculent des récits graphiques, on saisira des critères plus généralement éditoriaux : hétérogénéité *versus* homogénéité du contenu, publication d'épisodes *versus* récit complet, etc. Ainsi, il nous paraît plus pertinent de différencier ces formes éditoriales des supports de visualisation qu'elles impliquent.

Préciser cette terminologie devient une nécessité pour l'observation des formes numériques de la bande dessinée. C'est d'ailleurs à travers la réflexion sur le problème des bandes dessinées numérisées qu'émerge pour Aaron Kashtan le besoin de clarifier la distinction entre planche et page<sup>17</sup>. L'intégration de modes de publication numériques dans la production de bandes dessinées constitue ainsi un bon observatoire des problématiques posées par un outillage théorique largement fondé sur la forme, certes encore majoritaire, d'une bande dessinée pensée pour et à partir du volume imprimé et

14. *Ibid.* En italique dans la référence.

15. Ainsi, par exemple, la double page est définie comme « partie du support (magazine ou album) » (Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 44).

16. Nous nous fondons ici sur les définitions données par le portail en ligne du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL).

17. Aaron Kashtan, *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality and the Book of the Future*, Columbus, The Ohio State University Press, 2018, p. 113-114.

relié. Dans cette optique, les propos de Stefanelli cités plus haut permettent justement d'intégrer la variété des supports de visualisation comme enjeux d'une approche de la planche en tant qu'interface graphique. La diversité des formes éditoriales de la bande dessinée que prolonge l'édition numérique<sup>18</sup> encourage ainsi le développement d'une conception à la fois plus précise et plus généralisable de l'existence médiatique de la bande dessinée afin d'être à même de comparer les différentes versions d'un même récit graphique, édité sous différentes formes éditoriales. Ceci d'autant mieux que, comme le souligne Lev Manovich, l'une des spécificités de la culture informatique est, justement, sa capacité et sa tendance à créer plusieurs interfaces possibles pour un même contenu<sup>19</sup>. Forme éditoriale, support de visualisation, surface d'affichage et interface graphique constituent donc un ensemble de niveaux intriqués et impliqués dans l'actualisation d'un récit graphique, et dont les termes présentent l'avantage de prendre les distances nécessaires avec la tradition de l'imprimé afin de mieux comprendre les formes d'existence numériques et analogiques de la bande dessinée d'un point de vue matériel. C'est ce que nous entendons discuter à l'épreuve de plusieurs cas concrets.

## Izneo : l'album numérisé ou le fantôme de la planche imprimée

Depuis 2010, la plateforme française Izneo<sup>20</sup> commercialise des albums de bande dessinée numérisés par le biais d'un catalogue et d'une interface de lecture en ligne, assumant donc aussi bien le stockage, la distribution, la vente et la médiation des titres. La mise en ligne de la plateforme résulte d'une initiative provenant d'une collaboration entre différentes maisons d'édition importantes<sup>21</sup>. Depuis son lancement, Izneo s'est rapidement positionnée au rang de leader du marché de la bande dessinée numérisée dans l'espace

18. Raphaël Baroni, Gaëlle Kovaliv et Olivier Stucky, « La transition numérique de la bande dessinée », art. cité.

19. Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 160.

20. Le propos qui suit est présenté de manière plus développée dans Olivier Stucky, « Lire des albums de bande dessinée sur écrans : l'interface d'Izneo », *Comicalités*, vol. « Ce que le numérique fait à la bande dessinée », 2022. DOI : 10.4000/comicalites.7952.

21. Respectivement : Dargaud, Dupuis, Le Lombard, Delcourt, Glénat, Soleil, Casterman et Bamboo. Cette association d'éditeurs donne également lieu à la création du groupe de travail « Bandes numériques » au Syndicat national des éditeurs (SNE).

franco-européen<sup>22</sup>. En 2022, y sont ainsi diffusés « plus de 40 000 » albums<sup>23</sup> provenant de centaines de structures éditoriales plus ou moins actives dans le domaine de la bande dessinée imprimée.

La plateforme implique donc le transfert de récits graphiques entre deux formes éditoriales, de l'album imprimé vers l'album numérisé. Le support de visualisation de cette dernière forme est le moniteur de l'ordinateur<sup>24</sup>, dont la surface écranique affiche les planches au sein de l'interface graphique d'un logiciel de lecture. L'une des principales variations entre les feuilles imprimées et l'écran consiste dans la diversité des formats que peut prendre ce dernier en fonction des nombreux appareils informatiques compatibles avec Izneo. Le logiciel prétend y répondre en offrant plusieurs modes d'affichage du récit graphique que l'on peut classer en fonction de deux manières d'envisager la publication numérique de bande dessinée : d'un côté, l'affichage « homothétique » et, de l'autre, le diaporama de cases isolées. L'édition homothétique correspond à un principe général d'édition numérique reposant sur la « reproduction à l'identique de l'information contenue dans le livre imprimé<sup>25</sup> ». Principalement pensée pour l'édition de textes, cette « reproduction à l'identique de l'information » pose problème pour la bande dessinée, médium dont la gestion de l'information dépend de la spatialité des compositions graphiques. Cette caractéristique se traduit donc dans l'affichage d'une copie de la planche que l'utilisateur·ice peut visualiser à différentes échelles en fonction de ses besoins, conditionnés par les contraintes du format d'écran employé : double planche, planche unique ou parcours d'une planche agrandie, dont la surface excède dès lors celle de l'écran. Le mode de lecture en diaporama<sup>26</sup> a été principalement mis en place pour faciliter la lecture sur des écrans de taille réduite. Les cases (qui peuvent être uniques ou, plus rarement, constituer un ensemble) y sont désolidarisées de leur composition graphique originale et s'affichent successivement à l'écran, au rythme des clics de souris ou des mouvements du doigt sur l'écran tactile.

22. Gilles Ratier, « Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen. 2012 : prolifération et polarisation », rapport annuel pour l'Association des critiques et journalistes de bande dessinée, p. 10. En ligne : <https://www.acbd.fr/1546/rapports/>.

23. « À propos », *Izneo*. En ligne : <https://www.izneo.com/> (consulté le 20 janvier 2023).

24. Si le support de stockage des données correspond à l'ordinateur, le support de visualisation correspond quant à lui au canal d'*output* qu'est l'écran.

25. Patrick Zelnik, Jacques Toubon et Guillaume Cerutti, « Création et Internet », rapport au ministère de la Culture et de la Communication, janvier 2010, p. 7.

26. Elle n'est offerte que pour une minorité des titres du catalogue. Sur les enjeux sémiologiques du diaporama de cases comme forme numérique, voir Philippe Paolucci, « La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire », *Alternative francophone*, vol. 2, n° 7, 2020, p. 10-31. DOI : 10.29173/af29405.

Cette dernière reconfiguration du récit graphique, de la planche comme composition synoptique aux images défilées, met donc majoritairement l'accent sur la case. En passant d'une présentation simultanée des unités graphiques à une présentation successive<sup>27</sup>, la transformation en diaporama modifie le régime de solidarité visuelle qu'entretiennent des cases voisines. Néanmoins, le statut de la forme éditoriale de l'album numérisé, pensé comme version alternative de l'album imprimé, associe également à la case désolidarisée du diaporama une valeur d'image de la case, au sens où la case isolée renvoie à son existence première au sein d'une composition de cases. De même, pour Julia Bonaccorsi, les différents modes d'affichage homothétique construisent une « vue sur la page » qui « renvoie au papier (c'est-à-dire au document qu'est la page qui contient la planche) et, de ce fait, à une mémoire de la planche<sup>28</sup> ». Pour elle, en permettant l'affichage de la planche numérisée à différentes échelles, l'écran renvoie à sa version imprimée, « à une extériorité [...] et d'une certaine manière à l'archive<sup>29</sup> ». Autrement dit, les albums numérisés fonctionnent, certes, comme une version alternative de la forme imprimée, mais aussi comme une archive numérique de celle-ci. Benoît Berthou remarque d'ailleurs que la reproduction des différentes « marques éditoriales relevant de l'imprimé le plus traditionnel » laisse transparaître une telle relation fondée sur une « forme de sanctuarisation<sup>30</sup> ». Les options de visualisation du logiciel de lecture d'Izneo proposent donc différentes mises en interface du récit graphique qui, malgré tout, renvoient toujours d'une certaine manière à la forme imprimée initiale de celui-ci. Si les diapositives du diaporama ne cessent jamais vraiment de rappeler l'appartenance de leur contenu à la composition graphique dont il est issu, la reproduction « à l'identique » de ce milieu graphique originel de la planche, celui de la page d'album avec sa numérotation, de même que la simulation d'une surface d'affichage d'un volume relié (la double page) renvoient toujours accidentellement à l'album imprimé. Dès lors, le rapport de dépendance qu'entretient l'album numérisé à une forme première se traduit dans les différentes formes d'interface qu'y prend le récit graphique. D'une part, la présentation des planches selon la logique du livre et l'inadéquation de leur format avec la

27. Cette opposition entre successivité et simultanété, saisies comme pôles d'un axe faisant écho à l'antagonisme linéaire/tabulaire rendu visible par les formes numériques de la bande dessinée, nous a été suggérée par Philippe Paolucci. Nous le remercions pour cette intuition productive.

28. Julia Bonaccorsi, « Sémiologie de la bande dessinée numérique », dans Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2016, p. 123.

29. *Ibid.*

30. Benoît Berthou, « "L'indifférence au support" : éditeurs versus auteurs ? », dans Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, op. cit., p. 202.

surface de l'écran – particulièrement frappante sur les appareils mobiles – rappelle leur construction pour une forme première ; d'autre part, les options d'affichage qui permettent de passer de la planche au diaporama signifient toujours un processus d'adaptation. Ainsi, la forme de l'album numérisé ne se présente jamais comme une simple variante, mais plutôt comme une remédiation – au sens d'un transfert du contenu d'un médium ancien vers un nouveau<sup>31</sup> – nécessairement perçue et intégrée à l'expérience lectorale.

### *Les autres gens* : la planche comme référence

Le statut fantomatique de la page-planche et les liens implicites qu'elle entretient avec les formes éditoriales imprimées, tels qu'ils se manifestent dans le cas des albums numérisés, restent valables dans le cadre de formes éditoriales numériques qui ne dépendent pas, dans leur genèse, d'une forme imprimée antérieure. En effet, le parcours éditorial du feuilleton *Les autres gens* (*LAG*) ainsi que les formes qui en ont découlé témoignent à leur manière d'une telle problématique. Publiée sur le web par épisodes quotidiens entre mars 2010 et juin 2012, la « bédéno-vela » *LAG* est un projet de bande dessinée numérique coordonné par le scénariste Thomas Cadène impliquant une centaine de dessinateur·ices, qui se déploie sur plus de 500 épisodes. Résolument tourné vers la mise en avant du travail des auteur·ice·s, le projet de Cadène prétend innover en matière formelle, mais également en termes de modèle économique. Il faut à cet égard rappeler que la parution du feuilleton débute dans une période de tensions, marquée par la grogne des auteur·ice·s à l'encontre des politiques de calculs des droits d'auteur pratiqués par les structures éditoriales dans le cadre de la réédition numérique des œuvres<sup>32</sup>. En réponse, Cadène met en place un modèle d'abonnement permettant de rémunérer directement les auteur·ice·s<sup>33</sup>, formule alors inhabituelle qui ne rencontre pas un succès suffisant pour assurer son autonomie<sup>34</sup>. Suite à ce constat, à partir d'avril 2011, la série est rééditée par Dupuis sous la forme de onze albums imprimés, dans le but de pallier les difficultés de financement du projet.

31. Nous faisons référence ici au concept anglophone de *remédiation* développé par David Bolter et Richard Grusin dans *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 1999.

32. Benoît Berthou, « "L'indifférence au support" », art. cité, p. 202.

33. Cette décision a eu un impact négatif sur l'archivage de l'œuvre. En effet, si les robots de la BnF, chargée du dépôt légal du web en France ont sauvegardé le site, son contenu, étant conditionné par la souscription d'un abonnement, n'a pu être conservé.

34. Julien Falgas, « Raconter à l'ère numérique. Acteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication », Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, université de Lorraine, 2014, p. 183.

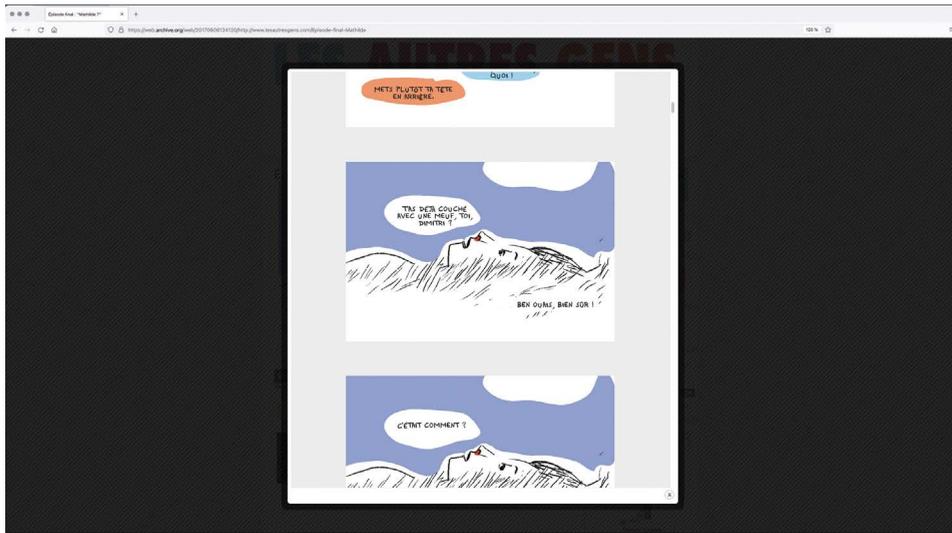


Ill. 1. Version diaporama des *Autres gens*.

Thomas Cadène, « Mathilde ? », *Les autres gens*, 29 juin 2012. © Thomas Cadène 2012.

*LAG* se présente donc sous deux principales formes éditoriales : la « bédénovela » – terme inventé et défendu par Cadène – et la série d’albums imprimés. Au sein de l’interface graphique du site web qui lui est dédié, la bédénovela prend la forme du diaporama de cases. Ce choix de présentation des épisodes répond à une volonté de rupture avec le billet de blog, qui prend habituellement la forme d’une composition de cases à faire défiler verticalement sur la surface cadrée de l’écran, et qui constitue alors le paradigme formel dominant pour la publication de bandes dessinées en ligne<sup>35</sup>. Les épisodes de *LAG* se donnent, quant à eux, à lire sous la forme de *slides* d’une seule case, dont la hauteur est toujours identique, et qui se succèdent au fil des clics (Ill. 1). Une version alternative de ce diaporama a été mise en place par la suite, accessible par un lien placé sous l’interface de lecture du diaporama. Cette variante d’interface qui s’insère au sein du même environnement graphique permet d’opter pour un parcours des cases par défilement vertical, correspondant donc à une présentation plus « conventionnelle » de la bande dessinée sur le web (Ill. 2). Dans l’album imprimé, la composition en planches abandonne la régularité de hauteur des cases au profit d’une présentation répondant plutôt à une logique « rhétorique » – reconnue pour constituer la forme majoritaire de mise en page –, au sens où l’espace occupé par les cases sert davantage le récit que

35. *Ibid.*, p. 152.



### Ill. 2. Version *scroll* vertical des *Autres gens*.

Thomas Cadène, « Mathilde ? », *Les autres gens*, 29 juin 2012. © Thomas Cadène 2012.

l'esthétique de l'agencement tabulaire<sup>36</sup>. Reste que, en passant de la surface de l'écran à celle du volume relié, la régularité de l'espace occupé par la case au sein de l'interface graphique est abandonnée au profit d'une composition d'unités de formats variés. En outre, la composition des planches de l'album ne semble pas répondre à un gabarit systématisé à l'échelle du volume, une bonne partie d'entre elles répondant à des structures plus « libres<sup>37</sup> ».

Des épisodes de la bédénovala aux volumes imprimés, on assiste donc à la composition d'une interface graphique tabulaire à partir d'un matériau pensé pour un affichage en succession et donc, à une reconfiguration de l'interface originale du récit graphique vers une forme éditoriale plus traditionnelle, dans un but manifestement commercial. À cet égard, si la genèse du projet de Cadène s'inscrit explicitement dans le paradigme d'une lecture case par case, puisqu'il affirme qu'il « raisonne de manière linéaire, et non en termes de construction ou de "temps" de page<sup>38</sup> », il n'empêche que la planche semble revêtir, pour lui, une unité de référence pour l'inscription de son projet dans l'imaginaire médiatique de la bande dessinée. Ainsi, au lancement du feuilleton, un article paru dans *Libération* signale, sur la base des propos de Cadène, que « tous les jours [...]

36. Benoît Peeters, *Case, planche, récit*, op. cit., p. 42-44.

37. Voir, par exemple, Thomas Cadène et Bastien Vivès, « Le 1, le 2, le 3... », dans Thomas Cadène et al., *Les autres gens*, n° 1, Paris, Dupuis, 2011, p. 19.

38. Thomas Cadène, cité dans D. Lemétayer et al., « Les autres gens », *BD Gest*, 11 juillet 2010.

c'est 30 à 40 cases qui sont publiées sur le site, "soit l'équivalent de 4 à 7 planches de BD<sup>39</sup>". Cette mise en correspondance naturelle d'un nombre de cases, unité véritablement centrale de la forme de la bédénovela, à un nombre de planches témoigne de l'importance de cette dernière comme unité à valeur « commerciale » (pour reprendre la formule de Fresnault-Deruelle<sup>40</sup>) et symbolique. En effet, étant à l'origine d'une forme de bande dessinée associée à un modèle économique émergent, Cadène a intérêt à valoriser son projet en le raccrochant à une forme plus immédiatement perceptible pour un public encore peu habitué à lire de la bande dessinée sur le mode du diaporama. Aussi, la coexistence d'une deuxième version de la bédénovela, qui permet de lire les épisodes sous la forme d'une frise verticale, peut être interprétée de manière analogue. Il s'agit en effet d'offrir une forme alternative de visualisation dont la composition renvoie à des pratiques de lecture associées à la forme éditoriale du blog BD. Pour prendre le problème sous un autre angle, les reconfigurations successives de la bédénovela sous la forme d'interfaces de plus en plus conventionnelles, de la frise verticale à la planche d'album imprimé, montrent bien comment, dans une quête de succès, l'appartenance à un imaginaire médiatique joue un rôle d'importance et d'autant que, dans le cas de la bande dessinée, cette appartenance repose également sur la composition d'une interface graphique reconnaissable. Certes, le choix d'éditer un album à partir d'un matériau préalablement publié sur le web repose en partie sur la réinscription du projet dans un marché mieux connu et structuré que celui émergent de la consommation de produits sur Internet. Reste cependant que son inscription dans le marché du livre de bande dessinée passe par une « mise en page » des cases, répondant à une série d'habitudes visuelles du public qui, dès lors, reconnaît une bande dessinée par cette structuration tabulaire des cases.

### *Une année exemplaire :* des formes éditoriales complémentaires

Le 14 mai 2019 Lisa Mandel annonce sur les réseaux sociaux le lancement du projet *Une année exemplaire*, qui vise à mettre en scène son combat contre ses addictions<sup>41</sup> sous la forme d'épisodes quotidiens publiés sur Instagram, Facebook et Twitter ainsi que sur son blog avant de les rassembler sous la forme

39. Camille Gévaudan, « "Les autres gens", lire la suite... », *Libération*, 12 mars 2010.

40. Pierre Fresnault-Deruelle, « Une unité commerciale de narration », art. cité.

41. Instagram @mandel\_lisa, 14 mai 2019. L'annonce paraît également sur Facebook et Twitter.

d'un livre<sup>42</sup>. Elle invite ainsi son lectorat à la soutenir financièrement par le biais d'un projet ouvert sur la plateforme de financement participatif Ulule<sup>43</sup>. Ce modèle économique permet de maintenir la gratuité des publications sur Internet, dès lors que le revenu ne dépend pas uniquement des ventes d'ouvrages imprimés issus du projet. Le budget comprend le financement de la mise en place d'un blog accessible librement<sup>44</sup>, puis l'édition d'un album imprimé par la maison d'édition indépendante fondée et gérée par Mandel elle-même : les Éditions Exemplaïre. La campagne s'achève avec succès le 14 juin 2019<sup>45</sup>, le blog est mis en place quelques mois plus tard<sup>46</sup> et l'ouvrage imprimé paraît en septembre 2020.

Chaque épisode se déploie systématiquement sur douze cases, majoritairement en noir et blanc, de format carré et de tailles identiques. En fonction de la forme éditoriale empruntée, on observe cependant des variations importantes dans la manière d'organiser les cases pour former une ou plusieurs compositions d'interface. En effet, sur ses profils Twitter et Facebook ainsi que sur son blog, puis dans l'album imprimé, l'épisode apparaît sous la forme d'une composition unique de quatre *strips* de trois cases. Sur Instagram, en revanche, pour répondre aux contraintes imposées par l'interface graphique et le fonctionnement du réseau social, les publications se déploient dans un diaporama de quatre *slides*, comprenant une page de titre, à laquelle s'ajoutent ainsi trois autres compositions de deux *strips* de deux cases (Ill. 3). Autrement dit, d'un côté, parce qu'elles répondent directement aux contraintes de l'interface graphique du réseau social qui les accueille, les publications Instagram constituent une forme éditoriale à part entière. De l'autre côté, l'album se singularise vis-à-vis des autres formes du récit graphique publiées sous forme numérique par sa conformité aux contraintes et aux traditions qu'articule le support du volume imprimé et relié. Les formes du billet de blog ou des publications sur Facebook et Twitter se situent dans une zone intermédiaire qui fait écho aux formes de la publication homothétique des albums numérisés sur Izneo, bien que, dans ces cas de figure, leur parution sur le web soit antérieure à la parution du livre.

En regard des autres formes numériques d'*Une année exemplaïre*, la version publiée sur Instagram revêt une importance majeure, tant du point de vue du

42. Certains épisodes ont été délégués à d'autres auteur-ice-s invité-e-s, suite à un appel à participation publié le 17 octobre 2019 sur les réseaux sociaux.

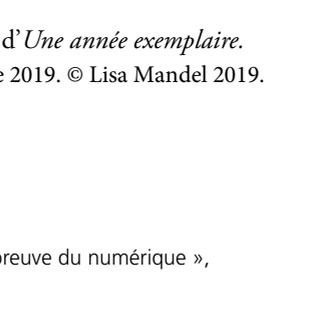
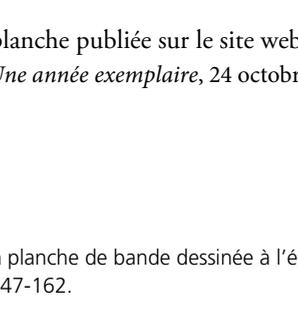
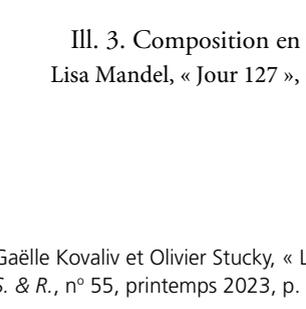
43. <https://fr.ulule.com/annee-exemplaïre/>.

44. <https://lisamandel.fr/>.

45. La campagne a ainsi atteint 161 % de l'objectif initial (*ibid.*, note du 14 juin 2019), soit 16 173 € sur les 10 000 € nécessaires pour rendre le projet économiquement viable *a minima*.

46. Le blog est mis en ligne le 26 février 2020.

# UNE ANNÉE EXEMPLAIRE



### III. 3. Composition en planche publiée sur le site web d'Une année exemplaire.

Lisa Mandel, « Jour 127 », Une année exemplaire, 24 octobre 2019. © Lisa Mandel 2019.

lectorat qu'elle mobilise<sup>47</sup> que de l'assiduité avec laquelle l'autrice s'y investit. Ainsi, Mandel se représente régulièrement dans ses publications quotidiennes et y interagit avec ses abonné-e-s, les invitant, par exemple, à choisir le contenu d'une publication ultérieure. La forme éditoriale du « post » Instagram se singularise donc du point de vue de la mise en interface du récit, mais également par sa fonction de seuil dans la construction du projet, dont l'album imprimé constitue un aboutissement. Les publications sur les autres plateformes web présentent, quant à elles, les cases dans une composition identique à celle du livre. L'absence de problématisation des interfaces graphiques accueillant ces contenus dans la construction des compositions publiées se remarque d'ailleurs dans le processus génétique de l'œuvre, puisque les artistes invité-e-s par Mandel ne sont prié-es de fournir que deux variantes, celle adaptée aux contraintes d'Instagram et celle pensée pour la publication imprimée.

La coexistence de ces deux versions dans le programme éditorial de Mandel fait écho aux différents statuts de la planche imprimée dans les parcours éditoriaux entre formes imprimées et numériques observées jusqu'ici. Ce que les formes éditoriales d'*Une année exemplaire* mettent en évidence consiste dans la manière dont sont appréhendées progressivement les différentes interfaces qui encadrent la publication du récit graphique en tirant parti de certaines d'entre elles pour la construction de deux formes manifestement alternatives. Là où les différentes configurations narratives des *Autres gens* ainsi que les albums numérisés d'Izneo témoignent d'une forme d'adaptation contingente dans le processus éditorial, le travail engagé par Lisa Mandel intègre deux formes possibles de compositions qui construisent chacune une certaine interface de lecture. À cet égard, on peut voir dans les publications de Mandel sur Facebook, Twitter et son blog un type de rapport largement comparable aux formes homothétiques des albums numérisés, au sens où elles fonctionnent, au contraire des « posts » Instagram, comme une forme d'annonce de la planche imprimée plus que comme version alternative. Autrement dit, là où les publications sur Instagram annoncent le récit graphique sous une forme indépendante de l'imprimé, qui engage justement à en refaire une expérience esthétique différente sous cette dernière forme, la publication homothétique sur les autres plateformes numériques semble dépendre de l'imprimé en proposant une interface de lecture qui ne se conforme pas aux logiques du support de visualisation qu'est l'écran et qui, d'une certaine manière, appelle le livre.

47. En termes de volume d'abonnements aux pages de l'autrice, Instagram fédère une communauté d'environ 35 000 personnes, contre environ 4 000 sur Facebook et un peu plus de 6 500 sur Twitter (chiffres vérifiés le 13 mai 2022).

L'étude des transformations numériques de la bande dessinée, et plus spécifiquement du cas où la publication en ligne revêt différentes modalités, forme un seuil vers une réflexion plus générale sur les unités de base du médium. Si les albums numérisés d'Izneo témoignent sans surprise de difficultés à se libérer de leur filiation avec le livre imprimé, les œuvres pensées pour l'écran que sont *Les autres gens* et *Une année exemplaire* semblent, de manière moins attendue, s'inscrire dans un mouvement analogue, rappelant en quelque sorte le poids culturel de l'album dans le champ franco-belge<sup>48</sup>. La place contingente ou nécessaire qu'occupe le livre dans ces processus éditoriaux encourage à étudier ces formes transverses et permet d'interroger à nouveaux frais la variété effective des manifestations visuelles des récits graphiques. À cet égard, la notion d'interface, qui provient justement des réflexions sur les dispositifs informatiques, permet de généraliser certains concepts en considérant les objets dans leurs dimensions perceptibles et interprétables. Ainsi, il s'agit, d'une part, d'envisager la perception dans sa composante visuelle, en interrogeant la manière dont l'œil parcourt l'interface graphique, l'appréhende et la comprend ; d'autre part, il s'agit de réfléchir à ce que la perception engage plus largement dans l'expérience d'interprétation du récit graphique mais aussi de l'identité médiatique.

Ces quelques conclusions engagent à ouvrir une réflexion autour des concepts de successivité et de simultanéité en bande dessinée. Cette opposition ne se limite pas à reformuler l'antagonisme linéaire/tabulaire de Pierre Fresnault-Deruelle<sup>49</sup>. En effet, cette opposition s'attache principalement à des considérations spatiales et n'intègre que faiblement une composante temporelle. Or, justement, les formes numériques de la bande dessinée engagent un rapport plus direct à la temporalité<sup>50</sup>, car leur manifestation dépend de l'écran, qui intègre une part plus immédiatement dynamique. La théorie de la bande dessinée a déjà initié quelques réflexions allant dans ce sens. En effet, associées aux formes imprimées, les notions d'espace feuilleté, de multicadre étendu ainsi que le concept de tressage mis en évidence par Groensteen portent fondamentalement une composante temporelle qu'il serait intéressant de questionner du point de vue de l'antagonisme successif/simultané. Au-delà de la forme majoritaire du livre, d'autres formes plus marginales peuvent être mobilisées dans ce sens, de la lanterne magique aux diaporamas de cases (en ligne ou sur CD-Roms), en passant par les appareils à diapositives domestiques, scolaires et bédéphiliques.

48. Voir Sylvain Lesage, *Publier la bande dessinée*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. « Papiers », 2018.

49. Pierre Fresnault-Deruelle, « Une unité commerciale de narration », art. cité.

50. Voir Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 204-207.