

Repenser l'album à l'ère du multimédia (1995-1998) : reconfigurer la bande-dessinée pour le CD-ROM

Reconsidering the Comic Album in the Multimedia Era (1995-1998):

Reconfiguring Comics for the CD-ROM

Olivier Stucky



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/comicalites/7041>

ISSN : 2117-4911

Éditeur

Université Paris XIII

Ce document vous est offert par Bibliothèque cantonale et universitaire Lausanne



Référence électronique

Olivier Stucky, « Repenser l'album à l'ère du multimédia (1995-1998) : reconfigurer la bande-dessinée pour le CD-ROM », *Comicalités* [En ligne], Bande dessinée et culture matérielle, mis en ligne le 15 février 2022, consulté le 08 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7041>

Ce document a été généré automatiquement le 7 mars 2022.



Comicalités est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Repenser l'album à l'ère du multimédia (1995-1998) : reconfigurer la bande-dessinée pour le CD-ROM

*Reconsidering the Comic Album in the Multimedia Era (1995-1998):
Reconfiguring Comics for the CD-ROM*

Olivier Stucky

- 1 Alors que les conditions d'une « transition numérique » de la bande dessinée sont régulièrement interrogées (BAUDRY, 2020) et dans un contexte où se pose la question des réels enjeux d'une culture « dématérialisée » (ROBERT, 2014), il paraît nécessaire d'opérer un pas de côté pour procéder à l'examen des formes et problématiques engagées, justement, par les supports mobilisés dans l'édition numérique de la bande dessinée¹. Dans cette perspective, nous entendons étudier l'adaptation d'albums imprimés dans une version pour ordinateur personnel, diffusés sur CD-ROM en France dans les années 1990. Seuls quelques albums ont fait l'objet d'un tel transfert, et ce durant une courte période entre 1995 et 1998, fruits de collaborations expérimentales entre éditeurs « traditionnels » et développeurs de logiciels. Plus précisément, ces objets résultent du transfert d'un album imprimé de bande dessinée pour une consultation sur ordinateur personnel et sont diffusés sur disque optonumérique selon les différents standards de stockage existants². Cette forme exclut par conséquent les bandes dessinées nativement numériques³ de même que les adaptations vidéoludiques d'œuvres à succès. Le corpus sur lequel repose notre propos comprend huit titres : *Jack Palmer, un privé dans la nuit* (Memory Access et Albin Michel, 1995), les quatre titres de la collection des Digital Comics comprenant *La Foire aux immortels*, *La Femme piège*, *Froid équateur* et *Gulliveriana* (Métal Hurlant Productions et Les Humanoïdes associés, 1996), les versions « commentée » et « interactive » du *Piège diabolique* (Index+ et Les Éditions Blake et Mortimer, 1997) et *Le Sommeil du monstre* (Métal Hurlant Productions et Les Humanoïdes associés, 1998).
- 2 Ces titres sont la trace des premières incursions de l'édition imprimée de bande dessinée dans le domaine alors émergent de l'édition numérique en France, épiphénomène discret, mais révélateur d'une problématique nouvelle dans le contexte

éditorial des années 1990. Ces publications se situent au croisement de bouleversements observables dans le paysage éditorial de la bande dessinée et du livre en général de même que dans le domaine des loisirs de masse, à l'heure où se démocratise une informatique de divertissement. Ce phénomène influence alors l'ensemble des secteurs de l'industrie culturelle et, notamment, celui du livre duquel dépend presque essentiellement l'édition de bande dessinée depuis les années 1980. Nous entendons ainsi montrer comment ces publications marginales témoignent d'un bouleversement éditorial où se confrontent le poids symbolique de l'album et les enjeux formels impliqués par une publication sur un support innovant.

Des livres et des ordinateurs

- 3 Dans l'histoire éditoriale de la bande dessinée, la décennie 1990 constitue une période de renouvellement et d'exploration formelle faisant suite à une crise économique subie durant les années 1980. L'album traditionnel⁴, qui s'est imposé et standardisé à partir des années 1960, perd progressivement de sa centralité sur le marché. La popularisation du « roman graphique », l'émergence d'une nouvelle édition alternative française et l'engouement pour les mangas participent à modifier l'imaginaire du livre de bande dessinée (LESAGE, 2018, p.19-20). Par ailleurs, l'importance progressive prise par la télévision entre les années 1950 et 1980 (cf. GAILLARD, 2006) de même que la popularité grandissante des jeux vidéo et de la micro-informatique dans les pratiques de divertissement depuis les années 1980 (BLANCHET et MONTAGNON, 2020, p. 199-325) participent à l'intégration de plus en plus marquée de la production de bande dessinée aux industries culturelles de masses (BAUDRY, 2018, p. 50 ; LESAGE, 2019, p. 374-375). Enfin, le marché de la bande dessinée vit, depuis une décennie, au rythme d'une économie dite de concentration (PIAULT, 1998) autour de grands groupes dont l'activité ne se limite pas au domaine du livre et qui connaît alors une forme d'aboutissement (GROENSTEEN, 2000, p. 15). On observe alors un affaiblissement de la production de nouveautés au profit de la réédition de titres à succès et, surtout, de la multiplication de projets transmédiatiques. Baudry met ainsi en évidence le dialogue qui s'est instauré entre « l'industrie imprimée de la bande dessinée [...] et les nouvelles industries numériques » qu'il identifie comme étant à l'origine des « premières œuvres de bandes dessinées numériques » (BAUDRY, 2018, p. 48) et dont les albums sur CD-ROMS sont parties prenantes.

Des éditeurs et des développeurs

- 4 L'apparition du livre « électronique » s'opère par la collaboration de sociétés issues des industries de l'informatique et de l'édition de livres (GARRIC et OULLION, 1998, p. 412-413), mouvement dont la bande dessinée sur CD-ROM est également tributaire. Ainsi, les sociétés qui adaptent les albums sur CD-ROM, des structures souvent modestes et encore novices sur un marché émergent, présentent chacune des spécificités caractéristiques du contexte économique de l'époque (BAUDRY, 2018, p. 64-67). La société Memory Access constitue l'exemple le plus flagrant du caractère expérimental de ces collaborations. Fondée en 1994 par Jacques Bibasse et Patrick Debras, l'entreprise collabore avec Albin Michel pour adapter *Jack Palmer, un privé dans la nuit* de René Pétillon sur CD-ROM en 1995. La nature des relations entretenues par les

deux sociétés dans le cadre de ce projet, de même que les ambitions et l'expérience de Memory Access sont encore mal connues et ne permettent pas de comprendre les tenants et aboutissants de cette collaboration. Toutefois, la production de ce CD-ROM constitue un cas typique de relation entre un éditeur cherchant à évaluer les possibilités d'un secteur en construction et un développeur peu expérimenté cherchant, de son côté, à investir un marché prometteur.

- 5 À l'inverse, la société Index+, qui participe deux années plus tard aux versions CD-ROM du *Piège diabolique* d'Edgar P. Jacobs, est plus solidement installée dans la production multimédia. Fondée par Emmanuel Olivier en 1992, la société a bâti sa réputation en publiant des CD-ROMS culturels ou ludo-éducatifs (BAUDRY, 2018, p. 66). Index+ se fait notamment remarquer dans le domaine de la bande dessinée en éditant *Opération Teddy Bear* d'Édouard Lussan en 1996, tenue comme l'une des premières bandes dessinées d'origine française dite « de création » (BAUDRY 2018, p. 54). Le développeur s'associe une année plus tard à France Télécom Multimédia et aux Éditions Blake et Mortimer (affiliées au groupe Dargaud), pour lancer une collection de « bandes dessinées interactives » avec l'adaptation CD-ROM du neuvième tome des *Aventures de Blake et Mortimer*⁵. Le titre publié comprend deux versions distinctes : une première, « interactive », axée sur un rapport ludique au récit et une seconde, « commentée », visant à associer différents contenus documentaires à la lecture des planches numérisées. Les intentions stratégiques qui président à la publication de ce titre par les Éditions Blake et Mortimer ne sont pas connues. Cependant, comme Baudry en fait l'hypothèse, il s'agirait ici de parier sur l'effet « rajeunissant » de ce type de production pour revaloriser une série ancienne (BAUDRY, 2018, p. 66). Précisons ici que Baudry attribue une telle intention à Dargaud, ce dont il est permis de douter, dans la mesure où son dirigeant, Claude de Saint-Vincent, exprimait publiquement à cette époque sa méfiance vis-à-vis de telles démarches dans la revue *Critix* (CHAVANNE, 1997, p. 53-54). Que la décision ait été prise par les Éditions Blake et Mortimer ou qu'elle provienne du groupe dont la société dépend n'a pas ici d'importance déterminante. Reste que, à l'inverse de la collaboration entre Albin Michel et Memory Access, l'encadrement de ce projet paraît plus clair, s'agissant d'une collaboration entre un développeur ayant fait ses preuves dans le domaine du multimédia et un éditeur ouvrant l'exploitation d'une partie de son catalogue pour l'adaptation d'un titre sur un support numérique.
- 6 Métal Hurlant Productions est, quant à elle, bien plus étroitement liée aux Humanoïdes associés dont le fonds structure la collection des Digital Comics lancée en 1996. Les deux sociétés sont dirigées par Fabrice Giger, entrepreneur à la tête de Convoy Company, une *holding* regroupant plusieurs organismes, actifs dans l'édition de bande dessinée (Alpen Productions) et la production de contenus multimédias, dont Little Big One (LBO) qui développe la base logicielle de la collection. La production des titres se situe ici au cœur d'un système éditorial distribué entre différentes entreprises rassemblées au sein d'un même groupe, schématisant de manière restreinte, mais exemplaire un fonctionnement caractéristique de l'édition contemporaine autour des logiques de concentration économique.

1995-1998 : Vie et mort d'un support prometteur

- 7 La publication du CD-ROM *Jack Palmer* en 1995 constitue la première adaptation d'origine française d'un album sur CD-ROM⁶. Pour autant, sa sortie ne fait pas

événement, la vente du titre s'inscrivant dans un système de diffusion relativement confidentiel, vendu par correspondance ou dans des salons spécialisés (GILLET, 1999). Le CD-ROM ne commence à représenter un support possible pour la publication de bandes dessinées qu'à partir de 1996. En effet, le succès critique rencontré par *Opération Teddy Bear*⁷ constitue un premier signal pour le monde de l'édition ; financé en partie par Flammarion, le titre témoigne des croisements émergents entre marché du livre et informatique de loisirs (GARRIC et OULLION, 1998). Dans ce contexte, le lancement de la collection Digital Comics à la fin de l'année constitue le cas le plus frappant d'une stratégie d'édition de bande dessinée articulée autour du CD-ROM et illustre en elle-même la courbe en cloche des ambitions et de l'insuccès du support.

- 8 Si le bilan comptable de Métal Hurlant Productions pour l'exercice 1996⁸ prévoit la sortie de dix titres à la fin de l'année suivante, la collection s'arrête néanmoins après la parution de quatre premiers disques. L'accès à un aperçu « exclusif » du futur *Sommeil du monstre*, délivré sur la plupart des volumes de la collection, témoigne en creux de l'infortune de cette dernière, comme de la bande dessinée sur CD-ROM en général. Destiné à figurer au sein des Digital Comics, l'album d'Enki Bilal ne sort finalement qu'en version imprimée en 1998 et le logiciel prévu pour le CD-ROM ne paraît que de manière détournée, ajouté en guise de « bonus » d'un disque musical publié au titre de produit dérivé. Si le logiciel indique son appartenance initiale aux Digital Comics par une interface graphique analogue aux autres titres, la marque n'apparaît néanmoins nulle part et signale, par son absence, l'essoufflement du projet éditorial. De toute évidence, la collection n'a pas rencontré le succès attendu (GILLET, 1999) et la parution marginale de la version multimédia du *Sommeil du monstre* témoigne ainsi autant d'un échec éditorial que de l'abandon progressif des intérêts portés au support du CD-ROM pour l'édition de bande dessinée (BAUDRY, 2018, p. 55-56).

Le CD-ROM : Promesses, pertes et profits

- 9 Si la courbe du marché de la bande dessinée progresse au milieu des années 1990 (GROENSTEEN, 2000, p. 17), l'engouement du public pour de nouvelles formes de divertissement représente néanmoins un enjeu stratégique majeur pour les éditeurs, et ce depuis les années 1950 (LESAGE, 2019, p. 342). Le phénomène se remarque notamment par l'intégration toujours plus systématique d'une logique de circulation transmédiatique dans les politiques éditoriales (BAUDRY, 2018, p. 50). L'adaptation de récits ou d'univers tirés de bandes dessinées au cinéma, à la télévision ou en jeux vidéo permet aux éditeurs de séduire un plus large public en valorisant leurs séries les plus populaires. L'adaptation d'albums sur CD-ROM s'inscrit dans une stratégie comparable. En profitant de l'intérêt émergeant pour le multimédia, la publication de tels titres parie sur une modernisation de l'image de la bande dessinée auprès du public en profitant d'un espace intermédiaire entre la tradition de l'album et la modernité d'un nouveau support.
- 10 À l'opposé des adaptations en jeux vidéo, ces publications misent sur l'imaginaire symbolique plus légitimé du « CD-ROM culturel » qui se construit à la même époque (POGNANT et SCHOLL, 1996). Significativement, la majorité des titres se voient ainsi accompagnés de contenus documentaires apportant une plus-value à l'œuvre adaptée. Des interviews d'Enki Bilal exposant la genèse des opus de la « Trilogie Nikopol » aux travaux préparatoires numérisés de *Gulliveriana* dans la collection Digital Comics, le

caractère documentaire de la publication sur CD-ROM inclut une volonté de patrimonialisation de l'album imprimé. Le cas le plus frappant d'une telle démarche est d'ailleurs celui de la version « commentée » du *Piège diabolique* dont l'interface donne accès aux pages numérisées de l'album assorties de commentaires audio dont le propos éclaire certains aspects de l'aventure, dans une idée comparable à celle de l'édition critique d'un classique littéraire.

- 11 Toutefois, force est de constater que les albums sur CD-ROMS constituent un échec économique, dont témoigne l'avortement précoce des collections engagées par Index+ et Métal Hurlant Productions. Les raisons de l'insuccès sont mal connues, mais peuvent être hypothétiquement attribuées à l'absence d'un réel marché pour ces titres coûteux à produire et difficiles à rentabiliser dans un système de vente et de diffusion qui, à l'instar des autres tentatives de livres adaptés sous forme de produit multimédia (GARRIC et OULLION, 1998, p. 420-421 ; MERCURE, 1996 : 34), aurait rendu difficiles le placement et la promotion des titres en magasin (GILLET, 1999). Cependant, malgré un destin économique malheureux, il faut souligner que les adaptations sur CD-ROM constituent un témoignage historique de premières expériences éditoriales visant à adapter une bande dessinée pour sa lecture sur ordinateur. Une bonne partie des stratégies formelles alors mobilisées dans ces objets faisant figure de « pionniers » annoncent d'ailleurs des orientations qui demeurent d'actualité pour la publication contemporaine de titres numérisés ou nativement numériques.

Des albums reconfigurés pour le multimédia

- 12 Reconfigurer l'album imprimé pour une lecture sur ordinateur dans les années 1990 implique de tenir compte des différentes caractéristiques inhérentes au support de publication informatique. Il s'agit dès lors d'adapter le contenu d'un livre de format vertical pour un affichage sur un écran de format horizontal ; la gamme de couleurs disponibles, la résolution d'affichage⁹, de même que sa capacité à générer des images dynamiques, constituent encore d'autres paramètres du transfert. En outre, l'ordinateur personnel le plus courant est alors équipé d'une carte son et de haut-parleurs prétendant à la reproduction « fidèle »¹⁰ d'enregistrements sonores. Enfin, sur un ordinateur personnel, l'accès à l'information s'opère en régime d'interactivité, sous la forme qu'Amato et Perény caractérisent d'*effectuation* qui implique, entre l'utilisateur et la machine, une chaîne de type action-réaction dont le résultat est visuellement ou auditivement perceptible (AMATO et PERÉNY, 2012, p. 24).

Horizons de l'édition multimédia

- 13 Publier des adaptations d'albums de bande dessinée sur CD-ROM implique de valoriser les avantages de l'ordinateur comme support de lecture en exploitant commercialement ce qui le distingue du livre. Cette logique n'est pas propre à la bande dessinée et prend place dans le cadre de l'émergence d'une édition « multimédia » dans le courant des années 1990 (MERCURE, 1996). Comme l'exposent Garric et Oullion, le terme polysémique de « multimédia » renvoie, dans le domaine de l'édition, à la mobilisation des différents aspects techniques de l'ordinateur personnel pour la publication de titres qui lui sont destinés (GARRIC et OUIILLON, 1998, p. 409-410). S'appuyant sur une définition de Frédéric Vasseur, les deux auteurs résument les

spécificités de l'édition multimédia autour du mariage sur un même support informatique d'images fixes ou animées, de sons et de textes et de la possibilité pour l'utilisateurice de naviguer d'une information à l'autre par le biais de l'interactivité et des logiques de l'hypertexte et de l'hypermédia (GARRIC et OULLION, 1998, p. 410). En partant de cette grille de définition, plusieurs formes majeures de reconfiguration d'albums sur CD-ROM peuvent ainsi être décrites en les faisant reposer sur ces différents aspects éditoriaux afin d'en souligner les principales spécificités.

Traitement de l'image et linéarisation

- 14 Dans le domaine du traitement de l'image, une forme de reconfiguration récurrente consiste à désarticuler les cases de la planche originale pour les présenter de manière séquencée, sous la forme d'un diaporama. On retrouve ce type de transformation dans les CD-ROMS de *Jack Palmer* ou du *Sommeil du monstre* ainsi que dans les titres de la collection des Digital Comics, qui en constituent l'exemple le plus manifeste. Les cases de l'album adapté y sont isolées de leur planche originale et présentées en écrans successifs. Sous cette forme, le-la lecteurice parcourt le récit case après case, en cliquant sur les flèches du menu de navigation [fig. 1].

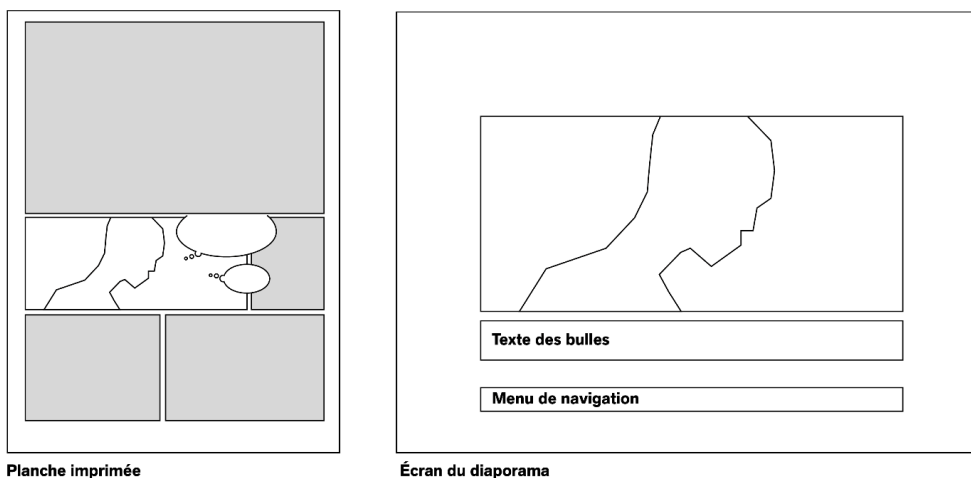


Fig. 1. Représentation schématisée de la reconfiguration d'une planche de *La Femme piège* (*Les Humanoïdes associés*, 1990, p. 3) dans une lecture case par case pour la version Digital Comics du titre (*La Femme piège*, Métal Hurlant Productions, 1996, écran 11)

- 15 D'un point de vue formel, ce type de reconfiguration constitue un geste radical de transformation. En effet, la désolidarisation des cases de l'espace de la planche interroge certains fondements de l'étude de la bande dessinée, considérés comme des critères qui déterminent l'identité du média. La déconstruction de l'unité de la planche questionne ainsi d'emblée l'antagonisme *linéaire/tabulaire* décrit par Fresnault-Deruelle, qui distingue deux modes de production et de lecture de la bande dessinée en opposant le strip, qui relève du linéaire, à la planche, qui relève du tabulaire (FRESNAULT-DERUELLE, 1976)¹¹. Toutefois, bien que l'on s'autorise à parler ici, à l'instar de Paolucci, d'une bande dessinée *linéarisée* (PAOLUCCI, 2020) la forme du diaporama excède les caractéristiques attribuées à la linéarité du strip par Fresnault-Deruelle, car dans un tel régime, les cases n'entrent pas en relation de co-présence. En démantelant les rapports de solidarité iconique que Groensteen considère comme l'un des traits fondamentaux du médium (GROENSTEEN, 1999, p. 21), la forme reconfigurée renvoie davantage à ce

que Morgan qualifie, dans la production du XIXe siècle, de « cycle de dessin », qui ne correspond justement pas, pour lui, au canon du dispositif compartimenté de la bande dessinée (MORGAN, 2003, p. 127-129). Aussi, en admettant qu'une case occupe, dans le multicaire, une position et un espace significatifs (GROENSTEEN, 1999, p. 43-44), il en découle que la linéarisation des cases modifie la manière dont est organisé le récit, la distribution spatio-topique de la planche signifiant autant comme un tout que comme une articulation de parties co-présentes. Or, dans le déroulement linéaire du diaporama, un écran en succède et en précède un autre et signifie autant par ce qu'il montre que par ce qu'il remplace et *ce qui le remplace*. Ainsi, bien qu'il ne s'agisse pas ici d'initier une réflexion sur l'appartenance effective d'une telle forme au territoire médiatique de la bande dessinée, il faut néanmoins souligner le bouleversement déterritorialisant qu'engage une telle forme de publication¹².

Disposition et variations du texte

- 16 La forme et le statut des éléments textuels présentés sur les planches de l'album imprimé peuvent également être reconfigurés dans le processus d'adaptation sur CD-ROM. Les onomatopées ainsi que les textes présentés dans les cartouches et les bulles figurent ainsi parfois en légende de la case dans le cas des formes de reconfiguration linéarisées. Ces textes peuvent être extraits et effacés de la case originale, comme dans les Digital Comics, ou simplement reproduits de manière redondante, comme dans la version CD-ROM de *Jack Palmer*. Dans la version « interactive » du *Piège diabolique*, les textes peuvent aussi apparaître de manière dynamique dans des bulles et des cartouches initialement vides ou se voir modifiés en fonction des actions effectuées par l'utilisateur. Dans la majorité des cas, l'aspect graphique des textes varie en adoptant une police d'écriture informatisée, répondant aux contraintes de la résolution standard d'affichage qui ne permet pas de reproduire des caractères de petite taille de manière suffisamment lisible.
- 17 Sur la planche imprimée, l'organisation spatio-topique des éléments textuels, leur forme géométrique, ainsi que l'aspect graphique des écritures sont porteurs de signification, de même qu'ils peuvent se libérer du cloisonnement des cases pour créer un niveau d'enchaînement parallèle (GROENSTEEN, 1999, p. 93-100). La reconfiguration en cases légendées des Digital Comics cloisonne, plus radicalement que dans l'album imprimé, les unités en discriminant visuellement le texte et l'image [fig. 1]. Là où la bande dessinée imprimée joue avec la frontière entre ces deux modalités narratives, le logiciel multimédia organise des espaces d'expression imperméables à la faveur de contraintes techniques ; l'affichage à l'écran du texte et de l'image relève de deux encodages distincts, dont l'un s'avère plus économe en ressources de stockage que l'autre. Séparer l'écriture du dessin permet ainsi d'afficher une image de dimensions réduites tout en garantissant la lisibilité des textes et en optimisant le volume de données stockées sur le disque. En outre, la modification graphique engendrée par l'emploi de caractères informatisés construit une distanciation nette entre le textuel et le pictural, en dépouillant l'écriture des traces d'une graphiation (MARION, 1993), instaurant une forme de distance entre l'information textuelle et la figuration graphique, à l'instar de ce que Gerbier observe à l'égard des bandes dessinées traduites et dont les textes sont dactylographiés (GERBIER, 2012).

Ajout de son et diversification des canaux d'information

- 18 Dans les formes de reconfiguration qui incluent des éléments sonores, bruitages, musiques et voix viennent s'ajouter aux informations visuelles. Ainsi, des enregistrements vocaux et musicaux sont ajoutés à la version multimédia du *Sommeil du Monstre* et, dans le *Piège diabolique* « interactif », des musiques d'ambiance accompagnent les planches au sein desquelles certaines actions sont soulignées par des bruitages. Dans la version CD-ROM de *Jack Palmer*, que la jaquette désigne comme un « Sound Comics », l'introduction de chaque mini-récit par un morceau de jazz assure l'unité sonore du titre (BAUDRY, 2018, p. 84-85) tandis que des bruitages soulignent l'atmosphère diégétique figurée dans les cases. Le titre inclut également la récitation orale (multilingue) des textes écrits, interprétés par des acteur-ices.
- 19 La sonorisation singularise la publication sur CD-ROM par la mobilisation d'un canal d'information alternatif à celui, uniquement visuel, de l'album imprimé. La forme permet d'étendre l'éventail des matières de l'expression du médium en émettant de l'information sonore parallèlement aux signes graphiques, impliquant dès lors le-la lecteur-ice tant au niveau visuel qu'auditif (GROENSTEEN, 2011, p. 74). En reprenant à notre compte l'analyse que formule Paolucci à l'exemple des bandes dessinées sonorisées contemporaines, on remarque cependant que si les sons extradiégétiques (musiques) ne problématisent pas la logique fondamentale de la narration en bande dessinée, l'ajout de sons intradiégétiques (bruitages et voix) reconfigure effectivement l'expérience narrative en calquant l'enchaînement des actions sur la linéarité des textes récités (PAOLUCCI, 2016, p. 210). Le rythme du récit de bande dessinée, qui dans l'album imprimé est lié à la lecture des textes, au parcours de l'image ainsi qu'au cheminement de case en case et de planche en planche, se voit ici assujéti à celui de la diction verbale ou au surgissement d'un bruit à un moment déterminé, tendant à placer le-la lecteur-ice en position spectatorielle, phénomène qui, selon Magali Boudissa représente un changement d'importance de l'expérience conventionnelle du médium (BOUDISSA, 2016, p. 90-91).

Interactivité et ludicité

- 20 Une telle variation dans le positionnement du-de la lecteur-ice s'observe également dans la mobilisation des mécanismes de l'interactivité. Par principe, tout logiciel est interactif. Ainsi, les diaporamas des Digital Comics ou de *Jack Palmer* requièrent, par exemple, que le-la lecteur-ice clique sur un bouton pour passer d'un écran à l'autre. Cependant, certaines formes d'interaction visent à placer le-la lecteur-ice dans la position d'une participation plus élaborée. L'enjeu n'est alors pas seulement de lire une bande dessinée, mais de *participer* au déroulement du récit ainsi que cela se manifeste dans *Le Piège diabolique* « interactif ». L'interface de lecture y est composée de trois espaces distribués sur la largeur de l'écran [fig. 2]. À gauche, un bouton permet de naviguer parmi les planches en fonction de son avancement dans l'aventure ; à droite, un inventaire est dédié à la conservation d'objets pouvant entrer en interaction avec l'espace central, réservé à l'affichage des planches adaptées à un format carré. La progression dans le récit s'opère en interagissant avec les bulles, les cartouches ou certains éléments de la diégèse (objets ou personnages), ce qui modifie l'aspect de la planche : apparition et animation d'éléments ou dévoilement de cases initialement

masquées par un voile transparent. L'affichage de la totalité des cases, en effectuant les actions requises, constitue l'objectif permettant de passer à la planche suivante.

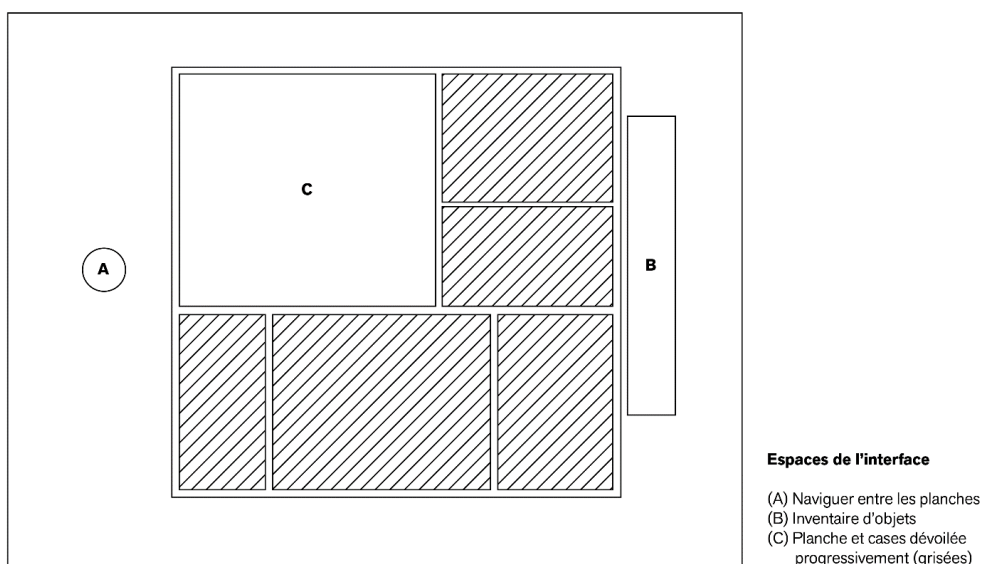


Fig. 2. Représentation schématique de l'interface du *Piège diabolique* « interactif » (Index+, 1997).

- 21 Dans un tel cas, la frontière entre les catégories du jeu vidéo et de la « bande dessinée interactive » n'est pas évidente, d'autant mieux que la seconde joue sur une forme alors peu éprouvée. En effet, le « genre » de la bande dessinée interactive tel qu'il se voit mobilisé dans *Le Piège diabolique* repose essentiellement sur les mécanismes élaborés par Édouard Lussan pour *Opération Teddy Bear* (Index+, 1996), paru moins d'une année auparavant. Par ailleurs, les logiques d'interaction qui président à la progression de l'utilisateur dans le récit du *Piège diabolique* ne sont pas sans rappeler celles du *point'n click*, genre vidéoludique bénéficiant d'une certaine popularité à l'époque et ayant d'ailleurs servi de base à un certain nombre de jeux adaptés de bandes dessinées, dont notamment *La Marque jaune* (CobraSoft, 1988), adaptation de l'album éponyme d'Edgar P. Jacobs. Baudry estime qu'à l'instar des autres CD-ROMS adaptés d'albums, *Le Piège diabolique* rapproche davantage le titre d'un objet de lecture que d'un jeu à proprement parler (Baudry, 2018, p. 54). De notre point de vue, il est toutefois nécessaire de mettre en évidence les potentialités ludiques d'un tel titre. Au sujet de bandes dessinées contemporaines publiées sur le Web, Paolucci postule par exemple – de manière, certes, radicale – que l'interactivité numérique instaurerait *de facto* un rapport ludique, de même que l'interface graphique intégrerait toujours une dimension potentiellement « ludogène » (PAOLUCCI, 2015, p. 103). Certaines réflexions menées dans le domaine des sciences du jeu permettent à la fois de modérer ce postulat, tout en permettant de soutenir l'hypothèse d'un titre à la forme et au statut ambivalents. Sébastien Genvo invite, en effet, à tenir compte des mutations du statut ludique d'un objet donné en considérant, entre autres, le contexte pragmatique dans lequel il émerge (GENVO, 2013). Aussi, sans chercher à inscrire définitivement *Le Piège diabolique* « interactif » dans le domaine du jeu vidéo, il faut toutefois se garder d'en masquer le potentiel ludique. D'une part, la relative nouveauté du dispositif multimédia que mobilise le titre lui confère une dimension ludogène, au moins pour l'utilisateur-ice de 1997 qui en découvre les mécanismes interactifs. D'autre part, le choix du récit du *Piège diabolique*, qui se fonde sur l'exploration de lieux et d'époques variées, renvoie au genre

du jeu d'aventure dont Genvo souligne justement l'importance dans l'acceptation de l'ordinateur individuel comme potentiel outil de jeu, en mettant notamment l'accent sur la centralité du principe d'exploration dans le succès qu'a rencontré ce genre (GENVO, 2013, p. 11-12)¹³. Dans le cas du *Piège diabolique*, l'exploration des espaces-temps diégétiques que parcourt le protagoniste entre en résonance avec les explorations auxquelles s'emploie l'utilisateur du logiciel qui en découvre à la fois les mécanismes d'interaction de même qu'une manière nouvelle d'appréhender la planche de bande dessinée. Ainsi, la planche devient un espace à *découvrir* en fonction d'actions pouvant s'avérer adéquates (c'est-à-dire prévues par le programme) ou non. La progression du récit s'opère donc à la condition d'un décodage des indices permettant d'effectuer l'opération attendue. Le transfert de la planche à l'interface implique de reconfigurer la forme et la fonction de ses unités visuelles pour en faire une surface en réorganisation constante, une « image actée » qui, dans la conception que donne Weissberg à ce terme, suscite des actes dont le résultat consiste en l'apparition d'autres images (WEISSBERG, 2006, p. 14). Ainsi, un tel dispositif bouleverse le rapport conventionnel à la bande dessinée, dès lors qu'il s'agit autant de *lire* que de *participer*, dans une attitude plus ou moins ludique, au dévoilement de l'histoire en opérant au niveau de l'aspect visuel de la planche.

Multimédia, hypermédia et dynamiques d'augmentation

- 22 Comme nous l'avons déjà signalé, les spécificités de la publication multimédia, et plus précisément les techniques de relation hypertexte et hypermédia, motivent l'ajout de contenus périphériques dans les adaptations d'albums sur CD-ROM. Ainsi, les Digital Comics présentent divers documents audio ou vidéo en guise de suppléments. Dans *Le Sommeil du monstre*, il est en outre possible d'enclencher en cours de lecture, la diffusion sonore des commentaires d'Enki Bilal ou de permuter les cases présentées à l'écran avec des croquis préparatoires. Dans la version « commentée » du *Piège diabolique*, l'interconnexion des diverses interfaces, dont l'accès est centralisé dans le menu principal [fig. 3], permet de naviguer entre différents niveaux de lecture, allant du parcours récréatif à une forme de consultation savante. L'interface de la « bande dessinée complète » permet ainsi de consulter l'intégralité des planches en intégrant différentes options visant à en faciliter la lecture sur écran : planche complète, zoom, lecture case par case. Celle de la « bande dessinée commentée » permet quant à elle de parcourir une sélection de cases spécifiques et de prendre connaissance du commentaire audio qui leur est associé. Il ne s'agit ainsi pas seulement d'offrir une traversée linéaire du récit, tel que la logique paginée de l'album la programme, mais de proposer une véritable *navigation*, au sens d'un parcours fondé sur un réseau de relations virtuelles.

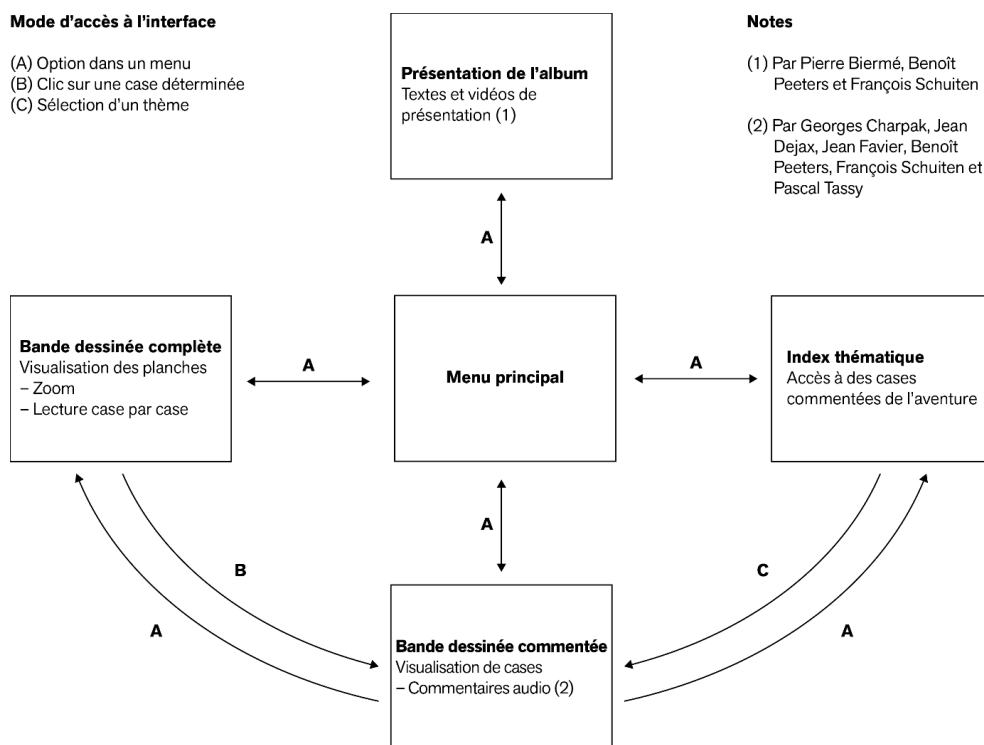


Fig. 3. Schéma des possibilités de navigation dans le logiciel du *Piège diabolique* « commenté » (Index+, 1997).

- 23 La logique de l'hypermédia est ainsi mise au service d'une visée d'augmentation documentaire de l'album imprimé. Une telle démarche de publication sur CD-ROM vise à mettre à disposition du/de la lecteur-ice une version intégrale et étendue de l'album en mobilisant et en valorisant les possibilités techniques de l'ordinateur – stratégie caractéristique de tout un pan de l'édition sur CD-ROM (BOLTER et GRUSIN, 1999, p. 46). La forme sonore des commentaires dans *Le Sommeil du monstre* ou *Le Piège diabolique* « commenté » illustre d'ailleurs cela : en intervenant en périphérie du contenu visuel, le déclenchement des commentaires augmente l'expérience de lecture par l'addition d'une dimension auditive au matériau visuel de la bande dessinée. En construisant une navigation entre récit et documentation audio le *Piège diabolique* « commenté » réoriente la lecture récréative vers une forme « informative », caractéristique, selon Saemmer, de la lecture hypertextuelle, dans laquelle la relation entre deux contenus est envisagée comme un moyen d'obtenir apport d'information (SAEMMER, 2015, p. 125). L'ajout de contenus documentaires conduit ainsi à un renouvellement de l'expérience du récit tel qu'il se déploie dans l'album imprimé. L'augmentation hypermédiatique transforme le parcours linéaire en navigation arborescente dans une démarche d'élargissement des possibles qu'offre l'album, en tirant profit des horizons techniques de l'ordinateur multimédia.

Impacts médiatiques

- 24 L'observation des différentes formes de reconfiguration en fonction des spécificités de la publication multimédia peut être réenvisagée à l'aune de tendances plus générales qui permettent d'éclairer les dynamiques du transfert de l'album vers le CD-ROM. Il

s'agit, en effet, d'ouvrir des perspectives sur des phénomènes qui transcendent les cas des quelques titres publiés dans les années 1990, pour informer plus généralement les processus de reconfiguration de la bande dessinée sur des supports numériques. En opérant une forme de synthèse des éléments mis en évidence jusqu'ici, notre approche consiste ainsi à déplacer le curseur sur des problématiques plus aisément généralisables dont les implications concernent plus généralement l'impact médiatique de la reconfiguration sur CD-ROM.

De la page à l'écran : reconfigurer la planche

- 25 Passer de la page à l'écran implique de repenser l'unité formelle de la planche. En remontant à des considérations, certes triviales, il faut rappeler que la page de l'album est une surface imprimée statique tandis que l'écran d'ordinateur constitue une surface d'affichage dynamique destinée à actualiser visuellement le résultat des actions effectuées par l'utilisateur. Le passage d'un support à l'autre pose ainsi une série de problèmes formels et fonctionnels. D'une part, le rapport entre la page et la planche au sein de l'album imprimé peut être confronté à la relation qu'entretiennent l'écran et l'interface graphique dans le cadre de reconfigurations sur supports numériques. D'autre part, le problème peut être approché au niveau du rapport entre la planche et les cases qui la composent en comparaison à la forme, au site ainsi qu'à la fonction attribuée à ces unités dans l'espace de l'interface graphique à laquelle elles sont intégrées. Enfin, il s'agit également d'interroger le rapport entre la case et ses composantes (textuelles ou picturales) en observant la manière dont leur composition et leur statut varient en fonction des spécificités du support informatique.
- 26 Comme nous l'avons mis en évidence plus haut, la forme du diaporama, particulièrement mobilisée pour les titres de la collection Digital Comics, questionne les caractéristiques visuelles qui permettent de distinguer les contenus textuels et picturaux de la case. De même, la linéarisation des cases interroge la cohésion du multicaadre compartimenté et, partant, l'impact de la composition tabulaire dans l'expérience narrative et esthétique de la bande dessinée. De telles questions se posent également quant à la manière dont la planche se déploie dans l'espace de son support. L'interface graphique de la version « interactive » du *Piège diabolique* renouvelle ainsi les relations qu'entretient la planche avec la page sur laquelle elle est imprimée. Affichée sur un écran, dont la fonction consiste à produire visuellement le résultat des actions qu'opère l'utilisateur, la planche devient une interface dynamique dont l'impermanence visuelle constitue l'enjeu d'une simulation ludique de l'acte de lecture. Là où la planche imprimée sur la page se donne à *parcourir* dans une immuable totalité, l'interface graphique se donne à *découvrir* à l'écran en faisant se succéder les actions de l'utilisateur pour aboutir à son dévoilement complet.

De l'album à l'ordinateur : reconfigurer la lecture

- 27 En passant du livre à l'ordinateur, ce sont également les modalités de la lecture qui se voient reconfigurées. La question des transformations opérées par les dispositifs numériques sur l'acte de lecture a été très largement discutée, bien que principalement axée sur la lecture d'ouvrages textuels¹⁴. D'un côté, l'album est un support composé de multiples pages imprimées prévues pour être feuilletées afin de parcourir son contenu de manière tendanciellement linéaire, dans un but traditionnellement récréatif. De

l'autre côté, l'ordinateur est un dispositif informatique équipé de différents périphériques d'entrées et de sorties (écran, haut-parleurs et clavier/souris) avec lesquels l'utilisateur·ice interagit et qui correspondent à différents canaux d'information (visuel, sonore et gestuel). Parce que son fonctionnement repose sur ce rapport interactif d'action-réaction ainsi que par ses capacités de transmission multimodale de l'information, l'ordinateur reconfigure les conditions de lecture dans ses aspects linéaires et récréatifs. Par ailleurs, le rapport physique au dispositif de lecture est également modifié en fonction des variations du rapport gestuel que l'utilisateur·ice entretient avec l'album ou les interfaces de contrôle de l'ordinateur¹⁵. Enfin, le transfert d'un dispositif à l'autre transforme l'implication cognitive du·de la lecteur·ice en mobilisant des canaux supplémentaires d'information à celui, purement visuel, de l'album imprimé ou en exploitant différemment ce dernier (par exemple, par le biais d'images dynamiques).

- 28 La version CD-ROM de *Jack Palmer*, qui se distingue par l'émission de données sonores en supplément des informations visuelles, questionne l'implication cognitive conventionnelle du·de la lecteur·ice qui se voit alors engagé·e dans le récit autant au niveau visuel qu'auditif. Dans le cas du *Piège diabolique* « interactif », la relation physique de l'utilisateur·ice au dispositif se voit bouleversée par la modification du rapport gestuel entretenu avec l'album. Les pages du livre que tourne son·sa lecteur·ice sont ici remplacées par un dispositif électronique comprenant clavier, souris et écran. L'utilisateur·ice produit une action (mouvement ou clic de souris, pression sur une touche du clavier) dont la conséquence s'affiche à l'écran. S'il ne s'agit plus de tourner une page pour progresser dans le cours de l'histoire, le titre thématise néanmoins l'acte de lecture en jouant sur le dévoilement ou la modification progressive des cases dans un processus de remédiatisation qui intègre et traduit les caractéristiques de l'expérience médiatique du livre dans une interface informatisée (BOLTER et GRUSIN, 1999). La version « commentée » du *Piège diabolique* interroge quant à elle la lecture linéaire et récréative. La valorisation de cette forme alternative de l'album se traduit dans une version augmentée qui suggère un renouvellement des modalités de lecture, non nécessairement linéaire et potentiellement critique plutôt que récréative, au sens où le récit peut y être parcouru de manière déconstruite et commentée. La remédiatisation, dans ce cas, répond aux enjeux du phénomène que Bolter et Grusin caractérisent d'hypermédiation, qui consiste à valoriser le renouvellement médiatique en inscrivant la lecture simulée de l'album au sein d'une interface articulant d'autres formes médiatiques (BOLTER et GRUSIN, 1999).

De l'imprimé au multimédia : reconfigurer le médium

- 29 Passer de l'imprimé au multimédia reconfigure plus généralement l'identité médiatique d'un titre de bande dessinée publié sur CD-ROM. L'imprimerie constitue la technique traditionnelle de publication de la bande dessinée autant qu'elle est fondamentalement associée à l'édition du livre et de la presse. Le multimédia, quant à lui, constitue un mode de publication relativement neuf dans les années 1990, auquel la bande dessinée est alors plutôt étrangère. Par ailleurs, il est également associé à la diffusion d'une grande diversité de formes médiatiques (film, musique, littérature ou jeux vidéo). Ces différences remettent en question le rapport conventionnel à la bande dessinée comme forme nécessairement imprimée et publiée sous forme d'albums ou dans la presse périodique. Par ailleurs, la fixité constitutive de l'image et du texte imprimé s'oppose à

différents égards au dynamisme des interfaces interactives des logiciels, ce qui pose la question du rôle de l'image statique dans la construction de l'identité médiatique de la bande dessinée. Enfin, le transfert vers le multimédia interroge la spécificité visuelle de la bande dessinée, dès lors qu'elle peut y être agrémentée d'autres formes de contenus.

- 30 La version CD-ROM de *Jack Palmer* interroge justement cette spécificité visuelle en faisant reposer le renouvellement qu'elle propose sur la sonorisation du récit. Plus spécifiquement dans ce cas, le dédoublement des canaux d'information que produit la redondance des textes écrits et oralisés renouvelle autant qu'elle met en doute l'appartenance d'un tel objet au domaine de la bande dessinée. Nous avons vu, en effet, que certaines analyses estiment que la sonorisation produirait une forme d'assujettissement du rythme de lecture visuel à la temporalité des données sonores, ce qui tendrait à éloigner les titres sonorisés du territoire de la bande dessinée. Sans chercher à en débattre, il est toutefois certain que la sonorisation sur CD-ROM revêt une apparence de nouveauté dans le contexte d'apparition de ces objets, ce qui les démarque *de facto* de la forme purement visuelle associée à un médium traditionnellement tributaire de l'imprimerie. La fixité de l'image imprimée est d'ailleurs plus spécifiquement problématisée par un titre comme *Le Piège diabolique* « interactif ». Les images interactives (parfois animées de manière rudimentaire) qui composent son interface déconstruisent le rapport statique conventionnellement attaché à la planche imprimée, qui se mue ici en surface dynamique. La planche ne s'y donne pas à lire immédiatement, mais à découvrir progressivement, au fil des interactions. Affichées à l'écran, les planches des bandes dessinées reconfigurées pour le CD-ROM entrent dans un rapport de tension avec leur origine imprimée. Qu'elle soit décomposée à la faveur d'une lecture case par case ou reconfigurée pour l'intégrer à une interface graphique et interactive, la planche imprimée de bande dessinée, affichée à l'écran, se fait toujours le fruit d'un processus de remédiatisation, au sens que lui donnent Bolter et Grusin d'une référence permanente à une origine médiatique en phase de renouvellement (BOLTER et GRUSIN, 1999).

Conclusion

- 31 Les reconfigurations de l'album au CD-ROM sont à mettre en écho avec d'autres pratiques éditoriales qui viennent en éclairer le positionnement historique. S'il n'est pas possible ici d'en dresser un inventaire détaillé, nous nous proposons néanmoins de tirer quelques liens possibles à titre d'exemples. Ainsi, la lecture linéarisée peut ainsi être mise en perspective avec l'histoire des adaptations de bandes dessinées pour les différents dispositifs de diaporamas, dont ont notamment fait l'objet certains albums des *Aventures de Tintin*, allant des diapositives en noir et blanc des éditions Fleurus dans les années 1930, aux albums résumés à quelques images sur les disques stéréoscopiques pour les appareils View-Master dès les années 1950. La lecture case par case des diaporamas sur CD-ROM constitue également une solution envisagée depuis les années 2010 pour la lecture de bandes dessinées sur petits écrans. C'est notamment le cas de l'offre « EazyComics » proposée par la plateforme *Izneo* pour une partie de son catalogue et dont l'objectif affiché est de faciliter la lecture des bandes dessinées sur *smartphones*¹⁶. Mettre en perspective les formes linéarisées du CD-ROM avec de tels objets permet autant de percevoir ce que de telles formes bouleversent dans le rapport conventionnel à la bande dessinée que ce qu'elles signalent d'une généalogie des

formes considérées comme marginales, qui constituent pourtant des options récurrentes dans l'histoire du média. De la même manière, il faudrait mettre en perspective les formes de sonorisation de la bande dessinée sur CD-ROM avec les adaptations sur disques vinyle des années 1970 et les bandes dessinées numériques sonorisées contemporaines.

- 32 La reconfiguration pour le CD-ROM présente par ailleurs quelques spécificités notables dans les formes empruntées par certains titres. En effet, si la version sonorisée de *Jack Palmer* peut à certains égards s'inscrire dans la continuité d'autres types d'albums sonores, la version CD-ROM à la fois lisible et audible constitue une forme qui, à notre connaissance, n'a conduit à aucune autre tentative comparable. Par ailleurs, malgré une parenté avec certaines pratiques contemporaines d'éditions « patrimoniales » qui joignent documents d'archives et textes de commentaire à la réédition d'un titre de bande dessinée¹⁷, le recours aux mécanismes hypermédia identifié dans *Le Piège diabolique* « commenté » constitue une autre spécificité du CD-ROM, notamment par son caractère multimodal et la simultanéité de consultation des données sonores et visuelles permises par la publication multimédia. Enfin, le rapport dynamique, interactif et ludique à la planche tel qu'observé dans la version « interactive » du titre le positionne dans une forte proximité avec les expériences d'adaptation vidéoludiques de type *point'n click* tels que *La Marque Jaune* (CobraSoft, 1988) ou *Les Passagers du vent* (Infogrames, 1986). *Le Piège diabolique* se démarque néanmoins des formes proprement vidéoludiques en intégrant plus fortement les dynamiques de la lecture à son fonctionnement interactif ; il n'existe aucun autre exemple qui ait, selon nous, dans le contexte de la bande dessinée franco-européenne, emprunté de telles options pour la reconfiguration d'un titre existant.
- 33 Dans le contexte des années 1990, qui se caractérise par un bouleversement des frontières médiatiques et par un ébranlement de la centralité de l'album imprimé dans l'agenda stratégique des éditeurs, l'apparition d'une publication multimédia sur CD-ROM constitue un témoignage aussi discret que paradigmatique du renouvellement de l'identité culturelle de la bande dessinée au seuil du XXI^e siècle. Ce que Baudry identifie alors comme le paradigme d'une « bande dessinée multimédia » (BAUDRY, 2018, p. 85-86), au sein duquel les albums sur CD-ROM ne semblent occuper chez lui qu'une place marginale, se trouve en fait particulièrement bien illustré par cette maigre poignée de titres parus en l'espace d'à peine trois ans. Leur rareté manifeste autant l'inexistence d'une base commerciale solide pour les accueillir que le manque d'expérience des éditeurs traditionnels, dont les repères symboliques s'articulent fortement autour de l'importance du livre imprimé. L'exploration des possibles de l'édition de titres sur un support informatique prend d'ailleurs majoritairement la forme d'un dialogue d'apparence paradoxale entre références à l'album imprimé et désir d'en étendre les frontières. En thématissant le renouvellement des possibles qu'annonce l'essor d'une édition « multimédia », au moment même où se démocratise l'accès au Web, la publication d'albums de bande dessinée sur CD-ROMS annonce en quelque sorte les premiers bouleversements d'une culture construite autour de la matérialité du livre, face à l'avènement des phénomènes dits de « dématérialisation » dont il est permis de douter de l'existence effective (cf. ROBERT, 2014).

BIBLIOGRAPHIE

- AMATO, Étienne et PERÉNY, Étienne. « Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes ». *Interfaces numériques* [en ligne], vol. 1, n° 1, 2012 [05.04.2021], p. 19-34. Disponible sur le Web. DOI <10.3166/RIN.1.19-34>.
- BAUDRY, Julien. « Bande dessinée ». In BARONI, Raphaël et GÜNTI, Claus. *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*. Paris : Armand Colin, 2020, p. 44-57.
- BAUDRY, Julien. *Cases-Pixels. Une histoire de la BD numérique en France*. Tours : Presses universitaires François Rabelais, 2018. 367 p. Coll. « Iconotextes ». ISBN 978-2-86906-670-0.
- BELISLE, Claire (éd.). *Lire dans un monde numérique*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, 2011. 296p. Coll. « Papiers ».
- BLANCHET, Alexis et MONTAGNON, Guillaume. *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 des labos aux chambres d'ados*. Houdan : Éditions Pix'n Love, 2020. 448 p.
- BOLTER, David J. et GRUSIN, Richard, A.. *Remediation: understanding new media*. Cambridge : MIT Press, 1999. 295 p.
- BOUDISSA, Magali. « Typologie des bandes dessinées numériques ». In ROBERT, Pascal. *Bande dessinée et numérique*. Paris : CNRS Éditions, 2016, p. 79-99. Coll. « Les Essentiels d'Hermès ».
- CHAVANNE, Renaud et PARIS, Laurent. « Quatre entretiens ». *Critix*. Printemps.1997, n° 3, p. 47-56.
- COHEN, Janina. « L'industrie du multimédia ». *Communication & Langages* [en ligne], vol. 113, n° 1, 1997 [03.02.2021], p. 5-15. Disponible sur le Web. DOI <10.3406/colan.1997.2776>.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. « Du linéaire au tabulaire ». *Communications* [en ligne], vol. 24, n° 1, 1976 [08.03.2021], p. 7-23. Disponible sur le Web. DOI <10.3406/comm.1976.1363>.
- GAILLARD, Isabelle. « De l'étrange lucarne à la télévision : Histoire d'une banalisation (1949-1984) ». *Vingtième siècle*, vol. 91, n° 3, 2006 [25.01.2022], p. 9-23. Disponible sur le Web. DOI <10.3917/ving.091.09>.
- GARRIC, Daniel et OULLION, Jean-Michel. « L'édition électronique ». In FOUCHÉ, Pascal. *L'Édition française depuis 1945*. Paris : Éditions du Cercle de la librairie, 1998, p. 409-421.
- GENVO, Sébastien. « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu* [en ligne], 30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. *Hommage à Jacques Henriot*, n° 1, octobre 2013 [25.01.2022]. Disponible sur le Web. DOI <10.4000/sdj.251>.
- GERBIER, Laurent. « Le trait et la lettre. Apologie subjective du lettrage manuel ». *Comicalités* [en ligne], Théorisations et médiations graphiques, mis en ligne le 27 septembre 2012 [consulté le 12 mai 2021]. Disponible sur le Web. DOI <https://doi.org/10.4000/comicalites.1202>.
- GILLET, Bénédicte. *La bande-dessinée adaptée en CD-ROM*. Dossier de DUESS. Paris : Université Paris-XIII Sorbonne Paris Nord, 1999.
- GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France, 1999. 224 p. Coll. « Formes sémiotiques ».
- GROENSTEEN, Thierry. « Les années 1990, tentative de récapitulation ». *Neuvième Art*. Janvier 2000, n° 5, p. 10-17.

- GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. Paris : Presses Universitaires de France, 2011. 208 p. Coll. « Formes sémiotiques ».
- GUÉNEAU, Catherine. « L'interactivité : une définition introuvable ». *I Communication et langages* [en ligne], vol. 145, n° 1, 2005 [03.03.2021], p. 117-129. Disponible sur le Web. DOI <10.3406/colan.2005.3365>.
- LESAGE, Sylvain. *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, 2018. 424 p. Coll. « Papiers ».
- LESAGE, Sylvain. *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*. Tours : Presses universitaires François Rabelais, 2019. 432 p. Coll. « Iconotextes ».
- MARION, Philippe. *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*. Louvain-la-Neuve : Academia, 1993. 291 p.
- MENU, Jean-Christophe. *Plates-bandes*. Paris : L'Association, 2005. 76 p. Coll. « Eprouvette ».
- MERCURE, Gérard. « Le multimédia, un phénomène d'édition ». *Documentation et bibliothèques* [en ligne], vol. 42, n° 1, 1996 [08.04.2021], p. 33-35. Disponible sur le Web. DOI <10.7202/1033323ar>.
- MORGAN, Harry. *Principes des littératures dessinées*. Angoulême : L'An 2, 2003. 400 p.
- PAOLUCCI, Philippe. « La ludicisation du numérique : vers une subversion des architextes informatiques ? ». *Interfaces numériques* [en ligne], vol. 4, n° 1, 2015 [05.04.2021], p. 99-111. Disponible sur le Web. DOI <10.3166/RIN.4.99-111>.
- PAOLUCCI, Philippe. *La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité. Pour une approche socio-sémiotique de la transition numérique du neuvième art : l'exemple de la revue en ligne Professeur Cyclope*. Thèse de doctorat sous la direction de Pascal ROBERT et Patrick MPONDO-DICKA. Lyon : Université Lumière Lyon 2, 2016, 2 volumes.
- PAOLUCCI, Philippe. « La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire ». *Alternative Francophone* [en ligne], vol. 2, n° 7, 2020 [10.03.2021], p. 10-31. Disponible sur le Web. DOI <10.29173/af29405>.
- PARINET, Élisabeth. *Une histoire de l'édition à l'époque contemporaine (XIXe-XXe siècle)*. Paris : Éditions du Seuil, 2004. 489 p. Coll. « Point ».
- PEETERS, Benoît et SCHUITEN, François. *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*. Paris : Éditions Autrement, 1997. 185 p. Coll. « Mutations ».
- PIAULT, Fabrice. « De la "rationalisation" à l'hyperconcentration ». In FOUCHÉ, Pascal. *L'Édition française depuis 1945*. Paris : Éditions du Cercle de la librairie, 1998, p. 629-639.
- POGNANT, Patrick et SCHOLL, Claire. *Les CD-ROM culturels*. Paris : Hermès, 1996. 157 p.
- ROBERT, Pascal. « Critique de la dématérialisation ». *Communication et langages* [en ligne], vol. 140, n° 1, 2004 [consulté le 10 avril 2021], p. 55-68. Disponible sur le Web. DOI <10.3406/colan.2004.3268>.
- SAEMMER, Alexandra. *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Villeurbanne : Presses de l'ENSSIB, 2015. 287 p.
- STAN, Sorin G.. « Compact Disc Standards And Formats ». In PEEK, J. B. H. *Origins and successors of the compact disc : contributions of Philips to optical storage*. Dordrecht : Springer, 2009, p. 137-176.
- VANDENDORPE, Christian. *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Paris : La Découverte, 1999. 272 p. Coll. « Sciences et société ».

WEISSBERG, Jean-Louis. « Introduction générale ». In BARBOZA, Pierre et WEISSBERG Jean-Louis. *L'image actée : scénarisations numériques. Parcours du séminaire « L'action sur l'image »*. Paris : L'Harmattan, 2006, p. 9-20. Coll. « Champs visuels ».

NOTES

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. Le standard CD-ROM a connu de nombreuses formes au cours de son histoire depuis sa standardisation aux alentours de 1984. Sous ce nom, il est entendu ici diverses acceptions technologiques du support à l'égard desquels il ne convient pas de s'étendre davantage. Cette histoire complexe est exposée de manière détaillée par Sorin G. Stan (Stan, 2009).
3. À l'instar, par exemple, d'*Opération Teddy Bear* (Index+, 1996), tenu par Julien Baudry comme la première bande dessinée nativement numérique d'origine française (Baudry, 2018, p. 54).
4. Au sens de la forme du « 48CC » dont Jean-Christophe Menu a fourni une critique remarquée (Menu, 2005).
5. Bien que *Le Piège diabolique* en soit l'unique exemple, l'intention de constituer une collection de « bandes dessinées interactives » est explicitement signalée au verso du boîtier par l'annonce d'une « nouvelle collection de bandes dessinées interactives consacrée aux œuvres et aux auteurs cultes de la bande dessinée traditionnelle ».
6. La société étasunienne Voyager Company publie, une année plus tôt, *The Complete Maus* dans sa collection d'« Expanded Books » sur CD-ROMS. Le titre n'a été distribué en France que dans sa version originale.
7. Le titre remporte le Milia d'Or lors de l'édition 1997 du Marché International du livre interactif et des nouveaux médias.
8. Document « Rapport de gestion sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 1996 », annexe des comptes annuels de la société Métal Hurlant Productions au 31 décembre 1996, établi le 2 juin 1997.
9. Les logiciels en question sont majoritairement calibrés pour une résolution d'affichage de 800×600 pixels et une gamme de 256 couleurs.
10. Dans l'industrie du son, le critère de fidélité est couramment admis (on le retrouve dans la désignation d'appareils dits « haute-fidélité » ou « HiFi »), mais ne semble pas avoir fait l'objet d'une standardisation qui en régulerait l'usage.
11. Paolucci parle de « linéarisation de la lecture » à l'égard des bandes dessinées numériques contemporaines qui empruntent justement la forme du diaporama (Paolucci, 2016, p. 334).
12. Ce geste radical de déterritorialisation de la bande dessinée est d'ailleurs assumé par les éditeurs des Digital Comics, valorisant, au verso de la jaquette des titres – empruntant un lexique renvoyant au champ du cinéma – un « récit complet, dessins après dessins, textes et dialogues sur fond noir, à la manière d'un storyboard ».
13. Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon mettent, par ailleurs, en évidence l'importance de ce genre dans la construction d'une culture vidéoludique française (cf. Blanchet et Montagnon, 2020, p. 327-349).
14. À titre d'entrée en matière, on signalera notamment l'ouvrage collectif dirigé par Claire Bélisle, *Lire dans un monde numérique*, et plus particulièrement au chapitre « Du papier à l'écran : lire se transforme » (Bélisle, 2011, p. 111-162).
15. La question du rapport physique et matériel au livre revêt un enjeu central de la « révolution » qu'amorce l'édition numérique dans l'histoire du livre. On renverra à l'article d'Emmanuelle Guittet (2020) qui dresse une réflexion éclairante à ce sujet.

16. Le site web de la Fnac en a publié une promotion détaillée en mars 2017 : <https://www.fnac.ch/EazyComics-Izneo-lance-un-systeme-de-lecture-case-a-case-pour-la-BD/cp34235>

17. On pensera ici par exemple au travail de Philippe Goddin pour les deux volumes de *La Malédiction de Rascar Capac* aux éditions Casterman, qui reprennent l'intégralité des premières versions des *7 boules de cristal* et du *Temple du soleil* en y intégrant des commentaires et des documents d'archives qui en éclairent la genèse.

RÉSUMÉS

Cet article étudie l'adaptation d'albums imprimés pour le CD-ROM en France dans les années 1990. Trace des premières incursions de l'édition imprimée de bande dessinée dans l'édition numérique et composé de moins de dix titres, le corpus étudié se montre néanmoins révélateur d'une problématique nouvelle dans le contexte éditorial où il apparaît. En resituant ces objets au croisement de bouleversements du paysage éditorial de la bande dessinée et du livre en général, à l'heure où se démocratise une informatique de divertissement, cette étude vise à montrer comment ces publications marginales témoignent et annoncent un bouleversement de l'identité médiatique de la bande dessinée, au croisement du poids symbolique de l'album et des enjeux formels impliqués par une publication sur un support innovant.

This paper intends to study the adaptation of printed albums for the CD-ROM support in France during the 1990s. As an evidence of the first incursions of printed comics into digital publishing and composed of less than ten titles, the corpus studied nevertheless reveals a new situation in the editorial context in which it appeared. By situating these objects at the crossroads of upheavals in the editorial landscape of comics and books in general, at a time when entertainment computing is being democratized, this study aims to show how these marginal publications testify to and announce a disruption of the media identity of comic, at the crossroads of the symbolic influence of the album and the formal issues involved in publishing on an innovative support.

INDEX

Mots-clés : adaptation, album, édition, CD-ROM, France, matérialité, média, multimédia, planche, remédiation, reconfiguration, support

Thèmes : Albin Michel, Éditions Blake et Mortimer, France Télécom Multimédia, Humanoïdes Associés (Les), Memory Access, Index+, Métal Hurlant Productions

AUTEURS

OLIVIER STUCKY

Olivier Stucky poursuit un travail de doctorat sur les reconfigurations narratives dans la bande dessinée franco-belge à l'aune des variations de supports dans le cadre d'un projet interdisciplinaire associant sciences de l'information et humanités, financé par le Fonds National

Suisse de la recherche scientifique (FNS). Son approche se situe au croisement de la narratologie, de la théorie et de l'histoire de la bande dessinée.