



UNIL | Université de Lausanne

Unicentre  
CH-1015 Lausanne  
<http://serval.unil.ch>

---

Year: 2024

## La bande dessinée en reconfigurations. Transpositions, formes éditoriales et identités médiatiques de la bande dessinée en Europe francophone

Stucky Olivier

Stucky Olivier, 2024, La bande dessinée en reconfigurations. Transpositions, formes éditoriales et identités médiatiques de la bande dessinée en Europe francophone

Originally published at : Thesis, University of Lausanne

Posted at the University of Lausanne Open Archive <http://serval.unil.ch>

Document URN : [urn:nbn:ch:serval-BIB\\_B3EAF1E96B9E4](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:ch:serval-BIB_B3EAF1E96B9E4)

### **Droits d'auteur**

L'Université de Lausanne attire expressément l'attention des utilisateurs sur le fait que tous les documents publiés dans l'Archive SERVAL sont protégés par le droit d'auteur, conformément à la loi fédérale sur le droit d'auteur et les droits voisins (LDA). A ce titre, il est indispensable d'obtenir le consentement préalable de l'auteur et/ou de l'éditeur avant toute utilisation d'une oeuvre ou d'une partie d'une oeuvre ne relevant pas d'une utilisation à des fins personnelles au sens de la LDA (art. 19, al. 1 lettre a). A défaut, tout contrevenant s'expose aux sanctions prévues par cette loi. Nous déclinons toute responsabilité en la matière.

### **Copyright**

The University of Lausanne expressly draws the attention of users to the fact that all documents published in the SERVAL Archive are protected by copyright in accordance with federal law on copyright and similar rights (LDA). Accordingly it is indispensable to obtain prior consent from the author and/or publisher before any use of a work or part of a work for purposes other than personal use within the meaning of LDA (art. 19, para. 1 letter a). Failure to do so will expose offenders to the sanctions laid down by this law. We accept no liability in this respect.



UNIL | Université de Lausanne

Faculté des lettres

FACULTÉ DES LETTRES

ÉCOLE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE

**LA BANDE DESSINEE EN RECONFIGURATIONS**

**Transpositions, formes éditoriales et identités médiatiques  
de la bande dessinée en Europe francophone**

THÈSE DE DOCTORAT

présentée à la

Faculté des lettres  
de l'Université de Lausanne

pour l'obtention du grade de  
Docteur ès lettres

par

**Olivier Stucky**

Directeur de thèse

**Raphaël Baroni**





UNIL | Université de Lausanne

Faculté des lettres

FACULTÉ DES LETTRES

ÉCOLE DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE

**LA BANDE DESSINEE EN RECONFIGURATIONS**

**Transpositions, formes éditoriales et identités médiatiques  
de la bande dessinée en Europe francophone**

THÈSE DE DOCTORAT

présentée à la

Faculté des lettres  
de l'Université de Lausanne

pour l'obtention du grade de  
Docteur ès lettres

par

**Olivier Stucky**

Directeur de thèse

**Raphaël Baroni**

# IMPRIMATUR

Le Décanat de la Faculté des lettres, sur le rapport d'une commission composée de :

Directeur de thèse :

Raphaël Baroni                      Professeur, Faculté des lettres, UNIL

Membres du jury :

Maheen Ahmed                      Professeure associée, Ghent University, Belgique

Sylvain Lesage                      Maître de conférence, Université Lille 3, France

Philippe Marion                      Professeur émérite, Université catholique de Louvain | UCLouvain, Belgique

autorise l'impression de la thèse de doctorat de

**Olivier STUCKY**

intitulée

**LA BANDE DESSINEE EN RECONFIGURATIONS**  
**Transpositions, formes éditoriales et identités**  
**médiatiques de la bande dessinée en Europe francophone**

sans se prononcer sur les opinions du candidat / de la candidate.

La Faculté des lettres, conformément à son règlement, ne décerne aucune mention.

Lausanne, le 6 décembre 2024

  
Danielle Van Mal-Maeder  
Doyenne de la Faculté des lettres

## Table des matières

<b>Remerciements</b>	<b>7</b>
<b>Introduction</b>	<b>9</b>
1. Stabilité et diversité de la bande dessinée	9
2. La transition numérique en perspective	12
3. L'objet et l'exemplaire	14
4. La bande dessinée, <i>fluctuat nec mergitur</i>	17
<b>Partie I Transposition et reconfiguration : cadre théorique et cas historique</b>	<b>23</b>
<b>Chapitre I Formes éditoriales, transpositions, reconfigurations</b>	<b>25</b>
1. Bandes déclinées	25
1.1. Études sur la bande dessinée et formes éditoriales	25
1.2. Formes éditoriales de la bande dessinée en Europe francophone	39
2. Formes et transpositions éditoriales	50
2.1. Les formes éditoriales : identité médiatique et séries culturelles	50
2.2. Une identité médiatique en crise(s)	56
2.3. Spécificités de la transposition éditoriale	61
3. De la transposition à la reconfiguration	69
3.1. La planche en crise	69
3.2. Le dispositif de médiatisation sous l'angle de l'interface	77
3.3. De la forme éditoriale aux composites	82
3.4. De la transposition à la reconfiguration médiatique	93
<b>Chapitre II Les Humanoïdes Associés en reconfigurations</b>	<b>97</b>
1. Les Humanoïdes Associés	100
1.1. Éditer Métal Hurlant... et (peut-être surtout) des livres	100
1.2. Expérimentation et ambitions transmédiatiques	106
1.3. Fabrice Giger et la fièvre multimédia	108
2. Des Digital Comics au <i>Sommeil du Monstre</i>	112
2.1. Les Digital Comics	112
2.2. <i>Le Sommeil du Monstre</i> : un cas intermédiaire	124

3.	Les Graphic Stories	128
3.1.	AirTightPlanet Inc.	128
3.2.	Réinventer le public de la bande dessinée ?	130
3.3.	Les Graphic Stories	133
3.4.	Pérennité du projet	136
4.	Des VidéoBD à Izneo	137
4.1.	Les VidéoBD	137
4.2.	De la diffusion à la distribution	142
<b>Partie II Une identité médiatique en configuration</b>		<b>147</b>
<b>Chapitre III Configurer l'album de bande dessinée</b>		<b>149</b>
1.	Inventer l'album de bande dessinée, réinventer l'illustré	149
1.1.	L'album avant l'album	149
1.2.	C'est l'histoire de deux Belges et un Français...	155
1.3.	Inversion des rapports de force	160
1.4.	Recueillir, collectionner, conserver	166
2.	De l'illustré à l'album, de l'épisode à l'œuvre	173
2.1.	Homogénéiser, unifier et pérenniser	173
2.2.	L'album s'invente en couleurs	179
2.3.	Titrages épisodiques	184
2.4.	La fabrique de la planche « standard »	192
2.5.	Repenser l'illustré au prisme de l'album	199
2.6.	Le matériau de presse sous contrainte du livre	206
2.7.	Destins du paratexte	208
3.	(Ré)Inventer la bande dessinée ?	219
<b>Chapitre IV Des albums plein les poches</b>		<b>227</b>
1.	L'horizon d'une bande dessinée de poche	231
1.1.	Une production à la marge	231
1.2.	Dupuis et la collection « Gag de Poche »	232
1.3.	La collection « 16/22 », entre le <i>pocket</i> et le petit format	235
1.4.	Du triomphe à la crise	237
1.5.	Quand les collections de poche convoitent la bande dessinée	238
1.6.	Gros éditeurs et petites mains	241
1.7.	Des bandes dessinées pour toutes les poches	243
2.	Découper, remonter, maquetter...	246
2.1.	À la surface du livre poche	246
2.2.	Agrandissements ostentatoires	249
2.3.	Fragmentations et distributions	253

2.4. Variations autour de l'hypercadre	261
2.5. Investissement du double feuillet	269
2.6. Remonter à l'échelle du livre	272
3. Une bande dessinée diminuée ?	282
3.1. Remonter, recomposer, réinventer la bande dessinée	282
3.2. Petits livres et gros volumes : reconfigurer les pratiques lectorales	286
3.3. Dévaloriser la bande dessinée	290
3.4. De la valeur du tableau	297
<b>Partie III Transition et transposition numérique</b>	<b>303</b>
<b>Chapitre V Repenser l'album dans un monde multimédia</b>	<b>305</b>
1. Des livres et des ordinateurs	306
1.1. Aux frontières de l'album	306
1.2. Vie et mort d'un support prometteur	309
1.3. Maison d'édition, sociétés de développement et de production	313
1.4. Illusions et désillusions	315
2. L'album en régime multimédia	320
2.1. Ordinateur personnel et CD-ROMs	320
2.2. La vogue multimédia	324
2.3. L'image au centre de l'écran	330
2.4. Le texte en dehors des cadres	333
2.5. Sonorisation et lecture réflexive	339
2.6. Interactivité et ludicité	341
2.7. Hypertexte et dynamiques d'augmentation	347
3. Une extension des frontières médiatiques ?	348
3.1. La planche à l'écran entre succession et simultanéité	348
3.2. Une bande dessinée renouvelée	352
3.3. Du livre à l'écran	353
<b>Chapitre VI Le recueil de blog BD</b>	<b>359</b>
1. Un phénomène inattendu ?	361
1.1. Entre écriture de soi et publication en réseau	361
1.2. Le phénomène des blogs BD à la faveur du livre	365
1.3. Blogueurs et éditeurs	372
2. Du blog au recueil	379
2.1. Comprendre le blog	379
2.2. Le blog BD comme forme éditoriale	381
2.3. Les <i>Notes</i> de Boulet, un cas paradigmatique	387
2.4. De l'affichage du site web aux pages du livre	391
2.5. Hétérogénéité du blog, homogénéité du livre	397



3.	Le blog BD digéré par le livre	404
3.1.	Le livre comme clôture	405
3.2.	Assimiler le blog BD	409
<b>Chapitre VII Des albums sur tous vos écrans</b>		<b>415</b>
1.	Publier des albums numérisés	417
1.1.	L'édition de bande dessinée au début du millénaire	417
1.2.	La constitution d'un marché numérique	420
1.3.	Des sociétés de diverses envergures	424
1.4.	L'édition numérisée, un secteur stratégique ?	428
2.	Entre principe homothétique et diaporama de cases	429
2.1.	L'album numérisé comme forme éditoriale	429
2.2.	Une certaine conception de l'album	434
2.3.	La planche à l'épreuve de l'écran	436
2.4.	Retour du diaporama	440
2.5.	Compositions de cases en diaporama	449
3.	De l'imprimé au numérique : renvois, pertes et rejet	450
3.1.	L'imprimé en mémoire	450
3.2.	Perte matérielle et position spectatorielle	452
3.3.	Linéarisation et rejet de la bande dessinée	454
<b>Chapitre VIII Un webtoon «à la française»</b>		<b>459</b>
1.	Le projet <i>Lastman</i>	462
2.	Publier <i>Lastman</i>	465
2.1.	Première période (2013-2015)	468
2.2.	Deuxième période (2015-2017)	469
2.3.	Troisième période (2017-2020)	472
3.	Configurations et reconfigurations du webtoon	473
3.1.	Du proto-webtoon au simili-tankôbon	473
3.2.	Du simili-tankôbon au webtoon	475
3.3.	Le webtoon comme alternative	478
<b>Conclusion</b>		<b>483</b>
1.	La bande dessinée en reconfigurations	483
2.	Fluctuation, stabilité et équilibre	488
3.	Perspectives de recherche	492

<b>Tableaux et figures</b>	<b>497</b>
<b>Sources</b>	<b>503</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>513</b>
<b>Annexes</b>	<b>i</b>
<b>Entretien avec Bruno Barberi</b>	<b>iii</b>
<b>Entretien avec Maximilien Chailleux</b>	<b>xvii</b>



## Remerciements

En premier lieu, je tiens à exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de thèse, Raphaël Baroni, qui a su encadrer mon travail de toute son expertise et sa bienveillance. Au cours de ma recherche, son accompagnement s'est toujours révélé inspirant et encourageant. Mon travail et mon parcours ont infiniment bénéficié de ses conseils avisés sur le plan théorique et institutionnel. Je remercie également Maaheen Ahmed, Sylvain Lesage et Philippe Marion qui ont aimablement accepté de constituer le jury de cette thèse de doctorat et qui, grâce à leurs remarques, suggestions et conseils, ont contribué à son amélioration.

Le cheminement intellectuel, professionnel et personnel qui m'a mené à effectuer ce travail ne se serait sans doute jamais tracé sans l'influence d'Alain Boillat. Sa personnalité, sa culture et son énergie ont constitué les repères nécessaires à mon orientation, et ce à un moment crucial de mon parcours. Je tiens aussi à adresser mes remerciements à Gaëlle Kovaliv, collègue de projet, de bureau, de plume et de festival qui par son dynamisme indétrônable a su transformer notre collaboration en une aventure trépidante. Je réserve une égale reconnaissance à Raphaël Oesterlé, interlocuteur de premier plan sur les thématiques bédéphiliques les plus pointues et (parfois) obscures. Ma gratitude va aussi à l'ensemble des collègues jeunes chercheur·euses sur la bande dessinée avec qui j'ai eu l'occasion de partager de précieux moments d'échange et de solidarité. Merci aux membres du Groupe d'étude sur la bande dessinée qui ont participé à faire de l'Université de Lausanne un contexte fécond pour la recherche en ce domaine. Je remercie également les collaborateur·ices du Centre BD Lausanne, dont le travail passé et présent permet aux chercheur·euses de profiter d'un fonds d'archive d'une grande qualité.

Ma recherche a bénéficié d'un soutien financier décisif du Fonds national suisse (FNS) par le biais du projet Sinergia « Reconfiguring Comics in our Digital Era », ce dont je suis reconnaissant. Merci également à Matthieu Letourneux pour son encadrement durant mon

séjour de recherche à l'Université Paris Nanterre. Je remercie également les Humanoïdes Associés qui, dans le cadre de cette recherche en mobilité, m'ont permis d'accéder très librement à leur fonds d'archives par l'entremise de Guillaume Nougaret auquel j'adresse ici mes remerciements. De même, merci à Bruno Barberi et Maximilien Chailleux de m'avoir accordé de leur temps et partagé un peu de leur mémoire.

Ma gratitude va également à l'ensemble de mes amis et de mes proches. Je remercie au même titre tous les camarades et collègues de l'Université de Lausanne qui, au détour d'une table de cafétéria ou d'un couloir, ont influencé mon quotidien et mon travail d'agréable et enrichissante manière. Enfin, merci à Justine avec qui j'ai le bonheur de partager ma vie, aussi bien privée que professionnelle. De ce processus de recherche qui a duré un peu plus de cinq années, elle a partagé chaque moment de joie et de doute. Pour avoir relu chaque ligne de ce texte et, surtout pour avoir toujours su m'inspirer, me conseiller et me secouer les puces quand cela s'avérait nécessaire, je lui dois au moins ces ultimes remerciements.

## Introduction

### 1. Stabilité et diversité de la bande dessinée

Lorsqu'on se trouve engagé dans une réflexion au long cours dont on cherche encore à déterminer les contours exacts, il arrive que l'on trouve dans le propos d'autrui une piste décisive en raison du fait qu'elle engendre de nombreuses interrogations, bien qu'elle soit exprimée de manière étonnamment claire et évidente. Ainsi, ouvrant une conférence qu'il donnait en octobre 2021 à l'Université de Lausanne, Jan Baetens évoquait la prémisse suivante, que l'on trouve reformulée dans l'article qui en a été ensuite tiré :

La bande dessinée est un média fort stable, notamment par la persistance d'une structure fondamentale, le substrat du « multcadre » [...], mais aussi très divers, avant tout par les variations de son support matériel, qui n'est pas forcément un support-papier [...]. L'arrivée du numérique est un nouvel avatar de ce long dialogue entre formes, supports, contenus et usages sociaux qui définissent nos idées sur et nos rapports avec les médias<sup>1</sup>.

Énoncé avec concision, cette amorce en dit plus long qu'il n'y paraît du problème qui a structuré notre recherche et qui a conduit à la rédaction de la présente étude. La question

---

<sup>1</sup> Jan BAETENS, « Une remédiatisation particulière : les Cités obscures de Schuiten-Peeters comme bande dessinée “élargie” ou “éclatée” ? » [en ligne], *Comicalités*, 2022, paragr. 1, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7624>, consulté le 30 janvier 2023.

de départ était pourtant assez simple, puisqu'il s'agissait d'essayer de comprendre ce qui se produit lorsqu'une œuvre en bande dessinée se trouve transposée d'un support médiatique vers un autre, compte tenu du fait que l'expression narrative en bande dessinée est tributaire de la surface sur laquelle les cases se déploient. Baetens part ainsi d'un constat qui, en réalité, est loin de constituer une évidence, celui de la *stabilité médiatique* de la bande dessinée sur la base de son fonctionnement sémiotique. En effet, l'auteur évoque la persistance du « multcadre » – à savoir le fait que le récit graphique s'articule autour d'une série d'images solidaires –, qu'il considère comme une manifestation notable de la pérennité de l'identité médiatique de la bande dessinée. Selon lui, cette identité se maintiendrait en dépit de la diversité particulièrement marquée des supports matériels mobilisés par ce média. Cependant, si le fonctionnement sémiotique de la bande dessinée est fondamentalement lié à la spatialisation des unités articulées, et si le fonctionnement d'un multcadre est tributaire du support par lequel il s'actualise, la question de la stabilité du média peut se révéler plus délicate qu'il n'y paraît. Autrement dit, la structure composite et solidaire du multcadre dépendant, dans son potentiel d'expression, de la surface sur laquelle elle se déploie, elle ne devrait pas constituer, de prime abord, un facteur de stabilité face à une diversification des supports. Posé de cette manière, il semble ainsi difficile d'imaginer qu'une œuvre en bande dessinée pourrait exister sur deux supports de formats différents, sans que cela aboutisse en réalité à sa scission en deux œuvres bien distinctes; et par extension, ce qui s'observe à l'échelle d'une œuvre pourrait éventuellement préfigurer le destin du média, chaque nouveau support menaçant de fragmenter son identité.

Toutefois, l'idée que la bande dessinée serait partagée entre la *stabilité* de son système sémiotique et les *fluctuations* de ses supports matériels peut se comprendre, justement, dans la perspective d'une restructuration permanente de son identité médiatique. De ce point de vue, « l'arrivée du numérique » qu'évoque Baetens – entendue comme un ensemble de phénomènes relatifs à l'informatisation des modes de production et de consommation des objets culturels – constitue une étape saillante de ces remous qui tendent à déstabiliser l'identité médiatique de la bande dessinée. Ces tentatives de faire exister la

bande dessinée sur un éventail de nouveaux supports médiatiques informatisés génèrent des questionnements qui doivent par ailleurs être replacés dans la perspective d'une histoire des formes éditoriales de la bande dessinée, dont l'évolution et la diversification participent, justement, à structurer cette identité médiatique « stable », ou plutôt *en équilibre*.

Ce que nous appelons une *reconfiguration médiatique* consiste dans la manière dont les phénomènes de transpositions de bandes dessinées d'une forme éditoriale à l'autre, par les transformations formelles qui en résultent, remettent en question certains traits structurant l'identité médiatique de la bande dessinée. Déjà, l'observation de la diversité des formes éditoriales nous renseigne sur les conditions d'existence concrètes de la bande dessinée tout comme sur le contexte culturel dans lequel telle ou telle forme apparaît ou disparaît, ainsi que sur les rapports de force qui s'engagent entre ces différentes formes. Cependant, outre l'intérêt que l'on peut porter à l'examen des formes éditoriales en tant que telles, notre étude se focalisera principalement sur la manière dont la bande dessinée s'ajuste, comme média, aux supports qu'elle emprunte, et sur les relations qui s'établissent entre différentes formes éditoriales. Ces relations s'expriment le plus manifestement dans le cas de transpositions d'une œuvre d'une forme éditoriale à une autre, car ce phénomène éclaire autant la source que la cible, et permet de réfléchir sur les conditions de possibilité de ces transpositions.

Le propos très général de Baetens ne doit pas non plus faire oublier que la bande dessinée ne se structure pas comme média de manière égale dans tous les espaces culturels où elle existe, notamment si l'on tient compte de la diversité des supports par lesquels elle se trouve médiatisée. Chaque contexte présente ainsi ses propres traditions éditoriales. Dans le cadre de cette étude, nous nous concentrerons sur l'espace de l'Europe francophone<sup>2</sup>, dont la particularité est, comme l'ont montré les travaux de Sylvain Lesage, de s'être

---

2 On précisera à cet égard que nous préférons parler ici d'Europe francophone plutôt que d'espace « franco-belge » ou « franco-wallon », tout simplement parce que ces dernières désignations ont tendance à ignorer complètement l'implication de la Suisse romande dans la structuration de cette aire culturelle. Nous espérons ainsi qu'il n'est plus nécessaire de décliner ici la liste des auteurs et autrices, des maisons d'édition et des institutions helvétiques qui ont joué un rôle majeur dans l'histoire de la bande dessinée afin de légitimer l'emploi d'un terme plus inclusif que la perspective binationale qui structure le vocabulaire courant.



particulièrement structuré autour de l'album et du livre<sup>3</sup>. Cette tendance construit des rapports de force spécifiques qui ont entraîné l'émergence de formes éditoriales particulières, notamment dans le contexte de la transition numérique.

## 2. La transition numérique en perspective

Il n'est pas anecdotique de rappeler que notre recherche a été initiée dans le cadre du projet «Reconfiguring Comics in Our Digital Era», piloté par Raphaël Baroni, Sabine Süsstrunk et Mathieu Salzmann entre l'Université de Lausanne et l'École Polytechnique Fédérale de Lausanne entre 2019 et 2023, grâce à un financement du Fonds National Suisse. Ce projet interdisciplinaire visait, entre autres, à construire des synergies entre la recherche sur l'analyse informatique de l'image par le biais d'intelligences artificielles d'une part et les études sur la bande dessinée d'autre part. Du côté des chercheur·euses en informatique, l'un des objectifs prépondérants consistait à développer des algorithmes capables d'automatiser la transformation de planches de bandes dessinées en fonction de formats d'écran variés. Du point de vue des études sur la bande dessinée, l'un des intérêts de cette collaboration résidait dans la création d'un cadre historico-théorique qui permette la mise en perspective d'une telle entreprise en la replaçant dans un contexte plus large incluant d'autres phénomènes analogues observables dans l'histoire du média. Outre le fait qu'elle émane d'un contexte dans lequel les réflexions sur la transition numérique des médias «traditionnels» se sont multipliées<sup>4</sup>, la présente étude prend donc également appui sur des interrogations très concrètes générées par l'évolution de la bande dessinée dans

---

3 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée: les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2018; Sylvain LESAGE, *L'Effet livre: métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2019.

4 Phénomène dont témoigne singulièrement la parution de l'ouvrage collectif *Introduction à l'étude des cultures numériques*, dont une partie du contenu s'organise justement autour de textes axés sur des médias spécifiques (cinéma, théâtre, littérature, bande dessinée, etc.) et sur les bouleversements techniques, institutionnels ou sémiotiques provoqué par leur intégration des technologies numériques. (Raphaël BARONI, Claus GUNTI, *Introduction à l'étude des cultures numériques: la transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020.)

un contexte d'informatisation des techniques de production, de diffusion et de consommation des œuvres.

L'un des enjeux de notre travail consiste justement à mettre en perspective les enjeux théoriques et historiques de la transition numérique de la bande dessinée. Dans un article collectif paru dans la revue *Belphégor*, nous formulons, avec Raphaël Baroni et Gaëlle Kovaliv, l'hypothèse d'une « impossibilité » de voir s'accomplir un tel phénomène, au vu du contexte médiatique et culturel propre à l'Europe francophone<sup>5</sup>. À ce titre, nous nuancions la portée de travaux issus de la théorie des médias<sup>6</sup> soutenant l'idée que l'émergence des techniques numériques favoriserait un effacement des frontières traditionnelles entre les médias. Au contraire, pour nous, la bande dessinée comme média se donnait en exemple de l'existence de spécificités locales compliquant le transfert de certaines formes médiatiques vers les interfaces numériques. Ainsi, plusieurs des caractéristiques de la bande dessinée auraient conduit à une différenciation marquée entre les contenus numérisés et les contenus « nativement numériques », contribuant alors à entraver toute évolution de l'identité médiatique de la bande dessinée.

La publication de ce texte répondait au besoin d'exprimer de premiers résultats issus de l'avancée de nos recherches respectives en la matière. Le recul nous encourage toutefois à réinterroger la fertilité et le potentiel de ce constat qui ne faisait, à certains égards, que décrire un état de fait. Partant, il s'agirait donc plutôt de changer de perspective à l'égard de la transition numérique de la bande dessinée. Depuis la parution des ouvrages prospectifs de François Schuiten et Benoît Peeters, *L'Aventure des images*<sup>7</sup>, ou du *Reinventing Comics*

---

5 Raphaël BARONI, Gaëlle KOVALIV, Olivier STUCKY, « La transition numérique de la bande dessinée franco-belge, une mutation impossible ? » [en ligne], *Belphégor*, n° 19-1, 2021, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/3948>, consulté le 29 août 2022.

6 Nous citons notamment en exemple les travaux suivants : J. David BOLTER, Richard A. GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, Cambridge, Mass, MIT Press, 1999 ; Lev MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2015 ; Henry JENKINS, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, coll. « Médiacultures », 2013.

7 Benoît PEETERS, François SCHUITEN, *L'Aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Ed. Autrement, coll. « Mutations » 155/156, 1996.

de Scott McCloud<sup>8</sup>, il nous semble, en effet, que les discours sur les croisements entre bande dessinée et numérique se sont majoritairement concentrés sur l'observation d'effets, formels, économiques ou culturels, que produit la médiatisation de la bande dessinée par le biais d'appareils informatiques, en cherchant, en somme, à répondre à la question de savoir «ce que le numérique *fait* à la bande dessinée». Évidemment, nous ne dénisons pas la valeur de ces travaux, dont certains ont permis de constituer une base théorique et historique déterminante pour la recherche sur la bande dessinée. Néanmoins, il nous semble qu'un autre angle, qui est celui adopté par notre étude, pourrait être porté sur ce phénomène: il s'agirait plutôt de chercher à comprendre ce que le numérique *dit* de la bande dessinée. Autrement dit, il ne s'agit pas seulement d'identifier les effets et les causes d'une impossible mutation numérique de la bande dessinée, mais de s'en saisir comme d'un point de départ pour comprendre des phénomènes plus généraux.

### 3. L'objet et l'exemplaire

Par principe, l'étude transversale de différents phénomènes de transpositions éditoriales implique, de fait, la prise en compte d'une grande diversité d'objets. D'un côté, cette diversité reflète la multiplicité catégorielle des ensembles d'objets d'étude; de l'autre, elle concerne aussi les objets proprement dits, c'est-à-dire les manifestations empiriques de ces catégories qu'il s'agit d'observer, de décrire et d'analyser. Cette diversité se manifeste en particulier au niveau des types de supports médiatiques à observer. Ce sont ainsi différentes formes de livres (de l'album standard aux formats de poche et aux romans graphiques) ou de titres de presse (illustrés pour la jeunesse ou magazines) qu'il nous faut examiner, mais aussi une pluralité d'appareils informatiques, de l'ordinateur de bureau au smartphone, en passant par les tablettes tactiles et les ordinateurs portables.

---

<sup>8</sup> Scott McCloud, *Reinventing comics: how imagination and technology are revolutionizing an art form*, New York, Perennial, 2000.

Cette diversité pose des problèmes méthodologiques. Quand on travaille autour de la matérialité, l'exemplaire compte, car on est mené à manipuler et à observer l'objet dont il est question afin de le comprendre. Mais certains objets posent plus de problèmes que d'autres. Par exemple, les bandes dessinées de poche s'avèrent difficiles à manipuler en raison de leur fragilité et, pour cette même raison, elles ne peuvent être aisément numérisées dans les archives ou les bibliothèques qui les conservent. En outre, quand la photographie ou la copie numérique d'un de ces livres est possible, il faut toujours tenir compte du fait que ces documents ne constituent jamais qu'une image de l'exemplaire qui ne restitue pas l'expérience de manipulation physique d'un livre. Ainsi, quiconque a déjà pu manipuler côte à côte deux illustrés comme Spirou et Tintin sait que c'est de cette manière que l'on peut percevoir les différences de qualité de finition qui séparent les deux titres<sup>9</sup>. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les objets numériques ne sont pas d'un accès plus facile. Lorsqu'Adobe cesse de prendre en charge le support des extensions Flash en 2020, cela bouleverse l'accès aux archives de nombreux sites web. Ainsi, certaines bandes dessinées nativement numériques sont temporairement inaccessibles, à l'instar de toutes les productions relevant du TurboMédia, de même que certains blogs BD comme celui de Boulet (jusqu'en 2011) ou de Lewis Trondheim. Il faut attendre la fin 2020 pour que l'Internet Archive Society implémente l'émulateur Flash Ruffle (conçu par Mike Welsh) pour résoudre ce problème.

Interroger une telle diversité de supports médiatique implique de dépasser les frontières disciplinaires en adoptant une démarche que nous qualifierons volontiers de « bricolage méthodologique », pour reprendre un terme employé dans un autre cadre par Sarah Lécossais et Nelly Quatremér<sup>10</sup> en introduction d'un ouvrage collectif consacré à la recherche en archives audiovisuelles et numériques, que les deux autrices présentent

---

9 Margaret Beetham insiste elle-même sur la problématique analogue de l'accès aux titres périodiques par le biais de volumes reliés ou de microfilms dans les bibliothèques. Voir Margaret BEETHAM, « Open and Closed: The Periodical as a Publishing Genre », *Victorian Periodicals Review*, vol. 22, n° 3, 1989, p. 96.

10 Sarah LÉCOSSAIS, Nelly QUEMENER, « Faire parler les archives. Bricolages méthodologiques et production du savoir », dans *En quête d'archives*, Institut National de l'Audiovisuel (INA), 2018.

comme « un encouragement à l'inventivité assumée du/de la chercheur-e et à sa créativité »<sup>11</sup>. Dans notre démarche, le bricolage consiste à négocier avec la diversité des objets observés en faisant fonctionner en synergie des approches issues de champs disciplinaires souvent considérés comme des sphères distinctes et autonomes. Que l'on s'entende, l'idée d'un bricolage méthodologique, que l'on peut appréhender dans le prolongement de la métaphore élaborée par Claude Lévi-Strauss dans *La Pensée sauvage*<sup>12</sup>, n'a rien du pis-aller. Déjà, les études sur la bande dessinée, à l'instar plus généralement des recherches en cultures médiatiques – se sont constituées en parallèle et en traverse de l'organisation universitaire, de sorte qu'elles se situent toujours au croisement des méthodes, dans une optique résolument transdisciplinaire<sup>13</sup>. Notre souhait était de faire parler les objets en construisant un cadre théorique adéquat. Ainsi, pour l'élaboration de la présente étude, nous nous sommes tournés vers des approches issues aussi bien de l'histoire, des sciences de l'information et de la communication, de la narratologie, de la théorie des médias, des études en cultures populaires et médiatiques ou encore des études littéraires et cinématographiques.

#### 4. La bande dessinée, *fluctuat nec mergitur*

La première partie de notre travail s'attachera à la construction d'un cadre méthodologique nécessaire à l'étude des transpositions éditoriales et des reconfigurations médiatiques qui en découlent. Au cœur de notre démarche, nous dresserons l'inventaire historique des diverses formes éditoriales de la bande dessinée d'Europe francophone, en montrant comment cette diversité s'est accentuée avec l'apparition des formes de pu-

---

11 *Ibid.*, p. 12.

12 Claud LÉVI-STRAUSS, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 26-33. Nous resterons cependant prudents quant à une manipulation trop légère de cette métaphore opposant, en clôture du chapitre sur « La science du concret », le bricoleur à l'ingénieur. Son interprétation a, en effet, déjà fait l'objet de plusieurs travaux, révélant la complexité d'un extrait dont les enjeux dépassent nettement ce que nous cherchons à exposer ici.

13 Le Groupe d'Études sur la Bande Dessinée (GrEBD) de l'Université de Lausanne s'est d'ailleurs constitué dans la revendication de ce croisement disciplinaire.

blication numérique. Dans cette perspective, nous défendrons notamment l'idée que les transpositions éditoriales doivent être envisagées comme des situations dans lesquelles l'identité médiatique de la bande dessinée se trouve mise en situation de crise. L'objectif consistera alors à se servir du potentiel révélateur de chaque crise pour comprendre comment se configure et se reconfigure perpétuellement l'identité médiatique fluctuante de la bande dessinée.

En amont de l'étude plus ciblée de quelques cas concrets de transpositions, l'accent sera mis sur l'origine éditoriale des transpositions, l'enjeu étant de mettre en évidence le rôle joué par les maisons d'édition dans l'émergence de formes spécifiques de médiatisation. Il s'agira ainsi d'observer comment une structure éditoriale construit son identité au sein d'un champ médiatique mouvant et à la lumière des bouleversements annoncés par la numérisation des moyens de publication de la bande dessinée. Pour illustrer cette dynamique, l'accent sera mis sur la structure des Humanoïdes Associés, qui s'est particulièrement illustrée en la matière. Portée sur les expérimentations éditoriales dès sa création au milieu des années 1970, cette maison d'édition a fait montre d'un volontarisme appuyé face à l'émergence de formes éditoriales numériques. Des premières expériences sur CD-ROM dans les années 1990 à la diffusion d'œuvres sur des portails de lecture en ligne, en passant par d'autres expériences alternatives jusqu'ici méconnues, nous verrons comment l'étude du parcours de cette entreprise permet d'envisager, dans une perspective large, les bouleversements culturels et économiques qui ont marqué le passage de la fin du  $xx^{\text{ème}}$  au début du  $xxi^{\text{ème}}$  siècle.

La deuxième partie de notre étude sera consacrée à deux phénomènes de transposition engagés bien avant l'émergence des formats numériques, dont les particularités dévoilent la manière dont l'identité médiatique de la bande dessinée s'est progressivement configurée au cours de la seconde moitié du  $xx^{\text{ème}}$  siècle. Nous débuterons par ce qui constitue à notre sens un moment réellement fécond dans la construction de la bande dessinée comme média à part entière en Europe francophone, celle qui voit se systématiser, entre 1950 et 1974, la transposition de récits de la presse illustrée à l'album. Certes, cette

époque ne correspond pas aux premières apparitions de transpositions éditoriales, dont la pratique remonte au moins à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle. On aurait ainsi pu débiter notre étude en discutant des adaptations par Cham des *Aventures de Monsieur Cryptogame* de Rodolphe Töpffer dans *L'Illustration*, de la réédition en albums chez Gautier-Languereau des «Aventures de Bécassine» parues dans *La Semaine de Suzette* ou encore des différents remontages auxquels se livre Hachette pour ses albums jeunesse entre les années 1930-1950. Il est indéniable que tous ces cas de transpositions éditoriales présentent un intérêt certain. Néanmoins, durant les années 1950-1975, on assiste non seulement à la structuration d'une forme éditoriale spécifique à la bande dessinée, l'album, mais on observe également, dans une plus large perspective, la configuration d'un système médiatique dont on commence alors tout juste à identifier les spécificités. C'est d'ailleurs à cette époque, on le verra, que s'affirme l'autonomie de la planche de bande dessinée à travers l'émergence d'une logique de publication en deux temps, de la presse à l'album. Si Thierry Smolderen avait déjà identifié l'émergence de la bande dessinée dans la presse à grand tirage comme l'une de ses *naissances* successives<sup>14</sup>, il nous semble que le passage à l'album, dans le cas particulier de la bande dessinée d'Europe francophone, puisse bel et bien constituer une nouvelle étape de cette généalogie.

Nous nous intéresserons ensuite au cas des transpositions vers le livre de poche. Si les tentatives d'intégrer la bande dessinée à une production de poche sont nombreuses, nous nous intéresserons en particulier à celles qui, entre 1986 et 1995, ont vu les grandes collections de poche convoiter la bande dessinée, contribuant à remettre en cause une identité médiatique stabilisée autour de l'album en tant que vecteur majeur de publication. Entre découpages et remontages des cases sur la surface limitée de ces feuillets de petit format, les rééditions de poche déstabilisent la cohésion de la planche et ébranlent les pratiques de lecture. En remettant en cause les fondations précaires d'une légitimité culturelle en cours

---

14 Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2009, p. 80-102.

de construction, ces transpositions constituent un premier moment frappant de mise en crise de l'identité médiatique de la bande dessinée.

La troisième partie de ce travail envisagera les enjeux de la transition numérique, en se fondant sur l'hypothèse que chacun des cas étudiés apportera un éclairage spécifique sur la manière dont un média intègre ou rejette de nouveaux supports en fonction de rapports de force et de tensions préalables. À cet égard, les transpositions d'albums de bande dessinée sur CD-ROMs, dans la seconde moitié des années 1990, marquent un tournant déterminant avec l'apparition des premières politiques éditoriales visant à exploiter les potentialités du numérique. Les illusions et désillusions qui accompagnent ces rares et brèves tentatives d'incursion de la bande dessinée dans le monde émergent du « multimédia » mettent en lumière les principaux enjeux de la transposition d'œuvres pensées pour l'imprimé sur un support radicalement différent. L'apparition des blogs BD sur le Web, entre les années 2000 et 2010, offre un point de vue inverse, puisqu'il s'agit ici, pour une forme numérique, de rejoindre le monde du livre dans une dynamique médiatique que nous traiterons sous l'angle de l'assimilation. Si les cas de transposition éditoriale s'avèrent également relativement rares dans ce domaine, leur existence a néanmoins permis de bâtir les fondements d'une relation accordant la dynamique aussi fluide qu'éphémère de la publication sur Internet à la logique de pérennisation qui caractérise la publication du livre imprimé.

À la même époque, un mouvement inverse se met également en place, visant à diffuser le contenu d'albums numérisés sur des portails en ligne équipés d'un logiciel de lecture. Élaborés pour s'adapter à un contexte où les types d'écrans connectés se multiplient, ces logiciels proposent diverses options d'affichage dont les formes problématisent le rapport symbolique au livre comme forme dominante, témoignant d'une difficulté manifeste à concevoir la bande dessinée en dehors de l'imprimé. Notre parcours de l'histoire des transpositions se conclura sur l'émergence du webtoon en Europe francophone. L'apparition de ce phénomène ultra contemporain, s'il s'avère difficile à discuter avec le recul nécessaire, s'est toutefois concrétisée par le truchement d'une première tentative parti-



culièrement précoce d'intégration des pratiques de publication sud-coréenne. Ainsi, les différentes formes successives prises par la série *Lastman* au cours de sa parution, entre 2013 et 2017, témoigneront des stratégies évolutives qui peuvent être mises en place dans le but d'intégrer dans un nouveau contexte culturel une forme éditoriale préalablement structurée dans un espace étranger. Circulant entre différentes formes d'appropriation du webtoon, dont les relations avec les volumes imprimés se réajustent au fil du temps, les étapes de publication de *Lastman* incarnent, à l'échelle d'une œuvre, les fluctuations qui caractérisent l'émergence d'une forme éditoriale dans la manière dont elle se conforme à une identité médiatique tout en renégociant ses frontières.

Notre étude se présente comme une invitation à reconsidérer notre connaissance d'un média, mesurée au nombre d'albums lus et rangés dans nos bibliothèques. En prenant des chemins de traverse, on découvrira cependant un objet bien plus complexe, dynamique et foisonnant. La tension entre stabilité et diversité que nous avons soulignée dans le propos de Jan Baetens trouve des échos dans les observations d'autres auteurs. Dans *La Bande dessinée, une intelligence subversive*, Pascal Robert défend également cette capacité de la bande dessinée à se réinventer par la *subversion* des supports médiatiques auxquels elle se trouve confrontée<sup>15</sup>. Quant à Thierry Smolderen, il souligne la singulière *résilience* du média dans le courant du *XX<sup>ème</sup>* siècle. Cette qualité qu'il attribue à une capacité à « s'adapter et à innover dans un monde médiatique en évolution » tiendrait justement de ses multiples naissances, profondément ancrées dans les transformations techniques et culturelles des *XVIII<sup>ème</sup>* et *XIX<sup>ème</sup>* siècles<sup>16</sup>. Cependant, les idées de résilience, de subversion ou de stabilité ne traduisent que partiellement notre conception d'une identité médiatique

---

15 Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Esssib, coll. «Papiers», 2018.

16 Citation originale anglaise : « The resilience of the comic strip in the twentieth century, its capacity to adapt and innovate in a rapidly evolving media world, cannot be explained by the 1900 transition to the audiovisual stage on paper alone. To understand the form's inner dynamism and full potential, we must recognize its deep cultural continuity with the comic art tradition of the eighteenth and nineteenth centuries and its capacity to perform as a powerful semiotic laboratory. » (Thierry SMOLDEREN, *The origins of comics : from William Hogarth to Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014, p. 158.) Cet extrait de la version anglophone de *Naissances de la bande dessinée* (*op. cit.*) n'a, pour l'heure, jamais été repris dans une réédition en français.

en permanente reconfiguration. Observée du point de vue des transpositions entre ses multiples formes éditoriales, l'histoire de la bande dessinée n'a rien d'une croisière en ligne droite. Faite de fluctuations, de remous, et de tangages, de périples, d'étapes et de fausses routes, on observera ainsi un média qui sans cesse se réinvente en fonction des épreuves, *fluctuat nec mergitur*, la bande dessinée, même battue par les flots, ne sombre pas, elle reste en équilibre.



## **Partie I Transposition et reconfiguration : cadre théorique et cas historique**



## **Chapitre I Formes éditoriales, transpositions, reconfigurations**

### **1. Bandes déclinées**

#### **1.1. Études sur la bande dessinée et formes éditoriales**

La bande dessinée se distingue comme une forme culturelle exemplaire lorsqu'on souhaite mettre en évidence l'importance du support dans le processus de médiatisation. Cet aspect saillant de la bande dessinée s'est très tôt vu intégré aux réflexions théoriques émergentes dans le champ francophone. Ainsi, l'influence du support sur le fonctionnement sémiotique de la bande dessinée constitue l'un des points de départ de deux des articles fondateurs publiés par Pierre Fresnault-Deruelle. En 1971, l'article qu'il consacre à la page de bande dessinée dans *La Nouvelle critique* est d'emblée inscrit en filiation des théories de Marshall McLuhan :

Sans aller jusqu'à faire nôtre la formule du sociologue canadien Marshall MacLuhan «le médium c'est le message» [...] force est de constater que le médium peut modeler très fortement ce qu'il véhicule (la communication transmet son propre

procès). Notre propos est de montrer ici comment ce moyen d'expression qu'est la bande dessinée dépend lui aussi des structures économique-commerciales qui le supportent<sup>1</sup>.

Bien que ce propos introductif mette l'accent sur le plan des «structures économique-commerciales» du médium – sans doute dans une volonté de faire correspondre sa contribution à la ligne éditoriale marxiste de la revue –, le contenu de l'article traite principalement de facteurs éditoriaux. Plus spécifiquement, le point de vue défendu dans le texte est que ces facteurs contraignent la publication des bandes dessinées et marquent de leur empreinte le système sémiotique de la «page de bande dessinée». Considéré comme l'un des textes fondateurs dans le corpus théorique des études sur la bande dessinée, «Du linéaire au tabulaire», qui paraît cinq ans plus tard, adopte une perspective analogue. En effet, l'un des buts de son article consiste à resituer le *strip* et la page dans des pratiques spécifiques, elles-mêmes associées à des formes éditoriales qui leur sont propres : la presse quotidienne d'un côté ; de l'autre les périodiques illustrés et l'album<sup>2</sup>.

D'autres travaux, qui ont jalonné par la suite les approches théoriques, ont également admis l'importance de tenir compte de l'empreinte appliquée par le support de publication sur le fonctionnement de la bande dessinée. Dans *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*<sup>3</sup>, Jan Baetens et Pascal Lefèvre plaident dès les premiers mots d'introduction pour une approche tenant compte de l'«interaction» entre «spécificité formelle» et «traits matériels»<sup>4</sup>. Dans une logique d'élargissement progressif de la focale, l'interaction entre ces deux aspects est abordée dans l'ultime chapitre de l'ouvrage, consacré à «l'insertion des planches de l'œuvre dans l'univers du livre» et titré «le livre comme support». Le second paragraphe du chapitre présente un programme ambitieux :

---

1 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, «Une unité commerciale de narration : la page de bande dessinée», *La Nouvelle critique*, n° 44, 1971, p. 45.

2 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, «Du linéaire au tabulaire», *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976.

3 Jan BAETENS, Pascal LEFÈVRE, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Bruxelles, Centre Belge de la Bande Dessinée, 1993.

4 *Ibid.*, p. 3.

Plus qu'à une encyclopédie de supports possibles, il convient de s'attacher toutefois au problème de l'identification du support « essentiel » comme aux conséquences des transits d'un type de support à l'autre. Car l'œuvre, aujourd'hui, est devenue radicalement plurielle, et avec l'accroissement des lieux de publication, il devient de plus en plus difficile de cerner le lieu propre – non pas *premier*, mais *principal* – d'une bande dessinée, alors que le nombre de difficultés liées au transfert des œuvres, par exemple en éditions de poche, s'accroît vertigineusement<sup>5</sup>.

Dans le cadre programmatique de leur ouvrage, Baetens et Lefèvre mettent en évidence, avec une grande clairvoyance, un certain nombre de pistes possibles, optant pour une approche génétique et comparée des œuvres, dans le but affiché d'encourager la production d'études approfondies. Il semble toutefois que la direction ne semble pas avoir été suivie avant le milieu des années 2000.

Chez Thierry Groensteen, plus précisément dans le premier volume de *Système de la bande dessinée*<sup>6</sup>, la relation entre bande dessinée et support matériel constitue l'un des fondements de sa théorisation de la spatio-topie :

La prise en compte du support et la préconception du mode d'organisation spatial qui sera adopté sont [...] des conditions préalables à tout début d'exécution, et des contraintes qui ne cesseront d'informer chaque phase de la création. Au moment d'ébaucher la première vignette d'une bande dessinée, l'auteur a toujours déjà pris, quant à la conduite de la partie qu'il engage avec le médium, quelques grandes options stratégiques [...], qui concernent la distribution des espaces et l'occupation des lieux. Il appartiendra à la *mise en page* de spécifier ces options et de donner à chaque planche sa configuration définitive<sup>7</sup>.

Cet extrait articule cependant un certain nombre de problèmes relatifs à la conception qu'a Groensteen de la bande dessinée. Premièrement, la notion de support mobilisée ici renvoie manifestement au support de création, l'objet matériel sur lequel l'auteur·ice réalise une planche de bande dessinée et non pas au support de publication à partir duquel l'œuvre est lue. Pourtant, la nature, le format et même la fonction de chacun de ces objets sont bien différents. Or, il semble que chez Groensteen ces différences techniques et ma-

---

5 *Ibid.*, p. 86.

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

7 *Ibid.*, p. 26.



térielles n'entrent pas en ligne de compte. En effet, pour lui, c'est «l'auteur» qui par le biais de la «mise en page» donne à la planche sa «configuration définitive». Confondre support de création et support de publication induit, deuxièmement, une idéalisation du travail individuel de «l'auteur». En effet, le travail et l'engagement que décrivent ces lignes ne concernent qu'une partie valorisée et contemporaine de la profession qui maîtrise l'édition de son œuvre de bout en bout. Or, nous le montrerons à plus d'une reprise au cours de notre étude des transpositions, la conception de la planche comme œuvre, c'est-à-dire comme une composition graphique solidaire et verrouillée, n'a jamais été pleinement partagée par les instances éditoriales. Ainsi, troisièmement, les nombreux exemples de remontages vont à l'encontre de la logique défendue par Groensteen qui voudrait que la mise en page décidée par l'auteur en constitue la configuration définitive. Une telle conception tend à minimiser voire à marginaliser la circulation effective des œuvres sur différents supports, dont Groensteen a par ailleurs connaissance puisqu'il s'appuie, justement, sur les cas de remontages en livre de poche pour soutenir plus loin l'élection de la vignette «comme unité de référence»<sup>8</sup>.

Si la réflexion développée dans *Système de la bande dessinée* innove en plaçant la spatialisation des cadres au cœur de son propos, il n'empêche que la logique qui l'encadre se fonde sur une conception à tout le moins idéalisée de la bande dessinée. Dans ce paradigme, l'album (ou, *a minima*, le livre) constitue l'aboutissement naturel de la bande dessinée, ultime support au sein duquel l'œuvre *auctoriale* peut se déployer à son plein. Dans ce sens, une bonne partie des mécanismes décrits par l'arthrologie générale reposent sur le fait que le système de la bande dessinée s'actualise par le biais d'un support capable de déployer un «espace feuilleté», soit une forme apparentée au codex. Sur ce dernier point, on remarquera que le support (le livre et l'espace feuilleté qu'il déploie) est pensé comme une partie intégrante du fonctionnement de la bande dessinée. C'est également le cas chez Harry Morgan dans *Principes des littératures dessinées*<sup>9</sup>, pour qui la bande

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>9</sup> Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, L'An 2, 2003.

dessinée est « foncièrement » rattachée au livre<sup>10</sup> et qui consacre un chapitre complet aux caractéristiques et aux contraintes matérielles qu'impose ce support sur le fonctionnement des littératures dessinées<sup>11</sup>.

Au tournant des années 2010, d'autres approches qui, de manière comparable à celle de Morgan, mêlent histoire et théorie, prennent appui sur les formes éditoriales de la bande dessinée pour développer leurs thèses. Dans le champ francophone, *Naissances de la bande dessinée* de Thierry Smolderen accorde un chapitre complet à l'évolution des histoires en image dans la presse<sup>12</sup>. Dans le champ anglo-saxon, Jared Gardner s'est également illustré avec *Projections*<sup>13</sup> par une approche qui, allant du XIX<sup>ème</sup> au XXI<sup>ème</sup> siècle, relie, comme Smolderen à certains égards, les évolutions narratives de la bande dessinées à leur contexte matériel de publication (presse quotidienne, *comic books*, romans graphiques, etc.). L'ouvrage collectif *Case, strip, action !*<sup>14</sup> poursuit des ambitions comparables à l'échelle d'un corpus bien plus restreint, celui des feuilletons parus dans les périodiques illustrés pour la jeunesse entre 1946 et 1959. Cette étude pionnière à plus d'un titre axe ainsi ses réflexions sur le récit en bande dessinée en tenant compte des contraintes éditoriales propres à la presse pour enfants d'après-guerre. Dans l'ultime partie de *The Narratology of Comic Art*, Kai Mikkonen<sup>15</sup> observe, lui aussi, une posture plus fortement axée sur le plan théorique qu'historique en proposant d'étudier les liens entre les « formes narratives » (*narrative forms*) et les « formats de publication » (*publication formats*). Néanmoins, dans cette partie qui ne compte qu'un seul chapitre, l'auteur s'emploie au développement d'une archéologie des formes en étudiant la manière dont s'organisent les histoires en images

---

10 *Ibid.*, p. 63.

11 *Ibid.*, chap. 3.

12 Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2009, p. 81-102.

13 Jared GARDNER, *Projections: comics and the history of twenty-first-century storytelling*, Stanford, Stanford University Press, coll. « Post 45 », 2012.

14 Alain BOILLAT, Marine BOREL, Raphaël OESTERLÉ, *et al.*, *Case, strip, action ! les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946-1959)*, Lausanne, Infolio, 2016.

15 Kai MIKKONEN, *The Narratology of Comic Art*, New York, Routledge, coll. « Routledge Advances in Comics Studies », 2017.

dans la caricature et les bandes dessinées britanniques du début du XIX<sup>ème</sup> siècle<sup>16</sup>. Pour Mikkonen, les formats de publication imprègnent les récits graphiques en tant qu'ils se destinent à un lectorat spécifique, qu'ils engagent des modes de lectures particuliers et qu'ils contraignent, en amont, les pratiques de création<sup>17</sup>.

Dans *La Bande dessinée. Une intelligence subversive*, Pascal Robert poursuit ses réflexions autour de la «subversion sémiotique comme mode d'existence matériel de la bande dessinée»<sup>18</sup>. L'ouvrage s'articule «autour de trois modes de subversion qui caractérisent l'intelligence de la bande dessinée», en adoptant l'angle d'une «approche, socio-sémiotique [...], qui réhabilite la question de la matérialité de la bande dessinée»<sup>19</sup>. À ce titre, le sixième chapitre de l'ouvrage<sup>20</sup> s'emploie à décrire la «subversion des supports» par la bande dessinée, en opérant un panorama diachronique de ses principales formes éditoriales (presse quotidienne et illustrée, album, formats de poche et «numérique») et de la manière dont elle se les approprie, les modifie de l'intérieur et se réinvente au passage.

Les travaux de Robert sur la subversion sémiotique de la bande dessinée ont trouvé une de leur première expression en 2011, dans un dossier de la revue *Communication & Langages* consacré à la thématique «Bande dessinée : le pari de la matérialité», dirigé par Emmanuel Souchier et Pauline Escande-Gauquié. L'article introductif que consacrent les deux éditeur-ices prétend d'emblée venir combler le manque d'intérêt que les sciences de l'information et de la communication ont jusqu'alors porté à la bande dessinée, partant du constat suivant :

---

16 *Ibid.*, p. 245-276.

17 *Ibid.*, p. 245-246.

18 Pascal ROBERT, «De la «subversion sémiotique» comme mode d'existence matériel de la bande dessinée», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011 ; «La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité ?», *Communication & langages*, vol. 2014, n° 182, 2014 ; *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016.

19 Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Essib, coll. «Papiers», 2018, p. 18-19.

20 *Ibid.*, p. 247-267.

[L]e dispositif éditorial de la bande dessinée soulève un certain nombre de questions que la discipline est loin d'avoir épuisées. De toute évidence, ce mode d'expression – qui, par le truchement de la matière, allie, dans l'image, l'écriture de l'espace et du temps à celle de la narration – mérite sans doute un peu plus qu'une simple considération de circonstance<sup>21</sup>.

Inscrit dans le sillage des recherches que mène Souchier autour de l'énonciation éditoriale<sup>22</sup>, ce dossier aborde la matérialité en tant qu'elle constitue l'un des principaux appuis de cette théorie, «la matérialité forge [ant] l'appareil énonciatif qui annonce la logique de transformation éditoriale selon le support, les formats et le contexte communicationnels»<sup>23</sup>. Parmi les contributions du dossier, figure notamment un article que Julia Bonaccorsi<sup>24</sup> consacre à la «machinerie éditoriale du smartphone», dont le principal intérêt consiste à mettre en comparaison les transpositions d'albums de bande dessinée sur smartphone avec celles, plus anciennes, d'albums en livres de poche. L'intérêt d'une approche matérielle et éditoriale de la bande dessinée se manifeste ici à plein, au moins pour deux raisons. La première est que cet angle d'approche donne l'impulsion à une étude relativement précoce des formes numériques de la bande dessinée, à une époque où elles sont encore rares. La deuxième raison est qu'elle permet, de manière plus générale, de porter la lumière sur des phénomènes jusqu'alors négligés. Ce n'est, en effet, qu'en partant des formes éditoriales et de leurs caractéristiques matérielles que des objets comme les bandes dessinées adaptées au format de poche peuvent manifester leur plein intérêt.

L'arrivée de nouvelles formes numériques de publication sur Internet dans les années 2000 contribue très directement à interroger les objets par le truchement desquels la bande dessinée existe. C'est sur ce dernier aspect que s'engage l'article que Sylvain

---

21 Pauline ESCANDE-GAUQUIÉ, Emmanuël SOUCHIER, «Matières et supports, la bande dessinée dans tous ses états», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011, p. 18.

22 Emmanuël SOUCHIER, «L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale», *Les cahiers de médiologie*, n° 2, 1998; Yves JEANNERET, Emmanuël SOUCHIER, «L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran», *Communication & Langages*, vol. 145, n° 1, 2005.

23 Pauline ESCANDE-GAUQUIÉ, Emmanuël SOUCHIER, «Matières et supports, la bande dessinée dans tous ses états», *Communication & langages, op. cit.*, p. 20.

24 Julia BONACCORSI, «La bande dessinée aux prises avec la "machinerie éditoriale" du smartphone», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011.

Lesage et Bounthavy Suvilay<sup>25</sup> consacrent au « tournant matériel des études sur la bande dessinée » dans le but d'encadrer un numéro de la revue *Comicalités* portant sur la thématique « Bande dessinée et culture matérielle ». Les deux auteur·ices renvoient d'ailleurs d'emblée à l'article de Bonaccorsi, tout en ajoutant aux fondements de leur démarche les résultats de recherches sur les pratiques de lecture, les problématiques d'archivage et de patrimonialisation de la bande dessinée et l'intensification des circulations transmédiatiques des récits ainsi que les porosités médiatiques croissantes des productions issues des industries culturelles. En proposant de tirer parti de l'apport des études sur la culture matérielle dans le domaine de l'histoire, Lesage et Suvilay dessinent dans cet article trois pistes visant à « mieux comprendre comment la matérialité des objets culturels de la bande dessinée encadre le rapport au monde des autrices et des auteurs, des lectrices et des lecteurs, et de tous ces intermédiaires qui participent à la production du sens »<sup>26</sup>. Dans cette perspective, les deux auteur·ices suggèrent trois pistes de travail portant sur les matérialités de la bande dessinée, son expansion transmédiatique au sein des industries culturelles et, enfin, sa conservation. La première de ces pistes, qui nous intéresse spécifiquement ici, propose donc d'envisager les questions de matérialités en axant la réflexion sur « les formes matérielles par lesquelles s'opère la médiation entre une œuvre et ses lectorats »<sup>27</sup>. Il s'agit, pour ce faire, de tirer parti des résultats apportés par la recherche en bibliographie matérielle, domaine qu'a notamment initié Donald F. McKenzie au milieu des années 1980 à travers son ouvrage *Bibliography and the Sociology of Texts*<sup>28</sup> et dont la prétention est, pour le dire vite, l'étude du livre en tant qu'objet. Dans une optique plus proche des études littéraires, Lesage et Suvilay proposent également de poursuivre l'en-

---

25 Sylvain LESAGE, Bounthavy SUVILAY, « Introduction thématique : pour un tournant matériel des études sur la bande dessinée » [en ligne], *Comicalités*, 2019, URL : <https://journals.openedition.org/comicalites/3692>.

26 *Ibid.*, paragr. 3.

27 *Ibid.*, paragr. 5.

28 D. F. MCKENZIE, *Bibliography and the Sociology of Texts*. [en ligne], Cambridge, Cambridge University Press, 1999.

treprise d'une « poétique historique du support », engagée par Marie Ève Thérénty<sup>29</sup> dans la volonté de décloisonner l'étude du support, trop souvent monopolisée, notamment dans le champ francophone, par les historiens du livre.

Les approches matérielles de la bande dessinée se sont également intensifiées dans le champ anglo-saxon à partir des années 2010, l'ouvrage de Ian Hague, *Comics and the Senses* constitue un jalon essentiel de ce nouvel intérêt<sup>30</sup>. Un état des lieux général de ce champ de recherche a été établi par Aaron Kashtan dans *Between pen and pixel*<sup>31</sup>. Dans cet ouvrage, l'auteur revendique lui aussi une approche matérielle de la bande dessinée, appliquée à plus forte raison à la production numérique<sup>32</sup>. Dans la lignée des travaux de Katherine Hayles<sup>33</sup>, Matthew Kirschenbaum<sup>34</sup> et Lori Emerson<sup>35</sup>, Kashtan considère que l'approche matérielle constitue un point de départ de choix pour interroger les termes du débat qui, dans le champ des études littéraires en général<sup>36</sup>, oppose littérature imprimée et numérique. Sur ce plan, l'auteur estime que la bande dessinée nous aide à mieux comprendre ce débat, car la matérialité constitue l'un des aspects centraux et particulièrement saillants dans l'expérience de lecture des récits graphiques<sup>37</sup>. Dans une certaine mesure, l'ouvrage de Kashtan s'inscrit dans la lignée des travaux Jared Gardner<sup>38</sup>, à la différence

---

29 Marie-Ève THÉRENTY, « Pour une poétique historique du support », *Romantisme*, n° 1, 2009.

30 Ian HAGUE, *Comics and the senses : a multisensory approach to comics and graphic novels*, New York, Routledge, coll. « Routledge Research in Cultural and Media Studies » 57, 2014.

31 Aaron KASHTAN, *Between pen and pixel : comics, materiality, and the book of the future*, Columbus, The Ohio State University Press, coll. « Studies in comics and cartoons », 2018, p. 12-14.

32 Pour un exposé détaillé de l'inscription de l'ouvrage d'Aaron Kashtan dans le champ émergent des approches matérielles et sensorielles, voir Julia ROUND, Rikke PLATZ CORTSEN, Maaheen AHMED, *Comics and graphic novels*, London New York Oxford New Delhi Sydney, Bloomsbury Academic, coll. « Readers' guides to essential criticism », 2023, p. 52-55.

33 N. Katherine HAYLES, « Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis », *Poetics Today*, vol. 25, n° 1, 2004.

34 Matthew G. KIRSCHENBAUM, *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*, The MIT Press, 2007.

35 Lori EMERSON, *Reading writing interfaces: from the digital to the bookbound*, Minneapolis, University of Minnesota Press, coll. « Electronic mediations » 44, 2014.

36 On notera que le champ Nord-Américain dans lequel s'inscrit Aaron Kashtan a tendance à associer plus naturellement les études sur la bande dessinée aux études littéraires.

37 Aaron KASHTAN, *Between pen and pixel : comics, materiality, and the book of the future*, op. cit., p. 6.

38 Jared GARDNER, *Projections : comics and the history of twenty-first-century storytelling*, op. cit.

que ce dernier n'aborde les formes de publication numérique que comme un horizon de réflexion. Sur ce point, l'auteur de *Between Pen and Pixels* tire surtout parti du sillon creusé quelques années plus tôt par les travaux d'Ernesto Priego dans sa thèse de doctorat «The Comic Book in the Age of Digital Reproduction»<sup>39</sup>. Cette étude, qui s'inscrit dans une démarche philosophique, constitue en effet un cas exemplaire de l'émergence de recherches académiques portant sur la matérialité des formes éditoriales, qui prennent comme point de départ l'intensification de la diffusion de bandes dessinées sur Internet et la multiplication des types d'appareils informatiques permettant d'y accéder.

Dans un contexte plus ancien, *L'Aventure des images* de Benoît Peeters et François Schuiten se présente comme un autre cas particulier d'étude découlant de l'informatisation des outils de création et, surtout, de consommation de la bande dessinée. Cet ouvrage offre une réflexion particulièrement précoce sur ces phénomènes puisqu'il paraît en 1996, à un moment où les bandes dessinées diffusées sur ordinateur sont encore rares<sup>40</sup>. Julien Baudry commente cet essai dans *Cases·Pixels* pour montrer «dans quelle logique théorique s'inscrivent les premières bandes dessinées numériques»<sup>41</sup>. La lecture détaillée qu'il en propose permet de résumer et de recontextualiser les réflexions prospectives de *L'Aventure des images* dans le paradigme créatif de la fin des années 1990. D'un autre côté, une lecture plus «archéologique» de l'essai de Schuiten et Peeters a été formulée par Jan Baetens dans un article consacré à l'origine et au destin du site *Altaplana.be*<sup>42</sup>. L'auteur y souligne trois thèses avancées par le livre qui, à notre sens, éclairent une facette de l'ouvrage résolument axée sur les problématiques du support :

---

39 Ernesto PRIEGO, *The Comic Book in the Age of Digital Reproduction* [en ligne], University College London, 2010, URL : [http://figshare.com/articles/\\_The\\_Comic\\_Book\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Digital\\_Reproduction/754575](http://figshare.com/articles/_The_Comic_Book_in_the_Age_of_Digital_Reproduction/754575), consulté le 22 mai 2024.

40 *Reinventing Comics : How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* de Scott McCloud, souvent considéré comme une référence pionnière en la matière, ne paraît d'ailleurs que quatre ans plus tard.

41 *Cases·Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2018, p. 75.

42 Jan BAETENS, «Une remédiatisation particulière : les Cités obscures de Schuiten-Peeters comme bande dessinée “élargie” ou “éclatée” ?» [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7624>, consulté le 30 janvier 2023.

1) Même si les changements de support ne sont jamais neutres, il convient de faire une distinction radicale entre le média bande dessinée et les supports matériels qui en permettent la publication, puis la circulation. 2) Le support, quel qu'il soit, n'est jamais un réceptacle passif: il est «performatif», il porte à conséquence pour ce qu'on montre et la manière dont on le met en images. 3) Aujourd'hui, la bande dessinée peut être reproduite et lue par un grand nombre de supports, analogiques et numériques, qui sont partiellement en concurrence<sup>43</sup>.

Il faut préciser que la lecture que fait Baetens de *L'Aventure des images* s'inscrit dans le contexte particulier du numéro thématique de la revue *Comicalités*, «Ce que le numérique fait à la bande dessinée», dont l'argumentaire central portait sur les questions de matérialité, de support et d'identité médiatique<sup>44</sup>. L'édition du numéro en question visait à publier les actes du colloque «Transferts, reconfigurations et transition numérique dans la bande dessinée» (Université de Lausanne, 21-23.10.2021). Cette généalogie inscrit ce numéro de revue, comme l'article de Baetens qui en fait partie, dans une évolution des réflexions sur la bande dessinée numérique en Europe francophone, engagée depuis la fin des années 2000 et dont l'ouvrage *Cases-Pixels* de Julien Baudry constitue un tournant.

D'abord publié sous forme d'un dossier en ligne pour la revue *Neuvième Art* en 2012, l'histoire de la bande dessinée numérique en France retracée par Julien Baudry abouti à l'ouvrage *Cases-Pixels*, publié en 2018. Cette étude a pour ambition de fonder et discuter les conditions d'émergence d'une bande dessinée numérique d'origine française et dite «de création» (au sens d'œuvres pensées et créées pour des formes éditoriales numériques). Cependant, l'objectif que poursuit Baudry l'amène, de fait, à couvrir les mutations de l'espace éditorial en Europe francophone à partir des années 1990 et ses confrontations avec l'émergence des industries du numérique. Dans ces conditions, la publication de *Cases-Pixels* se fait l'intermédiaire des deux tendances complémentaires qui structurent les études sur les croisements entre bande dessinée et technologies numériques. La première de ces deux tendances, la plus ancienne, a principalement privilégié des questionnements d'ordres théoriques sur la bande dessinée dite *numérique* – entendue comme

---

43 *Ibid.*, paragr. 7.

44 Gaëlle KOVALIV, Olivier STUCKY, «Ce que le numérique fait à la bande dessinée» [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <https://journals.openedition.org/comicalites/6745>.



bande dessinée nativement numérique, par opposition à une bande dessinée *numérisée* souvent négligée par la recherche sur les évolutions éditoriales induites par le numérique. Entre 2010 et 2016, quatre thèses de doctorat ont ainsi été défendues par Magali Boudissa<sup>45</sup>, Julien Falgas<sup>46</sup>, Anthony Rageul<sup>47</sup> et Philippe Paolucci<sup>48</sup>, chacune abordant les mutations de la création et de la publication numérique de bande dessinée. L'ouvrage dirigé par Pascal Robert, *Bande dessinée et numérique*<sup>49</sup> réunit les contributions de l'ensemble de ces chercheur·euses et marque ainsi un jalon important de cette première tendance. Significativement, l'ouvrage se clôt avec un article que Benoît Berthou dédie à «l'indifférence au support» des maisons d'édition, en s'intéressant, pour sa part, plutôt aux enjeux éditoriaux (et socio-économiques) de la bande dessinée numérisée, ouvrant la porte aux travaux de la deuxième tendance, encore peu nombreux et que notre recherche vise à enrichir.

Notons, pour commencer, que l'histoire éditoriale de la bande dessinée imprimée constitue un terrain encore partiellement en friche. En effet, l'histoire de la bande dessinée s'est longtemps structurée autour de travaux qui relèvent largement d'une histoire «panthéon», pour reprendre le terme célèbre que Michèle Lagny a forgé pour l'historiographie du cinéma<sup>50</sup>, privilégiant la présentation chronologique des grands auteurs (employer ici une tournure épïcène travestirait la réalité de ces textes) et les œuvres jalons dans une dé-

---

45 Magali BOUDISSA, *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes–Saint-Denis, Paris, 2010.

46 Julien FALGAS, *Raconter à l'ère numérique. Auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, Thèse de doctorat, Université de Lorraine, Metz, 2014.

47 Anthony RAGEUL, *La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, Thèse de doctorat, Université Rennes 2, Rennes, 2014.

48 Philippe PAOLUCCI, *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, Université Lumière Lyon 2, Lyon, 2016.

49 Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, *op. cit.*

50 Michèle LAGNY, *De l'histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. «Cinéma et audiovisuel», 1992.

marche de légitimation<sup>51</sup>. Dans ce paradigme, l'approche éditoriale a souvent été négligée dans la mesure où elle n'aborde les œuvres que de manière distante et dans une perspective éloignée de toute préoccupation esthétique. Dans un billet du *Carnet de Comicalités* consacré à un historique des études sur l'édition de bande dessinée, Julien Baudry référence néanmoins un important corpus de monographies consacrées à des maisons d'édition<sup>52</sup>. Ces ouvrages ont été majoritairement produits par les maisons elles-mêmes dans un but promotionnel, ou sont issus d'un travail méticuleux de la part de la critique bédéphile. Baudry estime que la recherche éditoriale n'émerge dans le champ académique que durant la décennie 2010. Pour lui, trois jalons structurent cet essor : (1) la publication de la monographie que le groupe ACME consacre à L'Association en 2011<sup>53</sup> ; (2) la soutenance de thèses de doctorat qui s'inscrivent dans cette perspective, à l'instar de celles de Sylvain Lesage<sup>54</sup>, Benjamin Caraco<sup>55</sup> ou encore d'Isabelle Licari-Guillaume<sup>56</sup> ; (3) la parution de l'ouvrage de Benoît Berthou, *Éditer la bande dessinée* en 2016<sup>57</sup>. On ajoutera que le billet de Baudry paraît à l'occasion de la sortie de *Publier la bande dessinée* de Sylvain Lesage<sup>58</sup>, qui reprend une partie de sa recherche doctorale et qui, avec la publi-

---

51 L'ouvrage *La bande dessinée son histoire et ses maîtres* de Thierry Groensteen est exemplaire de ce type d'approche. (Thierry GROENSTEEN, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, Paris/Angoulême, Skira/Flammarion/Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009.)

52 Julien BAUDRY, «Tendances de recherche (3/6) : les études éditoriales pour la bande dessinée» [en ligne], 2018, URL : <https://graphique.hypotheses.org/909>, consulté le 30 août 2024.

53 Erwin DEJASSE, Tanguy HABRAND, Gert MEESTERS, *L'Association : une utopie éditoriale et esthétique*, Bruxelles/Paris, les Impressions nouvelles, coll. «Réflexions faites», 2011.

54 Sylvain LESAGE, *L'Effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre. L'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990*, Thèse de doctorat, Université de Versailles Saint-Quentin, Paris, 2014.

55 Benjamin CARACO, *Renouveau et montée en légitimité de la bande dessinée en France de 1990 à 2011 : histoire de L'Association et de ses auteurs* [en ligne], Thèse de doctorat, Paris 1, 2017.

56 Isabelle LICARI-GUILLEAUME, « *Vertigo's British Invasion* » : *la revitalisation par les scénaristes britanniques des comic books grand public aux États-Unis (1983-2013)* [en ligne], Thèse de doctorat, Bordeaux 3, 2017.

57 Benoît BERTHOU, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, coll. «Pratiques éditoriales», 2016.

58 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2018.

cation de *L'Effet livre*<sup>59</sup> une année plus tard marque une nouvelle étape dans le développement de ce champ de recherche. L'ouvrage consacré aux archives de (*À Suivre*)<sup>60</sup> et la thèse de Florian Moine<sup>61</sup> publiée deux ans plus tard<sup>62</sup> s'inscrivent dans ce sillage.

Les travaux de Lesage ont également permis de mettre en lumière les rapports de force qui se construisent entre différentes formes éditoriales au sein d'un espace culturel donné. En montrant comment, en se déplaçant de la presse illustrée à l'album, la bande dessinée a progressivement gagné le monde du livre, Lesage souligne deux aspects déterminants pour la compréhension des relations entre la bande dessinée et ses supports. Le premier aspect consiste dans l'influence que peut avoir une forme éditoriale sur l'identité culturelle d'un média. En l'occurrence, Lesage a montré comment l'accès au monde du livre, par le truchement de l'album, a pu contribuer à plus d'un titre à reconfigurer le statut culturel de la bande dessinée en Europe francophone. Le deuxième aspect consiste dans la manière dont s'organise l'espace éditorial de la bande dessinée en fonction de rapports de force qu'entretiennent les différents supports. Sur le plan synchronique, ces rapports se construisent autour de relations hiérarchisées, jouant sur les degrés qui séparent un centre, incarné par une forme éditoriale privilégiée, de ses marges, qui renvoie à des solutions de publication moins prestigieuses, phénomène que l'album a largement contribué à exacerber<sup>63</sup>. Sur un plan diachronique, comme le montre bien l'évolution chronologique que retrace *Publier la bande dessinée*, ces hiérarchies peuvent se renforcer, s'amenuiser ou s'inverser, à l'instar de l'illustré et de l'album entre les années 1950 et 1980.

---

59 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. « Iconotextes », 2019.

60 Sylvain LESAGE, Gert MEESTERS (éds.), (*À suivre*) : *archives d'une revue culte*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Collection iconotextes », 2018.

61 Florian MOINE, *Casterman (1919-1999). Une entreprise du livre, entre Belgique et France*, Thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, 2020.

62 Florian MOINE, *Casterman : de Tintin à Tardi (1919-1999)*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2022.

63 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, chap. 7-8.

## 1.2. Formes éditoriales de la bande dessinée en Europe francophone

La réalisation d'une frise chronologique, qui s'étend des années 1930 aux années 2020, nous permettra d'observer de manière panoramique l'apparition de nouvelles formes éditoriales ainsi que l'évolution des rapports de force qu'elles entretiennent (fig I.1). Il nous faut préciser ici que le schéma en question constitue une appréciation qualitative des phénomènes et que celui-ci ne repose aucunement sur des fondements quantitatifs. Le caractère expérimental de cette représentation synthétique implique donc qu'elle soit manipulée avec prudence. Dans le cadre de notre étude, sa réalisation s'est déroulée sur le long terme en bénéficiant de l'évolution de nos recherches tout en contribuant à construire notre réflexion ; elle a donc essentiellement une valeur heuristique et s'inscrit dans l'évolution d'une démarche abductive. L'apport de cette figuration graphique vise à permettre l'adoption d'une vue synoptique de l'évolution diachronique du paysage éditorial en Europe francophone, tout en montrant sa stratification, sa complexité et les liens qui se tissent entre les différentes formes. Une schématisation strictement linéaire ne permettrait pas la représentation des chevauchements que nous avons observés et qui montrent que la transition numérique ne peut pas être pensée comme un simple point de bascule, mais comme plusieurs soubresauts dans une histoire longue aboutissant à une diversification de plus en plus importante des formats dans lesquels circulent les bandes dessinées européennes.

Nous avons choisi de dérouler ce panorama entre les bornes approximatives du milieu des années 1930, jusqu'au début des années 2020. Sans remonter jusqu'au début du siècle, situer une borne inférieure au mi-temps des années 1930 permet de mettre en évidence l'essor de la presse illustrée pour la jeunesse. Certes, ce type de publication rencontre déjà son public depuis le début du siècle, mais la parution du premier numéro du *Journal de Mickey* en octobre 1934 reste souvent considérée comme un jalon fondateur pour le renouvellement du paysage de la presse enfantine. Ainsi, en ouverture de l'introduction de *Case, strip, action!*, Raphaël Oesterlé et Françoise Revaz soulignent ce bouleversement :

En France, dès le milieu des années 1930, suite au lancement du *Journal de Mickey* en 1934, le secteur de la production de périodiques destinés à la jeunesse se développe rapidement, pour connaître des tirages avoisinant les 400 000 exemplaires. Devant ce succès, les titres se multiplient sous l'impulsion d'une nouvelle génération d'éditeurs ambitieux<sup>64</sup>.

La borne supérieure des années 2020 est contrainte par une nécessaire distance entre les faits et le présent propos. Il nous paraît cependant important de chercher à intégrer la seconde moitié des années 2010. Durant cette période, la production de bandes dessinées numériques change sensiblement de régime avec l'augmentation du poids du réseau social Instagram en défaveur d'autres plateformes (Tumblr, Facebook) et surtout des blogs BD qui tombent en désuétude<sup>65</sup>. Aux alentours de 2015, la production, la visibilité et la popularité des webtoons s'intensifient également, phénomène qui, au vu de son ampleur rapide dans les stratégies éditoriales actuelles, ne pouvait être laissé de côté<sup>66</sup>.

L'observation de notre frise chronologique met en évidence plusieurs périodes qui permettent de comprendre et de retracer les principales dynamiques structurant l'histoire éditoriale de la bande dessinée. Des années 1930 jusqu'au milieu des années 1970, les illustrés constituent le principal lieu de publication pour la bande dessinée. Cependant, ce statut se voit rapidement concurrencé par le poids qu'acquiert progressivement l'album à partir des années 1950. L'album de bande dessinée, sous les traits standardisés qu'on lui connaît, est une forme éditoriale qui s'invente dans la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle. Avant cela, l'album représente un type de livre dont les caractéristiques sont nettement moins normées<sup>67</sup>. C'est pourquoi, dans notre représentation, nous considérons l'album

---

64 Raphaël OESTERLÉ, Françoise REVAZ, «Contexte historique», dans Alain BOILLAT, Marine BOREL, Raphaël OESTERLÉ, et al. (éds.), *Case, strip, action ! Les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946–1959)*, Lausanne, InFolio, 2016, p. 19.

65 Gaëlle KOVALIV, «La bande dessinée sur les réseaux sociaux» [en ligne], *Neuvième Art*, 2022, URL : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article1417>, consulté le 8 août 2024.

66 Jean-Louis SOUBRET, «Les transformations de l'édition de connaissance», dans Frédérique GIRAUD et Céline GUILLOT (éds.), *Le livre face au numérique : La disruption a-t-elle eu lieu ?*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. «Papiers», 2023.

67 À ce sujet, voir l'article synthétique de Camille Filliot, «Les premiers albums de bande dessinée au XIX<sup>ème</sup> siècle : quelle identité éditoriale, quel usage culturel et social?», dans Viviane ALARY et Nelly CHABROL GAGNE (éds.), *L'album, le parti pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2012.

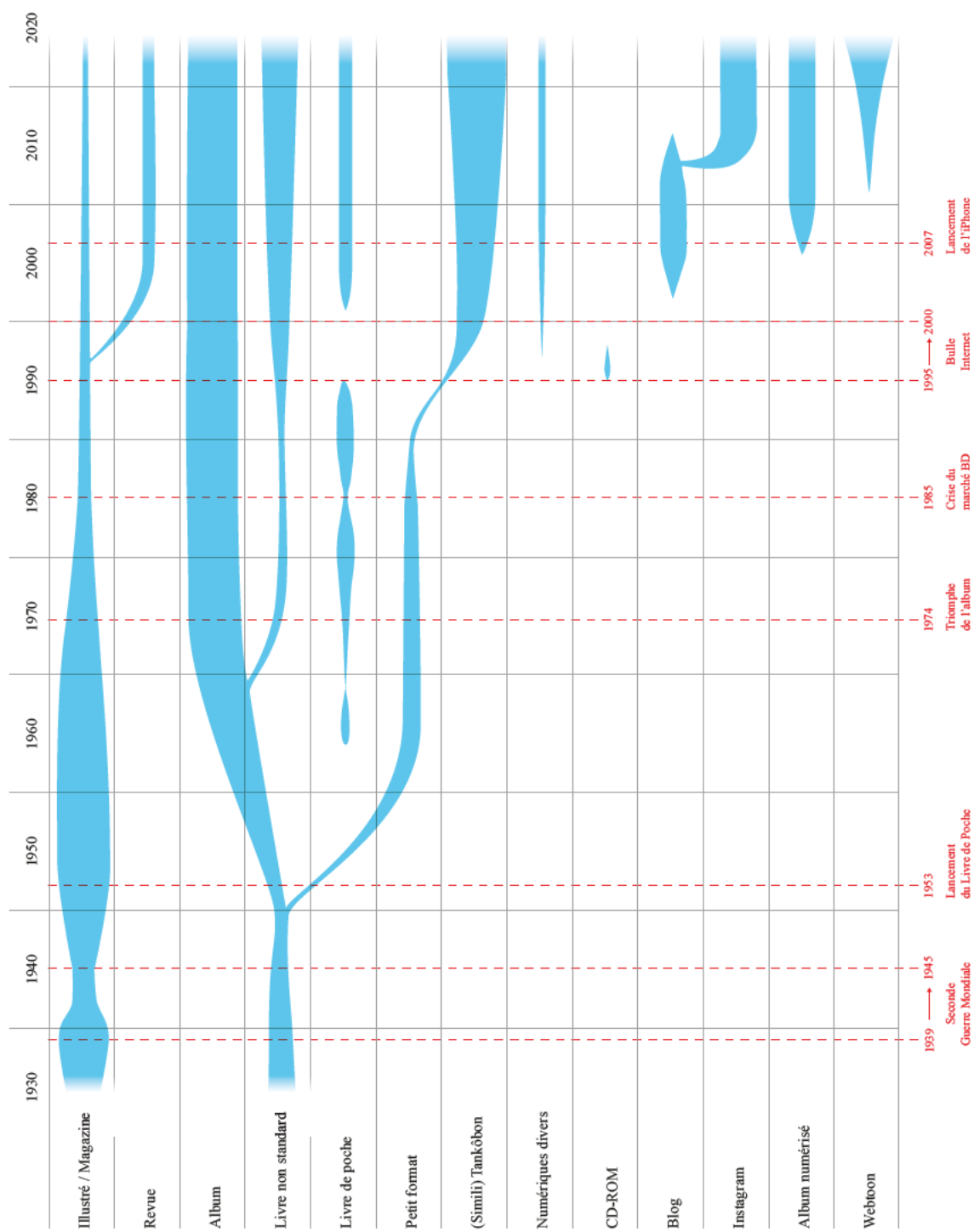


Figure I.1 Évolution du paysage éditorial en Europe francophone (1930-2020).

comme une émanation du livre, qui gagne son autonomie en tant que forme éditoriale spécifique dans le courant des années 1970. Autrement dit, avant les années 1950, les histoires en images se partagent assez nettement entre les périodiques illustrés et des formes de livres faiblement standardisés, dont la facture peut aller de l'album relié et cartonné au petit fascicule broché à l'agrafe. Entre les années 1950 et 1970, l'album prend de plus en plus d'importance dans l'édition de bande dessinée et ses caractéristiques se standardisent progressivement. Dans les années 1970, il finit par supplanter la presse illustrée, qui se voit dès lors considérée comme un support de *prépublication*. De notre point de vue, ce qui se produit entre les années 1950 et 1970 constitue un moment crucial dans la construction de l'identité médiatique de la bande dessinée d'Europe francophone. Celle-ci, comme l'ont montré les travaux de Sylvain Lesage, se reconfigure alors autour de l'album avec pour effet corollaire d'associer presque exclusivement la bande dessinée au monde du livre.

À la même époque, on observe l'apparition de formes alternatives, notamment les « petits formats » qui, à partir des années 1940-1950, dérivent des différentes formes de fascicules bon marché qu'éditionait, par exemple, la Société Parisienne d'Édition jusqu'aux alentours des années 1930. Sur ce plan, on notera les relations ambiguës que ces publications entretiennent avec le monde du livre. En effet, les fascicules, comme les petits formats, constituent principalement des émanations de la presse et ils en conservent d'ailleurs un certain nombre de caractéristiques éditoriales, dont celle d'être vendus en kiosque. Les maisons d'édition qui s'illustreront dans le domaine des petits formats débutent autour des années 1940-1950 en éditant d'abord de petits fascicules, puis passent progressivement au format du livre de poche ou du semi-poche. On considère ici que les petits formats s'autonomisent en parallèle de l'album sans pour autant acquérir un poids symbolique et économique comparable. Ces objets sont néanmoins imprimés, diffusés et consommés en grande quantité en vertu de leur bas prix. C'est dans une aire intermédiaire entre le petit format et l'album qu'émergent les premières bandes dessinées de poche, qui héritent à la fois du contenu des albums, de la forme et de la politique de réédition à bon marché qui s'invente avec le livre de poche dans les années 1950.

Entre les années 1970 et les années 2000, l'album stabilise sa position centrale. En parallèle, les illustrés pour la jeunesse disparaissent progressivement, pour n'endosser, à partir des années 1990, qu'un statut assez marginal. Quelques titres historiques subsistent néanmoins, *Spirou* ou le *Journal de Mickey*, à côté de titres de presse pour l'enfance dans laquelle la bande dessinée revêt un poids limité, à l'instar des mensuels publiés par Bayard Presse (*J'aime lire, Astrapi, Okapi...*)<sup>68</sup>. À partir de la seconde moitié des années 1970, on observe, par ailleurs, une réapparition plus nette de livres hors standard. Cette évolution est à relier, comme le fait Lesage, à l'essor d'une presse alternative dont les revendications portent aussi et surtout sur la réinvention des manières de créer et de diffuser la bande dessinée<sup>69</sup>. Ainsi, certains éditeurs cherchent plus ou moins activement à distinguer leur production de la forme de l'album. De 1964 à 1973, les éditions du Terrain Vague d'Eric Losfeld avaient déjà contribué à déstabiliser certains standards en publiant des livres de bande dessinée destinés aux adultes<sup>70</sup>. Cependant, dès 1974, les Éditions Futuropolis se signalent en adoptant cette démarche jusqu'à la fin des années 1980. Florence Cestac et Etienne Robial<sup>71</sup> mettent ainsi sur le marché des livres d'une facture particulièrement soignée dans des collections plébiscitées par les bédéphiles, à l'instar des spectaculaires « 30x40 » ou de la collection « Copyright ». À la même époque, dans une logique analogue, bien qu'à moindre échelle, on peut également observer les expérimentations tous azimuts des Humanoïdes Associés, qui explorent diverses formes de livres, nous y reviendrons plus loin dans cette étude (cf. chapitre 2, section 1.1). Quant à la collection des « Romans (À Suivre) » de Casterman, tirés des récits publiés dans leur revue, ils adoptent un format

---

68 Françoise Hache Bissette « Bayard et Milan : deux marques concurrentes de presse éducative au sein d'un même groupe : », *Le Temps des médias*, n° 2, 2013.a consacré un article à Bayard Presse qui revient sur l'orientation et le rôle de ses principales publications.

69 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990, op. cit.*, p. 199.

70 Sur Losfeld et le Terrain Vague, voir notamment Benoît PRETESEILLE, *Éditer des bandes dessinées pour adultes : Éric Losfeld et le Terrain vague, 1964-1973*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2024.

71 Sur la naissance et le destin des éditions Futuropolis, voir Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990, op. cit.*, chap. 7.



proche de celui d'albums brochés conventionnels, mais se distinguent par un volume de pages plus important que les standards se situant entre 48 et 64 pages.

L'hégémonie du standard de l'album encourage également d'autres entreprises de diversification des formes éditoriales, qui visent quant à elles à séduire un plus large public avec le retour de nouvelles collections proposant des rééditions d'albums en livres de poche. Alors que le succès de la collection du « Livre de Poche », que lancent Hachette et la Librairie Générale Française en 1953, a recomposé le marché du livre de petit format, Dupuis s'engage dans une entreprise analogue dans la seconde moitié des années 1960 avec la collection « Gag de poche ». Entre 1977 et 1984, les « 16/22 » de Dargaud pavent quant à eux la voie au lancement de la collection « J'ai lu BD » en 1986, suivie par « Le Livre de Poche BD » en 1987 puis « Pocket B.D » en 1989. La seconde moitié des années 1980 constitue, en effet, un moment de crise du marché de la bande dessinée<sup>72</sup> au cours duquel l'édition en livre de poche se présente comme une solution de diversification possible pour les maisons d'édition de bande dessinée qui monnaient ainsi l'exploitation de leur catalogue auprès d'éditeurs de *pockets*.

La période des années 1990 à 2000 montre que si l'album reste la forme éditoriale de référence, les formes du livre de bande dessinée continuent de se diversifier. L'apparition de nouvelles structures alternatives constitue le premier facteur de ce phénomène. Dès sa création en 1990, L'Association ancre sa démarche dans l'esprit que défendait Futuropolis une quinzaine d'années plus tôt en mettant sur le marché des livres de formats variés<sup>73</sup>. Ceux-ci vont des petits in-16 de la collection « Pattes de mouche » aux volumes brochés des « Esperluette » de dimensions plus conventionnelles (22,0 × 29,0 cm), en passant par les livres de la collection « Ciboulette » (16,0 × 24,0 cm), qui s'apparente aux ouvrages littéraires les plus standards. D'autres maisons d'édition participeront, chacune à leur ma-

---

72 Voir à ce sujet l'éclairant état des lieux proposé par Thierry Groensteen dans *Les Cahiers de la BD* en 1986, significativement titré « Où va la bande dessinée ? ». (Thierry GROENSTEEN, « Où va la bande dessinée ? », *Les Cahiers de la BD*, n° 68, 1986.)

73 Il faut rappeler ici que L'Association peut être considérée plus ou moins comme une émanation de Futuropolis, ainsi que le rappelle Bart Beaty (*Unpopular culture: transforming the European comic book in the 1990s*, Reprinted, Toronto, Univ. of Toronto Press, coll. « Studies in book and print culture », 2008, p. 29.)

nière, à reconstruire une diversité de l'offre des formats de bande dessinée dans la seconde moitié des années 1990. S'il n'existe pas de critères matériels « standards » qui permettent de définir ces nouvelles formes du livre, c'est justement parce que le renouvellement passe par une volonté de diversification et, surtout, de différenciation en regard de l'album. Jan Baetens et Hugo Frey soulignent d'ailleurs cet aspect comme l'une des particularités du « roman graphique »<sup>74</sup> qui, en suivant la définition qu'ils en donnent peut à certains égards être considéré comme une forme éditoriale. L'évolution des usages du terme en librairie comme clé de catégorisation pour un certain type de publication de bande dessinée le laisse en tout cas penser. À cet égard, on pourrait d'ailleurs imaginer, sur notre schéma chronologique, faire découler les romans graphiques comme une forme éditoriale émanant des formes non-standard de livres.

Un autre facteur participant à diversifier les formes éditoriales de la bande dessinée est lié aux premières importations de mangas qui vont, jusque dans les années 2000, se stabiliser autour d'une forme standard reprenant les codes japonais du *tankôbon*<sup>75</sup>. L'histoire du tankôbon « à la française », ou « simili-tankôbon », reste en grande partie à écrire, il est toutefois intéressant de lier l'émergence de cette forme éditoriale dans le contexte francophone à une dérivation des petits formats, déjà connus dans ce contexte culturel. En effet, hormis le cas particulier de l'édition de la série *Akira*<sup>76</sup>, lorsque Glénat édite les premières versions des séries *Dragon Ball* d'Akira Toriyama ou *Gunnm* de Yokito Kishiro, l'éditeur reprend la forme du livre de poche et diffuse ses ouvrages en kiosque<sup>77</sup>. Les caractéristiques du *tankôbon* japonais ne sont appliquées que plus tard et s'instaurent de manière progressive : ouvrages plus épais<sup>78</sup>, ajout d'une jaquette et adaptation du sens de lecture.

---

74 Jan BAETENS, Hugo FREY, *The graphic novel: an introduction*, New York, Cambridge University Press, coll. « Cambridge introductions to literature », 2015, p. 13.

75 Ces codes sont brièvement décrits par Bounthavy Suvilay dans *Dragon ball, une histoire française*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, coll. « Collection ACME » 7, 2021, p. 80-81.

76 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 305.

77 Bounthavy SUVILAY, *Dragon ball, une histoire française*, *op. cit.*, p. 190-198.

78 Les 85 tomes des premières éditions de *Dragon Ball* ne comptent que 96 pages tandis que la seconde édition, dont le nombre de 42 tomes correspond à l'édition originale japonaise, en compte 186.

Le succès rencontré par les mangas en Europe francophone construit un nouveau secteur éditorial et accompagne une réorganisation de l'offre de bandes dessinées dans les années 2000. L'album reste le format de référence de la production dite « franco-belge ». Les simili-tankôbons et les ouvrages édités par les structures indépendantes qui émergent depuis le milieu des années 1990 se singularisent quant à eux en s'opposant au standard. Dans les années 2000, bien que les publications de L'Association, de Cornélius, des Requins Marteaux ou du Frémok adoptent des formats très variés, le marché du livre de bande dessinée semble dessiner trois catégories bien distinctes : la bande dessinée franco-belge « classique », le manga, et les « romans graphiques ». Dans ce contexte, l'identité médiatique de la bande dessinée est majoritairement associée au monde des livres. Sa présence dans la presse reste anecdotique et ses contenus sont généralement destinés à être publiés en volume. On note toutefois l'apparition d'une nouvelle variante de presse dans les années 2000 sous la forme de la revue qui, comme le remarque bien Thierry Groensteen dans *La bande dessinée au tournant*, constitue un objet à l'intermédiaire du kiosque et de la librairie<sup>79</sup>. Ces formes éditoriales émergent comme une émanation de la presse, mais elles sont le plus souvent diffusées chez les libraires. C'est dans ce sillage que les Humanoïdes Associés tentent de faire reparaître *Métal Hurlant* entre 2002 et 2004. Signe du renouvellement des potentiels de cette formule, une troisième mouture paraît depuis 2021. D'un autre côté, il faudrait probablement préciser le lien de filiation que la forme éditoriale de la revue entretient avec la micro-édition, le fanzine et le renouveau du graphzine. En effet, lorsque Groensteen range *DMPP*, des éditions The Hoochie Coochie, dans la catégorie des revues, on doit se souvenir que ce titre est une reprise du fanzine de Gérald Auclin *Dame Pipi Comix*. La revue *Turkey Comix*, également éditée par The Hoochie Coochie depuis leurs débuts, a suivi la même trajectoire. Entre les années 1990 et 2010, nombre d'ouvrages collectifs, périodiques et sériels endossent un statut ambigu dans le sillage de l'apparition d'une nouvelle frange de l'édition alternative. *Ego comme*

---

79 Thierry GROENSTEEN, *La bande dessinée au tournant*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2017, p. 42-43.

X permet ainsi de lancer la maison d'édition du même nom à partir de 1993, Atrabile fait paraître *Bile noire* dès 1997 et les éditions Drozophile lancent la luxueuse revue du même nom une année plus tard, contribuant ainsi à dynamiser la scène alternative Suisse romande.

C'est en parallèle de ces nombreuses évolutions des éditions imprimées qu'il faut penser l'émergence des supports numériques. En effet, il nous semble que penser la *bande dessinée numérique* comme un ensemble cohérent d'objets, dans son autonomie par rapport aux formes dites « analogiques », conduirait à une mécompréhension profonde des phénomènes éditoriaux qui président à son émergence. Il n'existe pas, à proprement parler de « supports numériques » homogènes, à plus forte raison quand on envisage la question sur un plan diachronique. De fait, on a plutôt affaire à une diversité de types d'appareils informatiques qui permettent de visualiser différentes formes de bandes dessinées sur leurs écrans, selon des modalités d'interaction qui peuvent également varier. De ce point de vue, on peut estimer comme Julien Baudry que la « transition numérique » de la bande dessinée n'a pas complètement eu lieu<sup>80</sup> au sens où, contrairement à d'autres médias, les dispositifs traditionnels<sup>81</sup> de consommation, de diffusion et de production n'ont pas été entièrement remplacés par des versions alternatives numériques, celles-ci étant plutôt venues compléter l'offre, avec un succès souvent très relatif<sup>82</sup>. On nuancera néanmoins ce propos en rappelant avec André Gaudreault et Philippe Marion que « l'une des choses qui distingue [...] la crise du numérique de toute autre crise antérieure, c'est qu'elle se produit

---

80 Julien BAUDRY, « Bande dessinée », dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 68.

81 On renverra sur ce sujet à l'ouvrage collectif qu'ont dirigé Raphaël Baroni et Claus Gunti (*Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020.). L'ouvrage *La fin du cinéma ?* d'André Gaudreault et Philippe Marion donne une idée plus nette d'un média qui a réellement rencontré une « rupture » numérique (*La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2023.).

82 Dans un article que nous avons co-écrit avec Raphaël Baroni et Gaëlle Kovaliv, nous exposons également d'autres causes possibles, dont l'une nous semble essentielle : le poids symbolique du livre dans la culture européenne. Voir « La transition numérique de la bande dessinée franco-belge, une mutation impossible ? » [en ligne], *Belphegor*, n° 19-1, 2021, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/3948>, consulté le 29 août 2022.

sur le long terme, sur le très long terme même»<sup>83</sup>. Il peut dès lors paraître prématuré de tirer des conclusions hâtives des résultats de ce « passage au numérique » qui, comme le précisent les auteurs de *La fin du cinéma ?* quelques mots plus loin, « n'en finit plus de finir »<sup>84</sup>.

Les premières pistes de publication numérique pour la bande dessinée sont envisagées dans le courant des années 1990. Depuis une décennie, on assiste alors à l'arrivée progressive d'une informatique de loisirs, destinée à l'espace domestique, avec la mise sur le marché de micro-ordinateurs et de consoles de jeux. Dans *Cases-pixels*, Julien Baudry désigne l'année 1984 comme date de démarrage d'une création numérique en bande dessinée<sup>85</sup>. Cependant, l'apparition des premières formes numériques de bande dessinée dans l'espace éditorial n'intervient concrètement que dix ans plus tard, avec l'arrivée de premiers titres diffusés sur CD-ROMs. C'est d'ailleurs à cette même époque que débute la période dite de la « bulle Internet », bulle spéculative qui verra se multiplier les investissements tous azimuts autour des produits d'informatique de loisirs et du Web émergent<sup>86</sup>. On observe alors aussi bien la publication de bandes dessinées multimédia originales, à l'instar d'*Opération Teddy Bear* (Index+, 1996) que d'albums numérisés adaptés pour être lus sur ordinateur, comme ceux de la collection « Digital Comics » de Métal Hurlant Productions. Par ailleurs, la démocratisation progressive de l'accès au Web permet d'intensifier la diffusion de créations pour ordinateurs domestiques dès la fin des années 1990. C'est aussi dans ce cadre que commence à se développer une scène alternative numérique de la bande dessinée avec la création de *webzines*, provenant autant de microstructures

---

83 André GAUDREAU, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, op. cit., p. 104.

84 *Ibid.*

85 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 41-42.

86 Megan Sapnar ANKERSON, « Web Industries, Economies, Aesthetics : Mapping the Look of the Web in the Dot-Com Era », dans Niels BRÜGGER (éd.), *Web history*, New York, P. Lang, coll. « Digital formations » v. 56, 2010.

assimilées à la production de fanzines que d'éditeurs dits de la « seconde vague »<sup>87</sup>, à l'instar de l'Employé du moi. Ces initiatives isolées et souvent marginales permettent toutefois, comme l'a montré Julien Baudry<sup>88</sup>, de percevoir que les dynamiques d'échange entre l'imprimé et le numérique se sont assez rapidement structurées et que les frontières entre autopublication, fanzinat, édition alternative et industrielle sont souvent plus poreuses qu'on voudrait le penser.

Début 2000, le krach boursier qui suit l'éclatement de la bulle Internet met cependant un frein aux investissements en matière de politique de développements multimédia. Si des initiatives localisées avaient émergées jusqu'ici dans les marges de la production *mainstream*, les rares relations qui s'étaient tissées entre l'édition de bande dessinée et les industries du numériques sont désormais précaires. Cependant, dans le courant des années 2000, l'autopublication de bandes dessinées sur des blogs se développe jusqu'à constituer une forme de publication bien identifiée, avec ses principes et ses codes<sup>89</sup>. Ces blogs BD réunissent un large public et permettent de découvrir une nouvelle génération d'auteurs et surtout d'autrices<sup>90</sup>. D'un autre côté, l'apparition des smartphones au milieu des années 2000 bouleverse les habitudes d'accès à Internet et introduit de nouveaux dispositifs (petit format vertical et écran tactile) qui conduisent à diversifier les standards du Web et, surtout, à développer des applications spécialement conçues pour ces appareils. On voit dès lors apparaître différentes solutions pour lire des albums de bande dessinée numérisés sur son téléphone ou son ordinateur. L'arrivée des tablettes tactiles, début 2010, accentue le phénomène et favorise le développement de portails de lecture disponibles sur la plus grande diversité d'appareils informatiques possible. Dans les années 2010, on

---

87 Pour un panorama des auteurs de la seconde vague, voir Frédéric HOJLO, *Second souffle : bandes dessinées alternatives 2000-2020*, Poitiers, Éditions FLBLB, 2023. Cornélius, Ego comme x, Les Requins Marteaux, Frémok, etc.

88 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 148-151.

89 Elsa CABOCHE, « Blog », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 2020.

90 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7678>, consulté le 23 mai 2023.

observe également la tombée en désuétude des blogs BD en faveur des publications sur les réseaux sociaux, notamment sur Instagram. L'arrivée du webtoon dans le paysage francophone européen se fait d'abord discrètement, avec l'apparition de plateformes locales liées de manière plus ou moins étroite avec d'importantes structures éditoriales : Delitoon, Webtoon Factory ou encore Verytoon. Autour de 2015, les grandes entreprises qui contrôlent les principales plateformes en Corée du Sud que sont Naver ou Kakao décident d'investir en Europe et donnent ainsi un élan inédit à la diffusion de cette nouvelle forme numérique, dont l'appartenance au média bande dessinée n'est, selon nous, pas complètement actée.

Si le recul offert par notre tableau diachronique permet de mettre en évidence la multiplication des formes éditoriales, il permet également de prendre conscience d'un réseau d'influence et de filiation qui les relie et que l'on a trop souvent négligé. Par ailleurs, cette représentation permet de se figurer la transition numérique comme un processus stratifié. Son déroulement se fait en plusieurs étapes, empruntant une voie (par exemple celle des blogs BD) puis une autre (Instagram), en s'adaptant à un paysage numérique marqué par des évolutions rapides que l'obsolescence technologique rend instable. Réinscrire cette période particulière dans une durée plus large de l'histoire éditoriale permet, certes, de rendre visible le fait que la transition numérique réitère des dynamiques déjà anciennes. Cependant, on remarque surtout comment la confrontation de ces dynamiques à un contexte de mutations technologiques intensives établit aussi des conditions épistémologique d'une possible prise de conscience de ces dynamiques.

## **2. Formes et transpositions éditoriales**

### **2.1. Les formes éditoriales : identité médiatique et séries culturelles**

Ainsi que le panorama que nous venons d'exposer le montre, l'émergence d'un format de publication dépend toujours d'un environnement éditorial qui lui préexiste. Ainsi, les relations qu'entretiennent les différentes formes éditoriales ne sauraient être circonscrites

dans un simple rapport de coexistence. Elles se construisent toujours en fonction des autres formes existantes. Pour être identifiée comme telle, une forme éditoriale émergente peut se distinguer des autres par les caractéristiques de son support matériel, par certains aspects des contenus qu'elle véhicule, par le public qu'elle cible ou par toute autre spécificité qui lui permette – tout en assurant sa compatibilité avec le média auquel elle doit servir de véhicule – de se singulariser. D'ailleurs, il arrive que, pour co-exister, deux formes éditoriales mutent chacune dans une direction qui les distingue plus nettement l'une de l'autre, comme cela a pu être le cas durant la période durant laquelle l'album se construit par rapport à la presse illustrée, qui se réinvente elle-même en quelque sorte pour lui « faire place ». De ce point de vue, le paysage éditorial de la bande dessinée peut être perçu comme un système de formes et de relations.

Les formes éditoriales, comme ensemble, comme parties et comme système, jouent un rôle déterminant dans la construction de l'identité culturelle de la bande dessinée en programment la réception des œuvres à deux niveaux. À un premier niveau, comme support médiatique, elles en modèlent le contenu. À un second niveau, il faut également tenir compte du fait que toute forme éditoriale porte un imaginaire qui dépasse les frontières empiriques et matérielles de l'œuvre. Se saisir d'un album, d'une intégrale de luxe, d'un livre de poche ou de son smartphone configure une certaine expérience de lecture. Mais cette expérience du support, parce qu'elle s'accompagne de représentations culturelles, de pratiques codifiées et de valeurs sociales, configure aussi, plus généralement, un certain rapport, une certaine idée de la bande dessinée en général. Autrement dit, en tant qu'elle participe au processus de médiatisation, la forme éditoriale façonne l'identité culturelle du média comprise comme un ensemble de caractéristiques qui, dans un contexte culturel donné, font que le l'on reconnaît (plus ou moins) ce qui appartient et participe à un média.

On aura compris que cette conception du média correspond à la notion d'identité médiatique autour de laquelle travaillent André Gaudreault et Philippe Marion depuis le milieu des années 2000. Cette manière de penser le média dans une perspective généalogique et archéologique a trouvé son expression la plus aboutie dans l'ouvrage *La fin du*



*cinéma ?* réédité, révisé et augmenté au début des années 2020. La conception de l'identité d'un média que partagent les deux auteurs se fonde sur le principe d'« ipséité » qu'ils empruntent à Paul Ricœur, que l'on peut résumer par la conception d'une identité évolutive :

[L'identité] doit s'inscrire, en effet, dans une perspective résolument généalogique, ancrée dans cet état de transformation permanente qui se trouve au cœur du principe ricoeurien d'ipséité et qui offre la possibilité de dépasser quasi dialectiquement l'antithèse du *même* et du *différent*. Cette dimension d'« ipséité » signifie qu'une identité médiatique est en partie composée de traits permanents, mais que, dans un mouvement inéluctable, tout média se voit engagé dans un processus de constante évolution. Son identité doit dès lors être sans cesse réajustée, voire redéfinie<sup>91</sup>.

Cette conception évolutive repose notamment sur le fait que, pour Gaudreault et Marion, un média est « une sorte de bricolage évolutif de séries culturelles “fédérées” qui se refléteraient à travers un prisme identitaire dont l'existence ne serait que temporaire »<sup>92</sup>. Les séries culturelles étant des ensembles instables, l'identité médiatique est donc, par définition, évolutive, d'autant plus que des séries culturelles a priori externe peuvent finir par se fondre dans l'identité évolutive du média. L'identité médiatique constitue ainsi « une homéostasie, une fédération singulière, mais provisoire de séries culturelles préexistantes – une fédération évolutive tout autant que consensuelle, c'est-à-dire en syntonie avec les usages sociaux de plusieurs séries culturelles »<sup>93</sup>.

---

91 André GAUDREULT, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, op. cit., p. 197.

92 *Ibid.*, p. 246.

93 *Ibid.*, p. 342.

La notion de série culturelle, souvent discutée<sup>94</sup> et difficile à saisir, constitue toutefois un outil privilégié pour comprendre ce que l'on désigne avec le terme de *forme éditoriale*. Il semble que, depuis les premières esquisses du concept, Gaudreault et Marion cherchent à avancer prudemment en ne se livrant que rarement à un réel exercice de définition, sans doute dans la volonté de conserver une certaine souplesse d'usage pour cette terminologie. En conclusion de *La fin du cinéma ?*, les auteurs donnent néanmoins une définition plutôt extensive de la notion.

[L]a série culturelle est une création de l'historien : celui-ci saisit un thème, un savoir-faire culturel (un type de spectacle, un type de représentation plus ou moins lié à un dispositif, à un appareillage), dont il essaie de retracer et de comprendre le parcours identitaire à travers ses différentes mutations, par exemple : la féerie, le cirque, l'image projetée, l'image graphique, l'image animée, l'opéra. Ces savoir-faire culturels peuvent être plus ou moins codifiés et institutionnalisés (comme c'est le cas de l'opéra depuis Monteverdi, par exemple), ils peuvent aussi épouser les contours d'un média [...] <sup>95</sup>.

De cette conception, nous retiendrons quatre aspects qui nous semblent intéressants pour aborder les formes éditoriales de la bande dessinée comme des séries culturelles, en précisant bien que le concept de série culturelle constitue, dans notre perspective, un outil pour comprendre les phénomènes dans leur ensemble plus qu'un outil théorique à mobiliser pour l'analyse. De ce point de vue, si les références explicites au concept s'atténuent dans le courant de notre étude, l'approche des identités médiatiques en termes de séries culturelles continueront de constituer un cadre intellectuel qui fonde notre approche.

---

94 Un premier débat a été initié par un groupe d'auteur·ices dans la revue *1895* à la parution de *Pour une nouvelle histoire du cinématographe* d'André Gaudreault, incluant la série culturelle dans un ensemble plus vaste de « questions » lui étant adressées François ALBERA, Alain BOILLAT, Alain CAROU, *et al.*, « Pour une nouvelle histoire du cinématographe : Cinq questions à André Gaudreault », *1895*, n° 57, 2009. Entre 2011 et 2012, le laboratoire InTRu a, pour sa part, consacré l'un de ses séminaires de recherche à discuter la notion par le biais d'une douzaine de conférences données à l'Université François-Rabelais de Tour. Enfin, une troisième instance de discussion a repris la forme d'un article dans *Recherches en communication* à la parution de l'ouvrage de *La fin du cinéma ?* et portant cette fois spécifiquement sur la notion de série culturelle Jan BAETENS, Heidi PEETERS, Johan CALLENS, *et al.*, « Transformations médiatiques : quelques réflexions sur la notion de « série culturelle » chez André Gaudreault et Philippe Marion » [en ligne], *Recherches en Communication*, vol. 41, 2014, URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/50213>, consulté le 6 juin 2024.

95 André GAUDREULT, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, *op. cit.*, p. 282.

Le premier aspect que nous retenons de la conception dynamique des identités médiatiques que suggèrent Gaudreault et Marion consiste ainsi dans une approche défendue comme «sérialo-centrée». Dans ce cadre, la série culturelle est conçue comme une porte d'entrée, un point de vue pour la compréhension d'un média. Gaudreault et Marion insistent d'ailleurs sur le fait que l'image d'un média change en fonction de cet axe de pertinence, de la série culturelle dont on se saisit comme déterminant son identité : «Dis-moi quelle série culturelle tu privilégies et je te dirai quel média tu obtiendras. Ou, plus précisément, quelle identité médiatique tu isoleras»<sup>96</sup>. Ainsi, l'identité médiatique de la bande dessinée varie fortement selon qu'on l'associe à la série culturelle des périodiques illustrés ou à celle de l'album. Les différentes réactions qu'ont pu susciter les tentatives d'intégration du livre de poche comme forme éditoriale de la bande dessinée, des années 1960 aux années 2000, sont autant d'exemples de la façon dont une identité médiatique peut évoluer en faveur ou défaveur de l'intégration d'une série culturelle.

Deuxièmement, considérer que les formes éditoriales fonctionnent comme des séries culturelles permet d'élargir le spectre de ce qui en détermine l'identité (dans son ipséité) et de ne pas simplement la réduire à un support technico-matériel. Ainsi, l'ensemble des séries culturelles évoquées dans la citation de Marion et Gaudreault ne se résument pas à des ensembles d'objets, de pratiques ou de spectacles. C'est justement l'hétérogénéité (synchrone et diachronique) des éléments qui les composent qui permet de les considérer comme des séries culturelles. Une forme éditoriale comme le livre de poche ne se résume pas à un type ou à un format spécifique de livre, elle implique également des pratiques, des institutions qui lui sont spécifiques, des horizons d'attente et des représentations.

Troisièmement, comme toute série culturelle, les formes éditoriales ne sont en principe pas contraintes par les frontières médiatiques. Ainsi, comme le souligne Marion dans un article où sont justement discutées les «identités culturelles de la bande dessinée» : «[u]ne

---

96 *Ibid.*, p. 249.

série culturelle peut [...] traverser synchroniquement plusieurs médias»<sup>97</sup>. De cette manière, l'album peut être mobilisé pour publier de la littérature jeunesse, du dessin, ou de la bande dessinée. Il faut cependant tenir compte du fait que toutes ces zones de frottement ne sont jamais sans impact sur les séries culturelles<sup>98</sup> engagées. Ainsi, en intégrant l'identité médiatique de la bande dessinée, la série culturelle *album* évolue elle aussi, puisqu'elle intègre dès lors, parmi ses composantes, l'ensemble des *albums de bande dessinée*, provoquant par là une modification du consensus autour de son identité.

Quatrièmement, enfin, tous les aspects précédents concourent à rappeler que les séries culturelles sont des ensembles évolutifs et en mutation permanente. Aussi, les contours des formes éditoriales sont caractérisés par une forte instabilité sur le plan diachronique. On peut prendre comme exemple la diatribe que formule Jean-Christophe Menu contre le «48CC» dans *Plates-Bandes*<sup>99</sup>, lequel renvoie, au vu du succès qu'a rencontré sa formule, à un certain consensus autour de la forme éditoriale de l'album. Or, si les caractéristiques de cette série culturelle correspondent effectivement à un certain type de livres qui inondent les rayons des librairies et des supermarchés à partir des années 1980, cette série diffère à plus d'un égard de celle qui fait consensus dans les années 1960. Ainsi, Sylvain Lesage a bien montré qu'avant les années 1980, le cartonnage ou le volume de 48 pages ne constituent pas des caractéristiques standards de l'album<sup>100</sup>. De même, les pratiques de création, de publication et de fabrication, de consommation et de lecture changent sensiblement. Autrement dit, et de manière un peu caricaturale, la catégorisation dépréciative du «48CC» n'aurait certainement rencontré qu'un faible écho si elle avait été

---

97 Philippe MARION, «La bande dessinée et ses identités culturelles. Paysages et frontières», dans Maaheen AHMED, Stéphanie DELNESTE et Jean-Louis TILLEUIL (éds.), *Le statut culturel de la bande dessinée: ambiguïtés et évolutions*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan, coll. «Collection Texte-image» no 8, 2016, p. 50.

98 Cela peut paraître relever de la pirouette logique, mais les médias sont aussi bien des fédérations de séries culturelles, que des séries culturelles. Dans *La fin du cinéma ?*, Marion et Gaudreault émettent l'idée de qualifier les médias de «mégasérie» ou même d'«hypersérie» (*La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, *op. cit.*, p. 253.), mais à notre sens, la suggestion engage à prendre une piste méthodologique risquée. Construire ce type de hiérarchisation ou de taxonomie ne serait, en effet, pas plus productif que de conserver au concept une certaine plasticité.

99 Jean-Christophe MENU, *Plates-bandes*, Paris, L'Association, coll. «Eprouvette», 2005.

100 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre: métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, chap. 2.

formulée comme telle une quarantaine d'années plus tôt. Bien que l'album de bande dessinée existât bel et bien, elle n'aurait pourtant désigné qu'une catégorie très limitée d'objets. Significativement, lorsque L'Association lance « Les Nouvelles Aventures de Lapinot » en 2017, la maison d'édition ajoute à son catalogue une collection dédiée à l'édition d'albums, ironiquement intitulée « 48CC ». Outre qu'elle accompagne un changement d'orientation de la maison depuis le départ de Menu, le dernier restant de ses fondateurs, ce lancement signale aussi que la transformation du paysage éditorial de la bande dessinée depuis les années 2000 a été telle que le « 48CC » ne représente plus nécessairement le repoussoir qu'il était dans les années 1990, mais un format, certes standardisé, mais dont il est possible de se saisir (sans pour autant jouer sur le registre de la parodie ou du pastiche).

## **2.2. Une identité médiatique en crise(s)**

Dans ce paysage, les formes de publication numériques jouent davantage un rôle de révélateurs ponctuels des tensions qui structurent l'identité médiatique de la bande dessinée qu'elles ne l'ont remis durablement en question. Cependant, parce que les moments d'émergence de potentielles formes éditoriales numériques se multiplient entre les années 2000 et 2010, chaque phénomène devient l'occasion d'interroger l'ouverture d'un média à des formes pensées pour être affichées sur écran, alors que l'image imprimée ainsi que des formes éditoriales de la presse et du livre apparaissaient jusqu'ici centrales. Dès lors, dire que la transition numérique de la bande dessinée en Europe francophone constituerait une « mutation impossible », comme nous avons pu l'estimer par ailleurs<sup>101</sup>, ne nous semble pas incompatible avec le constat d'une mise en crise de la bande dessinée par les formes, les logiques et les enjeux de la numérisation des industries culturelles. Il faut le préciser, la crise n'implique pas nécessairement une révolution ou un changement radical. André Gaudreault et Philippe Marion le soulignent, à juste titre, quand ils évoquent la transition numérique du cinéma dans les termes suivant :

---

101 Raphaël BARONI, *et al.*, « La transition numérique de la bande dessinée franco-belge, une mutation impossible ? » [en ligne], *Belphégor*, *op. cit.*

La famille sémantique constituée par les termes *bouleversement, perturbation, chambardement, crise, turbulence, décentrement, maelstrom, etc.* [...] manifeste non pas l'idée de la discontinuité, mais bien celle d'une contestation, d'une mise en question passagère de la continuité. Implicitement, ces mots renvoient à l'idée d'un déséquilibre qui s'insinuerait dans un ensemble autrement empreint d'une certaine permanence, d'une forme de discontinuité dans la continuité, ou l'inverse: de continuité dans la discontinuité<sup>102</sup>.

Il est possible d'interpréter la crise identitaire d'un média comme un moment de « mise en question passagère », dont l'aboutissement ne se retrouve pas forcément dans une redéfinition radicale ou permanente. Cette précision est d'autant plus importante dans le cadre de la bande dessinée où, comme nous l'avons dit, la numérisation des pratiques n'a pas été à la source de conséquences aussi fortes et manifestes que dans d'autres industries où ces enjeux revêtent, il faut le dire, des implications économiques, sociales et culturelles d'une tout autre envergure.

Il n'empêche que, dans le discours critique, on observe l'apparition de questionnements dès l'apparition d'offres de bandes dessinées numériques, même à une échelle relativement modeste. Nous avons ainsi évoqué plus haut l'ouvrage précoce de Benoît Peeters et François Schuiten<sup>103</sup>. On mentionnera à ce titre le dossier que consacre Renaud Chavanne à une « écriture numérique de la bande dessinée » dans *Critix*<sup>104</sup> à l'époque où sont produites différentes bandes dessinées sur CD-ROMs, ainsi que le dossier publié par *BoDoi*<sup>105</sup> alors que le « phénomène » des blogs BD bat son plein et que différentes solutions se dessinent pour lire des bandes dessinées sur l'iPhone d'Apple. Un discours particulièrement radical à ce propos est notamment tenu par Thierry Groensteen dans le second volume de *Système de la bande dessinée*<sup>106</sup> qui, de manière significative, estime

---

102 André GAUDREAU, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, op. cit., p. 38.

103 *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Ed. Autrement, coll. « Mutations » 155/156, 1996.

104 Renaud CHAVANNE, « À propos d'une écriture numérique de la bande dessinée », *Critix*, n° 3, 1997.

105 Marion POINSO, « La BD numérique va-t-elle révolutionner le marché ? », *BoDoi*, n° 121, 2008.

106 Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 70-73.

que certaines formes numériques, comme le diaporama, occupent une place discutable dans le territoire de la bande dessinée :

[Q]uelque soit la forme prise par cette « lecture cinématique », dans tous les cas, il en résulte une sorte de *média hybride, pour ne pas dire bâtard*. La successivité des images dévoilées une à une à l'intérieur d'un écran aux dimensions normées rappelle le dispositif cinématographique [...] <sup>107</sup>.

Sans provoquer de profonds bouleversements de l'identité médiatique de la bande dessinée, il est donc manifeste que l'apparition de formes éditoriales numériques, aussi modestes que soit leur ampleur, provoque des remises en question d'ordre « identitaires ». Comme le rappellent judicieusement Gaudreault et Marion, « [I] es moments de crise sont probablement des révélateurs de tensions enfouies » <sup>108</sup>. Partant, il s'agit de se saisir de l'occasion qui nous est ainsi offerte pour interroger, par la crise, la nature des tensions qui structurent l'identité médiatique de la bande dessinée.

L'invitation à se concentrer sur les moments de crise pour comprendre la physiologie d'un média nous semble particulièrement productive. Que l'on considère ou non l'identité médiatique comme un faisceau de « séries culturelles », un média se constitue toujours comme un ensemble plus ou moins organisé, fonctionnant comme un *système* dont les contours comme les constituants sont en évolution permanente. Lorsqu'on aborde la question d'une possible crise identitaire d'un média, suggérer une conception systémique permet de penser le problème sous l'angle de la « crisologie » défendue par Edgar Morin dans la revue *Communications*. Dans « Pour une crisologie » <sup>109</sup>, Morin place en effet la conception systémique des organismes (sociaux, sociétaux ou culturels) comme point de départ de sa réflexion sur la crise de ces organisations complexes. Sans se plier scrupuleusement à la méthode que suggère Morin – laquelle peut paraître opaque à plus d'un titre –, il faut reconnaître à cette approche l'intérêt d'avoir formalisé les principaux enjeux d'une prise

---

107 *Ibid.*, p. 73. Nous soulignons.

108 André GAUDREAULT, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, *op. cit.*, p. 59-60.

109 Edgar MORIN, « Pour une crisologie », *Communications*, vol. 25, n° 1, 1976.

en compte multifactorielle de la crise, auxquels font échos les suggestions de Gaudreault et Marion mentionnées plus haut. Pour Morin, d'une part, la crise agit comme un révélateur de ce qui, au sein d'un système, est à l'état latent : « les antagonismes fondamentaux, les ruptures sismiques souterraines, le cheminement occulte des nouvelles réalités »<sup>110</sup>. D'autre part, la crise est duelle en tant qu'elle « met en œuvre et nécessairement l'un par l'autre, désorganisation et réorganisation ; toute désorganisation accrue porte effectivement en elle le risque de mort, mais aussi la chance d'une nouvelle réorganisation, d'une création, d'un dépassement »<sup>111</sup>. Les auteurs de *La fin du cinéma ?*, formulent d'ailleurs une suggestion analogue, estimant que « toute crise s'articule sur une tension entre deux éléments : d'un côté, la difficulté et le danger existentiel que cette crise implique ; de l'autre, l'occasion qu'elle offre d'effectuer un déplacement, un recadrage identitaire »<sup>112</sup>.

Faire une analyse « crisologique » du système médiatique de la bande dessinée, en prenant comme porte d'entrée la question de ses formes éditoriales, et plus particulièrement des relations qui organisent les formes entre-elles, peut se révéler particulièrement fécond. C'est, dans une certaine mesure, ce que Sylvain Lesage propose dans *L'Effet livre*, lorsqu'il y analyse l'amont et l'aval du bouleversement médiatique engendré par l'avènement de *l'album* comme forme dominante et constitutrice d'une certaine identité médiatique de la bande dessinée. Notre propre approche s'inscrit dans une démarche analogue, mais détourne quelque peu la focale en la plaçant sur les relations entre plusieurs formes plutôt que sur une forme en particulier. Dans ce cadre, les transpositions de récits graphiques d'une formes éditoriale à une autre offrent un point de vue privilégié sur ces enjeux, parce qu'elles constituent des points de friction révélateurs d'une identité médiatique en mutation. En elles-mêmes, comme résultat d'un processus transtextuel, les transpositions de bandes dessinées mettent en *conflit* deux supports de publication. Si le

---

110 *Ibid.*, p. 162.

111 *Ibid.*, p. 161.

112 André GAUDREULT, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, *op. cit.*, p. 18.



fonctionnement sémiotique et narratif de la bande dessinée est empreint des caractéristiques matérielles et techniques de son support, ces caractéristiques s'exhibent de manière d'autant plus flagrante lorsqu'on se soumet à comparer deux formes éditoriales d'un même récit. En outre, les transpositions ne se résument souvent pas à des expériences isolées, mais s'inscrivent dans des stratégies que pilotent des structures éditoriales. Il ne s'agit donc pas d'observer des *hapax* dont on évaluerait la portée symbolique, mais d'explorer des entreprises qui résultent de dynamiques collectives et répétées. Il en va, par exemple, des rééditions de contenus de blogs BD sous forme de livres entre les années 2000 et 2010. En effet, celles-ci se constituent en «phénomène» aux yeux du public et elles résultent d'expériences répétées, provenant d'instances éditoriales diverses, qui tendent à se systématiser dans la durée.

Les transpositions éditoriales peuvent alors être perçues comme des *tests de résistance* (*stress tests*). Nous empruntons ici une terminologie issue du monde de l'ingénierie pour désigner des protocoles basés sur la mise sous tension extrême d'un système (ce qui revient en quelque sorte à le mettre en crise) dans le but d'observer ses points de rupture. En construisant un récit *analogue* – c'est-à-dire donc semblable, malgré une différence liée au format de publication –, la transposition éditoriale exacerbe ce qui était déjà visible sans être nécessairement remarqué, par exemple l'empreinte des caractéristiques techniques et matérielles du support. Cette transposition peut aussi exhiber ce qui se laisse initialement moins voir, notamment certaines des tensions structurantes du système sémiotique de la bande dessinée ou encore les principes latents de fonctionnement des supports. Nécessairement espacées dans le temps, les deux versions de l'œuvre transposée parlent de la manière dont évolue l'identité médiatique de la bande dessinée en mettant face à face deux contextes culturels qui ont rendu possible l'émergence de l'une et de l'autre version. En sélectionnant différents phénomènes éditoriaux circonscrits dans le temps, et en nous appuyant sur l'étude de quelques transpositions exemplaires au sein de ces contextes, il s'agira d'opérer une série de carottages visant à esquisser les contours d'un phénomène beaucoup plus vaste. Ces extractions nous permettront ainsi d'exhiber les effets concrets

de moments particulièrement tendus de cette histoire médiatique longue et complexe, et de mesurer l'inflexion des supports numériques sur le développement de la bande dessinée.

### 2.3. Spécificités de la transposition éditoriale

L'emploi de la notion de *transposition* nous permettra de rapprocher les différentes opérations éditoriales que nous allons investiguer, ainsi que de situer leur résultat dans un système de relation relevant de la transtextualité que Gérard Genette, dans *Palimpsestes*, qualifie d'hypertextuelles. Pour Genette, l'hypertextualité désigne la relation qui unit un texte premier, appelé *hypotexte*, à un texte second, l'*hypertexte*, qui, sans en être un commentaire explicite, *évoque* l'hypotexte<sup>113</sup>. L'hypertexte peut être le résultat de plusieurs pratiques que Genette range sous les classes d'*imitation*, ou de *transformation*<sup>114</sup>, dont la transposition est une sous-catégorie<sup>115</sup>. Il faut cependant préciser que les transpositions littéraires dont il est question dans l'ouvrage de Genette constituent des formes d'hypertextes particulièrement retravaillées pour constituer une œuvre à part entière, qui se démarque complètement de son hypertexte. Or, les transpositions éditoriales que nous allons envisager n'ont pas vocation à produire une telle séparation, puisqu'il s'agit généralement de proposer des versions équivalentes, alternatives, améliorées, voire augmentées, d'une même œuvre. À l'arrivée, l'œuvre transposée porte d'ailleurs toujours le même titre et le même nom d'auteur·ice. Le fait de qualifier les transpositions éditoriales d'hypertextes permet cependant de placer au centre du processus la relation de dépendance qui unit l'hypertexte à son hypotexte, tout en soulignant le caractère (plus ou moins) implicite de cette relation, ce qui peut occasionner, au fil du temps, l'occultation de la source au profit de sa transposition. C'est ainsi que pour une majorité de lecteur·ices, *Astérix le Gaulois*,

---

113 Gérard GENETTE, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Collection Points Essais» 257, 1992, p. 13.

114 *Ibid.*, p. 16.

115 *Ibid.*, p. 43.

*La Marque jaune* et *Z comme Zorglub* sont en premier lieu des albums, les formes originales de ces feuilletons publiés dans *Pilote*, *Tintin* et *Spirou* ayant été oubliées et étant devenues pratiquement inaccessibles.

Les travaux de Henry Jenkins autour de la convergence médiatique fournissent un cadre particulièrement intéressant pour comprendre comment la transition numérique de la bande dessinée a pu contribuer à visibiliser les transpositions d'œuvres comme phénomène transhistorique. Pour Jenkins, «dans le monde de la convergence médiatique, il n'est pas un récit important qui ne soit raconté, pas une marque qui ne se vende, pas un consommateur qui ne soit "courtisé" sur de multiples plateformes médiatiques»<sup>116</sup>. L'auteur souligne d'ailleurs que, d'un point de vue historique, le processus de convergence s'est significativement accentué entre les années 1980 et 2010 au croisement de la numérisation des techniques de communication et de la concentration économique des médias<sup>117</sup>. Il est cependant entendu que la circulation médiatique n'émerge pas avec le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Ce qui se produit au tournant des années 2000 consiste néanmoins en une intensification de la convergence qui exacerbe l'existence de phénomènes s'étant développés sur le temps long, les rendant, de fait, plus remarquables que jamais. Dans le cas de la bande dessinée d'Europe francophone, la transition numérique du média s'est notamment manifestée par une multiplication des modes d'accès à une œuvre à travers les écrans des appareils informatiques, là où jusqu'alors elle n'était souvent accessible que sous la forme d'exemplaires imprimés.

En introduction de l'entrée qu'il consacre à la remédiatisation dans le *Glossaire du Réseau des Narratologues Francophones*, Jan Baetens affirme que c'est justement, entre autres facteurs, l'intensification de la circulation transmédiatique des œuvres, sous pilotage des grands groupes de communication, qui a contribué à l'importance prise par

---

116 Henry JENKINS, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, coll. «Médias-cultures», 2013, p. 22.

117 *Ibid.*, p. 30-31.

la notion de remédiatisation dans le champ des études narratives et, plus généralement, médiatiques<sup>118</sup>. Généalogiquement, le concept de remédiatisation (*remediation* en anglais) apparaît d'ailleurs à la toute fin des années 1990 sous la plume de David J. Bolter et Richard A. Grusin dans *Remediation. Understanding New Media*<sup>119</sup>, à un moment où l'émergence du processus de convergence médiatique devient particulièrement sensible. Dès la parution de l'ouvrage, Baetens s'est révélé comme l'un des principaux promoteurs et critiques du concept de *remédiation*<sup>120</sup> avant d'en devenir, de fait, l'un des principaux artisans. En revendiquant depuis quelques années l'emploi en français du terme de *remédiatisation* plutôt que celui de *remédiation*, selon une traduction qu'il attribue à Bertrand Gervais<sup>121</sup>, l'auteur procède en fait à une requalification progressive du concept de Bolter et Grusin, qu'il estime, en s'appuyant sur les critiques émises par Matthew Kirschenbaum à la sortie de l'ouvrage<sup>122</sup>, trop faiblement développé et fondé sur un cadre épistémologique discutabile<sup>123</sup>.

Chez les deux auteurs étatsuniens, tous deux héritiers de la pensée de Marshall McLuhan<sup>124</sup>, la notion de *remédiation* s'inscrit dans le cadre d'une réflexion sur l'évolution

---

118 Jan BAETENS, «Remédiatisation/Remediation» [en ligne], *Glossaire du RéNaF*, 2018, URL : <https://wp.unil.ch/narratologie/2018/09/remediatisation-remediation/>, consulté le 15 décembre 2020.

119 J. David BOLTER, Richard A. GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, Cambridge, Mass, MIT Press, 1999.

120 Jan BAETENS, «Jan Baetens asks Remediation or Premeditation?» [en ligne], *Electronic Book Review*, 1999, URL : <https://electronicbookreview.com/essay/jan-baetens-asks-remediation-or-premeditation/>, consulté le 30 octobre 2024.

121 Jan BAETENS, «La remédiatisation : formes, contextes, enjeux», dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 238. Jan Baetens revendique cependant l'emploi de ce terme bien avant cette contribution. En 2014, déjà, il signalait l'intérêt de la traduction proposée par Gervais. (Jan BAETENS, «Non, la poésie n'est pas en retard. Notes sur l'écriture poétique et la culture digitale», *Cuadernos de filología francesa*, n° 25, 2014, p. 51.)

122 Matthew G. KIRSCHENBAUM, «Media, Genealogy, History» [en ligne], *Electronic Book Review*, URL : [www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9kir.htm](http://www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9kir.htm), consulté le 30 octobre 2024.

123 Voir notamment : Jan BAETENS, «La remédiatisation : formes, contextes, enjeux», dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, op. cit., p. 241-243.

124 Ils lui empruntent explicitement l'idée que tout nouveau média contient les précédents. (J. David BOLTER, Richard A. GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, op. cit., p. 45.) Pour plus de détail sur la filiation théorique allant de McLuhan à Bolter et Grusin, voir : Jan BAETENS, «La remédiatisation : formes, contextes, enjeux», dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, op. cit., p. 239-243.

des médias et, plus précisément, sur l'émergence des médias numériques. Leur manière de penser ce déroulement historique se fonde sur l'idée que les « nouveaux médias » viendraient toujours à remplacer les « anciens ». De ce point de vue, la remédiation consiste dans le fait que, pour s'imposer et, d'une certaine manière, faire « oublier » leur nouveauté, les médias émergents intègrent, en les représentant, les médias qu'ils visent à remplacer.

La substitution se fait la plus radicale lorsque le nouvel espace appartient à un média différent – par exemple, lorsque l'utilisateur clique sur une phrase soulignée sur une page web et qu'un graphique apparaît. Les CD-ROMs hypermédias et les applications à fenêtres remplacent constamment un média par un autre, confrontant l'utilisateur au problème des représentations multiples et la poussant à réfléchir sur la raison pour laquelle un média pourrait offrir une représentation plus appropriée qu'un autre. Ce faisant, ils accomplissent ce que nous qualifions d'acte de remédiation<sup>125</sup>.

De notre point de vue, les limites conceptuelles relevées par Baetens mettent effectivement un frein à l'emploi de la *remédiation* comme cadre épistémologique pour penser et comprendre les médias et leur histoire. Ainsi, l'idée même de *remédiation* découle d'une perception bien trop binaire, linéaire et téléologique des phénomènes<sup>126</sup> qui s'accorde mal avec la vision dynamique des identités médiatiques que nous défendons. Au reste, on soulignera que le contenu même de l'ouvrage recèle d'exemples et d'analyses percutantes à l'égard d'objets typiques de la production numérique de l'époque – fruits de l'expérimentation tous azimuts dans le domaine de l'édition multimédia qu'ont favorisé les spéculations financières autour de la « bulle Internet » avant le krach de 2000.

*Remédiation* présente ainsi l'avantage de dessiner les contours des grandes tendances médiatiques de son époque, que l'on retrouvera notamment à l'œuvre dans notre étude des transpositions sur CD-ROMs (cf. chapitre 5). Tirant parti du corpus d'analyses localisées formulées par Bolter et Grusin, nous adoptons cependant plus volontiers l'acception re-

---

125 Original anglais : « Replacement is at its most radical when the new space is of a different medium – for example, when the user clicks on an underlined phrase on a web page and a graphic appears. Hypermedia CD-ROMs and windowed applications replace one medium with another all the time, confronting the user with the problem of multiple representation and challenging her to consider why one medium might offer a more appropriate representation than another. In doing so, they are performing what we characterize as acts of remediation. » (J. David BOLTER, Richard A. GRUSIN, *Remédiation. Understanding new media*, *op. cit.*, p. 44. Notre traduction.)

126 On trouve un efficace résumé de ces reproches en clôture de « Remédiatisation/Remédiation » [en ligne], *op. cit.*

nouvelée de la remédiation en *remédiatisation* telle que développée par Baetens. Loin de se limiter à la représentation d'un média « ancien » dans un « nouveau », sa conception de la *remédiatisation* désigne, en effet, bien plus largement le « transfert d'une œuvre d'un support médiatique à l'autre »<sup>127</sup>. Dans cette perspective, la remédiatisation recouvre les phénomènes de *remédiation* (au sens premier), mais recouvre aussi bien les adaptations que les transpositions.

En suivant le cadre théorique que formulent Évelyne Deprêtre et German Duarte en ouverture de l'ouvrage collectif *Transmédialité, bande dessinée et adaptation*<sup>128</sup>, les transpositions éditoriales peuvent être rapprochées du phénomène de l'adaptation. En effet, en fondant leur réflexion sur un panorama riche et original des principales contributions sur le sujet – médiagénie<sup>129</sup>, transécriture<sup>130</sup>, apports de Linda Hutcheon<sup>131</sup> et de Simone Murray<sup>132</sup> –, les deux auteur·ices présentent l'adaptation de la manière suivante :

En recourant à l'effort de définition fait par Louis Hébert, nous retenons que l'adaptation, une des formes de la transposition, est le processus – l'opération – par lequel on modifie une œuvre. Cette opération a lieu généralement lorsqu'on fait passer cette œuvre soit d'un genre à un autre, au sein d'une même sémiotique (langage), soit d'une sémiotique à une autre. L'adaptation est aussi, par extension, le résultat de ce processus<sup>133</sup>.

Sur ce point, la position de Deprêtre et Duarte ne diffère pas de la conception défendue par Linda Hutcheon, pour qui l'adaptation est également une forme de transposition. Ce-

---

127 *Ibid.*

128 ÉVELYNE DEPRÊTRE, GERMAN A. DUARTE, « Prolégomènes : arpentage des champs transmédiaux et adaptatifs », dans ÉVELYNE DEPRÊTRE et GERMAN A. DUARTE (éds.), *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. « Graphèmes », 2019.

129 PHILIPPE MARION, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits » [en ligne], *Recherches en Communication*, vol. 7, 1997, URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413>, consulté le 25 mars 2024.

130 ANDRÉ GAUDREULT, THIERRY GROENSTEEN, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip Colloque de Cerisy [14-21 août 1993]*, Québec Angoulême, Nota bene Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998.

131 LINDA HUTCHEON, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006.

132 SIMONE MURRAY, *The adaptation industry: the cultural economy of contemporary literary adaptation*, New York, Routledge, coll. « Routledge research in cultural and media studies », 2013.

133 ÉVELYNE DEPRÊTRE, GERMAN A. DUARTE, « Prolégomènes : arpentage des champs transmédiaux et adaptatifs », dans ÉVELYNE DEPRÊTRE et GERMAN A. DUARTE (éds.), *Transmédialité, bande dessinée & adaptation, op. cit.*, p. 14.

pendant, Hutcheon détermine trois aspects clés de l'adaptation<sup>134</sup> qui permettent de mieux discerner les spécificités des transpositions éditoriales. Premièrement, l'adaptation est une transposition reconnue d'une ou plusieurs autres œuvres reconnaissables. Deuxièmement, l'adaptation est un acte créatif et interprétatif d'appropriation/valorisation. Troisièmement, l'adaptation implique un engagement intertextuel soutenu avec l'œuvre adaptée<sup>135</sup>. Sur le premier et le troisième aspect, transposition éditoriale et adaptation se rejoignent. C'est en revanche sur le second point que la distance se marque. Si, dans certains cas, la transposition éditoriale peut être le résultat d'opérations que l'on peut qualifier de créatives<sup>136</sup>, l'interprétation en est cependant exclue. Cela se justifie notamment par le fait que les produits d'une transposition éditoriale sont toujours présentés au public comme des versions analogues. Aussi, peu importent les modifications subies par le récit, le nom de l'auteur·ice reste associé au titre, comme pour indiquer qu'aucune transformation majeure n'a été apportée à l'œuvre source. Autrement dit, contrairement aux adaptations qui sont le fait d'une instance auctoriale explicitement identifiée, il n'y a pas, en principe, d'appropriation (ou de réappropriation) auctoriale ostentatoire de la transposition éditoriale – même si nous verrons que, dans certains cas, l'appréciation peut rester ambiguë.

Sur ce dernier point, on doit également mettre l'accent sur ce qui peut différencier une transposition d'ordre éditoriale d'une transposition que l'on qualifiera d'auctoralisée, qui relève en partie de la réécriture. La transposition auctoralisée peut relever, à certains égards, des objets dont s'occupe la génétique éditoriale, méthode illustrée en particulier par les travaux de Rudolf Mahrer<sup>137</sup>, qui consiste en l'étude génétique des variantes identifiables entre deux textes publiés. Certes, les objets de la génétique éditoriale peuvent être analogues aux nôtres. Ainsi, Lena Möschler mène une recherche doctorale sur la

---

134 Linda HUTCHEON, *A Theory of Adaptation*, *op. cit.*, p. 6-9.

135 *Ibid.*, p. 7-8.

136 On pense notamment à certains remontages audacieux opérés par les graphistes de la société Air Studio pour les transpositions d'albums en livres de poche (cf. chapitre 4, section 1.6). Les transpositions sur CD-ROMs ont également impliqués des interventions créatives marquées de la part d'infographistes et de musiciens (cf. chapitre 5).

137 Rudolf MAHRER, «La plume après le plomb : Poétique de la réécriture des œuvres déjà publiées», *Genesis*, n° 44, 2017.

transposition vers le livre de feuillets littéraires publiés dans la presse<sup>138</sup>. Cependant, l'axe de travail diffère, puisque cette approche porte sur des modifications apportées par l'auteur-ice, dans une démarche d'amélioration, de correction ou d'amendement de son œuvre, en excluant des modifications plus techniques liées au processus éditorial en tant que tel, c'est-à-dire au changement de support de publication.

C'est pourquoi, dans notre réflexion, nous ne tiendrons pas compte d'un certain nombre d'objets qui, malgré leur intérêt certain, ne dépendent pas seulement de la transposition liée au changement de forme éditoriale, mais découlent d'une démarche auctoriale de recréation de l'œuvre source. Ainsi, les albums de « Tintin » ont, à des degrés divers, fait l'objet de modifications aux différents stades de leur parution en albums. À cet égard, les travaux de Philippe Goddin dans les sept volumes de *Hergé : Chronologie d'une œuvre*<sup>139</sup> (2000-2011) ont notamment permis de mettre en valeur une génétique faite de remontages, de substitutions, de permutations, de suppressions et d'ajouts, qui font des « Aventures de Tintin » une œuvre organique dont la vie accompagne celle de son auteur. Plus modestement, le premier volume du *Secret de l'Espadon* d'Edgar P. Jacobs a fait l'objet de modifications massives par son auteur lorsqu'il s'est agi de rééditer les pages publiées dans *Tintin*, en redessinant les 18 premières planches du récit. Sur cet exemple, on notera premièrement que la démarche de Jacobs dépend largement d'une recherche d'homogénéité stylistique liée au passage à l'album, qui exacerbe des variations que la lecture feuilletonnée, sur le temps long, ne révélait pas nécessairement. Deuxièmement, *Le Secret de l'Espadon* sera analysé dans le cadre de sa transposition de l'album au livre de poche, puisqu'il s'agit dans ce cas d'un remontage purement éditorial, qui ne dépend d'aucune volonté d'amélioration, mais bien d'ajustement d'une œuvre à un nouveau support de médiatisation. De manière plus radicale, Jijé redessinera complètement sa biographie de *Don Bosco* en 1950 lorsque les planches parues en 1943 dans un format à l'italienne seront

---

138 Voir par exemple Lena MÖSCHLER, « Les réécritures des Mystères de Paris d'Eugène Sue : Adapter une œuvre romanesque de la presse au livre », *Genesis*, n° 57, 2024.

139 GODDIN, Philippe, *Hergé : Chronologie d'une œuvre*, 7 vol., Bruxelles : Moulinsart, 2000-2011.



transposées sous la forme d'un album à la française. Ces exemples, dont les démarches éditoriales et auctoriales diffèrent, ont en commun une prise en charge du processus de transposition par leur auteur. Autrement dit, ces transpositions ne sont que partiellement éditoriales, mais procèdent également d'un travail de réécriture du récit qui fait qu'elles se trouvent *auctorialisées*, au sens où elles impliquent l'intervention d'un auteur qui assume la création d'une nouvelle version de son œuvre en l'adaptant aux particularités d'une autre forme éditoriale.

Nous voudrions plutôt mettre l'accent sur le fait que l'étude de la transposition éditoriale met en lumière certains aspects de ce qu'Emmanuel Souchier appelle « l'énonciation éditoriale »<sup>140</sup>, qu'il définit de la manière suivante :

L'un des premiers éléments de définition de l'énonciation éditoriale repose sur la condition même d'existence de toute écriture : sa dimension visuelle. Le deuxième sur la prise en compte de l'empreinte laissée par chaque corps de métier intervenant dans l'élaboration, la production, la circulation, la réception... du texte, cet ensemble de « marques » sémiotiques révélant sa véritable nature à travers sa pluralité « énonciative »<sup>141</sup>.

La prise en compte de la « dimension visuelle » du texte (au sens sémiotique) comme condition de son existence peut sembler une évidence en bande dessinée. Cependant, considérer, dans cette dimension visuelle, « l'empreinte laissée par chaque corps de métier intervenant dans l'élaboration, la production, la circulation, la réception... du texte » peut paraître plus déstabilisant. En effet, au cœur du projet de légitimation de la bande dessinée se trouve l'élection, par une frange de la critique, de la planche comme œuvre *artistique*, et donc comme fruit du travail de son auteur-ice. Or, l'étude des transpositions éditoriales permet justement de mettre en évidence cette empreinte laissée par différents corps de métier, dont le travail joue un rôle déterminant dans l'existence visuelle du ré-

---

140 Emmanuel SOUCHIER, « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », *Les cahiers de médiologie*, op. cit. ; Emmanuel SOUCHIER, *Lire & écrire : éditer. Des manuscrits aux écrans. Autour de l'Œuvre de Raymond Queneau*, Habilitation à diriger des recherches, Université Paris 7 Denis Diderot, Paris, 1998 ; Yves JEANNERET, Emmanuel SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication & Langages*, op. cit. ; Emmanuel SOUCHIER, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale », *Communication et langages*, vol. 154, n° 1, 2007.

141 Emmanuel SOUCHIER, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale », *Communication et langages*, op. cit., p. 26.

cit graphique. L'intervention de ces différent-es acteur-ices est, dans le meilleur des cas, mentionnée de biais, quand elle n'est pas complètement passée sous silence. Ainsi, le travail effectué par le Bureau de dessin de Dupuis pour le remontage des planches dans la collection «Gag de poche» n'est pas explicitement signalé dans les livres, de même que reste méconnu le rôle des chromistes, responsables des bichromies des illustrés<sup>142</sup>. Aucune mention ne signale qui a pris la décision et s'est chargé de typographier les textes originellement manuscrits pour la première édition en album des *Extraordinaires aventures de Corentin* de Paul Cuvelier et lorsque l'on efface les bulles dans les cases *La Femme piège* d'Enki Bilal pour en faire un diaporama légendé en CD-ROM, cette tâche n'est jamais explicitement attribuée à un individu. Les automatisations rendues possibles par l'évolution des outils informatiques contribuent encore à anonymiser les processus. Ces interventions sont le plus souvent présentées comme le fait d'une instance plurielle, rangée sous le seul nom d'une ou plusieurs structures éditoriales. Pour le dire autrement, l'étude de ce type particulier de transpositions nous permet également d'éviter toute survalorisation des interventions auctoriales dans le but d'embrasser dans toute son épaisseur le phénomène d'ordre éditorial qui nous intéresse.

### 3. De la transposition à la reconfiguration

#### 3.1. La planche en crise

Comme nous l'avons défendu plus haut, les transpositions éditoriales peuvent être appréhendées comme une mise en crise du média, dont les effets varient évidemment en fonction des contextes et des formes mobilisées. Ces transpositions sont néanmoins traversées par l'émergence constante de problématiques relatives à la recomposition spa-

---

142 Pour se faire une idée du rôle des chromistes dans la chaîne éditoriale de la bande dessinée autour des années 1950-1960, voir l'article de Michaël Baril sur la couleur chez Morris publié par *Neuvième Art*. (Michaël BARIL, «Lucky Luke ou la conquête de la couleur 1/3 – Des silhouettes sur la prairie» [en ligne], *Neuvième Art*, 2023, URL : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/lucky-luke-ou-la-conquete-de-la-couleur-13-des-silhouettes-sur-la-prairie>, consulté le 21 juillet 2024.)

tiotopique des cases en fonction des caractéristiques d'un nouveau *support*<sup>143</sup>. D'ailleurs, c'est en se fondant sur l'observation de difficultés posées la lecture sur écrans de bandes dessinées numérisées qu'émerge, chez Aaron Kashtan, la problématisation du rapport entre planche et page :

Le problème de la lecture des bandes dessinées sous forme de fichier image est que la taille de l'écran peut ne pas correspondre à celle de la page. [...] Comme le fait remarquer [Charles] Hatfield, la page en tant qu'unité de composition n'est pas identique à la page en tant qu'objet physique. [...] Pourtant, dans presque toutes les bandes dessinées imprimées, chaque page (au sens de la composition) correspond en taille et en forme à chaque page (au sens physique) et peut être vue dans son intégralité en une seule fois<sup>144</sup>.

Le propos de Kashtan est d'autant plus édifiant qu'il met en évidence le fait que le lexique anglophone ne dispose pas d'un terme spécifique permettant de différencier les deux notions. D'ailleurs, Gaëlle Kovaliv et moi-même nous étions confrontés à ce problème pour l'établissement de notre «lexique bilingue»<sup>145</sup>. Alors que nous proposons de traduire l'entrée «planche» par «*board*», nous observions que ce terme ne trouvait pas d'usage courant chez les chercheur·euses de langue anglaise. Nous soulevions alors que la confusion entre une unité de signification et son support matériel pourrait entraîner des problèmes méthodologiques lors de l'analyse de bandes dessinées publiées sur de multiples supports<sup>146</sup>.

Le champ francophone souffre, quant à lui, d'une problématique terminologique différente. En effet, si la différence entre planche et page existe bel et bien, les définitions de chacun de ces termes restent encore souvent confuses. Dans certains usages, les deux

---

143 Une partie du raisonnement développé dans cette partie a été esquissé dans le cadrage théorique d'un article rédigé en collaboration avec Gaëlle Kovaliv (cf. Gaëlle KOVALIV, Olivier STUCKY, «La planche de bande dessinée à l'épreuve du numérique», *Sociétés & Représentations*, n° 55, 2023.)

144 Original anglais : «The trouble with reading comics as image files is that the size of the screen may not match the size of the page. [...] As [Charles] Hatfield observes, the page as a compositional unit is not identical to the page as a physical object. [...] Still, in almost all print comics, each page (in the compositional sense) corresponds in size and shape to each page (in the physical sense) and can be seen in its entirety all at once.» (Aaron KASHTAN, *Between pen and pixel: comics, materiality, and the book of the future*, op. cit., p. 113-114. Notre traduction.)

145 Gaëlle KOVALIV, Olivier STUCKY, «A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language», *Image [&] Narrative*, vol. 20, n° 3, 2019.

146 *Ibid.*, p. 104.

termes renvoient à des significations différentes : la planche peut être entendue comme le produit matériel du travail de l'auteur-ice, tandis que la page désigne un support d'impression, d'écriture ou de dessin. Mais, comme nous l'avons évoqué plus haut, la confusion intervient essentiellement lorsque ces termes se croisent pour désigner de manière synonymique une composition graphique. Le phénomène est d'autant plus problématique qu'il se rencontre dans de nombreux textes de référence dans le champ des études sur la bande dessinée. Autrement dit, nous avons bien affaire ici à une tension latente que les phénomènes de transposition, dans leur dimension *crisogène*, permettent de révéler. En effet, à partir du moment où la *composition* graphique doit pouvoir être distinguée de son *support* – puisque la composition constitue le produit d'une transposition –, ces confusions latentes deviennent visibles, car le système dans lequel elles s'inscrivent se trouve mis en crise, ce qui entraîne des problèmes méthodologiques quand il s'agit de rendre compte de cette situation.

Si l'on observe la généalogie de ces termes dans les textes francophones de référence, on notera toutefois que la notion de planche intervient plus tardivement que celle de page pour désigner une composition graphique. Ainsi, dans l'article que consacre Pierre Fresnault-Deruelle à la page comme « unité commerciale de narration », le mot planche n'apparaît qu'une seule fois, au pluriel, pour désigner le résultat des compositions, à savoir des objets empiriques issus d'un acte de création<sup>147</sup>. Celui de page est, quant à lui, très généreusement employé dans les deux sens du terme que nous avons signalés plus haut. Dans ce texte, les notions de *page-support* et de *page-composition* sont presque indissociables. Fresnault-Deruelle intègre de manière plus systématique la notion de *planche* dans « De la vignette à la page »<sup>148</sup>, dans le sens plus abstrait d'une composition graphique, le terme entrant dès lors en « concurrence » sémantique avec celui de *page*. Par conséquent, à cette étape de la réflexion de l'auteur, la *page* revêt deux sens potentiels (de support et de com-

---

147 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « Une unité commerciale de narration : la page de bande dessinée », *La Nouvelle critique*, *op. cit.*, p. 49.

148 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « De la vignette à la page ou de l'espace comme signifiant dans les "comics" », *Messages*, n° 5-6, 1974.

position) alors que la *planche* n'en revêt qu'un seul (de composition), ce qui ne favorise pas un partage clair des significations. La partition se fait bien plus nette dans « Du linéaire au tabulaire »<sup>149</sup>, dont l'article précédent constituait d'ailleurs une première mouture. Dans ce texte, la notion de planche est explicitement mobilisée pour renvoyer à une composition graphique. Elle retrouve toutefois une forme de polysémie, puisqu'elle est aussi bien entendue comme une « pratique »<sup>150</sup> que comme la forme qui en découle, désignée comme un « organisme graphique »<sup>151</sup>. La distinction avec la page, conçue comme support, y est cette fois clairement explicitée quand l'auteur discute le travail de composition de Winsor McCay :

Chaque planche réembraye directement dans le rêve. Le format des dessins, qui peut varier d'une page à l'autre et qui semble choisi en fonction du milieu traité (palais, rue, zoo, etc.), va servir de « patron » pour tous les cartoons de la planche. On trouvera ainsi des pages faites uniquement de carrés ou de rectangles égaux, voire de quatre ou cinq strips continus<sup>152</sup>.

Au demeurant, on soulignera que la généalogie de ce mouvement sémantique ne fait pas l'objet d'une explication. On peut néanmoins estimer qu'il n'est probablement pas anodin que cette réorganisation lexicale paraisse dans un numéro de la revue *Communications* consacré à la bande dessinée que dirige Fresnault-Deruelle aux côtés de Michel Covin et Bernard Toussaint. En effet, dans ce numéro figure justement un article de Michel Rio qui, pour sa part, différencie très clairement les deux sens du mot page en spécifiant le terme de « page-objet » pour désigner le support matériel<sup>153</sup>. Pourtant, force est de constater que l'ambiguïté sémantique persiste dans les travaux ultérieurs, l'évolution sémantique des termes accordant toujours deux sens possibles à la notion de *page* (support/composition) et deux sens à celle de *planche* (produit/composition). Cette réorganisation, si elle

---

149 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, *op. cit.*

150 *Ibid.*, p. 7.

151 *Ibid.*, p. 21.

152 *Ibid.*, p. 19.

153 Michel RIO, « Cadre, plan, lecture », *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976, p. 94.

contribue à établir une distanciation théorique possible entre la composition graphique et son support, risque néanmoins d'engendrer des confusions.

Ainsi, dans l'article titré «Les aventures de la page»<sup>154</sup>, première occurrence de sa typologie des mises en pages, Benoît Peeters fait un usage synonyme des deux termes. Chez Pierre Masson, dans *Lire la bande dessinée*, le terme planche est utilisé pour désigner une unité de composition – narrative et esthétique<sup>155</sup> – mais la notion de page n'est que très rarement mobilisée. Par ailleurs, les articles réunis dans les actes du colloque «Bande dessinée, récit et modernité» qui s'est tenu à Cerisy en 1987<sup>156</sup> montrent que la distinction planche/page ne faisait pas entièrement consensus à cette époque. Le terme planche est ainsi couramment utilisé pour désigner une composition graphique chez Thierry Groensteen, Vincent Amiel, Yves Lacroix et Marc Avelot. Si, chez le premier, le terme *page* est parfois utilisé comme un synonyme de planche, dans la majorité des cas, on emploie le mot page pour désigner plutôt l'objet sur lequel la planche est imprimée. Chez Henri Van Lier en revanche, le mot planche n'apparaît pas, au profit sans doute du «multicadre», mais les compositions graphiques concrètes sont désignées comme des pages.

Le système reste confus chez Benoît Peeters dans *Case, planche, récit*. L'auteur conçoit, apparemment, les deux termes comme des synonymes. Cela se remarque quand il expose ce qui différencie le découpage de la mise en page, en se référant à une citation de seconde main, dont il modifie en outre les termes. En effet, Peeters définit la «mise en pages» comme un «“groupement de vignettes qui couvrent la surface entière” de la planche», reprenant, selon lui, les termes de Roman Gubern qu'il affirme tirer d'une note de bas de page figurant dans «Du linéaire au tabulaire»<sup>157</sup>. Pourtant, la citation mobilisée

---

154 Benoît PEETERS, «Les aventures de la page», *Conséquences*, n° 1, 1983.

155 Pierre MASSON, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1985, p. 61-71.

156 Thierry GROENSTEEN (éd.), *Bande dessinée: récit et modernité*, Paris/Angoulême, Futuropolis/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1988.

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

dans l'article de Fresnault-Deruelle, qu'il a probablement traduit lui-même en français, s'avère sensiblement différente :

Formellement une *page de comics* peut se définir comme *un groupement de vignettes qui couvrent sa surface entière*, mais cette définition simplement descriptive n'est pas satisfaisante (...), il nous paraît plus rigoureux de définir *la page de comics* comme une structure de montage particulière à certains comics, qui se caractérise pour avoir été conçue et réalisée pour être reproduite *sur toute la surface d'une page afin d'obtenir une unité graphique et une cohérence plastique globale*<sup>158</sup>.

Ici, c'est bien la *page* qui est couverte de vignettes et non la planche, comme le reprend Peeters, qui, en outre, tronque la reformulation à laquelle Gubern se livre. Si Gubern ne recourt pas à la notion de planche, sa deuxième définition, dont Peeters ne tient pas compte, esquisse pourtant les bases d'une distinction de fond entre la page et la « structure de montage [...] conçue et réalisée pour être reproduite sur toute [sa] surface ». On comprend que chez Gubern, la « page de comics » correspond en fait à la planche. Or, dans la relecture qu'en offre Peeters, l'idée paraît bien moins nette et le sens de chacun des termes n'en paraît que plus confus. Autrement dit, dans la théorie de Peeters, *planche* et *page* renvoient certes à deux objets distincts, mais dont les caractéristiques ne sont pour autant pas clairement distinguées. Le paragraphe qui suit ce propos montre d'ailleurs un usage synonymique des deux termes :

Il convient de souligner : une mise en pages ayant les apparences d'une bande dessinée ne suffit pas à définir la planche, ainsi que l'a fort bien montré Thierry Groensteen dans son texte « La narration comme supplément ». Loin de constituer un amalgame, un inventaire, une variation, une déclinaison ou une décomposition d'images, la page de bande dessinée se donne comme une *articulation narrative* de vignettes<sup>159</sup>.

Plus loin, la section consacrée aux « Quatre conceptions de la planche » entend d'ailleurs servir d'introduction aux « quatre grands modes d'utilisation de la page et de la

---

158 R. Gubern in Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, *op. cit.*, p. 18. Nous soulignons.

159 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, *op. cit.*, p. 34. Nous soulignons ; italiques d'origine.

case»<sup>160</sup>. La fortune que va rencontrer l'ouvrage de Peeters – et plus spécifiquement encore ce chapitre – dans la construction du corpus théorique francophone n'a manifestement pas contribué à clarifier la différenciation entre les deux termes. Les deux rééditions en 1998 d'abord, puis en 2001 dans la collection «Champs» de Flammarion témoignent de l'élection de l'ouvrage au titre de texte de référence. Pourtant, sauf quelques ajustements, les trois versions du chapitre restent identiques et confondent sémantiquement, sans plus de précision, la planche et la page.

Chez Thierry Groensteen, dans *Système de la bande dessinée*, aucune des deux notions ne reçoit une définition explicite. Cependant, cela tient principalement au fait que la construction de sa théorie arthrologique passe plutôt par la mise en place des concepts spécifiquement associés à des phénomènes descriptibles du point de vue spatio-topique, portant dès lors sur une conception «dépouillée» de la bande dessinée. Ainsi, l'auteur s'emploie plus activement à ériger une théorie du *multicadre simple* (et étendu) qu'une théorie de la planche<sup>161</sup>. Néanmoins, on trouve au fil de ses développements des éléments épars de définition des notions de planche et de page qui, lorsqu'on les place en réseau, permettent de reconstruire une image de la place accordée aux deux notions dans le *Système*. Il paraît assez clair que, pour Groensteen, planche et page décrivent des réalités différentes. La planche est d'abord schématiquement envisagée comme un «conglomérat de vignettes juxtaposées»<sup>162</sup>; lorsqu'il en vient à préciser le champ d'application du concept d'hypercadre<sup>163</sup>, il précise, par opposition à celui-ci «[o] n continuera à parler de *planche* pour désigner l'ensemble des vignettes “pleines” groupées sur une page»<sup>164</sup>. La

---

160 *Ibid.*, p. 36.

161 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 31.

162 *Ibid.*, p. 35.

163 On jugera utile de préciser ici que chez Groensteen, l'hypercadre correspond au cadre global formé par l'ensemble des vignettes d'un multicadre simple. Nous revenons dans le détail sur cette notion au chapitre 4 (section 2.4) de la présente étude.

164 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 38.



planche correspond donc bien ici à une composition graphique et l'on pourrait en déduire, en suivant l'acception générale, que la page se constituerait dès lors comme son *support*.

Toutefois, pour Groensteen, la page ne semble pas non plus correspondre exactement à un support. En effet, plus loin, il définit l'album comme un « [e]mpilement de pages *imprimées sur le recto et le verso* [des feuillets<sup>165</sup>] »<sup>166</sup>. Certes, une ambiguïté semble parfois s'installer, comme lorsque définissant la *marge* comme « zone périphérique » à la « surface utile *de la page* », il reformule ensuite sa définition en « *partie du support* extérieure à l'hypercadre »<sup>167</sup>. Dans cette association logique, il n'est, en effet, pas évident de comprendre si le terme *support* est employé de manière équivalente (marge < page/support) ou généralisante (marge < page < support). Il n'empêche que d'autres propositions portent à privilégier la seconde option de manière plus nette. Ainsi, la répartition du lexique est plus claire lorsque Groensteen définit la double page comme étant une « *partie du support* (magazine ou album), et, partant, le segment de l'œuvre qui s'offrent au regard »<sup>168</sup>. Tout s'éclaire dès lors que, plus loin, il précise sa définition en s'appuyant sur l'observation suivante :

[L]es pages, *situées en vis-à-vis* sont liées par une solidarité naturelle et pré-disposées à dialoguer. [...] Depuis que, sur le marché francophone, *l'album a supplanté la presse comme support de référence*, les auteurs sont d'ailleurs de plus en plus nombreux à tenir compte de cette complicité naturelle *entre pages attenantes*, et à *concevoir leurs planches deux par deux*<sup>169</sup>.

Pour le dire de manière synthétique, dans le schéma théorique de Groensteen, la planche et la page sont très nettement distinguées, mais cette dernière notion se voit dépouillée de sa sémantique matérielle de « support » qu'elle revêt chez d'autres auteurs. Dans le *Système de la bande dessinée*, la page semble renvoyer à deux conceptions différentes. D'une

---

165 Nous complétons pour la clarté de notre propos, mais Groensteen n'apporte pas de complément de nom dans l'énoncé original, ce qui n'est pas anodin.

166 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 39. Nous soulignons.

167 *Ibid.*, p. 39-40. Nous soulignons.

168 *Ibid.*, p. 44. Nous soulignons.

169 *Ibid.* Nous soulignons.

part, elle est comprise comme une composition graphique (album = somme des pages imprimées *sur* le recto et le verso des feuillets) qui intègre la planche et ses marges ; d'autre part, la page semble également entendue comme une surface sur laquelle est inscrite la composition graphique, dès lors qu'elle est considérée comme la «partie du support [...] qui s'offre au regard». Le réseau de définitions que donne Groensteen apporte donc quelques clarifications quant aux définitions du couple notionnel planche/page. Cependant, en spécifiant localement les termes de manière plus détaillée, il déplace le problème à un autre niveau et génère ainsi d'autres nœuds problématiques qui restent à résoudre.

Pour sortir de cette confusion, l'étude des transpositions éditoriales implique la construction d'une grille d'analyse qui distingue plus clairement les couches de médiatisation de la bande dessinée. En effet, lorsque l'on compare deux variantes d'un même récit, les changements peuvent intervenir à différents niveaux médiatiques. Pour comparer deux planches, par exemple l'une imprimée sur le feuillet d'un album tandis que l'autre est affichée sur l'écran d'un ordinateur, le triplet planche/page/support tel qu'il a été défini jusqu'ici s'avère insuffisant, voire inopérant, même si la composition reste inchangée. La transposition d'une œuvre de bande dessinée entre deux formes éditoriales met la résistance des modèles théoriques à l'épreuve, en exhibe les fragilités et invite dès lors à interroger les fondations de tensions jusqu'alors négligées.

### **3.2. Le dispositif de médiatisation sous l'angle de l'interface**

La mise en crise du concept de planche révèle une sous-détermination des différents aspects du dispositif de médiatisation en bande dessinée. L'interrogation des relations entre planche (composition) et page (support) a ainsi souvent été réduite à des questionnements relatifs à la catégorisation de différents types de mise en page. Or, ces relations ne se résument pas à déterminer comment les composants graphiques d'une planche se distribuent sur une surface donnée, mais nécessitent de s'étendre à l'ensemble du dispositif médiatique. En guise de conclusion à l'ouvrage collectif *La bande dessinée : une*

*médiaculture*<sup>170</sup>, Matteo Stefanelli se propose de dessiner une série de pistes de recherche à partir de « quatre questions brûlantes », dont l'une a trait à la question du « dispositif »<sup>171</sup>. À ce sujet, il rappelle ainsi judicieusement le principe de départ suivant :

Comme tout média, la bande dessinée n'est pas seulement une « structure » [...], mais aussi une « expérience », c'est-à-dire un ensemble de possibilités, tout ce que l'on peut faire avec un objet culturel inséré dans l'espace de la vie quotidienne. Il faut donc rappeler ici que la bande dessinée est une configuration de règles – technologiques et sociales – d'interactions et perceptions, qui engage ses utilisateurs dans un système d'affordances : la bande dessinée est aussi un dispositif<sup>172</sup>.

Selon l'auteur, l'étude du dispositif de la bande dessinée doit s'amorcer « au croisement de deux questionnements : celui sur la dimension spatiale et celui sur le cadre matériel (éditorial, historique) ». Partant, il s'agit dès lors, pour lui, d'engager « une réflexion sur le dispositif qui [...] se construit autour de deux catégories : celle de l'espace feuilleté et celle de *l'interface-planche*<sup>173</sup>. » Dans le développement que propose Stefanelli, l'introduction de la notion d'*interface* joue un rôle central. D'une part, attribuer à la planche la « fonction d'interface »<sup>174</sup> permet d'élargir la perspective et, surtout, de souligner son importance dans le dispositif de médiatisation. D'autre part, l'auteur ne limite pas les implications du concept d'interface à la seule planche. Ainsi, il attire l'attention sur le fait que les affordances du dispositif de la bande dessinée ne sont pas seulement « soumises à l'énonciation graphique du dessin [...], mais aussi au rôle de l'interface typique de l'objet éditorial, c'est-à-dire la page », en tant qu'elle « prévoit et guide l'interaction de l'utilisateur [...] en pré-cadrant les possibilités offertes au parcours du regard »<sup>175</sup>. Dès lors, Stefanelli conclut comme suit :

---

170 Eric MAIGRET, Matteo STEFANELLI (éds.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, coll. « Hors Collection », 2012.

171 Matteo STEFANELLI, « Conclusion : Aux marges d'une ambiguïté médiaculturelle : quatre questions brûlantes pour une théorie culturelle de la bande dessinée », dans Matteo STEFANELLI et Éric MAIGRET (éds.), *La Bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, Paris, 2012, p. 253.

172 *Ibid.*, p. 261.

173 *Ibid.*

174 *Ibid.*

175 *Ibid.*

Le défi contemporain de la recherche sur le dispositif bande dessinée réside donc dans l'élaboration des catégories permettant de comprendre les affordances et les règles d'utilisation (visuelle et physique) qui se déploient dans cette expérience *d'un système d'espaces intermédiaires entre interfaces graphiques*, qui relèvent de la perception visuelle, et *interfaces matérielles* (la/les page/s, mais aussi les écrans), qui dépassent la modalité de la simple vision<sup>176</sup>.

Pensée comme dispositif, la bande dessinée se trouve appréhendée médiatiquement en tant que processus et expérience, mais aussi en tant que forme culturelle. Dans cette perspective, les réflexions sur la « mise en page » ne sont pas à disqualifier, mais doivent être nourries par une conception renouvelée et étendue de la planche. La porte d'entrée qu'offre le concept d'*interface* permet de repenser son statut au sein d'un « système [d'autres] espaces intermédiaires » qui ne sauraient se résumer aux notions conventionnelles élaborées à partir des seules formes imprimées, voire, plus restrictivement, du livre.

De manière moins directe, ce concept d'*interface* vient éclairer la manière par laquelle nous nous proposons de concevoir notre propre modèle d'analyse. Le recours à cette notion, dont les usages convoquent l'imaginaire de l'informatique, est motivé dans le cadre du développement de notre modèle d'analyse par le fait, justement, que l'émergence de la publication numérique de bandes dessinées a contribué à mettre en évidence la sous-théorisation des modes d'existence matériels de la bande dessinée que nous évoquions plus haut. Ainsi, par l'emploi d'un terme issu de ce lexique, nous adoptons un point de vue analogue à celui de Lev Manovich lorsqu'il suggère que le cadre posé par l'étude des « nouveaux » médias peut s'appliquer de manière rétroactive à l'étude des médias « anciens » en renouvelant l'angle sous lequel on les percevait jusqu'alors<sup>177</sup>. Il illustre son propos en montrant ce que le concept de *base de données* lui permet de dire à propos d'un film comme *L'Homme à la caméra* de Dziga Vertov<sup>178</sup>. Dans *Le Langage des nouveaux médias*, Manovich construit d'ailleurs une réflexion autour de l'interface en se basant sur l'usage

---

176 *Ibid.*, p. 262. Nous soulignons.

177 LEV MANOVICH, « Une esthétique post-média » [en ligne], *Appareil*, n° 18, 2017, paragr. 11-17, URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2394>, consulté le 11 avril 2023.

178 LEV MANOVICH, « Database as Symbolic Form », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 5, n° 2, 1999, p. 94-98.

de ce terme en sciences de l'information pour décrire les interactions « homme-machine », autrement dit, « la manière dont l'utilisateur interagit avec l'ordinateur »<sup>179</sup>. Il observe ainsi la manière dont les « nouveaux médias » donnent accès à la culture et, en retour, questionne ce que cette médiatisation nous apprend, en retour, sur d'autres phénomènes analogues antérieurs liés à la page imprimée, à l'écran de cinéma, etc.

La réflexion sur les interfaces homme-machine à laquelle se livre Manovich en les appliquant à des phénomènes médiatiques « anciens » montre également que le concept ne doit pas être nécessairement réduit à une conception trop littéralement technologique, mais peut être resémantisé dans une approche médiologique. Dans cette perspective, le concept d'interface doit être compris de manière plus large comme une *forme de relation*, ainsi que le suggère Branden Hookway dans un essai sobrement intitulé *Interface*<sup>180</sup>. En ce sens, cette notion peut être mobilisée comme une manière de décrire le dispositif général de la médiatisation, pensée sous l'angle de la relation entre les humains et les objets qui les entourent. À une échelle locale, l'interface peut également servir à décrire des formes médiatiques en les pensant aussi bien comme des systèmes d'interaction entre signes, supports et contextes culturels, que comme des lieux de construction d'une relation avec un *sujet*. À l'instar du concept de série culturelle évoqué plus tôt, celui d'interface permet davantage de structurer notre pensée que d'outil d'analyse. Il ne s'agit pas tant de se *servir* de l'interface comme d'une grille théorique que d'adopter un point de vue, une démarche, voire peut-être ce que nous pourrions appeler une *attitude* théorique.

Pour en venir, justement, au phénomène de *médiatisation* qui nous intéresse, on rappellera que la notion de média peut sembler parfois délicate à mobiliser sans mettre le doigt

---

179 *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2015, p. 165-166.

180 Branden HOOKWAY, *Interface*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2014, chap. 1.

dans l'engrenage d'un vaste débat théorique et philosophique<sup>181</sup>. Malgré tout, une frange de chercheur·euses en narratologie transmédiatique<sup>182</sup> s'accorde autour d'une conception intuitive et efficiente du média<sup>183</sup>. Jan Noël Thon en fournit une définition synthétique, en présentant le média comme l'articulation d'aspects (1) institutionnels-culturels, (2) technico-matériels et (3) sémiotiques-communicationnels<sup>184</sup>. Cette conception s'inscrit dans la perspective explicite de poursuivre le chantier d'une *media conscious narratology* (narratologie média consciente ou, plutôt, média sensible) engagée par Marie Laure Ryan<sup>185</sup>. En partant de cette conception stratifiée du média, et en abordant ce dernier sous l'angle de l'*interface*, il nous semble possible de repenser les problématiques liées aux triplets de notions planche/page/support. Il s'agit dès lors de distinguer, dans le phénomène général

---

181 L'ouvrage *Théorie des médias* de Dieter Mersch fournit, si ce n'est un aperçu, tout du moins une vision panoramique de la complexité et de l'ampleur historique du débat dans le champ des *Medienwissenschaft*. (Voir Dieter MERSCH, *Théorie des médias: une introduction*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Médias/théories », 2018.) Pour une introduction au propos fort dense que Mersch y expose, on renverra au commentaire détaillé qu'en a publié Frédérique Vargoz: « Y a-t-il une philosophie des médias ? » [en ligne], *Acta Fabula*, vol. 19, n° 9, 2018, URL : <https://www.fabula.org/acta/document11612.php>, consulté le 23 mai 2023.. Les articles synthétiques de Jan Baetens (« Le médium n'est pas soluble dans les médias de masse », *Hermès, La Revue*, vol. 3, n° 70, 2014.), de Pascal Krajewski (« Qu'appelle-t-on un médium ? » [en ligne], *Appareil*, 2015, URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2152>, consulté le 23 mai 2023.) et de Bernard Vouilloux (« Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique » [en ligne], 2017, URL : <https://www.fabula.org:443/colloques/document4419.php>.) proposent d'autres synthèses axées quant à elles sur des approches issues des études culturelles.

182 Pour une présentation des enjeux et des caractéristiques de la narratologie transmédiatique, voir Raphaël BARONI, « Pour une narratologie transmédiatique », *Poétique*, n° 2, 2017 ; Raphaël BARONI, Anaïs GOUDMAND, « Narratologie transmédiatique/Transmedial Narratology » [en ligne], *Glossaire du RéNaF*, 2019, URL : <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/03/narratologie-transmediale-transmedial-narratology/>.

183 Voir Marie-Laure RYAN, « Story/World/Media », dans Jan-Noël THON et Marie-Laure RYAN (éds.), *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*, Lincoln ; London, University of Nebraska Press, coll. « Frontiers of narrative », 2014 ; Jan-Noël THON, « Narrative across Media and the Outlines of a Media-Conscious Narratology », dans Gabriele RIPPL (éd.), *Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music*, Berlin, de Gruyter Mouton, coll. « Handbooks of English and American Studies », 2015 ; Raphaël BARONI, Anaïs GOUDMAND, « Narratologie transmédiatique/Transmedial Narratology » [en ligne], *op. cit.*

184 Jan-Noël THON, « Narrative across Media and the Outlines of a Media-Conscious Narratology », dans Gabriele RIPPL (éd.), *Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music*, *op. cit.*, p. 441. Une conception analogue du média a été défendue par Philippe Marion dans son foisonnant article « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », dans l'idée d'engager une réflexion sur la médiativité. Marion y souligne que le potentiel d'un media est notamment lié aux « possibilités techniques du support », ses « configurations sémiotiques internes », aux « dispositifs communicationnels et relationnels » qu'il met en place et à « l'influence d'usages sociaux réels et en constantes évolutions » auxquelles il est soumis (Philippe MARION, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits » [en ligne], *Recherches en Communication*, *op. cit.*, p. 79.)

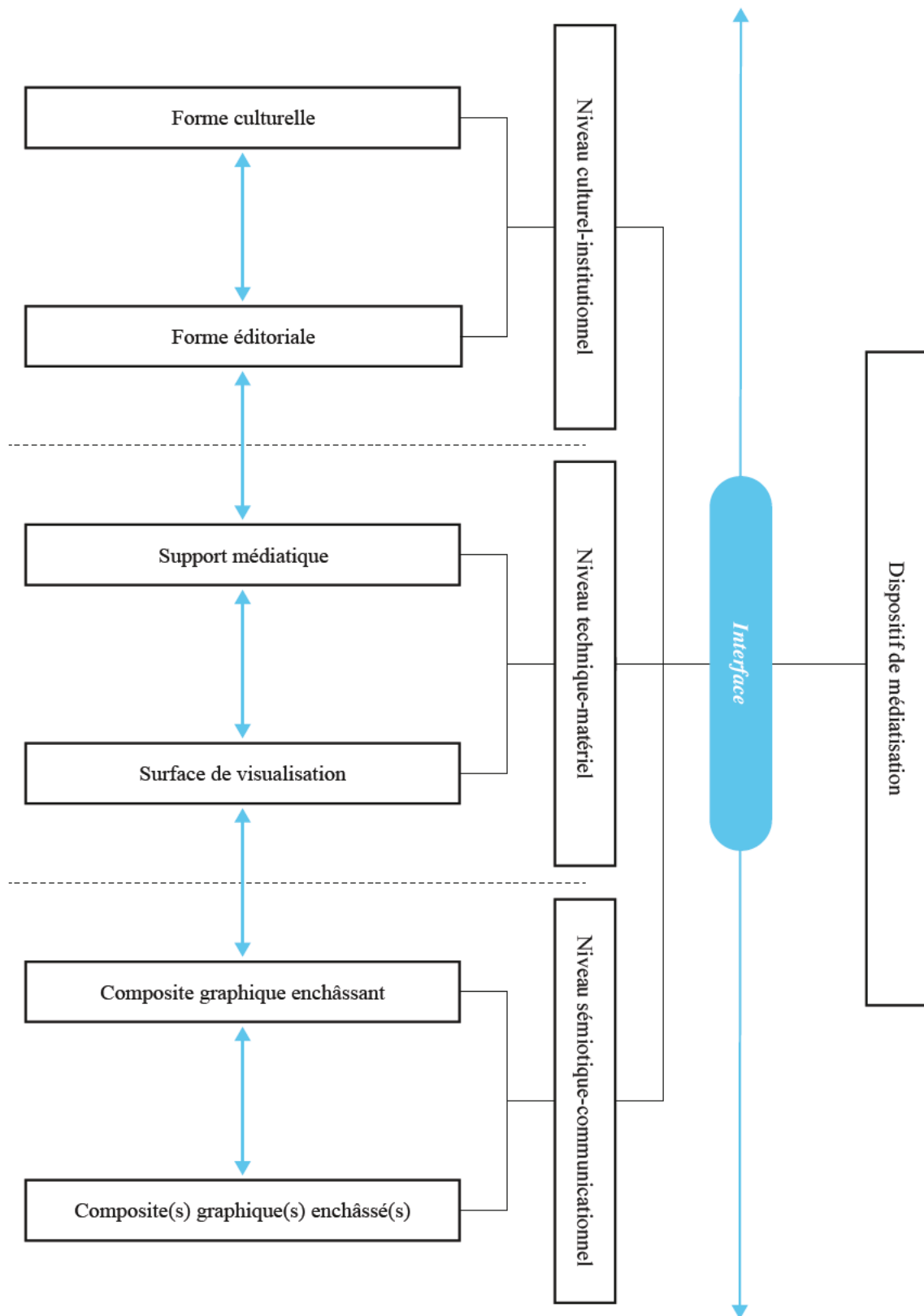
185 « Story/World/Media », dans Jan-Noël THON et Marie-Laure RYAN (éds.), *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*, *op. cit.*

de médiatisation de la bande dessinée, ce qui relève du niveau sémiotique-communicationnel – autrement dit « l'interface graphique », pour reprendre le vocabulaire suggéré par Stefannelli – de ce qui relève du niveau technico-matériel – qui correspond à l'interface matérielle –, sans négliger bien sûr le niveau culturel-institutionnel.

### **3.3. De la forme éditoriale aux composites**

Dans le développement qui suit, nous entendons procéder à une requalification ainsi qu'à une précision du triplet problématique *planche/page/support*, selon un partage des niveaux distribué désormais autour des notions de forme éditoriale, de support de médiatisation, de surface de visualisation et de composites graphiques (fig. I.2). Cette série de notions constitue un ensemble de niveaux intriqués et impliqués dans le dispositif de médiatisation de la bande dessinée. Ces termes et le système qui les articule présentent, à notre sens, l'avantage de se décentrer par rapport à la tradition de l'imprimé pour mieux appréhender conjointement les formes numériques et analogiques de la bande dessinée. On précisera également que les strates que nous différencions ne peuvent être décrites de manière complètement isolée du système de relation qui les organise. Autrement dit, chaque niveau est toujours à voir dans sa fonction d'*interface*, exerçant une influence sur les autres niveaux tout en se soumettant à eux.

La forme éditoriale se situe au croisement du niveau technico-matériel (les supports et leurs surfaces) et de ce qui relève plus largement de la forme culturelle (le média) que constitue la bande dessinée. Aborder, comme nous l'avons suggéré plus haut, les formes éditoriales au titre de séries culturelles nous permet de les situer dans cette zone intermédiaire, qui s'avère cruciale pour comprendre le glissement qu'opèrent les transpositions éditoriales. En effet, à la différence des adaptations, qui transposent les contenus d'un média à l'autre, les transpositions spécifiquement éditoriales continuent de s'inscrire dans les frontières médiatiques de la bande dessinée. C'est ce qui permet en partie, comme nous le verrons plus loin, à ces processus de contribuer à reconfigurer l'identité du média auquel ils se rattachent. Il s'agit donc bien de voir la forme éditoriale à l'interface du *mé-*



**Figure I.2** Interfaces et strates du dispositif de médiatisation de la bande dessinée



*dia* et du *support médiatique*. Relevant du niveau culturel et institutionnel du média, les caractéristiques éditoriales d'une œuvre découlent de principes, de politiques ou encore de traditions qui organisent sa production et sa diffusion. D'un autre côté, les spécificités éditoriales d'une œuvre véhiculent également des valeurs, des horizons d'attente et, plus largement, des imaginaires culturels qui jouent sur sa réception.

Une même forme éditoriale peut, par exemple, encadrer plusieurs variantes de supports matériels. Ainsi, l'album réunit différents formats et façonnages qui donnent lieu à des types de livres relativement variés. Pourtant, quand Dupuis uniformise son catalogue d'albums autour des années 1980 et rééditant progressivement les séries initialement parues en albums brochés vers le format cartonné, les titres ne changent pas radicalement de forme éditoriale et continuent de compter au nombre des albums Dupuis, et ce, bien que leurs caractéristiques matérielles soient, comme Sylvain Lesage le souligne, bien différentes<sup>186</sup>. De manière encore plus frappante, la forme éditoriale des petits formats rassemble une grande variété de façonnages pouvant aller du fascicule broché à l'agrafe au volume à dos scié et encollé. De ce point de vue, on notera d'ailleurs qu'il n'est pas toujours possible de distinguer un petit format d'une bande dessinée en livre de poche sur le plan purement matériel.

En catégorisant l'album ou le livre de poche comme tenant des formes éditoriales et non comme des *supports*, nous nous plaçons en porte-à-faux avec une conception assez largement partagée de ce dernier terme. Il n'est, en effet, pas rare de voir associer le livre ou la presse à des *supports* dans le discours intellectuel<sup>187</sup>. Pourtant, le support est une notion plus épineuse qu'il n'y paraît. On peut aussi bien l'employer pour désigner une feuille de papier, un livre, un type particulier de livre comme le livre de poche, mais aussi un écran, un ordinateur ou un type d'appareil informatique particulier comme le smartphone.

---

186 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 75-76.

187 Nous ne prétendons toutefois pas procéder ici un chamboulement du vocabulaire courant. Si nous requalifions ici certains termes, c'est avant tout dans le but de mettre au jour des problématiques auxquelles la théorie ne s'est pas toujours révélée suffisamment sensible. Si notre distinction permet de différencier plus finement les niveaux d'analyse, mais ne prétend pas remplacer ou disqualifier les usages.

Pour nous, en revanche, le *support médiatique* (ou *support de médiatisation*) correspond au seul dispositif technique et matériel impliqué dans la médiatisation<sup>188</sup>. Nous verrons d'ailleurs, dans le cas des transpositions d'albums sur CD-ROM, comment le support peut prendre part d'un dispositif de médiatisation qui s'étend au-delà du support par le biais duquel l'œuvre est commercialisée (cf. chapitre 5).

Le cas du livre de poche montre encore une fois bien l'intérêt de distinguer le support et la forme éditoriale en définissant deux strates. À titre de prémices à son article sur «Les débuts de l'édition de poche en France», Bertrand Legendre<sup>189</sup> souligne à juste titre que la rupture que marque l'émergence de la collection lancée par Hachette et la Librairie Générale Française en 1953 ne se situe pas tant sur le plan matériel qu'éditorial. Des collections de livres de petit format et de facture volontairement médiocre existent en effet depuis le XIX<sup>ème</sup> siècle, allant des ouvrages de la «Bibliothèque Charpentier» aux diverses collections des éditions du Fleuve Noir, en passant par la «Collection Pourpre» de Hachette ou les premiers titres de Marabout en Belgique. Tous les ouvrages issus de ces maisons d'édition ou de ces collections partagent une forme matérielle similaire à ceux qui seront identifiés, par la suite, comme des livres de poche. Pourtant, si l'identité du «livre de poche» ne se structure qu'à partir du lancement de la collection du même nom, c'est bien par la conjugaison d'une politique éditoriale clairement définie et d'une force de frappe inédite. Ainsi, Legendre résume le phénomène de la manière suivante :

Concept éditorial fondé sur un principe de commercialisation de masse, l'édition de poche concentre sur elle les enjeux de démocratisation et de légitimité culturelle, en même temps qu'elle met en jeu le statut du livre et de l'œuvre. Les formes de son développement en France dans les années 1950-1960 conduisent à

---

188 À cet égard, il peut être entendu comme un équivalent du *médium*, ainsi que l'on définit (avec toute la nuance que l'on doit laisser entendre) ce terme dans certaines approches médiologiques (Jan BAETENS, «Le médium n'est pas soluble dans les médias de masse», *Hermès, La Revue, op. cit.*). On ne cachera pas que l'éviction de ce terme de notre système constitue une manière de botter en touche pour éviter d'entrer sur le terrain d'un débat infiniment complexe et sans cesse réitéré (Voir Pascal KRAJEWSKI, «Qu'appelle-t-on un médium ?» [en ligne], *Appareil, op. cit.* ; Bernard VOUILLOUX, «Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique» [en ligne], *op. cit.* ; Laurent JULLIER, «Médium ou média ? Film ou cinéma ?», *Cinémas*, vol. 29, n° 1, 2020.)

189 Bertrand LEGENDRE, «Les débuts de l'édition de poche en France : entre l'industrie et le social (1953 – 1970)», *Mémoires du livre*, vol. 2, n° 1, 2010.

la juxtaposition de collections les plus populaires mentionnées précédemment et de celles consacrées aux sciences humaines et sociales, les premières marquant très durablement l'image de l'édition de poche considérée dans sa globalité<sup>190</sup>.

Dans le cas de la bande dessinée, il s'agit de distinguer les publications dites de « petit format » et les bandes dessinées « de poche », qui, bien que partageant des caractéristiques communes sur le plan matériel, résultent de politiques éditoriales et de sphères culturelles très différentes. Là où les bandes dessinées de poche se fondent sur une filiation claire avec le corpus des publications en albums, les petits formats appartiennent à une catégorie de publications moins valorisées et légitimées. Ainsi, ces deux formes éditoriales, dont les formats de support sont très proches sont le résultat de généalogies culturelles bien distinctes. On en prendra pour exemple le fait que les volumes de *l'Encyclopédie des bandes dessinées de petit format* de Gérard Thomassian, qui fait office de référence dans le milieu des collectionneur-euses de ce type de publication, ne référencent pas les collections « Gag de poche » (Dupuis), « 16/22 » (Dargaud), « J'ai lu BD », « Pocket B.D » ou encore celle du « Livre de poche BD ».

Les formes éditoriales numériques problématisent la question du support avec un degré supérieur de complexité. Dans un article consacré au *cloud computing*<sup>191</sup>, Gustavo Gomez Mejia montre que la décentralisation de la conservation et du traitement des données par des services en ligne et les discours sociaux qui accompagnent ce phénomène a accentué notre difficulté à identifier clairement ce qui constitue le support matériel d'une œuvre numérique. D'un point de vue plus général, Pascal Robert avait déjà formulé une « Critique de la dématérialisation »<sup>192</sup> qui mettait en avant le leurre politico-économique de ce qui relève clairement, selon son argumentaire, d'une idéologie. Mejia démontre quant à lui les mécanismes à l'œuvre dans les discours et les métaphores qui accompagnent la valorisation du « nuage ». De fait, le stockage et le traitement des données par

---

190 *Ibid.*, p. 3.

191 Gustavo GOMEZ MEJIA, « De quoi le « nuage » est-il le nom ? Le statut des supports face aux régimes du cloud computing » ; *Communication & langages*, n° 4, 2014.

192 Pascal ROBERT, « Critique de la dématérialisation », *Communication et langages*, vol. 140, n° 1, 2004.

des serveurs distants, couplés à la multiplication des types d'appareils qui permettent d'y accéder, déjouent l'association d'une forme éditoriale numérique à un seul et même support médiatique. Le cas des bandes dessinées numérisées mises à disposition sur les serveurs d'Izneo constitue un autre exemple parlant. Ces contenus peuvent être consultés sur différentes catégories de supports médiatiques qui offrent chacun une expérience différente de l'œuvre. Lire un album numérisé sur son smartphone, sa tablette ou son ordinateur portable implique des modalités de lecture et d'interaction différentes, tandis que les fichiers, les canaux et les modes de diffusion c'est-à-dire les caractéristiques éditoriales de l'œuvre sont en principe identiques.

À l'interface du niveau technico-matériel et de la dimension sémiotique, la surface (d'affichage, de projection, d'impression...) doit être distinguée du support, en tant qu'espace déterminé pour la visualisation de segments de l'œuvre<sup>193</sup>. La surface de visualisation d'un support n'est pas nécessairement accessible comme telle. Elle peut requérir d'être *révélée* ou *activée* par son utilisateur-ice. Le codex – en tant que support de médiatisation générique commun aux albums, aux livres de poche et aux magazines (entre autres) – présente au moins deux types de surfaces de visualisation différentes suivant qu'on le consulte ouvert ou fermé<sup>194</sup>. Le premier réunit la première et la quatrième de couverture ainsi que le dos, qui peuvent être mobilisés chacun à leur manière comme seuil vers le *contenu*. Le second type regroupe l'ensemble des surfaces qu'on appelle communément les « doubles pages », qui servent à révéler les segments successifs de l'œuvre. C'est ainsi que Groensteen conçoit la double page comme une unité pertinente « du point de vue perceptif » en tant qu'elle actualise un « segment de l'œuvre qui s'offre au regard »<sup>195</sup>. Ce-

---

193 La distinction entre surface et support a pris de l'importance chez les historiens de l'écriture, notamment par le biais des travaux d'Anne-Marie Christin autour de la *pensée de l'écran* (Anne-Marie CHRISTIN, *L'image écrite ou La déraison graphique*, Nouvelle éd. augmentée, Paris, Flammarion, coll. « Champs » 625, 2009.). On renvoie également à l'ouvrage collectif dirigé par Marc Arabyan et Isabelle Klock-Fontanille, *L'écriture entre support et surface L'écriture entre support et surface*, Paris, L'Harmattan, coll. « Sémantiques », 2005..

194 On pourrait également inclure les gardes comme type particulier de surface, eu égard à la fonction particulière qu'assure cet espace particulier du livre. Cependant, d'un point de vue technique, cette surface ne se distingue que très subtilement des « double pages ».

195 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 44.

pendant, ces surfaces ne se donnent pas à voir sans manipulation : on *ouvre le livre*, on en *tourne les feuillets*. Ce faisant, l'utilisateur·ice révèle une nouvelle itération de la surface tout en masquant la précédente. Margit Molnàr, dans sa thèse de doctorat consacrée à la *tourne de page*, expose ce procédé de la manière suivante :

Nombreuses, [les pages] sont constitutives d'un dispositif qui inclut un geste qui leur est inhérent, celui de « tourner ». Ce geste consiste à faire pivoter le feuillet autour de l'axe central qui le relie à l'ensemble des feuilles superposées. Au pluriel, « tourner » devient « feuilleter » : il s'agit de traverser les espaces mobiles fixés autour de l'axe central et de les répartir en autant de surfaces que de pages à l'intérieur du livre. Tant que l'album est fermé, les surfaces de ses pages se superposent étroitement en se renfermant sur leur espace potentiel<sup>196</sup>.

Ajoutons à cela que la perception d'un codex ouvert implique l'appréhension visuelle d'une surface englobante qui est elle-même composée des faces visibles des deux feuillets juxtaposés. Puisque nous nous situons au niveau technico-matériel de la médiatisation, nous préférons d'ailleurs parler de la *surface du double feuillet* plutôt que de la *double page*, qui concerne, dans notre modèle, des feuillets ouverts. Envisagée comme une surface unique, un double feuillet peut supporter une seule et même planche sur la totalité de sa surface, et donc se donner avant tout comme une surface globale. À l'inverse, les deux feuillets attenants peuvent être envisagés de manière quasi autonome et présenter deux compositions graphiques hétérogènes, marquant ainsi la séparation des deux surfaces reliées. Les caractéristiques matérielles du support (ici une forme donnée de codex) influent sur ce fonctionnement et peuvent ainsi influencer la manière dont la surface se donne à voir. Ainsi, le format des feuillets, l'épaisseur du papier et la technique de reliure employée contribuent à construire les caractéristiques d'une surface de visualisation. Se situant au croisement des niveaux technico-matériel et sémiotique, ce sont donc plus spécifiquement les propriétés de la surface que le support en général qui contraignent la construction des compositions graphiques et la manière dont elles se donnent à lire.

---

196 Margit MOLNÀR, *Tourner la page : autour de la matérialité de l'objet de lecture : observations sémiotiques, perspectives pédagogiques*, Thèse de doctorat, Université Toulouse 2 Le Mirail, Toulouse, 2014, p. 69.

En ce qui concerne les appareils informatiques, la distinction entre le support médiatique et la surface de visualisation demande de tenir compte des rudiments du fonctionnement des ordinateurs et de la manière dont s'organisent les interfaces humain-machine. *L'Encyclopedia Britannica* en ligne définit ce dispositif sous la forme d'un schéma traditionnel reposant sur une logique d'encodage, d'entrée et de sortie d'informations :

Dans le modèle classique humain-machine, l'homme et la machine sont traités comme des dispositifs de traitement de l'information. Comme les humains, les ordinateurs sont capables de percevoir des informations encodées sous forme d'entrées [*input*], de les comparer, de choisir et de formuler des réponses appropriées, puis de communiquer ces réponses sous forme de sorties [*output*]. [...] [L] a plupart des mécanismes d'entrée des ordinateurs nécessitent une certaine forme d'activité motrice, qu'il s'agisse de déplacer une souris, d'appuyer sur des boutons ou de parler. [...] La forme la plus courante de sortie [*output*] est la sortie visuelle par le biais d'écrans d'ordinateur [...]. Outre la sortie visuelle, les concepteurs ont également exploré l'utilisation d'interfaces auditives, tactiles ou de toucher, et même olfactives (odeur) et gustatives (goût) pour tirer parti d'autres sens humains<sup>197</sup>.

Dans ce cadre, le support médiatique minimal mobilisé pour une bande dessinée numérique peut se résumer à l'assemblage d'un ordinateur (comme machine de calcul) et d'un moniteur. Les périphériques d'entrée qui permettent d'interagir avec la bande dessinée varient sur ce point entre les appareils dont l'écran est équipé d'une couche tactile (*smartphone*, tablettes) et ceux dotés d'une paire clavier/souris ou clavier/trackpad. Ce qui réunit néanmoins l'ensemble de ces dispositifs informatiques est l'affichage dynamique des contenus à la surface d'un écran.

Lorsqu'on traite d'une forme éditoriale numérique, il s'agit dès lors toujours d'identifier et d'établir un ensemble de caractéristiques minimales qui président à la lecture d'une bande dessinée adoptant un tel régime. Les albums numérisés, par exemple, ambitionnent

---

197 Original anglais : « In the classic human-machine model, the human and the machine are treated as information-processing devices. Similar to humans, computers are able to sense information encoded as inputs; compare, choose, and formulate appropriate responses; and then communicate those responses as outputs. [...] [M]ost computer input mechanisms require performing some form of motor activity, be it moving a mouse, pushing buttons, or speaking. [...] The most common form of output has been visual output through computer displays [...]. In addition to visual output, designers have also explored the use of auditory, tactile or touch, and even olfactory (smell) and gustation (taste) interfaces to take advantage of other human senses. (Desney S. TAN, « Human-machine interface » [en ligne], 2024, URL : <https://www.britannica.com/technology/human-machine-interface>, consulté le 30 août 2024. Notre traduction.)

d'offrir la plus large compatibilité possible et constituent en cela le cas de figure où la détermination des traits minimaux de l'interface support/surface se montre la plus nécessaire. Cependant, la détermination des caractéristiques minimales du support de médiatisation peut passer par la prise en compte de configurations « recommandées », comme peut la spécifier le paratexte des CD-ROMs. Aussi, certaines formes éditoriales sont calibrées, bien que de manière non exclusive<sup>198</sup>, pour un certain type d'appareil, à l'instar des webtoons. La bande dessinée étant une forme d'expression à dominante visuelle<sup>199</sup>, la surface de visualisation constitue la dimension centrale dans la médiatisation d'une œuvre et doit ainsi constituer le filtre prioritaire dans la détermination des caractéristiques du ou des supports médiatiques schématiques d'une forme éditoriale. La surface de visualisation constitue la dimension centrale dans la médiatisation d'une œuvre et doit ainsi constituer le filtre prioritaire dans la détermination des caractéristiques du ou des supports médiatiques d'une forme éditoriale. L'influence de la surface sur les composantes graphiques de la bande dessinée dépend du format (déterminé approximativement) des écrans, mais surtout de principes de fonctionnement communs à l'ensemble des écrans informatiques, tels que la possibilité d'actualiser des données sous forme visuelle de manière dynamique et simultanée.

Comme nous l'avons signalé plus haut, la notion de page doit être réservée en priorité à désigner une surface ouverte. Cette conception est exposée par Emmanuël Souchier dans le cadre d'une publication collective autour de la page. Ainsi, pour lui :

La fluctuation sémantique du mot *page* montre la richesse et la complexité de cet objet d'apparence triviale. Dans son acception courante, le mot *page* renvoie à « chacun des deux côtés d'une "feuille" de papier ». Dans la tradition profes-

---

198 Ces contenus peuvent, certes, être consultés sur un ordinateur portable, mais il ne s'agit pas du mode de lecture privilégié par les sociétés qui produisent ces contenus et autour duquel est construit leur discours promotionnel. Dans ce cas de figure, on ajoutera que la verticalité des composites graphiques eux-mêmes, instruisent leur lectorat sur le type d'appareil à privilégier pour les consulter.

199 Dans son étude sensorielle de la bande dessinée, Ian Hague propose de tenir compte de la manière dont l'ensemble des cinq sens sont mobilisés dans l'expérience de lecture (Ian HAGUE, *Comics and the senses: a multisensory approach to comics and graphic novels, op. cit.*). Si les propositions qu'il formule s'avèrent souvent intéressantes et stimulantes, il n'empêche que les signes visuels restent dominants et prioritaires dans le fonctionnement global de la bande dessinée.

sionnelle du livre, en revanche, il désigne la surface imprimée sur le *feuillet*. Il ne s'agit alors ni du support matériel (le *papier*) ni de l'objet (la *feuille*), mais d'une *surface écrite* ou *imprimée*. L'acception technique du mot distingue donc la surface imprimée de la surface globale du feuillet<sup>200</sup>.

Dans cette perspective, on précisera qu'une page blanche ou vide a pour particularité d'être blanche/vidé, par rapport à la norme générale des pages d'un livre<sup>201</sup>. La page, dans le paradigme de l'imprimé – on reviendra plus loin sur la manière d'envisager la « page » métaphorique des interfaces graphiques informatiques –, serait donc un type particulier d'objet situé à l'interface de la surface et du composite graphique. Dans une certaine mesure, on peut dire que la page est le résultat de la rencontre entre l'une des faces d'un feuillet et une composition graphique.

Comme nous l'avons souligné plus haut, Groensteen considère que la planche fait partie intégrante de la page<sup>202</sup>. Cette conception fait de la page un composite graphique enchâssant, au sein duquel s'inscrit la planche, ce qui permet à la fois de bien distinguer la planche de la page, tout en expliquant aussi mieux pourquoi on a tendance à les confondre dans un paradigme théorique qui s'est majoritairement attaché à observer les planches inscrites dans le contexte de l'album. En effet, ce contexte éditorial met particulièrement en valeur la planche et limite de manière importante l'addition de composantes « parasites » dans sa périphérie. Or, une telle sobriété n'est pas nécessairement de mise dans d'autres contextes éditoriaux : dans les périodiques illustrés, il arrive fréquemment que les planches soient accompagnées, au sein d'une même page, d'autres appareils graphiques, à l'instar des bandeaux titres qui indiquent au lectorat le nom de la série ou de l'aventure en cours. Par ailleurs, les transpositions éditoriales problématissent particulièrement cet encadrement de la planche par la page. Sans aller jusqu'à discuter le statut de la page dans le

---

200 Emmanuël SOUCHIER, « Histoires des pages et pages d'histoire », dans Anne ZALI (éd.), *L'aventure des écritures : la page*, présenté à Exposition « L'aventure des écritures », Paris, Bibliothèque nationale de France, 1999, p. 20.

201 On pourrait ici mobiliser l'exemple du carnet de dessin dont toutes les pages sont vides. Tout d'abord, on torquera que les carnets de dessins ne sont pas des livres. Ensuite, on pourra argumenter que ces « pages » sont vides justement parce que leur fonction même est d'être inscriptibles, destinées à être ouvrées.

202 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 39-40.



cas des albums numérisés, qui la déterritorialisent complètement, le simple fait de transposer la planche d'un illustré vers un album implique de modifier complètement l'appareil paginal qui l'entoure. Dans ces cas de figure, la variation du numéro de page constitue souvent la marque la plus flagrante du fait que la planche est une composante relativement autonome. Au sein de ce système de compositions enchâssées, la planche correspond à un type culturellement identifié de composite graphique. Elle a pour caractéristiques d'être un agencement tabulaire de cases dont les dimensions entrent en rapport d'homothétie approximative avec les dimensions du feuillet à la surface de laquelle elle est imprimée et dont elle occupe, le plus souvent, la majeure partie. Ce type de composition se différencie ainsi du strip, dont l'agencement des cases est uniquement linéaire, de la demi-planche qui n'entre pas en relation d'homothétie avec le feuillet et des composites qui s'étendent sur la surface complète d'un double feuillet. Nous empruntons le terme de composition aux travaux de Renaud Chavanne qui, dans deux ouvrages successifs, s'est attelé à décrire et à classer différents types d'agencements de cases dans l'œuvre d'Edgar P. Jacobs<sup>203</sup>, avant d'adopter une perspective plus générale dans *Composition de la bande dessinée*. Dans ce dernier ouvrage, il rappelle que :

Une bande dessinée est une œuvre constituée de multiples images, généralement encadrées et séparées les unes des autres par une zone de couleur unie (blanc, noir, etc.) que l'on appelle la gouttière. Ces images sont intelligemment posées les unes avec les autres. Nous appelons composition l'ensemble des moyens et des usages qui régissent la façon dont ces images sont posées les unes avec les autres. On utilise généralement l'expression de « mise en page » pour qualifier ces moyens et ces usages, mais le terme est mal choisi pour une raison simple : il fixe l'attention sur la page, alors qu'elle est loin d'être une unité systématiquement pertinente dans la bande dessinée<sup>204</sup>.

---

203 Renaud CHAVANNE, *Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion*, Montrouge, Éd. PLG, 2005.

204 Renaud CHAVANNE, *Composition de la bande dessinée*, Montrouge, France, Éditions PLG, coll. « Mémoire vive », 2010, p. 13.

La caractérisation de la planche en termes de composite ou de composition<sup>205</sup> permet également de faire l'économie de termes dont la sémantique est étroitement associée à l'imprimé afin d'en généraliser la portée. On soulignera au demeurant que, notre posture théorique s'opposant à la construction de systèmes lexicaux exclusifs, notre proposition n'interdit pas de continuer à employer le terme de planche quand le contexte s'y prête. Au reste, employer le lexique de la composition permet surtout de désigner d'autres d'objets graphiques susceptibles de côtoyer les bandes dessinées au sein d'un même ensemble. Rares dans le monde du livre, ces cas de figure sont en revanche fréquents dans le cadre des interfaces graphiques de logiciels de lecture aussi bien que dans les périodiques illustrés ou encore au sein de pages web. Dès lors, nous parlerons le plus souvent de composite graphique enchâssant et enchâssé pour désigner ce type d'unité, sans nous interdire d'employer parfois les termes de composition ou de composantes dans certains cas de figure. De même, le vocabulaire plus commun désignant des types de composites spécifiques ne sera pas exclu de notre vocabulaire. Nous continuerons ainsi à parler de planche, de strip ou de demi-planche du moment que ces unités désignent des catégories éditoriales reconnues.

### **3.4. De la transposition à la reconfiguration médiatique**

Notre approche de la transposition éditoriale vise à aborder le phénomène sur une large échelle<sup>206</sup>. De cette manière, nous souhaitons montrer qu'elles peuvent être envisagées comme des manifestations déterminantes pour comprendre la manière dont se construit l'identité médiatique de la bande dessinée en Europe francophone au cours de la seconde

---

205 En se fondant sur les propositions de Renaud Chavanne et sur sa propre expérience d'enseignement de l'analyse de bande dessinée, Raphaël Baroni « Décrire et interpréter l'architecture graphique des bandes dessinées : Léna mise en page » [en ligne], *Transpositio*, n° 5, 2022, URL : <https://www.transpositio.org/articles/view/decrire-et-interpreter-l-architecture-graphique-des-bandes-dessinees-lena-mise-en-page>. s'est employé à une réévaluation prometteuse des typologies de mise en page de Benoît Peeters et Thierry Groensteen, aboutissant sur un schéma intuitif d'identification.

206 Nous pensons en revanche que notre modèle pourrait sans problème s'appliquer à l'étude de cas particuliers dans le but de comprendre ce qu'une transposition éditoriale donnée fait à l'œuvre source ou ce qu'elle peut apporter à la compréhension d'une œuvre, d'un contexte ou d'une dynamique éditoriale.

moitié du  $xx^{\text{ème}}$  siècle et jusqu'aux premières décennies du  $xxi^{\text{ème}}$  siècle. Pensées comme des moments de crise, les politiques éditoriales de transposition constituent à nos yeux des moments de reconfiguration de la bande dessinée qui révèlent le caractère mouvant de son identité médiatique. Nous appelons ainsi *reconfiguration médiatique* une série de transformations du dispositif de médiatisation qui, par le biais d'une transposition éditoriale, renégocient certains traits constitutifs de l'identité médiatique de la bande dessinée. Peu importe d'ailleurs que cette remise en cause aboutisse à un *statu quo* ou à une réinvention remarquable de la bande dessinée. De notre point de vue, ce qui importe consiste dans la mise sous tension du système, qui permet d'en révéler les articulations et les racines. Dès qu'une dynamique s'organise autour de la transposition d'œuvres vers une nouvelle forme éditoriale, il devient possible de voir comment cette dynamique éclaire la manière dont la bande dessinée se structure dans le champ culturel. Autrement dit, tout projet de transformation nous renseigne toujours autant sur la forme que l'on veut atteindre que sur la forme que l'on veut quitter ou remodeler. Notre modèle d'analyse du dispositif médiatique de la bande dessinée par stratification constituera le point de départ et le cœur de nos observations. Partant, nous adoptons une méthode d'approche systématique distribuée en trois temps, à partir desquels le contenu de nos chapitres se trouve structuré. En fonction des types de transpositions, une importance plus ou moins grande a pu être accordée à chacune de ces étapes.

La première étape d'approche d'un phénomène de transposition consiste à saisir les conditions d'émergence d'une dynamique de transposition en identifiant le contexte culturel, éditorial et technologique qui préside à son apparition. De notre point de vue, situer les caractéristiques des formes éditoriales impliquées dans le processus au sein du contexte où émerge la transposition constitue une étape fondamentale. En effet, les identités culturelles des formes éditoriales et de la bande dessinée étant évolutives, les implications de la transposition changent en fonction des époques. Autrement dit, on ne peut pas comprendre comment une transposition éditoriale reconfigure l'identité médiatique de la bande dessinée si on ne cherche pas à comprendre comment elle se structure

économiquement et socialement, autour de quelles références et de quels imaginaires elle s'organise. Par exemple, dans notre étude des transpositions en livre de poche (cf. chapitre 4), nous nous attacherons principalement à étudier les dynamiques de réédition en livre de poche qui apparaissent au cours de la seconde moitié des années 1980. Or, des politiques analogues se mettent en place à des moments bien différents de l'histoire de la bande dessinée, dans les années 1960, 1970 ou 2000 par exemple. Mais précisément, ces dynamiques apparaissent bien différentes les unes des autres, en tant qu'elles témoignent systématiquement d'une époque particulière, d'un contexte éditorial particulier et d'une identité propre à la forme éditoriale du livre de poche, qui est elle-même mouvante.

La deuxième étape de l'analyse consiste dans l'observation et l'analyse de la manière dont la transposition d'un support médiatique à un autre engendre des transformations formellement identifiables et catégorisables. Il s'agit dans ce cadre de placer la focale à l'interface des strates technico-matérielle et sémiotique du dispositif de médiatisation. Cette phase vise à mettre en évidence ce que certaines variations sémiotiques liées au passage de l'œuvre d'une forme éditoriale à l'autre nous disent du fonctionnement des supports médiatiques engagés et de la manière dont la bande dessinée les a investis, révélant ainsi son propre fonctionnement en tant que média évolutif. Cette étape d'analyse implique de procéder en deux temps. Premièrement, il s'agit de déterminer les spécificités des formes éditoriales en jeu d'un point de vue technique et matériel. La seconde phase, la plus importante, consiste en l'identification d'effets récurrents et caractéristiques de la transposition. Il ne s'agit ainsi pas de se limiter à faire la somme de différences locales, aussi étonnantes soient-elles, mais bien d'identifier et de catégoriser des tendances majeures dont la spécificité est de dépendre plus ou moins directement des caractéristiques technico-matérielles des supports médiatiques envisagés. Sur ce point, les cas d'albums adaptés sur CD-ROMs (cf. chapitre 5) dans les années 1990 sont exemplaires, car la transposition de l'œuvre y est envisagée dans le but d'exploiter les diverses possibilités techniques de l'ordinateur domestique. Les caractéristiques du «multimédia», ainsi que le concept se construit comme horizon des productions culturelles de cette époque, apparaissent dans

les politiques éditoriales comme une manière possible d'augmenter l'expérience de la bande dessinée. Ainsi, l'image rétroéclairée et dynamique, le son, l'interactivité et la représentation hypermédiatique de l'information organisent la publication d'une poignée de titres dont les spécificités formelles témoignent aussi bien des possibilités technologiques du support ciblé par la transposition, que de l'imaginaire culturel qu'il articule.

Le troisième temps de la méthode consiste à prendre appui sur les deux parties précédentes dans le but d'en tirer les conclusions nécessaires à l'étude des reconfigurations médiatiques en jeu dans la transposition étudiée. On observera ainsi la manière dont la forme éditoriale construit un environnement de contraintes qui implique de reconfigurer certaines des caractéristiques médiatiques reconnues de la bande dessinée pour les faire évoluer. La reconfiguration est, par principe, identifiable aux trois niveaux constitutifs de la médiatisation. Au niveau sémiotique et communicationnel, d'abord, il s'agit de comprendre comment la forme éditoriale reconfigure aussi bien les composites que les principes et les conventions de composition qui régissent l'identité visuelle de la bande dessinée quand elle est confrontée à une nouvelle forme éditoriale. Au niveau technico-matériel ensuite, les reconfigurations peuvent en majorité être identifiées dans la manière dont le support médiatique renégocie les pratiques de lecture, de manipulation ou encore de circulation qui sont associées à la bande dessinée dans un contexte donné. Les observations développées dans ces trois phases de l'analyse sont complétées par des conclusions plus générales, qui élèvent la réflexion au niveau historique et culturel. À ce niveau, la reconfiguration opère sur les caractéristiques qui structurent l'identité médiatique de la bande dessinée, mais aussi l'identité des formes éditoriales elles-mêmes. En additionnant les constats associés aux différentes strates du dispositif médiatique, notre méthode d'analyse nous permet ainsi d'extrapoler des réflexions générales sur la dynamique transpositionnelle à partir d'une série d'observations locales. Par ailleurs, cela permet de comprendre, dans une perspective plus large, ce que la confrontation d'une œuvre à un nouveau dispositif de médiatisation nous dit de la bande dessinée, de la construction de son identité et des reconfigurations permanentes dont elle est nécessairement l'objet.

## Chapitre II Les Humanoïdes Associés en *reconfigurations*

De l'édition de *Métal Hurlant* aux albums qui en sont tirés puis de la tentative de créer une collection d'albums sur CD-ROMs jusqu'à la diffusion en ligne de versions numérisées des titres issus de leur catalogue, l'histoire éditoriale des Humanoïdes Associés constitue un cas exemplaire de la manière par laquelle le monde de l'édition de bandes dessinées en Europe francophone a été amené à se reconfigurer depuis la seconde moitié des années 1970. La façon dont nous rattachons cette étude à l'économie générale de notre réflexion, s'inspire de l'une des démarches méthodologiques que revendique Sylvain Lesage en introduction de *Publier la bande dessinée*. En effet, face à l'étendue des objets possibles d'une histoire qui se veut généralisante, l'auteur défend une approche qui «[à] défaut de pouvoir embrasser tous les éditeurs du secteur, de pouvoir évoquer l'ensemble des ouvrages de [son] corpus [privilégie] une démarche qui articule perspective globale et coups de sonde»<sup>1</sup>. Cette manière de concevoir l'histoire de l'édition répond aux préconisations que formulait déjà Jean-Yves Mollier dans la seconde moitié des années 1990, pour qui la «multiplication des monographies» constitue un élément essentiel dans la pers-

---

<sup>1</sup> Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2018, p. 23.

pective d'une histoire éditoriale globalisante<sup>2</sup>. Nous l'avons vu, l'histoire éditoriale de la bande dessinée constitue encore un important chantier, notamment pour ce qui concerne le tournant du XXI<sup>ème</sup> siècle et les ajustements afférents à la « transition numérique » de la bande dessinée. Dès lors, il nous paraît complémentaire, à côté d'études portant sur des phénomènes de reconfigurations approchés de manière globale, de nous intéresser aux solutions locales qu'a pu développer une structure singulière à différents moments de son histoire.

Dans cette perspective, le choix d'étudier le parcours des Humanoïdes Associés se défend à plusieurs titres. Premièrement, l'émergence des Humanoïdes Associés intervient à un moment charnière de l'histoire éditoriale de la bande dessinée. En effet, la structure est fondée en 1974, année pivot dans l'histoire de la transition du périodique illustré à l'album<sup>3</sup>. Le premier numéro de *Métal Hurlant* sort en janvier 1975 et constituera, d'ailleurs, l'un des principaux vecteurs du renouvellement créatif de la bande dessinée des années 1970-1980. Deuxièmement, pour des raisons qui tiennent aux aléas de sa structuration, cette maison d'édition a fait preuve d'une proactivité notable dans sa manière d'envisager l'émergence des formes éditoriales numériques. Les Humanoïdes Associés se signalent d'abord par leur volontarisme face au marché du CD-ROM dans la seconde moitié des années 1990, puis l'éditeur s'engage dans d'ambitieux projets internationaux liés à la publication de contenus sur le Web, que l'éclatement de la bulle Internet interrompra brutalement. Troisièmement, la structuration historique et l'envergure de cette maison d'édition présentent un intérêt singulier pour dresser un panorama des tendances en matière de politiques éditoriales entre les années 1970 et 2020. Les Humanoïdes Associés bénéficient d'un statut ambivalent dans le paysage éditorial et peuvent être envisagés aussi bien comme « la plus petite des grandes maisons ou la plus grande des petites maisons

---

2 Jean-Yves MOLLIER, « L'histoire de l'édition, une histoire à vocation globalisante », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 43, n° 2, 1996, p. 334.

3 Nous revenons dans le détail sur cette année particulière au chapitre 3.

d'édition»<sup>4</sup>. Malgré les succès, les Humanoïdes Associés ont en effet multiplié les crises structurelles et les difficultés financières. Cette ambivalence leur permettra, on le verra, de tirer parti d'un capital symbolique important pour s'associer à des projets et des organisations de grande envergure, tout en s'impliquant dans des politiques éditoriales aussi volontaristes que risquées au gré des évolutions et des tendances du contexte éditorial.

Il faut cependant noter que, paradoxalement, c'est le capital symbolique des Humanoïdes Associés qui a en grande partie fait obstruction à une meilleure connaissance de cette structure éditoriale. En effet, l'histoire de cette maison d'édition reste en grande partie à écrire, dès lors que l'on souhaite dépasser le périmètre de *Métal Hurlant*, dont l'aura mythique a éclipsé d'autres activités éditoriales, aussi bien quant à ce qui a été entrepris en marge de l'édition du magazine, à partir de 1975, qu'à l'égard l'évolution de cette structure après 1987. Ainsi, *Métal Hurlant 1975-1987. La machine à rêver*<sup>5</sup> consiste en une compilation d'entretiens avec des auteurs et autrices ayant contribué au magazine. Dans une démarche analogue, l'ouvrage *Métal Hurlant (À Suivre) – 1975-1997 : La bande dessinée fait sa révolution*<sup>6</sup>, catalogue d'une exposition s'étant tenue en 2014 à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image d'Angoulême, fait se côtoyer d'autres entretiens à une collection d'images d'archives. Enfin, on mentionnera également le catalogue d'une exposition italienne de 2004, montée pour les 30 ans des Humanoïdes Associés, dont le titre montre bien l'association étroite entre l'éditeur et sa revue, *Les Humanos : La rivoluzione di Métal Hurlant*<sup>7</sup>.

On notera, en outre, que les travaux témoignant d'une démarche scientifique se font tout aussi rares, mais présentent l'avantage de porter la focale sur d'autres phénomènes.

---

4 Entretien avec Maximilien Chailleux, Paris, 13 décembre 2023. Voir annexes, p. xxiv.

5 Gilles POUSSIN, Christian MARMONNIER, *Métal Hurlant : La machine à rêver (1975-1987)*, Paris, Denoël, 2005.

6 Jean-Baptiste BARBIER, Michel-Edouard LECLERC, « *Métal hurlant* », « *(À suivre)* » : *1975-1997, la bande dessinée fait sa révolution*, Landerneau, Fonds Hélène & Édouard Leclerc pour la culture, 2013.

7 Jean-Pierre DIONNET, Luca BOSCHI, Thomas MARTINELLI, *Les humanos : la rivoluzione di Métal Hurlant*, Roma, Coniglio Editore, 2004.



Ainsi, *Heavy Metal, l'autre Métal Hurlant*<sup>8</sup> traite de l'histoire de la version étasunienne du magazine en apportant des éléments d'informations sur les Humanoïdes Associés de manière parallèle à son propos. De même, la recherche de Virginie Talet<sup>9</sup>, qui porte sur le magazine *Ah! Nana*, mets en lumière une étape moins connue de l'historique des Humanoïdes Associés, bien que l'objet dont elle traite – un périodique qui ne paraît qu'entre octobre 1976 et septembre 1978 – et l'axe spécifique adopté ne permettent d'accéder qu'à des informations limitées sur les débuts de cette maison d'édition. Cette dernière étude montre également l'importance symbolique du titre de presse, qui attire davantage l'intérêt de la chercheuse que la trajectoire de la société qui l'édite<sup>10</sup>.

## 1. Les Humanoïdes Associés

### 1.1. Éditer Métal Hurlant... et (peut-être surtout) des livres

Il faut tout d'abord rappeler que, dans le domaine de l'édition de presse, les Humanoïdes Associés ne se sont pas limités à la publication de *Métal Hurlant*. En effet, la maison fonde également d'autres magazines à différentes périodes de son histoire, cherchant manifestement à construire une offre qui dépasse les frontières du genre science-fictionnel dans lequel sa première revue se spécialise. Ainsi, l'équipe des Humanoïdes Associés s'associe en 1976 à une rédaction féminine pour la publication du magazine *Ah! Nana*. L'un des principaux buts qu'affiche la revue est la mise en valeur de la production de dessinatrices, faisant ainsi écho aux «*all-female comix*» étasuniens paraissant depuis le début de la

---

8 Nicolas LABARRE, *Heavy metal, l'autre Métal Hurlant*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, coll. «SF Incognita», 2017.

9 Virginie TALET, «Le magazine Ah! Nana : une épopée féministe dans un monde d'hommes ?», *Clio*, n° 24, 2006.

10 Notons que Blanche Delaborde a également consacré son mémoire de maîtrise à ce magazine (Blanche DELABORDE, *Le Magazine Ah! Nana (1976-1978)*, Mémoire de master, Université de Strasbourg, Strasbourg, 2005.) On mentionnera également l'étude hispanophone de Montserrat Terrones portant sur *Ah! Nana* et le rôle joué par Chantal Montellier dans la construction d'un discours féministe de la fin des années 1970 (Montserrat TERRONES, «Chantal Montellier y Ah! Nana. El debut del feminismo en el cómic europeo » [en ligne], *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, n° 123, 2020, URL : <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4413>, consulté le 25 mars 2024.)

décennie – à l’instar, par exemple, du *Wimmen’s Comix* de Trina Robbins lancé en 1972, ainsi que Jean-Pierre Dionnet le signale dans ses mémoires<sup>11</sup>. Dans les années 1980, sous l’impulsion de ce dernier, Les Humanoïdes Associés étendent également leur offre en créant des magazines associés à d’autres genres. En 1982 paraît le numéro 0 de *Casablanca*, magazine publiant des récits d’aventures<sup>12</sup> en bande dessinée. Ce titre de presse ne connaîtra finalement pas de premier numéro en kiosque. Il est néanmoins remplacé par *Métal Aventure* au mois de septembre de l’année suivante<sup>13</sup>. Quelques mois plus tôt, en mai, paraît également le premier numéro de *Rigolo !*, magazine consacré à valoriser toute une frange d’auteurs et d’autrices spécialisées dans le genre de l’humour et supposé concurrencer *Fluide Glacial*<sup>14</sup>. Les deux titres, pensés pour séduire de nouveaux publics, disparaissent du circuit presque aussi vite qu’ils sont apparus (en 1984 pour *Rigolo !* et en 1985 pour *Métal Aventure*) dès lors qu’ils génèrent d’importantes pertes financières. Dionnet témoigne ainsi :

Les lecteurs auront désormais le choix entre trois déclinaisons de l’univers *Métal*: *Métal Hurlant*, *Rigolo !* et *Métal Aventure*. Ils n’achèteront jamais les trois le même mois. Nous perdrons dans cette histoire plusieurs milliers d’acheteurs de *Métal Hurlant*, et nous ne vendrons pas assez d’exemplaires de *Métal Aventure* pour rentabiliser le projet<sup>15</sup>.

S’ils n’ont pas connu le succès escompté, l’existence même de ces magazines rappelle néanmoins que le parcours des Humanoïdes Associés ne peut se résumer à la publication de *Métal Hurlant*. La maison fonctionne, dès ses premières années, comme un laboratoire d’idées où les expérimentations interviennent aussi bien dans le secteur de la presse de

---

11 Jean-Pierre DIONNET, Christophe QUILLIEN, *Mes moires : un pont sur les étoiles*, Paris, Hors collection, 2019, p. 229.

12 L’édito du numéro 0 l’annonce : « C’est notre musique, notre partition : l’aventure sous toutes ses formes, dans tous ses lieux et dans tous ses états » (GROUP CAPTAIN F., « Club des aventuriers », *Casablanca*, n° 0, 1982.)

13 Jean-Pierre DIONNET, Christophe QUILLIEN, *Mes moires : un pont sur les étoiles*, *op. cit.*, p. 315.

14 *Ibid.*, p. 314.

15 *Ibid.*, p. 315-316.

bande dessinée que dans celui de l'édition de livres, issus ou non d'une logique de prépublication.

Les travaux de Sylvain Lesage ont montré que, dans les années 1970, la prospérité du secteur du livre profite autant à la vente des albums édités par les grandes maisons historiques qu'à l'émergence de nouveaux éditeurs indépendants, que ces derniers soient issus du monde de la presse transgressive, ou que leur démarche se fonde, comme Futuropolis, directement autour du livre. Dès 1974, en lien avec le déclin de la plupart des titres de presse, la prospérité de l'album consacre l'intégration de la bande dessinée au secteur du livre. La structuration des Humanoïdes Associés prend place au cœur de ce vaste mouvement. Si la maison parisienne est principalement fondée pour supporter l'édition de *Métal Hurlant*, la valorisation de l'album de bande dessinée n'est cependant pas exempte de ses ambitions. Ainsi, présentant les projets de la maison fraîchement fondée, l'éditorial de Dionnet pour le premier numéro de la revue place en deuxième objectif la réédition du *Bandard fou* de Mœbius<sup>16</sup>, paru aux Éditions du Fromage durant le dernier trimestre 1974 et rapidement épuisé. L'album est d'ailleurs très vite réédité dans une version presque identique à la première : il est achevé d'imprimer au mois de décembre 1974 et une publicité paraît déjà en janvier 1975 dans *Métal Hurlant*<sup>17</sup>. Le catalogue des Humanoïdes s'étoffe rapidement avec d'autres titres durant les deux premières années de son existence. Fin 1976, il présente déjà une douzaine d'ouvrages, tirés de séries préalablement parues dans *Métal Hurlant* (*Arzach* de Moebius ; *Psychorock* de Macedo), dans d'autres revues (*Jason Muller* de Giraud et Auclair ; *John Watercolor* de Moebius ; *Jean Cyriaque* de Solé et Dionnet ; *Mirages* et *La Nuit* de Druillet ; *La Saga du Grizzli* d'Auclair) ou d'œuvres inédites en France (*Rolf* de Corben).

Dans les années 1980, la production d'album s'intensifie. Cette activité constitue l'intérêt principal du nouveau propriétaire de la maison d'édition : Litoprint, imprimeur, devenu

---

16 Jean-Pierre DIONNET, « Édito », *Métal Hurlant*, n° 1, 1975.

17 « Le Bandard fou (Publicité) », *Métal Hurlant*, n° 1, 1975.

dans l'intervalle le créancier de la maison parisienne<sup>18</sup>. Après avoir racheté la moitié des actions de la maison d'édition, la société installée en Espagne prend les commandes des Humanoïdes Associés en 1983. Dès lors, ils mèneront une politique valorisant le catalogue de livres, au détriment des titres de presse. Ainsi, de la disparition rapide des revues amorcée dans les années 1980 à l'arrêt de *Métal Hurlant* en 1987, la seconde décennie d'existence des Humanoïdes Associés marque leur sortie du paysage de la presse – au moins jusque dans les années 2000. À partir de la seconde moitié des années 1980, les Humanoïdes associés appartiennent donc pleinement au secteur du livre. Le manque d'intérêt à l'égard des revues manifesté par Litoprint se poursuivra sous le contrôle de Hachette, qui acquiert la société en 1986 avant de provoquer, selon Bruno Lecigne, l'arrêt de *Métal Hurlant*. L'édition du magazine se voit alors gérée par Edimonde-Loisirs, la filiale presse du groupe, et l'édition des albums revient quant à elle à Hachette-livres. De toute évidence, malgré le renouvellement de sa formule, *Métal Hurlant* représente un handicap pour ses nouveaux dirigeants et cesse de paraître en 1987. En témoignent les propos que tient Bruno Lecigne – qui intègre la direction des Humanoïdes Associés en 1986 – dans *Les Cahiers de la bande dessinée*:

Les supports de prépublication, explique-t-il, ne sont plus un débouché véritable. *Métal Hurlant* prépubliait seize albums par an pour un catalogue qui entendait produire trente-cinq nouveautés par an. À partir du moment où les Humanos ont réellement commencé d'exister en tant qu'éditeur, *Métal* est devenu un support de prépublication et non plus un magazine. Un titre de presse constitue plus un handicap qu'un atout pour établir une politique éditoriale, car on est tributaire de la ligne rédactionnelle. L'intérêt du canard ne permet pas nécessairement d'établir un catalogue cohérent en tant qu'éditeur<sup>19</sup>.

Les propos de Bruno Lecigne illustrent ainsi une valorisation explicite du livre, qui devient l'objectif principal du travail éditorial, le magazine étant considéré dans sa seule fonction de support de prépublication. Un discours similaire se retrouve d'ailleurs dans l'éditorial de Claude Gendrot pour le dernier numéro de *Métal Hurlant*, replaçant la fin du

---

18 Jean-Pierre DIONNET, Christophe QUILLIEN, *Mes moires : un pont sur les étoiles*, op. cit., p. 312.

19 B. Lecigne in Patrick WEBER, «Les Humanos helvétisés», *Les Cahiers de la BD*, n° 88, 1990, p. 60-61.

magazine dans la suite (téléo)logique d'une évolution de la bande dessinée vers le monde du livre :

*Métal* s'arrête. Juste à temps pour ne pas mettre en péril l'édition des œuvres de ses auteurs. Les histoires commencées dans le magazine se poursuivront donc directement dans les albums. L'Histoire métallique est achevée, celle des Humanoïdes associés prend son essor. La première révolution des auteurs de BD, au début des années soixante-dix, fut de rompre avec les illustrés enfantins en créant leurs propres magazines (*l'Écho*, *Métal*). La fin des années quatre-vingt verra l'achèvement de leur seconde révolution : leur créativité, leur talent s'exprimeront désormais, et pour l'essentiel, sans la presse. L'édition, qui pour se fortifier s'est longtemps nourrie du sang de la presse BD, a tué le magazine. *Métal* est sa première victime. Une autre vie commence. L'exploration de tous les champs possibles de l'art graphique et de la BD passe désormais par le livre. Avec les auteurs et les Humanoïdes Associés nous faisons le pari de cette nouvelle vie<sup>20</sup>.

En accord avec le climat général qui voit décliner la majorité des périodiques de bande dessinée, la politique axée sur le livre mené par Hachette à la fin des années 1980 se révèle plutôt favorable à la maison d'édition et conduit à des résultats positifs pour l'année 1988/21. Lorsque la société franco-suisse acquiert l'entreprise à la fin de l'année 1988, leur politique s'axe naturellement autour du livre. Cependant, la nouvelle gestion de la maison ne renie pas le potentiel créatif des publications périodiques et met en place une publication semestrielle humoristique, Frank Margerin présente... , qui exploite l'image de l'un des auteurs phares de la maison – le titre de la série reprend celui du premier album de Margerin paru en 1978 – et qui se voit promue comme l'un des principaux projets issus du rachat. Ainsi, le dossier de presse diffusé en vue du Festival d'Angoulême de 1989 consacre une page à la parution du premier volume de cette nouvelle publication, où figure un autoportrait caricaturé de Frank Margerin lui-même s'exclamant : « Eh bien voilà, je vais m'occuper d'une revue de bande dessinée éditée par les Humanos ! », tandis qu'un texte dactylographié précise plus bas :

Deux fois par an, le créateur de Lucien se trouve bombardé « rédacteur en chef » d'un recueil d'humour où un collectif d'auteurs se déchaîne autour d'un thème donné.

---

20 Claude GENDROT, « Éditorial », *Métal Hurlant*, n° 133, 1987.

21 Patrick WEBER, « Les Humanos helvétisés », *Les Cahiers de la BD*, op. cit.

Ce premier album, pour lequel Margerin a réalisé une histoire courte et la couverture, met «La Fête» en vedette. Pour cette surbroum graphique, Frank a invité entre autres Jano, Dodo, Ben Radis, Vuillemin, Schlingo, Leconte, Boudjellal, etc.

Prochain rendez-vous en octobre 89!<sup>22</sup>

Le discours joue ainsi sur la dualité de rôle que prétend revêtir la série d'ouvrages. La formule est présentée en janvier dans *Livres Hebdo* comme un support devant servir de «tremplin» à de nouveaux auteurs qui ne figurent pas encore au catalogue des Humanoïdes Associés<sup>23</sup>. Il ne s'agit cependant plus de réinvestir les étals désertés des kiosquiers, mais bien ceux des libraires, en éditant une série d'albums qui paraissent deux fois par an et dont le contenu s'articule autour d'une thématique. La même formule sera encore déployée dans les années 1990 avec les collectifs *Fripons*, dans le registre de la bande dessinée érotique.

L'organisation progressive du catalogue autour de multiples collections est également un phénomène significatif. Lesage analyse ce phénomène, spécifique à la seconde moitié des années 1970, comme un symptôme de l'installation de l'édition de bande dessinée dans le monde du livre :

La prolifération des collections à partir du milieu des années 1970 et la multitude de leurs orientations, leur durée de vie parfois brève, attestent une restructuration de l'offre de bande dessinée autour des collections. L'essentiel de ce recentrage concerne des albums de bande dessinée destinés aux adultes : la bande dessinée destinée à la jeunesse reste fortement structurée par le cadre sériel qui conditionne la presse illustrée<sup>24</sup>.

Le propos de Lesage semble décrire ici mot pour mot la situation des Humanoïdes Associés, dont l'existence est symptomatique du contexte éditorial de la seconde moitié des années 1970. Aussi, on constate que si des albums paraissent d'abord timidement au sein de l'unique collection «Mirage» entre 1975 et 1979, l'éditeur transforme peu à peu

---

22 Frank Margerin présente : *La Fête*, Dossier de presse, Festival international de la Bande Dessinée d'Angoulême, 1989, p. 7.

23 Claude COMBET, «Margerin directeur de collection», *Livres Hebdo*, n° 4, 1989.

24 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2019, p. 170-171.

l'organisation de son catalogue durant la première moitié des années 1980 ; apparaissent alors des collections historiques comme « Pied Jaloux », « Eldorado », « Humour humanoïde » ou d'autres, plus éphémères, mais non moins marquantes : « Sang pour sang » ou la « Collection noire ». On mentionnera également la collection « Autodafé » qui, entre 1982 et 1983, comme l'a bien montré Jean-Matthieu Méon dans l'article qu'il consacre au *Phuong-Dinh Express* de Romain Slocombe<sup>25</sup>, vient interroger l'identité sémiotique et surtout éditoriale de la bande dessinée, en publiant dans un format inhabituel pour l'époque, des romans généreusement illustrés, à l'instar de *La Marée rouge* de Raymond Chandler, à côté d'ouvrages formellement innovants dont un *Bail avec dieu* de Will Eisner est l'exemple le plus connu<sup>26</sup>.

Enfin, dès les premières années de leur existence, Les Humanoïdes Associés investissent l'édition de divers types de livres. À côté de la bande dessinée, on constate également l'édition d'ouvrages littéraires, avec notamment les collections de la « Bibliothèque aérienne » en 1977 puis de « Speed 17 » en 1978. Entre 1977 et 1980, les Humanoïdes Associés investiront également l'édition de « beaux livres » par le biais de la collection « Folles Images et Livres Fastueux » consacrée à la reproduction de dessins d'auteurs phares de la maison : Caza, Moebius et Druillet dans des ouvrages de grand format (30,0 × 30,0 cm). Enfin, en 1983, c'est la forme du livre illustré qui se voit entreprise avec les ouvrages de la collection « Les yeux de la tête », dont les formats sont variables.

## 1.2. Expérimentation et ambitions transmédiatiques

Au-delà du monde de l'imprimé, les Humanoïdes Associés se caractérisent également par un intérêt marqué pour l'extension transmédiatique de leurs productions. Si le film d'animation *Métal Hurlant* de Gerald Potterton (1981) n'est pas produit par les Humanoïdes

---

25 Jean-Matthieu MÉON, « Une approche extensive du roman graphique. *Phuong-Dinh Express*, *Autodafé* et la combustion spontanée des frontières », *Image [&] Narrative*, vol. 17, n° 3, 2016.

26 Les premiers mots de l'annonce pour le lancement de la collection, qui figure dans le catalogue 1982-1983 de la maison d'édition, ne dit pas autre chose : « Autodafé. Plus qu'une nouvelle collection, un nouveau concept. Du roman ? de la B.D. ? Le premier était mort, les cases de la seconde devenaient trop étroites. » (*Catalogue général 1982-1983*, Catalogue éditorial des Humanoïdes Associés, 1983.)

Associés, et s'avère davantage inspiré par la version étasunienne de la revue (*Heavy Metal*), l'existence de ce long-métrage souligne le rayonnement culturel, transnational comme transmédiatique, dont bénéficie la revue et, par ricochet, sa maison d'édition.

Dans un registre similaire, on peut également mettre en évidence l'expérimentation du vidéodisque interactif *Cauchemars* en 1983, titre aussi expérimental qu'introuvable, et dont Jean-Luc Fromental fait la promotion dans le numéro 90 de *Métal Hurlant*. L'objet, présenté en couverture comme le « jeu vidéo de *Métal Hurlant* » est développé en collaboration avec les sociétés françaises Beau Léopard et Moviebox et aurait bénéficié de fonds octroyés par la Direction Générale des Télécommunications<sup>27</sup>. Si rien n'assure que le vidéodisque en question a bien été mis en vente, puisqu'il s'agirait en fait d'un test financé par la DGT pour « sonder le potentiel commercial du vidéodisque »<sup>28</sup>, il a cependant été présenté à titre expérimental au Festival du film d'entreprise de Biarritz de 1983<sup>29</sup>. Selon la description qu'en fournit Fromental, ce récit visuel interactif fonctionne sur le principe de la *full-motion video* (FMV), qui consiste en une série de vidéos préenregistrées constituant des alternatives possibles de l'histoire que la joueuse sélectionne dans le fil de sa progression.

On signalera encore que l'engagement des Humanoïdes Associés dans le monde du jeu vidéo s'est concrétisé en 1987, par une collaboration faiblement documentée avec la firme française de conception de jeux vidéo Ere Software, aboutissant à la création de la collection « Métal Hurlant Logiciels », qui comprendra trois ou quatre titres<sup>30</sup>. L'implication des Humanoïdes Associés dans cette collaboration ne semble pas avoir dépassé la cessation des droits pour l'emploi de la marque<sup>31</sup>. En elles-mêmes, les expériences transmédiatiques

---

27 Jean-Luc FROMENTAL, « Cauchemars interactif », *Métal Hurlant*, n° 90, 1983, p. 83.

28 *Ibid.*, p. 88.

29 *Ibid.*, p. 84.

30 Nos quelques recherches à ce sujet ont pu mener à identifier les jeux vidéo *Clash* (Ere Informatique, 1987), *Trauma* (Ere Informatique, 1987), *Bubble Ghost* (Ere Informatique, 1987) et *L'Arche du Captain Blood* (Ere Informatique, 1988), qui aurait été d'abord vendu sous ce label dans sa première édition.

31 Laurence LE GENTIL, « Rencontre avec Ere Informatique », *Arcades*, n° 1, 1987.



menées par les Humanoïdes Associés n'ont rien d'exceptionnel et s'inscrivent pleinement dans l'évolution des convergences médiatiques qui s'intensifient durant la seconde moitié du <sup>xx</sup><sup>ème</sup> siècle. À la seule échelle européenne, la bande dessinée noue dès la première moitié du siècle des relations avec d'autres industries culturelles, qu'il s'agisse du cinéma, du théâtre, de la radio et, plus tard, de la télévision et des jeux vidéo. Cependant, les Humanoïdes Associés se signalent, jusqu'aux années 1990, par le caractère expérimental et anarchique de leur démarche qui témoigne d'une curiosité presque candide et qui, à l'instar de la politique d'expansion dans la presse que mène Jean-Pierre Dionnet dans les années 1980, s'opère manifestement en décalage avec toute ambition de réussite commerciale.

### **1.3. Fabrice Giger et la fièvre multimédia**

Dès la seconde moitié des années 1990, la logique d'expansion de la bande dessinée au-delà des formes éditoriales imprimées va nettement s'intensifier et structurer, à la suite de l'intégration des Humanoïdes Associés au sein du groupe d'édition helvétique Source Holding. Dans notre perspective, le rachat par Source Holding en 1989 constitue un pivot dans l'histoire de la maison d'édition. En effet, son directeur, le jeune Fabrice Giger, va représenter une figure centrale du tournant audiovisuel des Humanoïdes Associés dans les années 1990. La politique qu'il mène apparaît en effet déterminante pour comprendre l'inscription des Humanoïdes dans la dynamique de l'édition «multimédia» à cette époque. Les intérêts entrepreneuriaux de Giger sont diversifiés et caractéristiques des représentations qui régissent le domaine de l'édition-communication durant cette période.

Le Genevois<sup>32</sup> amorce sa carrière dans l'édition de bande dessinée à Genève en 1985 lorsqu'il fonde sa première société, L'Essai. L'entreprise multiplie d'emblée ses domaines d'activité : photocomposition, graphisme et édition. Il prend également en charge la diffusion des ouvrages par le biais de l'Essai Diffusion. En 1987, il fonde Source Holding SA avec Jean-Baptiste Gilou des Éditions Gilou, sa première société de holding sous la coupe de laquelle seront réunies ses différentes structures. L'année suivante naît Alpen Publishers, et fruit de la fusion franco-suisse entre l'Essai et les Éditions Gilou. Lorsqu'il acquiert les Humanoïdes Associés en novembre 1988, Giger est un jeune entrepreneur d'une vingtaine d'années, dont les quelques bons coups financiers encouragent la presse suisse romande à le surnommer le « Demesmaeker Suisse »<sup>33</sup>. À la tête de la maison d'édition avec Jean-Baptiste Gilou, les deux jeunes *businessmen* procèdent à une réorganisation importante de sa structure : les segments du marché de la jeunesse sont distribués entre Alpen (tranche des 10-16 ans) et Humanoïdes (tranche des 15-25 ans)<sup>34</sup> et les droits sur une partie du fond « adulte » de Dargaud sont rachetés en 1989, dont notamment les deux premiers tomes de la *Trilogie Nikopol* d'Enki Bilal. À partir des années 1990, ses opérations prennent un virage très clairement orienté vers les industries de l'audiovisuel et de l'informatique, suivant la tendance générale et les indicateurs délivrés par les experts de la branche. Ainsi, le bilan du marché de la bande dessinée que dresse *Livres Hebdo* en janvier 1986<sup>35</sup> indiquait déjà clairement que l'audiovisuel était une voie quasiment incontournable face à la crise que connaissait le secteur en 1985. Entre 1993 et 1994, Giger rachète la société belge de production audiovisuelle Little Big One (LBO), suivie

---

32 Du fait des origines helvétiques de Fabrice Giger, la presse de Suisse-romande a accordé très tôt une attention particulière à son actualité ainsi qu'à ses succès d'entreprise. Plusieurs sources ayant ponctuellement établi un « portrait » du personnage nous permettent, en les croisant, de rétablir la chronologie des faits avec plus ou moins de précision. Voir, D. SCHÜPBACH, « Fief genevois de la bande dessinée ? », *Rive Droite Rive Gauche*, 1988 ; Roger GAILLARD, « Croisades pour la BD », *L'Hebdo*, n° 5, 1989 ; Ariel HERBEZ, « L'ogre, la belle et les puritains », *L'Illustré*, n° 4, 1990 ; Anne-Frédérique WIDMANN, « La BD, un monde sans pitié », *L'Hebdo*, n° 8, 1994 ; Ian HAMEL, Pascal AUCHLIN, « Un Suisse dans un jeu de quilles français », *L'Hebdo*, n° 43, 1996 ; Blaise CALAME, « Fabrice Giger. Le conquistador de la BD », *L'Illustré*, n° 39, 1998.

33 Roger GAILLARD, « Croisades pour la BD », *L'Hebdo*, *op. cit.*, p. 25.

34 Patrick WEBER, « Les Humanos helvétisés », *Les Cahiers de la BD*, *op. cit.*, p. 63.

35 François TAILLANDIER, « Les grandes manœuvres ont commencé », *Livres Hebdo*, n° 4, 1986, p. 70-71.

de l'entreprise d'animation PixiBox. Le souvenir du poids de LBO dans le secteur de l'audiovisuel en Belgique s'est estompé aujourd'hui, pourtant, dans la presse suisse romande, l'entreprise se voyait à l'époque qualifiée d'«une des principales sociétés européennes de fabrication d'images en deux et trois dimensions»<sup>36</sup>. L'envergure de cette société bruxelloise nous a été confirmée par Maximilien Chailleux, qui, en 1994, cherche justement à rencontrer Giger après avoir appris que ce dernier venait d'acquérir LBO :

[C]'était un énorme outil audiovisuel où il y avait tout... il y avait des studios, des salles de montage, un excellent studio son... [...] [C]'était là où étaient enregistrées toutes les émissions de Canal+ Belgique [...] Il y avait quatre studios, une régie, un petit studio son et un grand studio son... tout le matos ! Et puis tout un département de développement 3D, tout ce genre de chose<sup>37</sup>.

La même année, Giger fonde également les sociétés Sparx (spécialisée dans la modélisation 3D), Mediapegs (spécialisée dans l'encodage vidéo) et Métal Hurlant Productions (une société de production audiovisuelle). Chailleux raconte qu'une fois acquis les studios de production, l'heure est à l'expérimentation d'interfaces possibles entre les Humanoïdes Associés et la création audiovisuelle :

Ça tâtonne dans tous les sens. Il y a même des choses qui n'ont abouti à rien quand on était à LBO... il existe toute une série qui était censée être diffusée à la télévision, où Jodorowsky philosophait ou discutait sur un sujet et il était debout dans un décor en 3D absolument délirant, et tout ça était extrêmement nouveau à l'époque...<sup>38</sup>

Le point culminant des grandes manœuvres engagées par Giger à cette époque se trouve sans doute en 1996, alors qu'il est engagé dans une négociation pour le moins houleuse<sup>39</sup> visant à racheter la Société Française de Production en compagnie de deux sociétés du groupe Havas spécialisées dans la production et la commercialisation de l'audiovisuel. Selon l'hebdomadaire professionnel Écran total, Giger estime alors que l'acquisition de la

---

36 Anne-Frédérique WIDMANN, «La BD, un monde sans pitié», *L'Hebdo*, *op. cit.*

37 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xviii.

38 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxvii.

39 Ian HAMEL, Pascal AUCLIN, «Un Suisse dans un jeu de quilles français», *L'Hebdo*, *op. cit.*

SFP aux côtés de Havas peut l'aider à pénétrer le marché international de l'audiovisuel. Une telle conquête le placerait alors en maîtrise des droits d'exploitation du catalogue des Humanoïdes Associés et de la création de contenus audiovisuels par le biais de Sparx et Pixibox. Son partenariat avec les sociétés Télé Images et ITI, qui appartiennent au groupe Havas, lui permettrait également d'en maîtriser la production et la commercialisation<sup>40</sup>. L'opération échoue, mais elle montre bien la mesure des ambitions du personnage, qui perçoit clairement l'intérêt d'inscrire ses pratiques d'éditeur de bande dessinée dans un ensemble plus vaste de projets audiovisuels et multimédias.

Il faut ajouter qu'entre 1993 et 1996, l'édition de livre est au point mort du côté des Humanoïdes Associés. Si les opérations engagées par Giger depuis le rachat de la maison d'édition ont porté leurs fruits sur un plan économique, elles engendrent également leur lot de problèmes. En effet, le bilan positif de l'année 1992 – favorisé par la cession des droits de quatre aventures de Blueberry à Dargaud pour plus de 1 million de FF<sup>41</sup> – mène une partie des dirigeants de Hachette à envisager de récupérer la maison qu'ils ont vendue en 1986. Rencontrant l'opposition de Giger, les dirigeants du groupe décident de porter l'affaire devant le tribunal, engageant deux années de bataille judiciaire. L'affaire se solde en faveur de Giger au prix d'une période difficile pour sa maison d'édition. En effet, Hachette, qui avait gardé à sa charge la diffusion des albums, bloque les stocks durant toute la durée du procès jusqu'à l'été 1995<sup>42</sup>. Le blocus favorise donc une tendance déjà en germe chez le jeune éditeur, qui annonçait déjà, dès 1989, l'exploitation de séries télévisées adaptées de bandes dessinées parmi ses principaux axes de développement pour Alpen et les Humanoïdes Associés<sup>43</sup>. Le frein mis sur son activité d'éditeur force ainsi le

---

40 Serge SIRITZKY, Patrick SUQUET, « Trois candidats pour la SFP », *Écran total*, n° 145, 1996.

41 Anne-Frédérique WIDMANN, « La BD, un monde sans pitié », *L'Hebdo*, *op. cit.*

42 Nous avons ici croisé plusieurs articles de presses pour tenter d'en dresser le bilan le plus réaliste possible. Alain PENEL, « Fabrice Giger gagne contre Hachette », *24 Heures*, 1994; Martine ESQUIROU, « Un Suisse favori pour reprendre la SFP », *Libération*, 1996; Marie BERGONNEAU, « Qui est le vrai-faux repreneur de la SFP ? », *Entreprendre*, n° 108, 1997; Antoine DE GAUDEMAR, « Spécial bande dessinée. Giger, le genre Humanoïde », *Libération*, 1998.

43 Fabrice PIAULT, « Humanos SA reprend une partie de Dargaud », *Livres Hebdo*, n° 50, 1989.

jeune businessman à concentrer ses efforts sur d'autres intérêts, en l'occurrence l'audio-visuel et le multimédia.

## 2. Des Digital Comics au *Sommeil du Monstre*

### 2.1. Les Digital Comics

Les quatre années d'opérations financières orchestrées par Fabrice Giger mettent en lumière ses appétits d'entrepreneur qui perçoit l'édition de bande dessinée comme faisant partie d'un modèle économique et créatif plus large, que l'on désigne alors par le terme «multimédia», dont la collection de CD-ROMs des «Digital Comics» constitue l'une des manifestations concrètes les plus frappantes. Selon les dires de Giger lui-même, revenant sur les divers projets transmédiés engagés à cette époque : «Le livre est probablement le premier objectif, mais pas la dernière étape du processus. Il doit s'étendre, et nous avons essayé beaucoup de choses à une époque où les CD-ROMs commençaient à peine à exister»<sup>44</sup>. La logique exposée est celle d'un paradigme éditorial dans lequel l'album de bande dessinée ne constitue plus un aboutissement, mais une étape de médiatisation parmi d'autres. De telles ambitions se concrétisent ainsi en 1996 à travers la parution de quatre adaptations d'albums de bande dessinée sur CD-ROMs, qui structurent la collection des «Digital Comics».

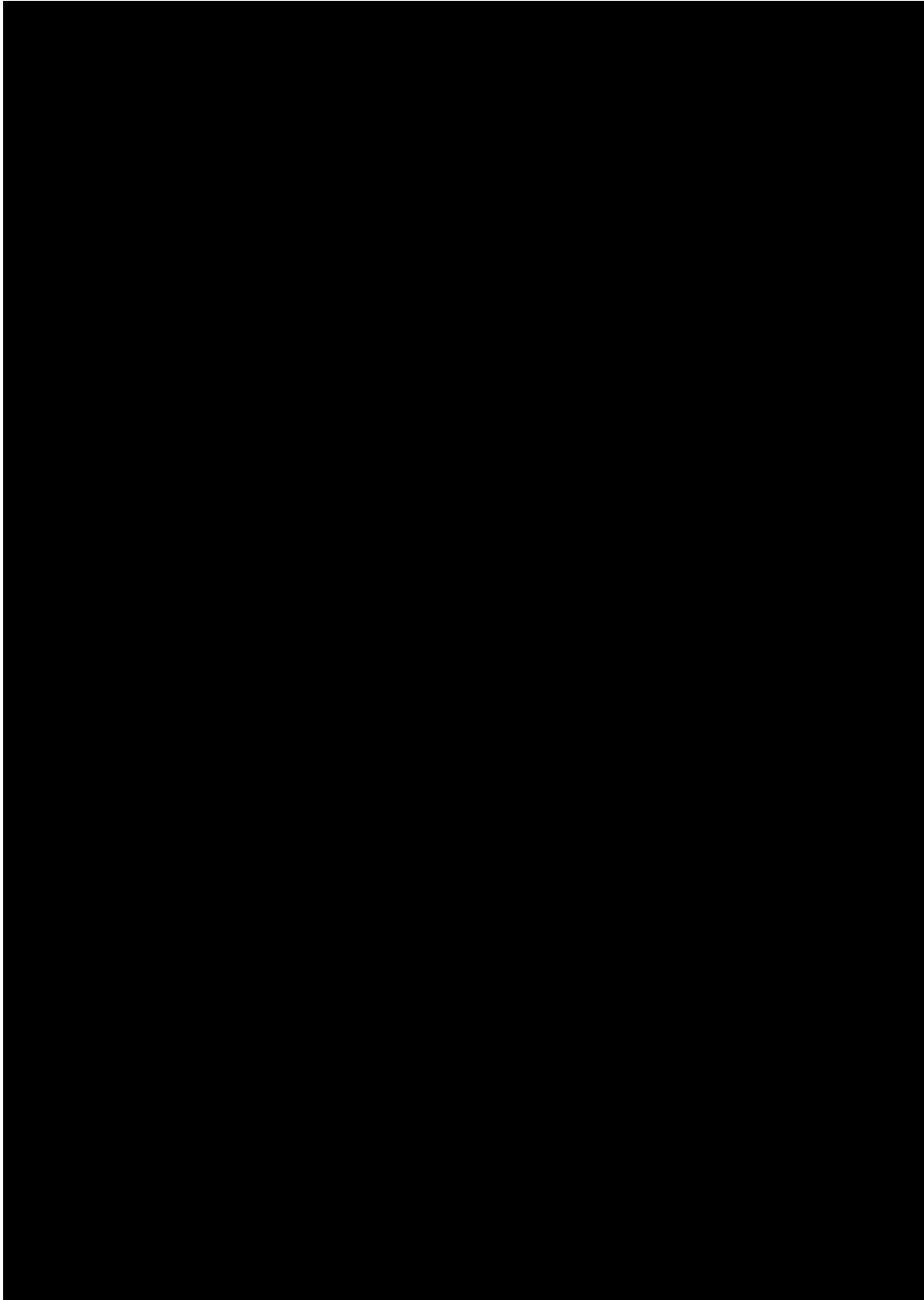
Le projet des Digital Comics provient d'une initiative de Maximilien Chailleux, qui se fait embaucher chez Little Big One peu après l'acquisition de la société par Fabrice Giger, dans le but d'établir des synergies potentielles entre bande dessinée et écran<sup>45</sup>. Le contexte est favorable à de telles entreprises puisque se développent alors plusieurs projets qui s'inscrivent dans un paradigme émergent, la «bande dessinée multimédia»<sup>46</sup>, dont l'une

---

44 F. Giger in Joshua SKY, «A Conversation with Fabrice Giger, CEO of Humanoids» [en ligne], *Futurism*, 2017, URL : <https://vocal.media/futurism/a-conversation-with-fabrice-giger-ceo-of-humanoids>, consulté le 11 février 2021.

45 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xviii

46 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2018, p. 87-88. Nous revenons avec plus de précision sur ce paradigme au chapitre 5.



**Figure II.1** Jaquette du Digital Comics *La Femme Piège* (Enki BILAL, Métal Hurlant Productions, 1996).

des caractéristiques est de s'être constitué dans un moment d'intenses spéculations aussi bien financières que créatives.

La période est au foisonnement de projets visant à valoriser les objets de la culture sur des supports informatiques et ce dynamisme est favorisé par de nombreux financements privés et publics. La bande dessinée y occupe une place certes timide, mais significative. Le développement des Digital Comics bénéficie en effet d'une aide du Club d'Investissement Media, un important sous-programme de financement européen dédié aux nouvelles technologies lancées à la fin des années 1980 par la Commission des Communautés Européennes, dans le cadre de la première phase du programme MEDIA visant à soutenir la création audiovisuelle européenne<sup>47</sup>. En outre, selon Chailleux, avant d'exister sur CD-ROM en 1996, le projet des Digital Comics connaît plusieurs formes potentielles, en fonction d'intérêts variables des industries en jeu dans la concrétisation de telles entreprises. En l'occurrence, les Digital Comics auraient suscité les intérêts d'entreprises comme Sony, qui lance à l'époque sa première PlayStation, et de Philips, dont le CD-I constitue alors le principal concurrent du CD-ROM :

On balbutie à l'époque, on tente dans tous les sens, on rencontre des gens... D'un coup, ils s'emballent, ils veulent absolument en faire un bundle avec l'achat de la PlayStation pour dire : «regardez c'est des jeux vidéo, mais on peut aussi avoir des produits culturels, vous pouvez l'acheter pour vos enfants». Il y a ça et puis ça finit par ne pas se développer. L'option CD-I commence à poser des problèmes, essentiellement parce que le CD-I est dirigé par Philips qui est une société qui impose d'avoir un regard sur le contenu<sup>48</sup>.

Le projet aboutit sous la forme d'une collection de CD-ROMs en décembre 1996, composée des trois titres de la Trilogie Nikopol d'Enki Bilal ainsi que du *Gulliveriana* de Milo Manara. Les travaux de Bilal ont d'emblée été au centre des recherches de Chailleux, pour des raisons esthétiques :

---

47 Geneviève TOUSSAINT, «Le soutien financier de la Communauté européenne au secteur audiovisuel», *LEGICOM*, vol. 17, n° 1, 1999, p. 102-103.

48 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxviii.

C'était l'évidence tout de suite. C'est-à-dire qu'une des premières choses qu'on faisait en même temps, c'était qu'on avait scanné toutes les couvertures et il y avait des graphismes qui tapaient vraiment bien. À l'époque, je me souviens très bien que, Bilal, on s'était arrêtés tout de suite dessus. Mais il y avait aussi Nicolas de Crécy avec le *Foligatto* qui, sur un écran, était magique ! C'était un des projets, mais celui-là n'a pas donné lieu à un CD-ROM<sup>49</sup>.

Cependant, il faut aussi mettre en évidence l'intérêt symbolique que revêt la valorisation de la Trilogie Nikopol dans le catalogue des Humanoïdes Associés. Ce choix est, en effet, paradigmatique de la posture de Giger dans les années 1990, puisqu'il s'agit de remettre en avant, et sous une forme innovante, des titres qui, symboliquement, constituent les trophées d'une opération de « rafle » du catalogue adulte de Dargaud acquis pour une bouchée de pain en 1990 et dont le jeune éditeur se vante volontiers dans la presse avec une forme d'insolence<sup>50</sup>. Outre les titres de cette trilogie (*La Foire aux immortels*, *La Femme piège* et *Froid équateur*), les Digital Comics comptent également à leur catalogue une version CD-ROM de *Gulliveriana* de Milo Manara, paru quelques mois auparavant. La publication des titres de la collection constitue un aboutissement des différentes manœuvres que mène Fabrice Giger depuis le début des années 1990 et dont témoigne la synergie des entreprises mobilisées pour la production de disques. L'ensemble des sociétés est placé sous le patronage du groupe Convoy Company que dirige Giger, groupe qui semble avoir remplacé Source Holding et qui regroupe l'ensemble de ses sociétés. Dans cette dynamique, le catalogue des Humanoïdes Associés est exploité par Little Big One pour le développement des logiciels des Digital Comics et les aspects éditoriaux sont gérés par Métal Hurlant Productions.

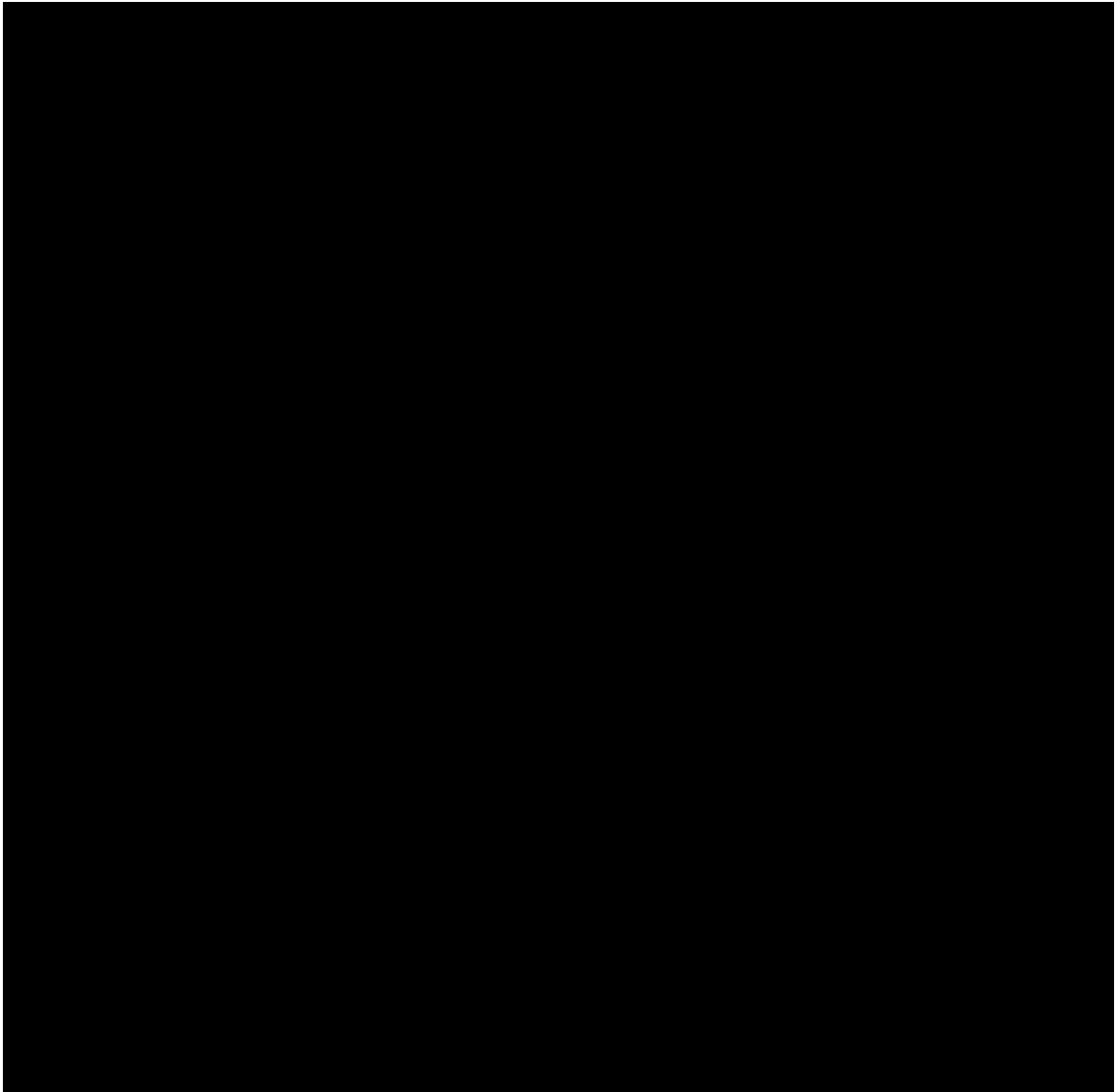
Les disques sont fournis habillés d'une jaquette cartonnée au format A5, renvoyant aux proportions des albums imprimés et s'ouvrant à la manière d'un livre (fig. II.1). À l'époque, l'emballage conventionnel des CD-ROMs, parfois appelé « big box », consiste en une épaisse boîte de carton imprimée, de dimensions relativement imposantes, dans laquelle sont rangés disques et notices. Le choix d'un boîtier sous forme de jaquette est

---

49 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xix.

50 Ariel HERBEZ, « L'ogre, la belle et les puritains », *L'Illustré*, *op. cit.*





**Figure II.2** Jaquette du Digital Comics *Froid Équateur* (Enki BILAL, Métal Hurlant Productions, 1996).

plutôt rare et sciemment opéré par Maximilien Chailleux afin de rappeler l'album et de jouer sur l'aspect «hybride» du produit entre album et CD-ROM<sup>51</sup>. Une fois le programme exécuté, un menu principal donne accès aux différents contenus du disque : description des personnages, récit complet, interview de l'auteur, catalogue de l'éditeur, générique et contenu exclusif<sup>52</sup>. Dans le cas de *Gulliveriana*, le «contenu exclusif» consiste en une

---

51 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxviii.

52 L'arborescence du logiciel a été modélisée par Little Big One à des fins promotionnelles et offre un bon aperçu du fonctionnement global de l'application. («Digital Comics» [en ligne], *LBO.be*, 1997, URL : <https://web.archive.org/web/19970214093211/http://www.lbo.be/productions/metal/metal.html>, consulté le 2 juillet 2024.)

série de travaux préparatoires numérisés que l'utilisateur peut parcourir. Sur les disques de la *Trilogie Nikopol*, il s'agit d'un accès en «avant-première» aux extraits du prochain album de Bilal : *Le Sommeil du monstre*. Le «récit complet» correspond au remontage de la bande dessinée, qui se présente sous la forme d'un diaporama légendé dans lequel les cases et les textes ont été désarticulés de leur composition originale sous forme de planches<sup>53</sup>. L'idée viendrait encore une fois de Chailleux qui, circulant dans le milieu du développement de produits multimédia de l'époque, observe que, dans la première moitié des années 1990, se développe une «fascination pour les images sur écran rétroéclairé»<sup>54</sup>. Par ailleurs, ce dernier n'ayant pas été convaincu par l'émergence d'autres projets jouant sur une accentuation de l'interactivité<sup>55</sup>, le diaporama lui serait apparu comme une option à envisager :

[J]e suis parti sur quelque chose de beaucoup plus simple avec juste comme objectif de sublimer l'image, qu'on ait le plaisir de voir une image rétroéclairée. Donc la première idée qui est arrivée c'était de faire qu'on ait l'image et rien que l'image. Donc on enlève les bulles... quelle bonne idée j'ai eue ! Je me suis retrouvé donc à redessiner ce qu'il y avait sous les bulles et qui n'existait pas, avec plus ou moins de bonheur... mais enfin bon<sup>56</sup>.

La reconfiguration des planches sous forme d'une succession de cases dépouillées d'éléments textuels donne lieu à un dispositif interactif dans le cadre duquel il s'agit de cliquer sur les flèches d'une interface dans le but de progresser dans le récit. Cette forme de remédiatisation du contenu est ainsi pensée dans un paradigme où l'ordinateur semble avant tout perçu comme un dispositif de visionnage, dans lequel l'image et ses valeurs esthétiques doivent être «sublimées» par les caractéristiques du support luminescent.

---

53 Nous commentons ces orientations formelles de manière plus détaillée au chapitre 5.

54 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xviii. La fascination pour l'image de bande dessinée rétroéclairée trouve des échos dans des pratiques et des discours plus anciens que les années 1990. Sylvain Lesage a ainsi mis en évidence l'attrait de certains cercles bédéphiliques pour les pratiques de projection de diapositives de cases et planches de bande dessinée dans les années 1960. (Sylvain LESAGE, «Souvenirs sur écran : La diapositive dans les premières rééditions bédéphiliques» [en ligne], *Comicalités*, 2024, paragr. 22-24, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/9035>, consulté le 14 octobre 2024.)

55 Il s'agissait probablement d'*Opération Teddy Bear* développé à la même époque par Index+. Pour plus de détails sur ce titre, nous renvoyons au chapitre 5 de la présente étude.

56 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xviii.

Le texte d'introduction d'un fascicule publicitaire diffusé à la sortie des Digital Comics explicite les ambitions de la collection :

À l'heure de la révolution électronique, la BD ne pouvait pas rester isolée dans sa tour de papier. Nouveau support, nouveau regard, les Digital Comics de Métal Hurlant Productions proposent de lire ou relire autrement les grandes réalisations de la bande dessinée. [...] Ni jeu vidéo sophistiqué, ni bande dessinée traditionnelle, les Digital Comics sont tout simplement une œuvre différente. Métal Hurlant Productions fait partie du groupe Convoy, qui se dirige vers une planète où plus rien ne sépare les différents mondes de l'image<sup>57</sup>.

Dans ce cas, l'intérêt de la publication de contenus sur support informatique est directement lié à l'affaiblissement des frontières entre les « mondes de l'image ». Le propos est caractéristique des discours qui circulent autour du concept de multimédia dans les années 1990-2000, l'ordinateur étant souvent représenté comme une machine permettant une synthèse des médias. On soulignera également que ce discours est orienté principalement sur *l'image*, empreinte d'un imaginaire science-fictionnel. Il ne s'agit pas d'offrir un équivalent de la bande dessinée « traditionnelle », mais bien une variante, une « œuvre différente » que l'on est donc naturellement invité à « lire ou relire ». Présentés comme des objets hybrides « ni jeu vidéo [...] ni bande dessinée », le discours promotionnel tenu soutient le potentiel innovant qui accompagne la valorisation dans l'espace public des potentiels de l'ordinateur multimédia – aspect que l'on développera plus loin (cf. chapitre 5).

Le matériel paratextuel qui habille les Digital Comics mobilise, dans une perspective analogue, une stratégie consistant à valoriser un ensemble de contenus additionnels. Au verso de la jaquette de *Froid Équateur*, figurent autant des captures d'écran de la bande dessinée numérisée que des reproductions du menu principal ainsi que des différents écrans associés à la présentation des personnages ou à l'interview d'Enki Bilal que contient le disque (fig. II.2). En vantant l'augmentation de l'expérience de lecture par l'addition de contenus supplémentaires, la promotion des Digital Comics table sur le dépassement des frontières de l'album imprimé. L'insistance sur les informations périphériques

---

57 *Les Humanoïdes Associés & Métal Hurlant Productions présentent la série Digital Comics*, dépliant promotionnel, 1996.

au récit graphique proprement dit promet un savoir étendu sur le contexte de production de l'œuvre, par le biais de contenus annexes. Autrement dit, cette version hybride prétend renouveler l'expérience du récit graphique en mobilisant l'ensemble des possibilités liées aux fonctionnalités de l'ordinateur « multimédia » : mise à disposition de contenus audio, d'images et de textes. Ainsi les vœux d'une expérience médiatique transformée passent par l'évitement stratégique de toute mention du terme « bande dessinée » au profit de celui de « récit » pour décrire le contenu reconfiguré. *Froid Équateur* est d'ailleurs présenté sur la jaquette comme autre une version alternative du récit, puisqu'il est fait référence à « *Froid Équateur*, version album » pour présenter l'ouvrage paru en 1992. La mobilisation de telles formulations participe à construire l'objet dans une dynamique de renouvellement de l'album de bande dessinée traditionnelle. Le « récit » original est ainsi présenté comme augmenté et reconfiguré par un imaginaire, que la préférence accordée au terme anglais de « Digital Comics » souligne dans une démarche de singularisation de l'objet numérique. Là où la sémantique du terme « bande dessinée » renvoie au domaine de l'imprimé, le syntagme anglophone s'inscrit, lui, plus fortement dans celui de l'informatique, dont le lexique provient majoritairement de l'anglais.

La réception des Digital Comics va malheureusement faire les frais d'un positionnement aussi radical. La collection de CD-ROMs passe ainsi sous les radars de la critique. On constate, à cet égard, l'absence de références dans les principales revues de bande dessinée de l'époque. Tout au plus, *BoDoï* consacre quelques lignes dans une colonne annexe de la rubrique d'actualités du numéro de novembre 1997 pour annoncer la prochaine sortie d'hypothétiques autres titres de la collection, qui ne verront jamais le jour. En outre, lorsque la rédaction consacre un dossier à Enki Bilal pour la sortie du *Sommeil du Monstre* en août 1998<sup>58</sup>, un encart présente la bibliographie, la filmographie et l'expographie de l'auteur, mais fait l'impasse sur les CD-ROMs. La revue *Sapristi !*, dont la rédaction avait marqué un intérêt précoce à l'égard des enjeux du multimédia – puisqu'elle y consacre

---

58 Jean-Marc VIDAL, « Bilal a la mémoire qui planche », *BoDoï*, n° 11, 1998.

un dossier dans son numéro de septembre 1995<sup>59</sup> – ne signalera pas non plus la parution des Digital Comics à la fin de l'année 1996 dans une rubrique d'actualité pourtant très détaillée. Enfin, la revue (*À Suivre*), qui inaugure pourtant un cahier à l'actualité du « multimédia » dans son numéro 205, en février 1995<sup>60</sup>, ne publie pourtant aucun commentaire lorsque paraissent les « Digital Comics ». Absents de cette section multimédia qui se fait pourtant l'écho de parutions diversifiées, les CD-ROMs de Métal Hurlant Productions le sont également de l'actualité générale des parutions ainsi que des papiers critiques. Fait marquant, la parution aux Humanoïdes associés de l'album *Gulliveriana* de Milo Manara au mois de mai 1996 fait l'objet d'une annonce de publication<sup>61</sup> puis d'un papier critique<sup>62</sup>. Pourtant, la parution de sa version « Digital Comics » ne sera signalée ni au mois de décembre ni aux mois de janvier ou de février l'année suivante. Aucune mention non plus de la collection de Métal Hurlant Productions dans *Critix*, qui publie pourtant un dossier « Bande dessinée et numérique » dans son numéro du printemps 1997, qui inclut un article approfondi sur le sujet<sup>63</sup>. Dans ce texte, à côté des entretiens accordés à certains auteurs de bandes dessinées numériques, la parole est donnée à un éditeur qui se montre très sceptique face à ce phénomène : Claude de Saint-Vincent, dirigeant de Dargaud<sup>64</sup>. Cette absence d'écho dans les pages de revues pourtant promptes à commenter l'actualité d'auteurs comme Bilal ou Manara témoigne de la difficulté à accorder une place à de tels objets dans le paysage éditorial de la bande dessinée.

Dépendant, dans leur genèse, de l'album imprimé, dont ils offrent une version alternative, les Digital Comics ne semblent reconnus ni comme de véritables bandes dessinées ni

---

59 Alain BEYRAND, « Bande dessinée et Multimédia », *Sapristi*, n° 32, 1995.

60 « (À Suivre) s'ouvre au multimédia ». (*À Suivre*), n° 205, février 1995, p. 53.

61 « Gulliveriana ». (*À Suivre*), n° 218, mars 1996, p. 76.

62 Nicolas Finnet. « Gulliveriana ». (*À Suivre*), n° 220, mai 1996, p. 142.

63 Renaud CHAVANNE, « À propos d'une écriture numérique de la bande dessinée », *Critix*, n° 3, 1997.

64 Renaud CHAVANNE, Laurent PARIS, « Quatre entretiens », *Critix*, n° 3, 1997.

même comme une forme émergente de « création numérique » liée à la bande dessinée<sup>65</sup>. L'invisibilité de ces publications de la part de la presse destinée au public bédéphile illustre le problème que pose le statut de tels objets, l'intérêt des commentateurs se portant principalement sur l'actualité des sorties d'albums ou de produits dérivés plus conventionnels. En effet, si un nouvel album imprimé fait événement dans l'actualité de Manara, la publication d'une version pour laquelle il n'a pas fourni de travail « artistique » notable peut se présenter comme un événement négligeable. Absents du discours spécialisé sur la bande dessinée, les Digital Comics ne sont manifestement pas perçus, dans l'imaginaire de l'époque, comme s'inscrivant pleinement dans le champ de la bande dessinée.

De manière significative, c'est plutôt dans la presse généraliste qu'il sera fait état de ces parutions, de manière plutôt mitigée. Bien que rares, les articles de presse que nous avons pu recenser partagent tous une forme de doute vis-à-vis du positionnement de tels objets. Dans *Sud Ouest*, Pierre Pascal estime ainsi qu'« il est difficile de prévoir le succès d'une formule qui valorise les dessins, mais qui, en éliminant les ballons, bouleverse un mode de narration... et les habitudes des consommateurs »<sup>66</sup>. Dans *Le Monde*, Jean-Michel Blottière rappelle à cet égard que « les essais antérieurs, qui consistaient à rajouter des bruitages (grincements de porte, soupirs) ou à animer certaines cases, n'avaient pas convaincu : ils se rapprochaient trop des jeux vidéo et des dessins animés, sans parvenir à rivaliser avec eux »<sup>67</sup>. Quant à Denis Lord du quotidien québécois *Le Devoir*, il peine manifestement à identifier l'apport de tels titres :

Loin de nous transporter dans l'avenir qu'est censée représenter la numérisation, cette fade transposition ramène plutôt au XIX<sup>ème</sup> siècle, à l'époque de Rodolphe Töpffer. On y perd l'articulation originelle entre le texte et le dessin tout autant que le travail de mise en page. La lecture se fait très linéaire, peu interactive<sup>68</sup>.

---

65 La seule bande dessinée numérique française sur CD-ROM qui fera l'objet d'une actualité dans (*À Suivre*) est *Opération Teddy Bear* (Laurent Maurice. « Opération Teddy Bear ». (*À Suivre*), n° 228, janvier 1997, p. 228.)

66 Pascal PIERRE, « BD sans bulles », *Sud Ouest*, 1996. Nous soulignons.

67 Jean-Michel BLOTTIERE, « Enki Bilal, case après case », *Le Monde*, 1996.

68 Denis LORD, « Rendez-vous manqué », *Le Devoir*, 1997.

Cette dernière critique est partagée par Michel Pralong dans le quotidien suisse romand *Le Matin*, qui estime que «“La Trilogie Nikopol” sur CD-ROM exploite très peu les capacités du support électronique. L’interactivité est quasi nulle»<sup>69</sup>. La difficulté à identifier une pertinence dans l’existence de telles formes de publication vient en partie de l’hybridité médiatique sur laquelle elles se fondent. D’ailleurs, cet aspect pose également un problème dans le processus de commercialisation des Digital Comics. Ainsi, pour Chailleux, si les ventes ne sont pas au rendez-vous, c’est notamment parce que les revendeurs ne savaient comment les présenter en rayon :

Ce sont des OVNIS absolus. Ils arrivent sur le marché, personne ne sait où les ranger. Ce n’est pas un jeu, donc au rayon jeu... c’est pas du tout interactif, il faut faire un clic pour passer d’une image à l’autre... et c’est pas une bande dessinée. Donc on n’arrive pas à les trouver. Les gens ne sont pas vraiment fascinés<sup>70</sup>.

Il n’est donc pas étonnant qu’au-delà du mois de décembre 1996, plus aucun titre ne paraisse au catalogue de cette collection, bien que l’édition de plusieurs autres CD-ROMs ait été initialement prévue. Comme nous l’avons déjà signalé, ce projet avorté est suggéré par une brève non sourcée publiée dans le numéro de novembre 1997 du magazine *BoDoï* qui annonce que des Digital Comics de Vicomte, Nicolas de Crécy et Loisel auraient été prévus<sup>71</sup>. On trouve également la mention de ce futur catalogue de dix titres dans un article de *Livres Hebdo* du début d’année 1996<sup>72</sup>, de même que dans les quotidiens suisses *Le Matin*<sup>73</sup> et *24 heures*<sup>74</sup>. Enfin, les archives du site web de l’éditeur, conservées dans la base de données de l’Internet Archive Society, présentent une page archivée en février 1998, dédiée aux Digital Comics, où l’on peut voir que la parution du *Guêpier* de Cepi, de *Ricky chez les Ricains* de Frank Margerin et de *Monsieur Jean* de Dupuy et Berberian

---

69 Michel PRALONG, «Quand la BD devient CD», *Le Matin*, 1996.

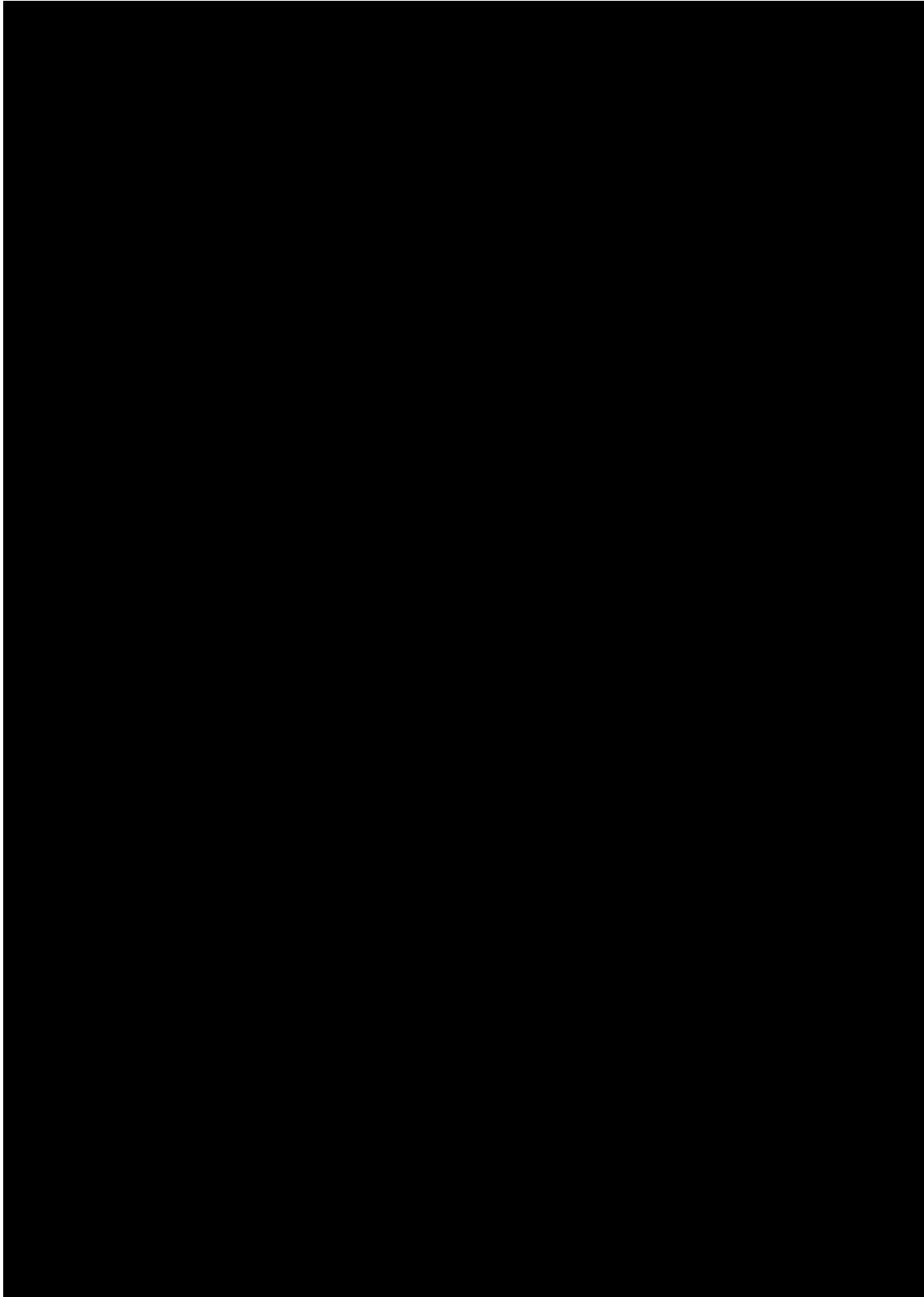
70 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxi.

71 «BD.Rom», *BoDoï*, n° 3, 1997.

72 Fabrice PIAULT, «La santé retrouvée de la bande dessinée», *Livres Hebdo*, n° 168, 1996, p. 70.

73 Michel PRALONG, «Quand la BD devient CD», *Le Matin*, *op. cit.*

74 Michel RIME, «Bilal et Manara quittent le papier», *24 Heures*, 1997.



**Figure II.3** Boîtier et livret du CD Audio *Le Sommeil du monstre* (Sony Music Entertainment, 1998).



étaient aussi à l'agenda<sup>75</sup>. La diffusion de cette information sur différents canaux montre que, de toute évidence, les Digital Comics n'ont convaincu ni le public ni leur équipe de productions et que les résultats des ventes n'ont pas favorisé la poursuite de l'aventure selon l'agenda initial.

## 2.2. Le Sommeil du Monstre : un cas intermédiaire

Selon Maximilien Chailleux, les retours qui ont suivi la sortie des quatre premiers titres l'ont rapidement encouragé à réorienter son projet :

[L]es critiques qui nous sont faites et qui sont tout à fait fondées, c'est que, quand on regarde ces CD-ROMs, il y a un silence assourdissant qui se fait. Et là, c'est la grosse surprise, parce qu'on se dit, quand on lit une bande dessinée, à aucun moment on n'a ce problème-là. Mais assis devant un écran, le silence est insoutenable. Donc ça, c'est la grosse problématique. Puisqu'on est parti sur notre lancée, on va adapter le *Sommeil du monstre*. Mais, justement, fort de ces retours et de ces critiques, je vais changer un petit peu d'idée et on met une nappe sonore. C'est-à-dire qu'on met des boucles sonores qui sont variées, il y en avait une dizaine, et qui étaient réparties selon les ambiances des scènes<sup>76</sup>.

C'est en outre, encore une fois, sous l'influence du travail d'Enki Bilal que la décision s'amorce :

Il était prévu d'en faire au moins dix et on va s'arrêter à quatre, mais on revient sur cette idée-là parce que *Le Sommeil du Monstre* sortant, Enki Bilal change complètement sa manière de travailler. En regardant la nouvelle manière de travailler d'Enki, tout le monde a le même réflexe de se dire : « si on avait eu ça à l'époque, ça aurait été quand même magique... c'est quand même dommage qu'on n'en fasse pas. Mais on ne va pas en faire un Digital Comics quand même. » Et puis, arrive le projet Sony et cette idée qu'on peut mettre une piste multimédia. Donc on relance la machine et on se dit « on le fait, c'est parti ! »<sup>77</sup>

Pour *Le Sommeil du Monstre*, Bilal adopte, en effet, une nouvelle méthode de travail qui consiste à créer chaque case séparément. Les planches sont ensuite composées sur

---

75 « Humanos : à paraître » [en ligne], *Humanos.com*, 1998, URL : [https://web.archive.org/web/19980223130708fw\\_/http://www.humanos.com/french/nouveau/fraparai.htm](https://web.archive.org/web/19980223130708fw_/http://www.humanos.com/french/nouveau/fraparai.htm), consulté le 2 juillet 2024.

76 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xix-xx.

77 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxi-xxii.

ordinateur, et c'est à cette étape que le texte est ajouté<sup>78</sup>. La version numérique du *Sommeil du monstre* présente donc un travail sonore incluant musiques et textes récités par Johan Leysen, qui a joué pour Bilal dans son film *Tykho Moon* (Enki Bilal, 1998), ainsi que des commentaires audio de l'auteur<sup>79</sup>, que le lecteur peut choisir d'écouter au fil du récit. Par ailleurs, les images de chaque écran peuvent, en tout temps, être remplacées par des esquisses numérisées correspondant à la case visualisée. Cependant, si cette version multimédia paraît effectivement dans la foulée du premier tome de la future «Tétralogie du monstre», ce n'est cette fois pas sous la forme d'un CD-ROM autonome, mais en tant que piste complémentaire d'un CD audio édité en collaboration avec Sony Music Entertainment. Autrement dit, le contenu numérique ne constitue plus une publication à part entière, mais un simple «bonus» figurant sur un produit dérivé. La forme du logiciel se rapproche en tous points de la structure des Digital Comics, mais l'emballage adopte le boîtier conventionnel des CD. La présence du contenu multimédia n'y fait pas l'objet d'une mise en évidence particulière et n'est mentionnée que sur un autocollant au recto du boîtier ainsi que dans le livret présentant la sélection musicale (fig. II.3). La parution du *Sommeil du monstre* sous cette forme multimédia est, selon les explications de Maximilien Chailleux, le fruit d'un concours de circonstances :

L'astuce vient d'un accord avec Sony, je crois. Enki Bilal avait carte blanche pour choisir des titres du catalogue Sony et faire une compilation qui soit inspirée de l'œuvre. C'est un deal qui se fait et qui est très intéressant et comme les gens de Sony ont développé le principe de la piste bonus, on se dit qu'on peut tout à fait faire d'un seul produit les deux. Nickel ! Alors, il est vrai que tout le monde aura été étonné de voir que c'est la première fois qu'ils ont une piste multimédia bonus aussi riche. En fait, dès le départ du projet, nombre d'acteurs qui ont été dans ce projet-là n'ont pas réalisé que ça allait être aussi complet, c'est-à-dire qu'il y aurait tout l'album en trois versions, qu'il y aurait les crayonnés qui seraient accessibles, le commentaire de Bilal, un petit film aussi dedans, qu'on a monté aussi

---

78 Franck AVELINE, «Enki Bilal», *L'Indispensable*, n° 2, 1999, p. 8.

79 «[Johan Leysen] jouait au théâtre à Bruxelles. Bilal était venu à Bruxelles pour que j'enregistre en studio son commentaire. Et le soir il mangeait avec lui parce qu'il était à Bruxelles à ce moment-là pour trois jours. Et le lendemain il vient avec en disant "J'ai juste envie que tu lises les premières phrases". C'est comme ça que ça s'est fait... » (Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xx)

en bricolant avec n'importe quoi (que j'ai oublié de signer... parce que j'en suis le coordinateur). Nous on va développer ça alors que ça aurait pu donner lieu à un objet complet, et ça va devenir un objet bonus qui est un peu caché<sup>80</sup>.

Les propos relayés ci-dessus illustrent l'incertitude qui caractérise la production culturelle sur supports informatiques à l'époque. D'un point de vue contemporain, la parution discrète de ce titre sur une piste multimédia peut être interprétée comme une manière d'en minimiser l'intérêt. Nous avons nous-mêmes formulé ce point de vue<sup>81</sup>, biaisé par une mécompréhension du contexte technologico-culturel de l'époque. En effet, alors que le standard Enhanced-CD, sur lequel repose le principe de la piste multimédia, est en cours de développement dans les années 1990, Sony et Métal Hurlant Productions ne disposent pas d'une base solide pour présupposer l'horizon d'attente du public à l'égard d'une forme de stockage de données encore neuve. Le récit de Chailleux témoigne d'ailleurs de la mécompréhension généralisée qui entoure le projet. Ainsi, du côté de la production, l'objectif semble mal compris («nombre d'acteurs qui ont été dans ce projet-là n'ont pas réalisé que ça allait être aussi complet»); du côté de la réception, l'objet étonne également («tout le monde aura été étonné de voir que c'est la première fois qu'ils ont une piste multimédia bonus aussi riche»). De fait, il semble que la piste bonus soit souvent passée inaperçue, car, selon Chailleux lui-même, si «le CD a mieux marché que les Digital Comics [...] il y a quand même des gens qui ont acheté le CD Audio et qui aujourd'hui ne savent pas qu'il y a cette piste bonus»<sup>82</sup>. Ajoutons que la presse spécialisée ne fera pas plus mention de cette version multimédia que des Digital Comics. Et si un article du *Monde* relaie la parution de l'album accompagné de sa bande originale, aucune référence n'est faite à la piste multimédia<sup>83</sup>. Il faut ajouter à cela que la deuxième moitié des années 1990 correspond à un moment où l'accès à Internet et au Web se développe progressivement dans

---

80 Entretien avec Maximilien Chailleux. Voir annexes, p. xxiv.

81 Olivier STUCKY, «Infortune des Digital Comics : Publier des albums sur CD-ROM dans les années 1990», dans Pascal ROBERT (éd.), *La fabrique de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 2023, p. 42-43

82 Entretien avec Maximilien Chailleux. Voir annexes, p. xxii.

83 Yves Marie LABE, «Publicité sur mesure pour le dernier album de Bilal», *Le Monde*, 1998.

les usages de loisirs, notamment en France. Dans *Cases-Pixels*, Julien Baudry identifie l'année 1996 comme un point de bascule pour la publication de bandes dessinées sous formes éditoriales numériques. Il l'inscrit ainsi en ouverture d'une période qui s'étend de 1996 à 2001 et qui constitue, selon lui, un moment de «déplacement de la culture numérique, du CD-Rom à l'Internet»<sup>84</sup>. Il approfondit cette hypothèse en s'appuyant sur le discours prospectif que développent François Schuiten et Benoît Peeters dans *L'Aventure des images*<sup>85</sup> à la même époque :

À cette date, les deux auteurs [...] se gardent bien de prophétiser l'avenir de la bande dessinée numérique qu'ils conçoivent encore dans une logique de complémentarité entre le CD-Rom et Internet. Le premier permet la gestion d'images lourdes, animées et sonores, tandis que le second offre une souplesse de production et la possibilité d'un dialogue direct avec les lecteurs. La prudence des créateurs des *Cités obscures* est tout à fait louable : en 1996, la culture Web n'est pas encore répandue hors des utilisateurs pionniers, surtout en France. La mise en réseau des ordinateurs au niveau mondial est récente et ne laisse pas encore présager une généralisation rapide. Pourtant, petit à petit s'impose une évidence : malgré les expériences antérieures de bande dessinée sur CD-Rom, l'avenir de la bande dessinée numérique du XXI<sup>ème</sup> siècle sera sur le Web ; elle évolue du paradigme de la «bande dessinée multimédia» à celui de la «bande dessinée en ligne» qui la définit pour les années à venir<sup>86</sup>.

De ce point de vue, la parution du *Sommeil du monstre* dans sa version multimédia semble intervenir avec un décalage temporel. Il n'est dès lors pas étonnant de voir le titre emprunter un support hybride et expérimental, dans un contexte technologique et culturel qui se situe à la charnière entre deux paradigmes, à un moment où s'essouffent les espoirs placés dans l'édition multimédia sur CD-ROM. À cet égard, le titre constitue symboliquement autant que formellement une tentative unique et intermédiaire entre deux projets de poids dans les stratégies numériques qui entourent la production des Humanoïdes Associés.

---

84 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 55-56.

85 Benoît PEETERS, François SCHUITEN, *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Ed. Autrement, coll. «Mutations» 155/156, 1996.

86 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 92-93.

### 3. Les Graphic Stories

Projet inconnu du grand public, et pour cause on le verra, les Graphic Stories constituent une suite logique de ce qui a été engagé avec les Digital Comics. Faisant suite à ce qui avait été développé pour *Le Sommeil du monstre*, il s'agit de reconduire l'élaboration d'un système de diaporama permettant d'adapter le contenu d'albums de bande dessinée imprimés pour une lecture sur ordinateur domestique :

[À] ce moment-là, on me dit quand même «c'est mieux avec le son, mais ça reste statique. Il y aurait moyen de mettre plus d'ambiance, mettre des effets sonores...» Mais si on met des effets sonores, ça veut dire qu'on impose le *timing*. C'est bizarre d'avoir les effets sonores et donc d'entendre du son qui vient de l'image et de devoir quand même lire les dialogues en dessous. De là, on passe au projet suivant qui va être les Graphic Stories, où là, on change beaucoup de choses puisqu'on impose la *timeline*<sup>87</sup>.

Le nouveau projet prend cette fois place dans le cadre d'une entreprise d'envergure internationale d'édition sur le Web, par le truchement d'un portail multimédia nommé «AirTightPlanet», envisagé au début des années 2000, et qui n'a jamais abouti. La structuration de ce portail se laisse cependant percevoir au croisement des sources collectées dans les archives des Humanoïdes Associés. Plus précisément, il s'agit de documents conservés par Métal Hurlant Productions qui, après la cessation de ses activités en 2011, a transmis ses archives aux Humanoïdes Associés, par l'intermédiaire de Fabrice Giger.

#### 3.1. AirTightPlanet Inc.

AirTightPlanet.com Inc., la société sur laquelle repose le portail Web du même nom, est fondée à la fin de l'an 2000. Cette structure est le fruit d'un partenariat franco-étasunien passé entre les réalisateurs hollywoodiens Renny Harlin, Ridley Scott et Tony Scott, le groupe Humanoids, nouvelle holding fondée par Fabrice Giger, qui remplace en partie Convoy Company et qui intègre notamment les Humanoïdes Associés, Métal Hurlant

---

<sup>87</sup> Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xx.

Productions et Mediapegs<sup>88</sup>. AirTightPlanet Inc. entend se spécialiser dans la production de programmes numériques variés, de genres populaires<sup>89</sup> et se fondant en partie sur le catalogue des Humanoïdes Associés<sup>90</sup>, notamment pour le développement des Graphic Stories. L'ensemble des contenus issus de cette production devaient faire l'objet d'une diffusion sur le portail en ligne géré par la société, dont le lancement était prévu pour le quatrième trimestre 2000<sup>91</sup>.

De toute évidence, la participation au projet d'AirTightPlanet s'inscrit dans la foulée des tentatives d'entremêlement des marchés du multimédia et de la bande dessinée, qui caractérise la stratégie de Giger depuis les années 1990. Ces ambitions se sont d'ailleurs internationalisées en 1998 avec la création de la société Humanoids, installée à Los Angeles, dont l'objectif est de développer à partir du catalogue des Humanoïdes Associés des projets pour le cinéma, la télévision, les jeux vidéo et Internet<sup>92</sup>. C'est en tout cas ce que laisse comprendre le rôle de fournisseur de droits d'exploitation qu'endossent Les Humanoïdes Associés dans le processus de construction du portail AirTightPlanet. Comme pour le développement des Digital Comics, l'élaboration des Graphic Stories est issue de la synergie des entreprises acquises ou fondées par Fabrice Giger depuis les années 1990 : Métal Hurlant Productions et Mediapegs, auxquelles s'ajoute alors LHA-Online, division

---

88 *Memorandum of Agreements*, copie d'un protocole d'accord ratifiant la fondation de la société AirTightPlanet, Inc. [Ne comporte pas la signature de toutes les parties], 2000, p. 1.

89 *Outline Business Plan*, seconde épreuve avec annotations manuscrites d'un plan de développement schématique de la société AirTightPlanet, Inc., 2000, p. 6-9.

90 *Memorandum of Agreements*, *op. cit.*, p. 2.

91 C'est en tout cas qui est prévu dans le brouillon du «Business Plan», qui constitue le plus récent document dévoilant une date de mise en ligne auquel nous avons eu accès. (*Business Plan*, troisième épreuve d'un plan de développement, 2000.)

92 Un contrat de coopération passé entre Humanoids Inc. et Les Humanoïdes Associés stipule ainsi : «Le Développeur [Humanoids Inc.] à [sic] créé en 1998 à Los Angeles une structure du développement de projets audiovisuels à destination de la télévision, du cinéma, du jeu vidéo et de l'internet [...]. Une partie de cette activité consiste à identifier des œuvres littéraires à adapter, et de recruter les talents capables d'en faire une adaptation qui satisfasse aux critères du marché international. [...] LHA [Les Humanoïdes Associés], vivement intéressée par les capacités et le savoir faire (sic) du Développeur, a souhaité élargir le potentiel audiovisuel de son catalogue, tandis que le Développeur a considéré la possibilité de développer divers projets audiovisuels à partir des titres du catalogue de LHA [...]» (*Contrat de coopération dans le développement d'œuvres audiovisuelles*, contrat de coopération unissant Les Humanoïdes Associés SA et Humanoids Inc., 1998, p. 1.)

des Humanoïdes Associés active dans le développement de produits web, notamment pour des sociétés tierces (dont l'hebdomadaire *L'Express* ou les magasins FNAC<sup>93</sup>). Le rôle de cette dernière est décrit comme celui d'un adjuvant technique, assurant l'optimisation et la mise en ligne des contenus désignés sous la marque «Graphic Stories™»<sup>94</sup> sur le portail d'AirTightPlanet<sup>95</sup>. La société Mediapegs fournit, quant à elle, son module d'animation 2D spécialement conçu pour la diffusion d'animation sur Internet («Pegs 2-D Internet Animation Module») <sup>96</sup>. Métal Hurlant Productions est mandaté pour la production de contenus animés pour le portail<sup>97</sup>.

### 3.2. Réinventer le public de la bande dessinée ?

Les Digital Comics avaient pour objectif implicite d'atteindre un nouveau public en transposant des albums imprimés vers une forme éditoriale perçue comme innovante. Le portail AirTightPlanet.com vise un but analogue. Dans ce cas, le public ciblé a été explicitement décrit dans une épreuve du plan de développement schématique de la société. Le document fait ainsi le portrait d'un individu type, nommé le «AirTight Guy» :

L'archétype de l'utilisateur d'AirTightPlanet, si tant est que l'on puisse imaginer un tel individu, est *un jeune homme de 15 à 25 ans* : à la fois branché sans être complètement déconnecté du courant *mainstream*. Il achète une grande partie de ses vêtements sur le site web du catalogue Droog et porte des Nike ou, s'il est skateur, des baskets Vans. Il réussit bien à l'école, mais il a encore le temps de passer

---

93 *Business Plan, op. cit.*, p. 28.

94 La marque a été déposée sous le numéro de série 76314102, auprès du bureau étatsunien des brevets et des marques (United States Patent and Trademark Office, USPTO) le 19 septembre 2001. Cependant, la demande n'a pas été conduite jusqu'au bout et a été définitivement annulée le 28.04.2017. (*Graphic stories*, n° 76314102, United States Patent and Trademark Office (USPTO), 2001.)

95 «LHA Online, a division of LHA [Les Humanoïdes Associés], is a technical team composed of designers and technicians from the various members of HG (Humanoids Group). LHA Online has been undertaking research and tests in connection with the development of the Graphic Stories™ format, which will make it possible for the Company to put online, in a short period of time, high quantities of quality online material.» (*Memorandum of Agreements, op. cit.*, p. 10.)

96 «Mediapegs shall grant the Company a non-exclusive, fully-paid, non-assignable and nonsublicensable, royalty-free license throughout the universe to use its Pegs 2-D Internet Animation Module and all updates to that module for the duration of the Development Period.» (*Ibid.*)

97 «[Métal Hurlant Productions] shall produce Internet-ready-2D-animated shows for the Company, either as original material or based upon LHA Titles or other graphic novels, including voices, music and sound effects.» (*Ibid.*)

Titre	Série	Auteurs	Ép. prévus [C.M.H]	Ép. facturés [P.S.C]
<i>L'Anomalie</i>	Mégalex (t. 1)	Beltran et Jodorowsky	1	1
–	Mégalex (t. ?)	Beltran et Jodorowsky	0	2
<i>Othon le trisaïeul</i>	La Caste des Méta-barons (t. 1)	Gimenez et Jodorowsky	2	2
<i>Honorata la trisaïeule</i>	La Caste des Méta-barons (t. 2)	Gimenez et Jodorowsky	2	2
<i>Aghnar le bisaïeul</i>	La Caste des Méta-barons (t. 3)	Gimenez et Jodorowsky	2	2
–	La Caste des Méta-barons (t. ?)	Gimenez et Jodorowsky	0	6
<i>La Foire aux immortels</i>	La Trilogie Nikopol (t. 1)	Bilal	2	2
<i>La Femme piège</i>	La Trilogie Nikopol (t. 2)	Bilal	2	2
<i>Froid équateur</i>	La Trilogie Nikopol (t. 3)	Bilal	2	2
<a href="http://www.xxeciel.com/mémoires98">http://www.xxeciel.com/mémoires98</a>	XXe ciel.com (t. 1)	Yslaire	2	0
<i>Le Livre de Jack</i>		Filippi et Boiscommun	2	2
<i>Le Quatrième pouvoir</i>		Gimenez	2	2
<i>La Jôle</i>	Dans les villages (t. 1)	Cabannes	2	0
<i>L'Anti-Jôle</i>	Dans les villages (t. 2)	Cabannes	2	0
<i>Avant l'Incal</i>	Avant l'Incal (t. 1)	Janjetov, Jodorowsky et Moebius	2	0
<i>Détective pricé de classe "R"</i>	Avant l'Incal (t. 2)	Janjetov, Jodorowsky et Moebius	2	0
<i>Croot</i>	Avant l'Incal (t. 3)	Janjetov, Jodorowsky et Moebius	2	0
<i>Anarcopsychotiques</i>	Avant l'Incal (t. 4)	Janjetov, Jodorowsky et Moebius	2	0
<i>Ouiskey, SPV et homéoputes</i>	Avant l'Incal (t. 5)	Janjetov, Jodorowsky et Moebius	2	0
<i>Suicide Allée</i>	Avant l'Incal (t. 6)	Janjetov, Jodorowsky et Moebius	2	0
<i>La Vengeance d'Arn</i>		Gal et Dionnet	2	0
<i>Les Armées du conquérant</i>		Gal et Dionnet	2	0
<i>Exterminateur 17</i>		Bilal et Bionnet	2	2
<i>Convoi</i>	Karen Springwell (t. 1)	Gauckler et Smolderen	2	2
<i>L'Étoile endormie</i>	Les Naufragés du temps (t. 1)	Gillon et Forest	2	0
<i>L'Incal noir</i>	L'Incal (t. 1)	Moebius et Jodorowsky	2	0
<i>L'Incal lumière</i>	L'Incal (t. 2)	Moebius et Jodorowsky	1	0
<i>L'Équilibre sacré</i>	Le Voleur de Proxima (t.1)	Galliano et Barthélémy	2	0
<i>La Passion de Diosamante</i>	Diosamante (t. 1)	Gal et Jodorowsky	0	2
<i>La pré-école techno</i>	Les Technopères (t. 1)	Janjetov et Jodorowsky	0	2
<i>L'École pénitentière de Nohope</i>	Les Technopères (t. 2)	Janjetov et Jodorowsky	0	2
<i>Planeta Games</i>	Les Technopères (t. 3)	Janjetov et Jodorowsky	0	2
<i>La Véritable histoire</i>	Leo Roa (t. 1)	Gimenez	0	2
<i>L'Odyssée à contretemps</i>	Leo Roa (t. 2)	Gimenez	0	2
<i>Les Rues de Montplaisir</i>	Urban Games (t. 1)	Raufflet, Cagniat et Brunschwig	0	2
–	Fides (t. ?)	Malnatti, Pagot et Ploy	0	2
<i>Le Temps de l'éveil</i>	L'Ancêtre programmé (t. 1)	Malnatti et Ploy	0	2
<i>Le Temps de la conscience</i>	L'Ancêtre programmé (t. 2)	Malnatti et Ploy	0	2
<i>Woman Trap</i>			0	1
<b>Total</b>			<b>50</b>	<b>50</b>
<b>Supprimés / Ajoutés</b>			<b>29</b>	<b>29</b>

**Tableau II.1** Synthèse des épisodes de Graphic Stories prévus et facturés



en moyenne 2 à 3 heures par jour en ligne, parfois pour vérifier ce qui se passe sur le site web qu'il a récemment conçu pour lui-même. Il écoute Korn et Sigur Ros, qu'il a reçus d'un correspondant électronique islandais. Il n'est pas particulièrement sensible à la publicité à la télévision, qu'il regarde rarement. Il préfère découvrir des choses intéressantes grâce à ses amis (ou sur Internet) plutôt que d'être vendu aux grandes entreprises américaines. Malgré cela, il s'identifie très fortement à un petit nombre d'icônes culturelles, dans les domaines du divertissement et du *lifestyle*, et effectue ses achats en conséquence. Un tel utilisateur est un « AirTight Guy »<sup>98</sup>.

Les Graphic Stories, qui font partie intégrante du projet, visent probablement le même public. *L'AirTight Guy* présente trois aspects particulièrement marquants pour notre réflexion. Premièrement, la tranche d'âge (15-25 ans) associe le public cible à un segment bien particulier de la population. Pour Sylvie Octobre, la technophilie et l'attrait pour les médias interactifs sont un trait constant des intérêts de la culture juvénile entre les années 1980 et 2010<sup>99</sup>. Il n'est dès lors pas étonnant de voir ce segment de la population fréquemment visé par les stratégies de transposition mobilisant des formes éditoriales innovantes, du livre de poche aux webtoons. On remarquera également que la lecture de bandes dessinées ou de *comics* ne fait pas partie de la panoplie de *l'AirTight Guy*, ce qui d'une certaine manière témoigne de la volonté d'élargir, voire de réinventer le public de la bande dessinée, en élargissant les formes possibles de la bande dessinée. Deuxièmement, le client type du portail AirTightPlanet est un individu qui, de manière précoce du point de vue français, suit de manière active l'émergence de la « culture web », délaissant la télévision, détenteur d'une page personnelle, correspondant par e-mail et s'informant en ligne. Enfin, troisièmement, on soulignera que si le public cible semble, certes, probable-

---

98 Version originale anglaise : « The archetypal AirTightPlanet user, if such an individual can be imagined, is a young man 15-25 years old: cutting edge without disconnecting completely from the mainstream. He buys a lot of his clothes on the Droog catalog web-site, and he wears Nike, or if he's a skateboarder, Vans sneakers. He does well in school, but still has time to spend an average of 2-3 hours a day online, sometimes to check in on what's happening on the web-site he recently designed for himself. He listens to Korn and Sigur Ros, which he got from an electronic pen pal in Iceland. He's not particularly susceptible to advertising on network TV, which he rarely watches. He would rather find out about cool stuff from his friends (or the Internet) than get sold by corporate America. Even so, he identifies very strongly with a small number of cultural icons, in entertainment and lifestyle, and makes his purchases accordingly. Such a user is an *AirTight Guy*. » (*Outline Business Plan, op. cit.*, p. 15. Notre traduction. Nous soulignons.)

99 Sylvie OCTOBRE, *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique* [en ligne], Ministère de la Culture - DEPS, 2014, p. 71-74, URL : <https://cairn.info/deux-pouces-et-des-neurones-2014--9782111281554.htm>, consulté le 15 mars 2024.

ment plutôt un citoyen des États-Unis (en l'an 2000, l'accès à l'Internet et au Web est loin d'être aussi démocratisé en Europe), les Graphic Stories ont également été prévus pour connaître, ont le verra, une diffusion auprès du public francophone.

### 3.3. Les Graphic Stories

Le portail AirTightPlanet n'aboutira pas, mais les Graphic Stories feront l'objet d'un développement complet, malgré la disparition du projet au sein duquel elles étaient supposées être hébergées. Le développement du site ira jusqu'à la création d'une maquette commandée à Bruno Barberi<sup>100</sup>, mais le projet est avorté en raison de la crise financière qui suit l'éclatement de la bulle Internet<sup>101</sup>. La production des Graphic Stories perdure pour une raison d'ordre légal. En effet, bien que les investisseurs se retirent du projet, un contrat de commande a été passé entre AirTightPlanet Inc. et Métal Hurlant Productions le 22 septembre 2000. Or ce contrat détaille le total des 50 épisodes à produire<sup>102</sup> (pour un montant de 345 000 \$ par épisode<sup>103</sup>), mais encadre aussi un calendrier de livraison, qui s'étale entre la semaine 43 de l'an 2000 (23-29 octobre) et la 20e semaine de 2001 (14-20 mai)<sup>104</sup>. L'existence de ce contrat oblige donc Métal Hurlant Productions et AirTightPlanet à donner un aboutissement concret aux Graphic Stories, même en l'absence de portails sur lesquels les publier. Chailleux raconte cette période particulière de son parcours :

[A]vant même que le site existe, il n'existait plus. Et donc, problème pour les partenaires, le lancement de la production des Graphic Stories était déjà effectif, et donc on avait un contrat, et ils ne pouvaient pas le casser. Donc on est allé au bout. Mais je me suis retrouvé tout seul avec mon équipe. De ce grand projet, il ne restait plus que ça. Donc on les a faits, ils ont permis de prouver que le

---

100 Entretien avec Bruno Barberi, Paris, 14.novembre.2023. Voir annexes, p. v.

101 Pour une approche économique de la crise subséquente à l'éclatement de la bulle spéculative, voir Patrick Bisciari et Alain Durré «La bulle « Internet », un remake de la bulle de 1929 ?», *Revue d'économie financière*, vol. 81, n° 4, 2005.. Pour une vision plus générale des enjeux de la bulle internet dans l'histoire du Web, voir Megan S. Ankerson «Web Industries, Economies, Aesthetics : Mapping the Look of the Web in the Dot-Com Era», dans Niels BRÜGGER (éd.), *Web history*, New York, P. Lang, coll. «Digital formations» v. 56, 2010..

102 *Contrat de commande*, AirTightPlanet, Inc./Métal Hurlant Productions, 2000, p. 2.

103 *Ibid.*, p. 4.

104 *Ibid.*, p. 3.

contrat était respecté de notre côté. Ça a été très compliqué cette période, parce que nos amis américains ont tout tenté pour mettre fin au contrat. Je ne pouvais pas avoir une demi-heure de retard sur le planning. Ils ont beaucoup insisté sur des choses... comme ils devaient le valider, ils cherchaient la petite bête, c'était compliqué<sup>105</sup>.

Malgré ces embûches<sup>106</sup>, le projet est mené à terme par l'équipe de production au mois de septembre 2001<sup>107</sup>. Un courrier adressé par Métal Hurlant Productions à AirTightPlanet, le 2 octobre 2001, atteste ainsi que les cinquante épisodes des Graphic Stories ont été livrés entre février et septembre 2001, au prix de quelques modifications dans la liste des séries adaptées<sup>108</sup>. Un tableau fusionnant et clarifiant les deux listes d'épisodes, ceux commandés dans le contrat initial<sup>109</sup> et ceux qui ont été facturés dans le courrier de fin de production<sup>110</sup> (tab. II.1) montre ainsi que pas moins de 29 épisodes sur les 50 prévus dans le contrat de commande sont finalement remplacés par d'autres. Ainsi, le nombre d'épisodes consacrés à la «Caste des Méta-Barons» de Gimenez et Jodorowsky passe de 6 à 12. De même, plusieurs séries de science-fiction des années 1990-2000 à l'instar des «Technopères» (Janjetov et Jodorowsky) remplacent des titres plus datés, comme ceux de la série «Dans les villages» de Max Cabanes, ou appartenant au genre de la *fantasy*, comme *La Vengeance d'Arn* ou *Les Armées du conquérant* (Jean-Claude Gal et Jean-Pierre Dionnet). Ceci, afin sans doute de correspondre de plus près au public jeune et à l'orientation du portail. Le volume d'épisodes livrés témoigne des dimensions «industrielles»<sup>111</sup> prises par le projet, dont le devis total s'élève à 1 725 000 \$.

---

105 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxiii.

106 Notre entretien avec Barberi présente un propos analogue : «[R]ien n'est jamais paru. En fait, pour ce que j'en ai compris, en se désengageant de ce projet-là, les investisseurs voulaient absolument interrompre le contrat pour interrompre les paiements qui avaient été faits. Mais en fait, nous, tant qu'on honorait nos livraisons, ils ne pouvaient pas le faire. Donc on a continué de livrer, et de livrer de qualité puisqu'on ne voulait pas non plus qu'il y ait le moindre angle mort qui puisse permettre aux investisseurs de se désengager de ça. C'est ce qu'on m'a rapporté en tout cas.» (Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. v)

107 Cf. Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xiv-xv.

108 *Production Service Contract - Graphic stories*, Métal Hurlant Productions/AirTightPlanet, Inc., 2001.

109 *Contrat de commande*, *op. cit.*, p. 2.

110 *Production Service Contract - Graphic stories*, *op. cit.*, p. 2.

111 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxii.

Le contrat de commande passé entre AirTightPlanet et Métal Hurlant Productions expose la nature du projet. Nous reproduisons et traduisons ci-dessous un paragraphe qui délimite explicitement la nature de la commande :

Nom du projet : Graphic-Stories, série de 50 épisodes  
Date de commencement : 18 septembre 2000  
Longueur de chaque épisode : 9 à 17 minutes  
*Contenu : images fixes synchronisées avec de la musique, des dialogues et des bruitages*  
Éléments : fichiers numériques contenant des images et des sons *compressés* en différents formats afin de *permettre leur diffusion sur le Web pour des modems 56 K et ADSL* (formats de streaming possibles : Real, Windows Media, etc.)  
Livraison : transmission FTP de fichiers zip contenant les éléments qui permettront soit leur diffusion directe sur le Web, soit la génération dynamique de contenus destinés au streaming (à des fins publicitaires).  
Des fichiers de type image et son, non compressés, seront également livrés sur CD afin de faciliter le doublage<sup>112</sup>

Ce descriptif montre que la forme des Graphic Stories s'inscrit dans la continuité des expérimentations menées sur les Digital Comics ainsi que sur *Le Sommeil du monstre*. Le projet présente néanmoins trois spécificités majeures. La première est que le calibrage des diaporamas pour être diffusé sur le Web implique un découpage des œuvres en épisodes, afin de rendre possible leur diffusion en ligne, dans un contexte où l'accès à Internet à haut débit (ADSL) en est à ses débuts. Ces épisodes d'une durée de 9 à 17 minutes indiquent une deuxième spécificité de ces diaporamas. En effet, s'il est possible de déterminer la durée des épisodes, c'est parce que les Graphic Stories automatisent le défilement des images, dans le but de pouvoir intégrer des effets sonores ainsi que des voix préenregistrées qui déclament les dialogues et les textes récitatifs. Pour Chailleux, qui souhaitait

---

112 «Name of project : Graphic Stories

Start Date : September 18, 2000

Length of each show : 9 to 17''

Content : still images synchronized with music, dialog and sound effects

Element : digital files containing images and sounds compressed to various formats allowing webcast for 56 K modem and ADSL (possible streaming formats : Real, Windows Media, etc.)

Delivery process : ftp transmission of zip files containing elements allowing either direct webcast or dynamic content generation of webstream (for advertising management).

uncompressed image and sound files will also be available on CD to allow easy dubbing» (*Contrat de commande, op. cit.*, p. 2. Notre traduction. Nous soulignons.)

jusqu'ici laisser au lectorat la « maîtrise du temps »<sup>113</sup>, ce changement marque une rupture médiatique importante<sup>114</sup>. La troisième spécificité des Graphic Stories réside dans l'ampleur du projet, sans commune mesure avec les tentatives précédentes, puisqu'il s'agit cette fois de produire 50 épisodes tirés d'une quarantaine d'albums, soit une production près de dix fois plus importante que celle des Digital Comics.

### 3.4. Pérennité du projet

Le descriptif des Graphic Stories détaillé dans le contrat de commande cité plus haut mentionne en dernière ligne que le matériel devra également être livré sur CD, afin de faciliter le doublage. De fait, la livraison des 50 Graphic Stories à l'automne 2001 ne constitue pas la seule variante de ces diaporamas. Une série de 9 factures émises par la société belge MadeInEurope entre mai et août 2001 atteste ainsi que les Graphic Stories ont fait l'objet d'une « bande-son française ». La traduction de ces contenus est prévue en section 5 du protocole d'accord, dans le but de les distribuer, en parallèle, sur un portail francophone, dont la création et l'ouverture sont prévues dans la foulée de celle du site d'AirTightPlanet.com<sup>115</sup>. Un document imprimé et rédigé en français, anonyme et sans date, mentionne en outre que ce site devait avoir pour nom de domaine metalhurlant.com<sup>116</sup>. On ne trouve néanmoins pas de traces d'un tel site web avant 2002, au moment où le magazine *Métal Hurlant* est relancé. Au reste, s'il n'existe aucune trace connue des sites web d'AirTightPlanet ou de MetalHurlant.com à l'époque, les quatre épisodes en français d'*Othon le Trisaïeul*, premier tome de la « Caste des Méta-Barons », ayant été publiés par les Humanoïdes Associés sur leur propre page YouTube le 27 octobre 2015, alors qu'aucune mention explicite ne permet de relier cette série de vidéos au vaste projet franco-éta-

---

113 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xx.

114 Nous y revenons de manière plus détaillée au chapitre 5, section 3.2.

115 *Memorandum of Agreements, op. cit.*, p. 13-14.

116 *Airtight Planet*, tapuscrit destiné à servir de contenu à un support de communication.

sunien du début des années 2000<sup>117</sup>. En 2001, les 50 épisodes produits ne trouvent donc pas d'espace de diffusion et cette nouvelle difficulté accompagne un essoufflement autour de ce projet de reconfiguration numérique dont témoignent les propos de Maximilien Chailleux :

En tout cas, les premiers retours que j'ai eus, c'est que, cette fois, la bande-son, ça fonctionne, c'est vivant. Mais ce sont les images qui restent très statiques. Or, il n'était pas compliqué effectivement de faire un *pan scan*, un zoom, ce genre de choses. Mais je crois me souvenir que c'est au cours de cette réunion que j'ai dit : « Mais, on est juste en train d'inventer le dessin animé là, donc on va s'arrêter. » Et tout le monde a fait : « ah, oui... »<sup>118</sup>.

Cette dernière étape marque ainsi le point final d'une expérience autour de la recherche d'une solution originale pour l'adaptation numérique d'albums de bande dessinée. Pendant une demi-douzaine d'années, Chailleux aura donc, comme il le conclut lui-même, essayé d'« animer » de plus en plus son projet en cherchant à tirer parti des possibilités de médiatisation de l'ordinateur, jusqu'au seuil où le résultat risquait de se confondre avec le média du dessin animé. On peut ainsi souligner le caractère exemplaire de ce projet, dont l'évolution exhibe les frontières ténues qui délimitent la pratique de la reconfiguration de bandes dessinées, notamment dans le contexte des formes éditoriales numériques. Nous traiterons, dans cette perspective, d'autres cas de reconfiguration qui, de manière analogue, par les transformations qu'ils impliquent, questionnent l'identité médiatique de la bande dessinée et, partant, les limites de la pratique elle-même.

## 4. Des VidéoBD à Izneo

### 4.1. Les VidéoBD

Fin 2001, l'équipe de production des Graphic Stories est dissoute et Maximilien Chailleux, entré dans le groupe pour le développement de solutions multimédia, est ré-

---

117 La relation entre ces vidéos et les Graphic Stories nous a cependant été confirmée par Guillaume Nougaret et Bruno Barberi lors d'une conversation personnelle.

118 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxiii.

intégré, sous l'impulsion de Fabrice Giger, aux Humanoïdes Associés au titre d'éditeur traditionnel, devenant notamment l'éditeur attitré d'Enki Bilal<sup>119</sup>. L'investissement dans la création de diaporamas numériques s'arrête donc à la fin de l'année 2001. En 2004, les Humanoïdes Associés sont rachetés par le producteur de cinéma Pierre Spengler, signant en même temps le départ de Fabrice Giger, qui, épuisé, part vivre en Inde pendant quelques années<sup>120</sup>. Les deux principaux acteurs du développement des diaporamas numériques se trouvent ainsi éloignés de ce type de projet, ce qui marque un temps mort au bout d'une période d'expérimentation qui aura duré près de dix ans. Or, cela ne signifie pas pour autant que le projet d'exploitation des Graphic Stories est complètement enterré. À la fin du mois de février 2008, quelques mois après la sortie du premier iPhone d'Apple, un article publié dans *Les Échos* relaie l'information suivante :

À l'occasion de la sortie de «Cœur de Kavatah», le troisième et dernier tome de la série «Megalex», l'éditeur indépendant français, Les Humanoïdes Associés, rendus célèbres avec sa série culte «Métal Hurlant» [sic], a en effet décidé de proposer une version numérique et animée du premier volume. Pour y avoir accès – et ce gratuitement –, il suffit de posséder un téléphone portable équipé de Windows Mobile ou l'iPhone d'Apple. La série, qui compte trois épisodes d'une durée totale d'une vingtaine de minutes, est aussi accessible sur ordinateur<sup>121</sup>.

Une page web dédiée à la série est hébergée depuis le début de l'année sur le site officiel des Humanoïdes Associés, proposant sous le nom de «VidéoBD» d'accéder à la version animée en trois épisodes du premier volume<sup>122</sup>. La consultation des vidéos en question ne laisse que peu de doute sur les origines de leur production, dans la mesure où le récit prend la forme d'un diaporama sonorisé et découpé en épisode d'un peu plus de 5 minutes : il s'agit donc ni plus ni moins de Graphic Stories. Pourtant, à l'occasion du salon bordelais l'Escale du livre, où la VidéoBD est présentée au grand public sur le stand des Humanoïdes Associés, Fabrice Giger, de retour aux affaires au titre de «conseiller»

---

119 Cf. Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxvi.

120 Joshua SKY, «A Conversation with Fabrice Giger, CEO of Humanoids» [en ligne], *op. cit.*

121 Nathalie SILBERT, «Après le SMS et le jeu vidéo, la BD sur portable», *Les Echos*, 2008.

122 «Megalex – tome 3 – Fin de la série» [en ligne], *Humanos.com*, 2008, URL : [https://web.archive.org/web/20080225133413/http://www.humano.com/megalex/vidéobd\\_home.php](https://web.archive.org/web/20080225133413/http://www.humano.com/megalex/vidéobd_home.php), consulté le 2 juillet 2024.

depuis 2007, s'exprime dans les colonnes de *La Croix*<sup>123</sup>, omettant commercialement de signaler que l'exploitation de ces contenus est le fruit d'un recyclage, stratégie qu'atteste le témoignage de Bruno Barberi :

C'était quand même beaucoup d'esbroufe, parce que derrière c'était le même fichier... Je ne pense pas qu'on ait fait de développement. On les a listés, on a organisé toute la documentation autour de ça, on a sorti les projets qui étaient trop médiocres, on a fait un peu de nettoyage, des choses comme ça... et c'est vrai qu'on les a rendus un peu publics<sup>124</sup>.

Il faut dire que l'occasion est belle. Le succès rencontré par l'iPhone dessine les contours d'un nouveau secteur pour la publication de contenus de divertissement, qui devra cependant se conformer aux contraintes techniques de ces nouveaux appareils nomades aux écrans de petite taille. Bruno Barberi prend part à cette opération sur le plan technique. Son témoignage est sans équivoque quant au fait que les VidéoBD visent à tirer parti du stock de Graphic Stories :

C'était donc une manière de les recycler. Quand le premier iPhone est sorti, on s'est dit que toutes les conditions étaient réunies. Entre-temps, la technique avait beaucoup évolué. Or, quand on a optimisé nos Graphic Stories, c'était en fonction d'une certaine bande passante, qui était calée sur les moyens/hauts usages. Quand tu prends du temps là-dessus, deux, trois ans, ça évolue très vite et à un moment donné tes trucs deviennent obsolètes. Mais avec le mobile connecté qui apparaissait, c'était parfait, car ils avaient des soucis de bande passante, ils avaient plein de soucis, tous les soucis qu'on retrouvait avant sur l'ordinateur. Du coup, on pouvait délivrer des contenus assez animés, mais qui ne soient pas trop gourmands<sup>125</sup>.

En effet, si le logiciel d'encodage développé par Mediapegs pour les Graphic Stories a été élaboré dans un contexte où le Web est majoritairement accessible sur ordinateurs domestiques, les normes de réseau du début des années 2000 (56K et ADSL) présentent une bande passante comparable aux normes du réseau de téléphonie mobile disponible autour de 2008 (le EDGE et la 3G). Dans un article paru dans le numéro de septembre

---

123 Nicolas CÉSAR, «La première BD visible sur téléphone portable», *La Croix*, 2008.

124 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. vii.

125 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. vi.



2008 de la revue *BoDoï*, qui ne se destine pas immédiatement à faire la promotion des VidéoBD de « Megalex », Fabrice Giger ancre plus explicitement les titres dans la filiation des Graphic Stories :

Dès la fin des années 90, nous avons commencé à développer des contenus pour le web [...]. Mais l'éclatement de la bulle Internet a tout freiné. *Megalex* n'a pu voir le jour que l'année dernière, même si nous réfléchissions à ce projet depuis quelques années. Il s'agit d'une bande dessinée d'un nouveau genre, avec du son, que l'on peut regarder sur l'écran de son ordinateur ou télécharger sur son téléphone mobile<sup>126</sup>.

Il ajoute, en outre, au sujet de l'avenir du projet :

Nous travaillons actuellement sur un système d'abonnements qui permettrait à nos lecteurs, moyennant une certaine somme, d'avoir accès à notre fonds gratuitement. [...] Je pense qu'il faut proposer des choses différentes aux lecteurs, tester de nouvelles méthodes pour que la BD évolue. Chez nous, il est clair qu'Internet et le numérique vont prendre une place centrale<sup>127</sup>.

D'une part, ce propos révèle que la dynamique d'une réinvention de la bande dessinée par le transfert vers de nouvelles formes éditoriales numériques est toujours présente à l'esprit de Giger. D'autre part, celui-ci semble laisser entendre que ce projet ne devrait alors pas se limiter à ce seul extrait gratuit, mais qu'il s'agirait éventuellement de transformer l'entier du catalogue sous cette nouvelle forme – ce qui ne se produira pas. Une documentation toujours accessible en ligne<sup>128</sup> montre que le projet a été poursuivi encore quelques mois. Le document est hébergé sur une page web visiblement tenue à jour jusqu'en 2013, à en croire la date indiquée en pied de page, mais sa date de création n'est pas délivrée dans le contenu ou dans le code source. Cette page, qui reprend une bonne partie des éléments présentés dans la documentation, expose également d'autres « exemples » de VidéoBD disponibles dont le contenu n'étonne pas puisqu'on y retrouve *Le Livre de Jack* et *Les Technopères*, qui figurent dans la liste des Graphic Stories produites sept ans plus tôt.

---

126 F. Giger in Marion POINSO, « La BD numérique va-t-elle révolutionner le marché ? », *BoDoï*, n° 121, 2008, p. 21.

127 F. Giger in *Ibid.*

128 « VidéoBD » [en ligne], *Humanos.com*, 2008, URL : [http://www.humano.com/special/videobd/videoBD\\_fr.pdf](http://www.humano.com/special/videobd/videoBD_fr.pdf), consulté le 2 juillet 2024.

L'échec du développement d'AirTightPlanet n'a donc que temporairement émoussé la volonté de Giger qui, de retour aux affaires, tente de relancer ses diaporamas numériques dans un contexte technologique favorable au recyclage de ses Graphic Stories. Ses ambitions semblent ainsi être restées inchangées : il s'agit de tenter de renouveler le public en dynamisant et diversifiant les formes médiatiques des récits graphiques. Bruno Barberi estime ainsi :

Il y avait de toute façon dans l'arrière-pensée de Giger, et encore maintenant, la volonté d'essayer d'extirper la BD de son format BD, justement. Il est encore là-dedans, d'ailleurs, dans l'audiovisuel, etc. Mais on a plus eu d'autre projet dérivé qui tourne autour de ça. Je pense qu'à cette époque-là c'était encore quelque chose qu'il avait en tête. Surtout de vouloir absolument conquérir d'autres audiences qui étaient plus intéressés par des choses un peu plus vivantes<sup>129</sup>.

La volonté de poursuivre dans cette direction ne se limite d'ailleurs pas à un *rebranding* des Graphic Stories. En effet, selon Barberi, à la même époque, Giger a déjà réamorcé des activités de recherche et développement pour proposer de nouvelles formes de récits parus en album :

Je me souviens que j'avais déjà, en Flash, proposé un modèle de lecture case à case et on ne l'a quasiment jamais porté sur Internet, sauf pour des opérations de mini-sites très ponctuelles... Certainement un des Bilal, quelque chose comme ça. Il y avait aussi quelqu'un qui était détaché sur un projet pour faire la même chose, mais qui a rajouté une surcouche pour pouvoir regarder les cases en 3D. C'était assez rigolo. Je pense que c'était un peu R&D, mais toujours pour la même finalité, parce que c'était à peu près à la même époque. L'idée c'était de diversifier au maximum notre offre<sup>130</sup>.

Malgré tout, il faut tenir compte du fait que les Humanoïdes Associés traversent à ce moment une période de difficultés financières importantes. La maison est placée en redressement judiciaire au mois de juin 2008, et Chailleux témoigne d'une période difficile qui précipite son départ :

---

129 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. vii.

130 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. viii.

En 2008, on est au bout d'un cycle compliqué financièrement. Les ventes sont bien tassées, on ne parvient pas à trouver les nouveaux titres qui vont nous faire exploser, on fait des tentatives qui sont un petit peu hasardeuses, on vend petit à petit, bloc par bloc, le catalogue. [...] Et donc c'est à ce moment-là que, la situation devenant intenable financièrement, la société est mise en redressement judiciaire, et une des préconisations c'est de diminuer largement la masse salariale, et donc ça va aboutir à 14 départs volontaires. Et, franchement, je suis volontaire pour partir, parce que je suis arrivé au bout d'un cycle<sup>131</sup>.

Du point de vue économique, l'ambiance n'est donc plus aux prises de risques et l'on constate ainsi que les projets numériques ambitieux ou novateurs sont interrompus, à l'instar de la création de profondeur en 3D dans la lecture case à case.

#### **4.2. De la diffusion à la distribution**

En 2010, les VidéoBD sont concurrencées par une autre offre de «I-BD». Depuis 2008<sup>132</sup> environ, le système I-BD sert principalement d'outil promotionnel, offrant un accès gratuit à des planches numérisées extraites d'albums à paraître. Or, cette offre, se voit revalorisée avec la sortie de l'iPad d'Apple en 2010, qui stimule la mise en ligne d'albums complètement numérisés, accessibles gratuitement pendant un mois. Début juillet, deux billets du blog officiel de la maison d'édition sont ainsi consacrés à cette nouvelle offre. Le premier billet annonce la mise à disposition de deux albums gratuits, par le biais d'«un lecteur en ligne spécifique, qui ne nécessite ni téléchargement ni installation»<sup>133</sup> ainsi que le lancement prochain d'une application native pour iPad qui permettra de télécharger et de lire les titres. Le second billet donne le départ d'un tirage au sort offrant de «remporter l'ensemble du catalogue numérique des Humanos, plus de 200 BD en accès complet et libre durant six mois»<sup>134</sup>. Le format de la tablette facilite en effet la lecture des planches entières, ce qui permet à l'éditeur de diffuser des albums numérisés par le biais d'une

---

131 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxv.

132 La première récolte de la page «<http://www.humano.com/ibd>» par les robots de l'Internet Archive Society date du 12.11.2008 (<https://web.archive.org/web/20081112235722/http://www.humano.com/ibd>).

133 Morgane DELEPINE, «Les Humanoïdes Associés passent à l'iPad !» [en ligne], 2010, URL : <https://web.archive.org/web/20100710044657/http://www.humano.com/blog/le-blog-des-humanos/id/2340>, consulté le 4 juillet 2024.

134 Morgane DELEPINE, «Concours : les Humanos passent à l'iPad» [en ligne], 2010, URL : <https://web.archive.org/web/20100710062934/http://www.humano.com/blog/le-blog-des-humanos/id/2333>, consulté le 4 juillet 2024.

application sans avoir à recourir à une reconfiguration formelle. Il s'agit alors, de toute évidence, de tirer parti d'un fonds d'albums imprimés dont la numérisation homothétique répond à une demande bien plus large et représente un travail bien moins coûteux qu'une reconfiguration sous forme de diaporama animé.

Cette offre repensée dans la visée d'une simplification du processus de diffusion numérique des œuvres s'accompagne d'un autre phénomène significatif sur le plan symbolique. En effet, en 2009, le quotidien suisse romand *24 heures* signale que Les Humanoïdes Associés ont récemment cédé les droits d'exploitation de plusieurs titres de leur catalogue à l'entreprise montpelliéraine Aquafadas<sup>135</sup>, qui est à l'origine de l'application Ave!Comics, spécialisée dans la reconfiguration d'albums de bande dessinée pour l'iPhone en lecture case par case. L'offre d'Aquafadas intéresse la maison d'édition en ce qu'elle permet de poursuivre une série d'innovations techniques orientées sur la lecture défilée de bandes dessinées, tout en externalisant les coûts de production. Barberi souligne que la proposition que leur soumet la start-up de Montpellier est, en outre, financièrement intéressante :

Aquafadas avait dans ses bagages beaucoup d'argent. Donc ils nous ont fait de grosses avances de droit. Et je pense que ce n'était pas dans notre philosophie de confier ce genre de développement à des partenaires. Mais là on avait des conditions telles qu'on s'est dit «banco» parce qu'on n'avait pas trop de raison de croire qu'on pourrait faire mieux qu'eux, et plus vite. Ils étaient déjà éditeurs de solutions logicielles, ils avaient des équipes de dev' et ils sont arrivés avec des propositions du type «on vous les achète banco, pour juste deux ou trois ans d'exclusivité»... c'était très petit et ils avaient pas mal d'argent. Et c'était limité, je crois, au marché francophone... Enfin bon voilà on trouvait que le rapport coût-bénéfice était intéressant et donc c'est ça qui nous a motivé<sup>136</sup>.

La démarche annonce une tendance qui va se stabiliser au sein de la maison d'édition, celle d'une externalisation de l'offre numérique. Dans les années 2010, la diffusion d'albums numérisés s'effectue en effet par le biais d'un nombre grandissant de services plus ou moins spécifiquement dédiés à ce domaine d'activité. Ainsi, en 2012, dans cette même

---

135 Jean-Charles CANET, «La BD numérique fait étape sur mobile», *24 Heures*, 2009.

136 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. p. ix.

démarche, les Humanoïdes Associés décident de livrer l'intégralité de leur catalogue numérique au portail Izneo.

De manière significative, l'offre d'I-BD perdure encore quelques années, mais le catalogue ne s'étoffe pas de manière sensible. En décembre 2014, la page qui lui était initialement dédiée sur le site des Humanoïdes Associés est remplacée par une autre, qui présente l'ensemble des portails de lecture numérique sur lesquels le catalogue de l'éditeur est diffusé. Le catalogue des I-BD figure ainsi aux côtés de Google Play Books, iBook, Numilog, mais aussi des services émergents dédiés à la bande dessinée numérisée : Izneo, BDBuzz et Sequency. Ne rencontrant plus qu'un succès négligeable depuis plusieurs années<sup>137</sup>, l'application des Humanoïdes Associés est rayée de cette liste vers 2020, marquant symboliquement la fin des tentatives pour le développement d'une offre numérique propriétaire. La logique engagée est donc celle d'une externalisation de la diffusion, tout en gardant la main sur la distribution des fichiers :

À partir du moment où quelqu'un venait nous proposer d'adhérer à une solution numérique, tant qu'elle nous paraissait à peu près fair au niveau des contrats et que les auteurs pouvaient s'y retrouver on signait d'office. Notre but c'était d'être le premier partout. On a d'ailleurs développé très vite nos propres technos pour pouvoir distribuer directement au format qu'on voulait<sup>138</sup>.

Le virage témoigne d'une rationalisation de la démarche, en accord avec la puissance que commencent à concentrer certaines entreprises d'emblée spécialisées dans la mise en place d'un portail de diffusion-lecture. La généralisation, autour de 2015, du modèle de l'abonnement adopté par les portails les plus importants (Izneo, Sequency et ComiXology) marque ainsi un tournant dans la concentration des forces au sein de

---

137 Bruno Barberi évoque ainsi les problèmes que pose la maintenance sur le plus ou moins long terme d'une application qui n'intéresse plus son développeur, mais qui doit pourtant rester disponible : « Elle mourrait déjà à petit feu depuis un moment. Le truc, c'est que quand tu sors une appli, c'est compliqué, parce que des gens ont payé, ils veulent accéder à leur BD, c'est normal, donc tu ne peux pas trop la retirer. Donc tu fais un peu la maintenance... Et si tu te dis, "je ne vais pas la mettre dans le store", ben d'accord, mais celui qui a changé de *device* entre temps, il va te dire "oui, mais moi je veux bien la récupérer"... donc tu la laisses quand même dans le store et tu espères que ça s'ébruite pas trop pour que personne ne la télécharge à nouveau et que tu te retrouves dans le même problème. » (Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. p. x.)

138 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. xi.

l'édition et la diffusion de bandes dessinées en ligne. Ce modèle – dont la mise en place en France n'a pas été sans apporter son lot de problèmes légaux – permet d'accéder sans limites à une grande variété de titres, ce qui constitue une concurrence contre laquelle une maison d'édition, armée de son seul catalogue, est incapable de lutter<sup>139</sup>. Le poids de ces concurrents de grande envergure, adossés à d'importantes structures (Amazon, FNAC, Leclerc), cadennasse toutes les ouvertures qui permettraient de poursuivre raisonnablement le développement de solutions de diffusion numérique propriétaires. En outre, dans la seconde moitié des années 2010, ces portails de diffusion-lecture font eux-mêmes l'objet d'une menace plus envahissante et féroce encore. L'arrivée de géants du webtoon en Europe francophone redistribue encore une fois les cartes et complexifie les règles du jeu. Malgré quelques appels du pied<sup>140</sup>, Les Humanoïdes Associés ne chercheront pas à investir cette nouvelle forme éditoriale numérique, tandis que d'autres maisons d'édition comme Dupuis ou Delcourt tenteront de fonder leur propre plateforme.

Au sortir des années 2010, les Humanoïdes Associés semblent ainsi avoir abandonné toute perspective d'innovation en matière d'édition numérique de bande dessinée. La reparation depuis 2021 de la revue *Métal Hurlant*<sup>141</sup>, sous la forme d'un *mook* distribué chaque trimestre en kiosque, en librairie, ainsi que sur les principaux portails de diffusion de bande dessinée et de presse numérique, est significative de la position contemporaine adoptée par la maison d'édition. Consciente que son existence et sa survie sont en partie dues à son rayonnement passé, *Métal Hurlant* tente de se positionner aujourd'hui comme un vecteur pour lancer de nouveaux auteurs et de nouvelles autrices, en tirant parti du prestige symbolique que lui confère son histoire. Il n'est d'ailleurs pas anodin que la parution des titres alterne entre numéros de nouveautés et numéros patrimoniaux, l'objectif de cette deuxième formule consistant dans la réédition d'épisodes marquants de la première

---

139 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. p. xii-xiii.

140 Entretien avec B. Barberi. Voir annexes, p. p. xiv-xv.

141 On se rappellera que le magazine avait déjà été relancé sans réel succès entre 2002 et 2004. Un numéro hors-série était également paru en 2006.

décennie de *Métal*. La politique contemporaine des Humanoïdes Associés à l'égard de la publication numérique ne se démarque guère. Passée l'effervescence de multimédia dans les années 1990-2000, les Humanoïdes Associés se sont tournés vers de nouveaux objectifs, fidèles à un parcours chahuté qui aura alors duré près d'un demi-siècle et qui, dans ses excès comme dans ses réserves, se fait le témoignage fidèle d'un champ éditorial en permanentes reconfigurations.

## **Partie II Une identité médiatique en configuration**





## Chapitre III Configurer l'album de bande dessinée

### 1. Inventer l'album de bande dessinée, réinventer l'illustré

#### 1.1. L'album avant l'album

Jusqu'aux années 1950, la publication d'histoires en images, que l'on qualifiera ici, de manière certes un peu anachronique de bande dessinée, prend majoritairement son essor dans des titres de presse hebdomadaire appelés *illustrés*, dont Jessica Kohn donne la définition suivante :

En France et en Belgique francophone, le substantif « illustré » désigne, depuis la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, la presse pour l'enfance et la jeunesse abondamment pourvue d'illustrations. Progressivement, à partir des années 1930 et jusqu'à leur déclin depuis la fin des années 1960, les illustrés deviennent synonymes de tout type de publication pour la jeunesse, mais aussi quelques fois pour un public plus âgé, voire adulte (journal, magazine ou revue à parution hebdomadaire). « Structurés par la bande dessinée et/ou le récit en images »<sup>1</sup> ils sont à ce titre un lieu privilégié, voire évident, de publication pour les dessinateurs-illustrateurs<sup>2</sup>.

---

1 L'autrice cite ici Thierry Crépin dans *Haro sur le gangster !*. (Thierry CRÉPIN, *Haro sur le gangster ! la moralisation de la presse enfantine, 1934-1954*, Paris, CNRS, 2001, p. 13.)

2 Jessica KOHN, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, Paris, Éditions de la Sorbonne, 2022, p. 19-20.

La structuration de l'illustré par la bande dessinée reste une caractéristique qu'il faut bien nuancer. En effet, s'il est difficile de nier que les séries publiées et les univers fictionnels qu'elles déploient occupent une place importante pour l'identification des illustrés dans le paysage de la presse, il faut toutefois se garder de négliger que l'hétérogénéité des contenus et des rubriques – nous y reviendrons – constitue une part importante de la cohérence et de l'attrait que véhiculent les illustrés, comme supports de divertissement de l'enfance.

À cette époque, la bande dessinée existe également dans le monde des albums destinés à la jeunesse, et ce depuis de nombreuses années<sup>3</sup>, mais le prix des ouvrages en limite la diffusion aux enfants issus de milieux privilégiés. Sylvain Lesage rappelle ainsi que les albums qui présentent des contenus apparentés à la bande dessinée sont des objets rares dans les librairies comme dans les bibliothèques des enfants<sup>4</sup>. En outre, il montre que si l'édition de ce genre d'album existe dans la France de l'entre-deux-guerres, les années 1950 correspondent à un déclin important de ces pratiques chez la plupart des éditeurs de l'Hexagone<sup>5</sup>. D'importantes maisons d'édition qui s'étaient engagées dans cette voie avant la première moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, de Tallandier à Gautier-Languereau en passant par Armand Colin ou Hachette, se désengagent progressivement de ce type de production. La bande dessinée se maintient donc principalement grâce à l'essor d'une presse illustrée qui, depuis la Libération, se réinvente. En effet, les années 1930 avaient vu apparaître plusieurs nouveaux illustrés, imprimés à grand tirage et qui, dans le sillage du *Journal de Mickey* de Paul Winkler, ont, dès 1934, bouleversé le paysage éditorial de la

---

3 Pour une réflexion sur les relations entre l'album du XIX<sup>ème</sup> siècle et les premières histoires en images, nous renvoyons aux travaux de Camille Filliot : « Les premiers albums de bande dessinée au XIX<sup>ème</sup> siècle : quelle identité éditoriale, quel usage culturel et social ? », dans Viviane ALARY et Nelly CHABROL GAGNE (éds.), *L'album, le parti pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2012 ; « La bande dessinée au siècle de Rodolphe Töpffer » [en ligne], *Töpfferiana*, 2016, URL : <http://www.topfferiana.fr/2016/09/la-bande-dessinee-au-siecle-de-rodolphe-topffer/>, consulté le 15 décembre 2020.

4 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. « Iconotextes », 2019, p. 17-18.

5 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. « Papiers », 2018, p. 32-33.

presse enfantine en puisant dans le répertoire états-unien<sup>6</sup>. Toutefois, la Seconde Guerre mondiale a marqué une coupure nette dans cet élan et a ainsi contribué à rebattre les cartes d'une industrie qui venait à peine de se moderniser.

Durant l'Occupation, la presse française est soumise à un cadre réglementaire strict, partagé entre la zone occupée et le gouvernement de Vichy. Cette situation entraîne la disparition de nombreuses publications, tandis que d'autres ont tenté de survivre malgré les difficultés économiques et les pressions du régime en place. Titre emblématique des années 1930, *Le Journal de Mickey*, dont le directeur, Paul Winkler, s'est exilé aux États-Unis dès 1940, ne paraît plus que de manière très sporadique jusqu'en 1944, puis disparaît des kiosques jusqu'en 1952. Il en va de même pour l'ensemble des illustrés de la Société Parisienne d'Édition, qui, dirigée par la fratrie Offenstadt, est également la cible des lois anti-juives<sup>7</sup>. Certains journaux réussissent cependant à traverser la guerre au prix d'ajustements économiques et idéologiques<sup>8</sup>. Ainsi, *Cœurs Vaillants* et *Âmes Vaillantes* persistent en zone libre, aux prix d'ajustements de formule<sup>9</sup>. En zone occupée, l'offre se restreint à une poignée de journaux et chacun d'entre eux ne paraît que sur une courte période durant l'Occupation<sup>10</sup>.

À la Libération, l'industrie de la bande dessinée française est confrontée à de nouvelles difficultés, qui profitent à la concurrence croissante de la Belgique voisine, alors qu'en France, la production d'illustrés marque le pas. En effet, les enquêtes pour collaboration,

---

6 À ce sujet, voir le chapitre que consacre Thierry Crépin à ce qu'il désigne comme «une américanisation brutale» dans Thierry CRÉPIN, *Haro sur le gangster ! la moralisation de la presse enfantine, 1934-1954*, op. cit., p. 25-70.

7 «De 1941 à 1944, les Offenstadt ont été dépossédés de tous leurs biens à Paris, entreprise, immeubles, actions du Crédit lyonnais... dispersés entre les mains de six administrateurs différents. Et bien plus tragique encore que l'aryanisation, Nathan Offenstadt n'a pu échapper à l'arrestation et à l'enfermement au camp de Drancy. Il y meurt avant d'être déporté le 5 mars 1944.» (*Ibid.*, p. 84.)

8 L'évolution de la posture politique des illustrés en Zone libre a d'ailleurs été richement analysée par Alain Fourment *Histoire de la presse des jeunes et des journaux d'enfants, 1768-1988*, Paris, Editions Eole, coll. «La Mémoire des marbres», 1987, p. 235-246.

9 *Ibid.*, p. 233. On soulignera qu'un seul illustré est créé durant cette période, le *Sirocco*, dont la ligne éditoriale est fortement attachée à valoriser la politique du Maréchal Pétain. Il disparaît (naturellement) à la Libération. (*Ibid.*, p. 233-234.)

10 On trouve une recension des parutions qui émergent à cette époque chez Fourment (*Histoire de la presse des jeunes et des journaux d'enfants, 1768-1988*, op. cit., p. 251.)

l'interruption des journaux parus sous l'Occupation et l'économie précaire du pays compliquent le lancement et le maintien de nouveaux titres. Dès 1944, *Coq Hardi*, puis *Vaillant* à partir de 1945 réussissent malgré tout à tirer leur épingle du jeu. À partir de 1946, d'autres titres vont progressivement émerger<sup>11</sup> ou refaire surface – à l'instar de *Cœurs Vaillants* et *Âmes Vaillantes*, blanchis par les enquêteurs –, mais la Belgique a déjà pris un temps d'avance. Lesage rappelle ainsi que le contexte économique belge au sortir de la guerre se montre particulièrement favorable à un « redémarrage rapide des industries graphiques » eu égard à « des destructions de guerre limitées [et] une structure économique orientée vers les produits de base »<sup>12</sup>. En outre, le blocage des importations de bandes dessinées françaises et américaines pendant la guerre a contribué à former une génération de dessinateurs locaux en Belgique. C'est donc, comme l'explique Lesage, un véritable « vivier » belge qui apporte ses forces à la réapparition d'une production de périodiques<sup>13</sup>. Dans l'espace francophone européen, la Belgique devient ainsi une zone particulièrement active dans la production de bandes dessinées, menant à ce que Thierry Crépin a d'ailleurs qualifié d'« hégémonie belge »<sup>14</sup>. La parution en Belgique de l'hebdomadaire *Tintin*, dès 1946, suivi de sa version française deux ans plus tard va consolider cette position sur le marché.

Il faut ajouter le contexte moral et juridique des années qui suivent la Libération en France, qui va continuer de favoriser la production belge pendant de nombreuses années. En effet, la mise en place en France de la loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse a contribué à fragiliser de l'édition de bande dessinée en France. Thierry Crépin ajoute que les obstacles rencontrés par les éditeurs français à cette époque ne proviennent pas seulement des effets de la loi de 1949, mais aussi d'une difficulté à renouveler leur offre, encore fortement soumises aux formules qui ont fait le

---

11 Celles-ci proviennent notamment de Cino Del Duca qui lance *Tarzan*, *L'Astucieux* puis *L'Intrépide* entre 1946 et 1948.

12 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 111.

13 *Ibid.*, p. 65.

14 Thierry CRÉPIN, *Haro sur le gangster ! la moralisation de la presse enfantine, 1934-1954*, op. cit., p. 391-392.

succès des illustrés dans la seconde moitié des années 1930<sup>15</sup>. En outre, Crépin signale plus loin que l'influence américaine est encore très présente dans le travail des jeunes dessinateurs français, ce qui ne séduit plus le jeune public à la fin des années 1940. Par ailleurs, poursuivant la réflexion engagée par Pascal Ory dans son article jalon sur la désaméricanisation de la bande dessinée<sup>16</sup>, Pascal Durand et Tanguy Habrand rappellent, dans leur *Histoire de l'édition en Belgique*, que la bande dessinée qui se développe en Belgique depuis une dizaine d'années présente un double avantage. D'une part, celui de rafraîchir l'offre en matière stylistique, et, d'autre part, celui de correspondre, par l'esprit chrétien qui sous-tend aussi bien le *Journal de Spirou* que *Tintin*, au cadre moral de la Commission de surveillance en charge de faire appliquer la loi de 1949<sup>17</sup>.

Cette évolution passe également par la constitution de synergies éditoriales entre les pôles de production français et belge, aboutissant à la construction d'une identité qui sera par la suite revendiquée comme « franco-belge ». C'est dans ce contexte de transformation du paysage éditorial des illustrés pour la jeunesse que s'amorce la stabilisation de la forme de *l'album de bande dessinée*. Dès les années 1930, de nombreux auteurs français travaillent déjà pour les journaux belges<sup>18</sup>. En revanche, le phénomène inverse ne s'observe vraiment qu'à partir des années 1960 avec l'arrivée de *Pilote*, qui accueillera dans ses pages des auteurs comme Jean-Michel Charlier, Hubinon, Morris, Jijé et Greg. Ces auteurs participent à la renommée de l'hebdomadaire français et, par ce biais, à la solidification de ce que Jessica Kohn désigne comme un « réseau binational » franco-belge<sup>19</sup>.

---

15 *Ibid.*, p. 347.

16 Pascal ORY, « Mickey Go Home ! La désaméricanisation de la bande dessinée (1945-1950) », *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n° 4, 1984, p. 85-88.

17 Pascal DURAND, Tanguy HABRAND, *Histoire de l'édition en Belgique : XVe-XXIe siècle*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2018, p. 288-289.

18 Ainsi, Rob-Vel participe activement à la popularité de *Spirou* avant-guerre. Le cas d'Etienne le Rallic est également notable, circulant pour sa part entre différents illustrés français et belges au cours de sa carrière. Goscinny, Uderzo ou encore Jacques Martin contribueront également au succès des illustrés belges.

19 Jessica KOHN, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, *op. cit.*, p. 143-144. Pour Kohn, les conditions d'ouverture à la circulation des auteurs entre différents illustrés qu'offrent *Pilote* constituent une nouvelle étape dans l'établissement du réseau binational, en rompant avec la tradition d'attachement de l'auteur à sa revue, puis à son éditeur (*Ibid.*, p. 143.).

Malgré le succès de *Pilote*, il faut cependant noter qu'à partir des années 1960, la forme éditoriale de l'illustré marque un ralentissement car il se trouve désormais en concurrence avec des pratiques de loisir qui se diversifient et la progression de l'album sur le marché de la bande dessinée<sup>20</sup>.

L'émergence de l'album comme standard de publication pour la bande dessinée connaît d'ailleurs un tournant majeur en France aux alentours des années 1970, en lien avec les succès des séries lancées par Dargaud. Lesage a montré comment les relations commerciales qui unissent Le Lombard et Dargaud illustrent l'évolution des relations commerciales entre la France et la Wallonie, dont les rapports de force s'inversent entre les années 1950 et 1970<sup>21</sup>. Le déplacement de l'épicentre éditorial de la bande dessinée, qui passe de la Belgique à la France, est en grande partie le résultat du succès de *Pilote* et de son éditeur. En effet, l'illustré nourrit en son sein une nouvelle génération d'auteur-ices qui fonderont à leur tour leurs propres magazines et leurs maisons d'édition, c'est le cas de *L'Écho des Savanes*, de *Fluide Glacial* et de *Métal Hurlant* auxquelles sont associés Les Éditions du Fromage, Audie et Les Humanoïdes Associés. Entre-temps, la dynamique éditoriale franco-belge s'est reconfigurée autour de l'album qui, avec le succès exemplaire de la série «Astérix», en vient à occuper une place centrale. Désormais, les illustrés sont de plus en plus souvent identifiés comme une étape préliminaire d'un parcours éditorial dont le livre est l'aboutissement. Le déplacement de l'édition de bande dessinée de la France à la Belgique à partir de la fin des années 1940 a donc permis de construire un réseau binational d'échanges professionnels et commerciaux, et c'est au sein de ce réseau que s'élaborent les conditions d'un réel marché de la bande dessinée ainsi qu'une logique de circulation entre deux formes éditoriales, l'album qui s'invente et l'illustré qui se réinvente.

---

20 Sur l'évolution des loisirs des «jeunes» et la construction de cette catégorie sociale dans les années 1960, voir Jean-François SIRINELLI, «Le coup de jeune des sixties», dans Jean-Pierre RIOUX et Jean-François SIRINELLI (éds.), *La culture de masse en France: de la Belle Epoque à aujourd'hui*, Paris, Fayard, Hachette Littératures, coll. «Pluriel Sociologie», 2006..

21 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée: les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, op. cit., p. 154-164.

## 1.2. C'est l'histoire de deux Belges et un Français...

La construction de l'album en tant que forme éditoriale dominante pour la production de bande dessinée, et les relations que cette forme entretient avec l'illustré, découlent en partie d'une succession de choix opérés par différentes maisons d'édition en France et, surtout, en Belgique. Bien sûr, on peut considérer que toute maison d'édition ayant publié des albums aura contribué, d'une manière ou d'une autre, à façonner l'identité de l'album de bande dessinée. Cependant, il nous semble que trois éditeurs ont marqué plus que d'autres les étapes de cette évolution, qui s'étend sur un peu plus d'une vingtaine d'années. Car, rappelons-le, notre approche ne vise pas seulement à identifier la manière dont se met en place l'album de bande dessinée, mais surtout à investiguer la manière dont il se constitue en fonction de la forme éditoriale dominante de l'époque, mais aussi en friction avec elle, avant de s'imposer comme le nouveau standard. À ce titre, il nous semble que Dupuis, Le Lombard et Dargaud constituent des acteurs majeurs d'un tel processus.

Casterman occupe une position un peu particulière dans le processus de standardisation de l'album au cours des années 1950-1970. En effet, la maison belge, installée depuis le XVIII<sup>ème</sup> siècle dans la province de Tournai, occupe une place d'exception dans le paysage éditorial de la bande dessinée, notamment en éditant les albums des « Aventures de Tintin » dès les années 1930. Toutefois, ainsi que le relate Florian Moine, Casterman ne s'aventure que sporadiquement dans l'édition d'autres séries de bande dessinée avant les années 1970<sup>22</sup>. Par ailleurs, la maison tournaisienne ne s'investit dans la publication d'un titre de presse qu'à partir de la fin des années 1970, par le biais de (*À Suivre*), à un moment où le paysage de la bande dessinée a déjà significativement changé et que les relations entre l'illustré et l'album se sont stabilisées. Si Casterman ne contribue donc pas directement à la construction des dynamiques de transposition de l'illustré à l'album, la maison occupe néanmoins un positionnement clé dans le monde émergent de l'édition de bande dessinée. Moine signale en effet qu'au sortir de la guerre, Casterman évite volon-

---

22 Florian MOINE, *Casterman: de Tintin à Tardi (1919-1999)*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2022, p. 230-239.



tairement l'édition d'un illustré, notamment parce que la maison se considère avant tout comme un éditeur généraliste de livres<sup>23</sup>. Cette donnée permet de garder en mémoire qu'avant les années 1960, l'édition de bande dessinée ne constitue pas une activité en tant que telle. Celle-ci va justement se construire au cours des années 1950-1970, à travers des structures qui, comme Dupuis et Le Lombard, se spécialisent progressivement dans un marché dont ils esquissent eux-mêmes les contours.

Établi à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle comme imprimeur<sup>24</sup>, Jean Dupuis s'oriente vers l'édition durant l'entre-deux-guerres, fondant différents titres de presse et publiant des romans populaires, avant de lancer l'hebdomadaire *Le Journal de Spirou* en 1938. Parmi les acteurs qui contribuent à construire un système de relation entre l'illustré et l'album, Dupuis se caractérise d'abord par sa maîtrise de l'ensemble de la chaîne de production, de l'impression à l'édition. Par ailleurs, l'entreprise présente un profil solide, traversant, comme le rappelle à juste titre Sylvain Lesage, «deux guerres mondiales et un incendie de ses locaux»<sup>25</sup>. À l'instar de *Cœurs Vaillants* en France, la parution de *Spirou* continue tant bien que mal en Belgique occupée, malgré les restrictions et l'interdiction de publication qui frappe le journal en 1943. *Spirou* reprend ainsi une parution régulière à partir de 1946 en Belgique et entame sa diffusion en France, suivie une année plus tard par l'inauguration de bureaux parisiens.

L'adoption précoce d'une stratégie de publication d'albums à partir d'un matériau de presse s'explique plus aisément si l'on tient compte du fait qu'avant la seconde moitié du XX<sup>ème</sup> siècle, les activités de Dupuis ne se limitent pas à la bande dessinée. L'entrée de Dupuis dans le monde de l'édition s'effectue par le biais de la presse populaire en 1922 avec le lancement des *Bonnes Soirées*, qui publie essentiellement des romans illustrés destinés au lectorat féminin, et dont *Le Moustique*, qui paraît dès 1924, constitue l'équi-

---

23 *Ibid.*, p. 179-180.

24 Pour accéder à une granularité plus fine du parcours de Dupuis avant les années 1950, nous renvoyons aux pages qu'y consacre Sylvain Lesage dans *Publier la bande dessinée*, dont le présent paragraphe n'est qu'une forme de résumé (Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990, op. cit.*, p. 120-133.)

25 *Ibid.*, p. 123.

valent masculin. En outre, le matériau littéraire diffusé par ces deux périodiques fera l'objet, dès les années 1930 et jusque dans les années 1960, d'une republication en livres donnant naissance à plusieurs centaines de romans édités par Dupuis. La publication des premiers albums de Dupuis dès 1940 fonctionne donc en continuité d'une telle démarche. L'éditeur inscrit d'ailleurs à son catalogue d'albums pour enfants des titres préalablement parus dans *Spirou*, sans distinguer clairement entre les récits en images et les récits illustrés<sup>26</sup>, les albums ayant un format et une reliure identique. Dès ses débuts dans le monde de l'édition, Dupuis adopte donc une politique jouant sur la diversification des supports. Dans cette perspective, on a dès lors moins de mal à comprendre l'apparition de la collection «Grands Récits» dans les années 1940, puis des collections «Carrousel» ou «Gag de poche» dans les décennies qui suivent. L'ancienneté de la maison se conjugue, de toute évidence, avec une capacité d'adaptation et, surtout d'innovation. Dans ce contexte, il n'est pas étonnant de compter Dupuis parmi les principaux artisans de l'émergence de l'album de bande dessinée comme forme éditoriale à part entière et, surtout, de l'évolution des relations que cette forme entretient avec celle de l'illustré.

Durant les années 1940, Dupuis ne se lance que timidement dans l'édition d'albums, dont les formats sont loin d'être homogènes et correspondent plutôt au format des planches parues au préalable dans *Spirou*. On trouve ainsi une majorité de formats à la française – *Bibor et Tribar & Tif et Tondu* (1940), *Jean Valhardi détective* (1943), ou encore le premier volume des aventures de Buck Danny, *Les Japs attaquent* (1948) –, ces titres côtoient également la première édition, à l'italienne, du *Don Bosco* de Jijé (1943) ou les formats carrés de *Spirou et l'aventure* (1948) ou encore *Spirou et Fantasio* (1948). Une telle diversité ne semble donc pas reposer sur une politique de collection. Elle témoigne de ce que Lesage qualifie, sans jugement de valeur, d'une forme d'«amateurisme» de la part de Dupuis,

---

26 Ainsi, en 1940, Dupuis publie aussi bien *K.O. Corrigan* (roman d'Anthony Ford, traduit de l'anglais par Jean Doisy et paru en feuilleton dans *Spirou* en 1939), *Les Aventures en Afrique de Fred, Mile et Bob* (bande dessinée de François Gianolla tirée des pages de l'hebdomadaire jociste *Mon Avenir*) ainsi que *Bibor et Tribar & Tif et Tondu*, compilation de deux aventures tirées de séries distinctes, parues dans *Spirou: Bibor et Tribar* de Rob-Vel et *Tif et Tondu* de Fernand Dineur.

avant que l'éditeur n'adopte une politique progressivement plus cohérente pour l'édition d'albums<sup>27</sup>.

Au début des années 1950, Le Lombard a bien moins d'expérience que Dupuis dans l'édition de livre. Fondée au sortir de la Seconde Guerre mondiale par Raymond Leblanc, André Sinave et Albert Debaty, l'entreprise tire profit de la remise en marche de l'appareil de production belge. Cependant, selon Pascal Durand et Tanguy Habrand, alors que Dupuis a construit son profil d'éditeur en se fondant sur ses activités d'imprimerie, les éditions du Lombard affirment, dès leur création, des ambitions d'éditeur de presse, structurées dans une forme beaucoup plus légère et indépendante de toute activité artisanale ou industrielle<sup>28</sup>. Florian Moine met en évidence, par ailleurs, que la création du journal *Tintin* découle d'une volonté affichée de créer un titre dont le succès reposerait sur la popularité du héros belge. En l'absence d'intérêt témoigné par Casterman à l'égard de la création d'un titre de presse, Leblanc, Sinave et Debaty ont donc le champ libre<sup>29</sup>. Comme le rappellent Alain Boillat et Françoise Revaz, contrairement au *Journal de Spirou*, dont la popularité s'est co-construite avec celle de son personnage phare, la mascotte du journal *Tintin*, préexiste à la création de l'illustré et doit donc servir à en favoriser le succès<sup>30</sup>. La logique d'entreprise qui préside à la création du périodique est donc manifestement inspirée de formules qui marchent et dont *Spirou* est un des meilleurs exemples belges<sup>31</sup>.

---

27 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée: les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990, op. cit.*, p. 139.

28 Pascal DURAND, Tanguy HABRAND, *Histoire de l'édition en Belgique: XVe-XXIe siècle, op. cit.*, p. 289. C'est d'ailleurs cette autonomie que Le Lombard conserve à l'égard d'une structure de production matérielle qui permet à ses décisionnaires de réagir rapidement en cas de conflits en confiant, par exemple, comme l'expose Florian Moine, la reliure des recueils d'invendus de *Tintin* à l'imprimerie Casterman (Florian MOINE, *Casterman: de Tintin à Tardi (1919-1999), op. cit.*, p. 181.).

29 Florian MOINE, *Casterman: de Tintin à Tardi (1919-1999), op. cit.*, p. 179-180.

30 Alain BOILLAT, Françoise REVAZ, «“La porte s'ouvre subitement et... (voir page 12)”: la bande dessinée au seuil du magazine. Notes sur les pages de couverture dans deux périodiques franco-belges de l'âge classique» [en ligne], *Belphegor*, n° 14, 2016, paragr. 17, URL: <http://journals.openedition.org/belphegor/708>, consulté le 11 avril 2024.

31 Lancés par les éditions Gordine après la Libération, les cas de *Wrill* et du plus éphémère *Capitaine Sabord* sont également exemplaires d'une dynamique générale qui voit dans l'adossement d'un illustré à une mascotte, une éventuelle formule à succès. En France, dans un contexte éditorial précaire, les éditions Chapelle renomment par exemple *Jeudi magazine* en *Zorro*. *Jeudi magazine* en 1947 puis lancent l'illustré *Zig et Puce* deux ans plus tard. Durant l'entre-deux-guerres, *Le Journal de Mickey*, *Tarzan* ou encore *Le Journal de Toto* avaient déjà, avec le *Journal de Spirou*, montré la voie.

Le succès du titre se confirme d'ailleurs dès la parution de son premier numéro en 1946. En outre, Le Lombard perçoit rapidement l'intérêt d'avoir, comme Dupuis, un pied en France. Contrairement à son concurrent de Marcinelle qui, en 1947, crée une société française portant son nom, Le Lombard se met en quête d'un relai chargé de la publication d'une version française de *Tintin* qui paraît dès 1948. C'est avec Dargaud que la maison bruxelloise nous une partenariat commercial, stratégie qui, sur le long terme, servira de piédestal à l'essor de la maison d'édition parisienne.

Du point de vue éditorial, le profil du Lombard se distingue également dans sa manière d'envisager la publication de bande dessinée. Dupuis et Casterman ont bâti les fondations de l'édition d'albums de bande dessinée, mais cette pratique est, chez eux, inscrite dans une tradition éditoriale wallonne bien plus ancienne et, dès lors, bien moins flexible. Le projet initié par Raymond Leblanc se singularise ainsi par l'agilité de sa structure plus jeune et spécifiquement organisée autour des loisirs pour la jeunesse. Il organise dès le départ ses publications au sein de la «Collection du Lombard», avec la parution du premier volume du *Secret de L'Espadon* et *Les Extraordinaires aventures de Corentin* en 1950. En outre, au quatrième plat de ces albums est affiché un véritable programme éditorial, certes modeste, mais qui annonce la parution de cinq autres albums, qui, comme le rappelle Lesage, mettront plusieurs années à voir le jour<sup>32</sup>. La cohérence matérielle de la collection, en inscrivant le livre dans une série d'albums de même format, reliés, cartonnés, à dos toilé pourpre et dont le quatrième plat ne varie pas, découle d'une volonté identifiable de standardisation d'un processus éditorial. Le Lombard s'illustre, par ailleurs, par une démarche précoce de structuration de son offre en librairie autour de titres classés en collection. À la suite de la «Collection du Lombard», l'éditeur bruxellois lance une modeste collection d'albums tirés de *Line*, son hebdomadaire pour jeunes filles en 1952. Les collections «Jeune Europe» et «Vedette», plus modestes du point de vue matériel, suivront à partir de 1960.

---

32 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, op. cit., p. 166-168.

Le travail éditorial entrepris par Dargaud va favoriser la standardisation matérielle de l'album<sup>33</sup>. Fondé par Georges Dargaud en 1943, le futur partenaire du Lombard est avant tout un éditeur de titres de presse. Au sortir de la guerre, il s'essaie à l'édition de bandes dessinées par le biais de diverses publications avant de prendre en charge le lancement de la version française du journal *Tintin* à la demande de Raymond Leblanc. Ce partenariat avec le Lombard permet à Dargaud d'aiguiser ses compétences dans l'édition et de rassembler les fonds nécessaires au rachat de *Pilote*. Une année seulement après le rachat de l'illustré, Dargaud lance sa propre collection d'albums, intitulée «Collection Pilote». Dargaud se singularise par son ancrage sur le sol français et son rôle d'importateur de séries belges. Cette activité de relai, puis d'éditeur, va faciliter le déplacement du cœur éditorial de la bande dessinée en France, notamment grâce au succès de *Pilote* et de la série Astérix. Les activités de Dargaud vont surtout permettre de voir aboutir une première étape dans la transition de l'édition de bande dessinée de l'illustré à l'album au milieu des années 1970.

### **1.3. Inversion des rapports de force**

La chronologie de la transition du standard éditorial du périodique vers l'album peut être retracée en déterminant une période qui débute en 1950, année de lancement de la «Collection du Lombard», et qui s'achève en 1974. La valeur symbolique de cette année dans l'histoire de la bande dessinée a été mise en évidence par Sylvain Lesage, qui la considère comme un véritable «tournant» :

La première édition du festival international de la bande dessinée d'Angoulême confirme l'apparition de nouvelles pratiques de lecture. Le départ de René Goscinny de la rédaction de *Pilote* et la publication du «Cadeau de César» dans les pages du Monde témoignent de l'affaiblissement des journaux dans leur rôle créatif, et le passage de *Pilote* à une parution mensuelle confirme cet affaiblissement. Le dynamisme créatif s'est déplacé du côté du livre : alors que meurt le grand ancêtre Alain Saint-Ogan, l'éditeur Futuropolis commence son travail d'exhumation patrimoniale et de publication de nouveaux talents, autour d'une attention nouvelle portée à la présentation matérielle des ouvrages. Ce milieu des années 1970 syn-

---

33 On trouvera une version élaborée des début des éditions Dargaud (croisés à ceux du Lombard) dans *Ibid.*, chap. 4.

thétise donc une période de recompositions en profondeur du paysage créatif et éditorial, et marque un tournant dans le processus de bascule de l'édition de la presse vers le livre<sup>34</sup>.

Dans cette optique, la période 1950-1974 peut être considérée comme une période de transition au cours duquel le standard matériel de l'album se construit, la transition symbolique de la bande dessinée de la presse vers le livre s'organise et la transposition des récits de l'illustré à l'album se normalise.

L'année 1950 se présente comme une année charnière en raison de la publication du premier tome du *Secret de l'Espadon* d'Edgar P. Jacobs par les jeunes éditions du Lombard, qui marque une première incursion dans l'édition de livres. Certes, les éditions Dupuis avaient déjà effectué quelques tentatives comparables auparavant, mais c'est à partir du succès rencontré par le premier volume des « Aventures de Blake et Mortimer » en 1950, que l'on peut identifier un réel essor de l'album et le début d'une entreprise de systématisation des procédés de transpositions de bandes dessinées de l'illustré vers cette forme, encore faiblement standardisée. À partir de cette date, la publication d'albums fondés sur un matériau élaboré pour la presse, de même que le poids de cette forme éditoriale, ne cesse d'augmenter du côté des principaux acteurs du moment, Dupuis et Le Lombard, suivis de Dargaud. Du côté de Dupuis, Lesage estime que si l'éditeur a produit en tout une quinzaine d'albums de 1946 à 1949, la production s'accélère nettement à partir des années 1950, en passant à 10 titres annuels dès 1952, pour comptabiliser, autour de 1959, un total de 146 albums<sup>35</sup>.

Ces observations chiffrées peuvent être soutenues par un examen de l'évolution des publicités encourageant l'achat d'albums paraissant dans le *Journal de Spirou* et *Tintin*. Dupuis se montre particulièrement proactif en la matière. Avant les années 1950, les publicités de Dupuis se limitent le plus souvent à des encarts plus ou moins discrets faisant la promotion de l'ensemble des titres disponibles : recueil d'invendus – qui consistent en une

---

34 *Ibid.*, p. 18-19.

35 *Ibid.*, p. 139.

reliure de l'ensemble des numéros d'une même année – et romans y sont présentés pêle-mêle (fig. III.1). Les périodes d'étrennes sont également l'occasion de consacrer une pleine page à la présentation du catalogue, invitant le lectorat à se faire offrir des albums pour la Saint-Nicolas, Nouvel An, Noël ou Pâques. Au fil des années, ces publicités occupent parfois des doubles pages en couleurs, dans une volonté de mettre en valeur les reproductions de couvertures, qui prennent alors place au sein d'une macédoine d'illustrations (fig. III.2). Enfin, progressivement, la fréquence d'apparition des publicités augmente et s'autonomise du rythme des fêtes annuelles. De plus en plus, elles se voient plutôt associées à la mise en valeur d'une série dont un nouvel album vient de paraître, voire d'un nouveau titre, comme pour la sortie de *Lucky Luke contre Pat Poker* (fig. III.3).

La parution de la revue *Pilote* en 1959 marque un tournant dans les dynamiques de production à l'échelle internationale. Lorsque Dargaud rachète l'illustré en 1960, la maison entame un processus d'autonomisation en tant qu'éditeur et prend la position de premier vrai concurrent français d'une triade belge qui, depuis une quinzaine d'années, bénéficiait d'un quasi-monopole sur le terrain de l'édition d'albums. Dans la première moitié de la décennie 1960, Dargaud passe de la position de relai commercial du Lombard à celle de tête de proue du marché. En se fondant sur l'expérience acquise durant les années de collaboration avec Le Lombard, Dargaud met progressivement en place sa propre politique d'édition d'albums de bandes dessinées en puisant dans les productions de son titre de presse. Il faut cependant rester prudent quant à l'interprétation des intentions de Georges Dargaud dont nous ne savons pas grand-chose. Il n'est ainsi pas certain que la mise en place rapide d'une politique de parution d'albums soit le fruit d'une stratégie de circulation des contenus de la presse au livre aussi réglée qu'on voudrait le croire. Ainsi, la place accordée à la bande dessinée dans *Pilote* semble très hésitante avant l'élection de René Goscinny et de Jean-Michel Charlier à la rédaction en chef du titre en 1963. Il n'est d'ailleurs pas impossible que le succès de la «Collection Pilote», dont les premiers titres paraissent en 1961, ait rétroactivement favorisé le renforcement de la présence de séries

de bande dessinée dans *Pilote* et permis à Dargaud de définir une politique éditoriale plus solide sur la base de cette expérience.

Pour Lesage, la mise en place de 3,6 millions d'albums de la série en librairie par Dargaud en 1966 fait entrer le marché de l'album de bande dessinée dans une dimension financière et culturelle inédite<sup>36</sup>. Ainsi, outre l'avantage économique qu'il donne aux éditions Dargaud, le «phénomène Astérix»<sup>37</sup>, contribue à accélérer le déplacement de la bande dessinée de la presse vers le livre<sup>38</sup>. *Le Combat des chefs*, et *Astérix chez les Bretons* sortent tous deux en 1966. En ajoutant les réimpressions des autres albums à ces deux nouveautés, Dargaud inonde alors le marché avec plusieurs millions d'albums de la série. Une année plus tard, ce sont encore deux nouveaux albums de la série qui paraissent : chacun tiré à au moins un million d'exemplaires<sup>39</sup>. La montée en puissance de Dargaud se traduit également par le succès de *Pilote*, qui contribue à affaiblir *Spirou* à la fin des années 1960. Fondé entre autres par deux scénaristes ayant œuvré dans les pages de *Spirou* (Goscinny et Charlier), *Pilote* accueillera par la suite Jijé en 1967 puis Morris en 1968.

Le début des années 1970 constitue un moment de renouvellement du paysage de la bande dessinée. Une nouvelle génération d'auteurs et d'autrices émerge dans les pages de *Spirou* et de *Tintin*. *Pilote* entame sa «révolution»<sup>40</sup> à partir de 1968, qui sera parachevée par le départ de Mandryka, Bretécher et Gotlib, qui fondent ensemble l'Écho des Savanes. À partir du milieu de la décennie, l'album n'est plus un sous-produit découlant de la production pour la presse. C'est une forme éditoriale autonome et, surtout, dominante. À

---

36 *Ibid.*, p. 170.

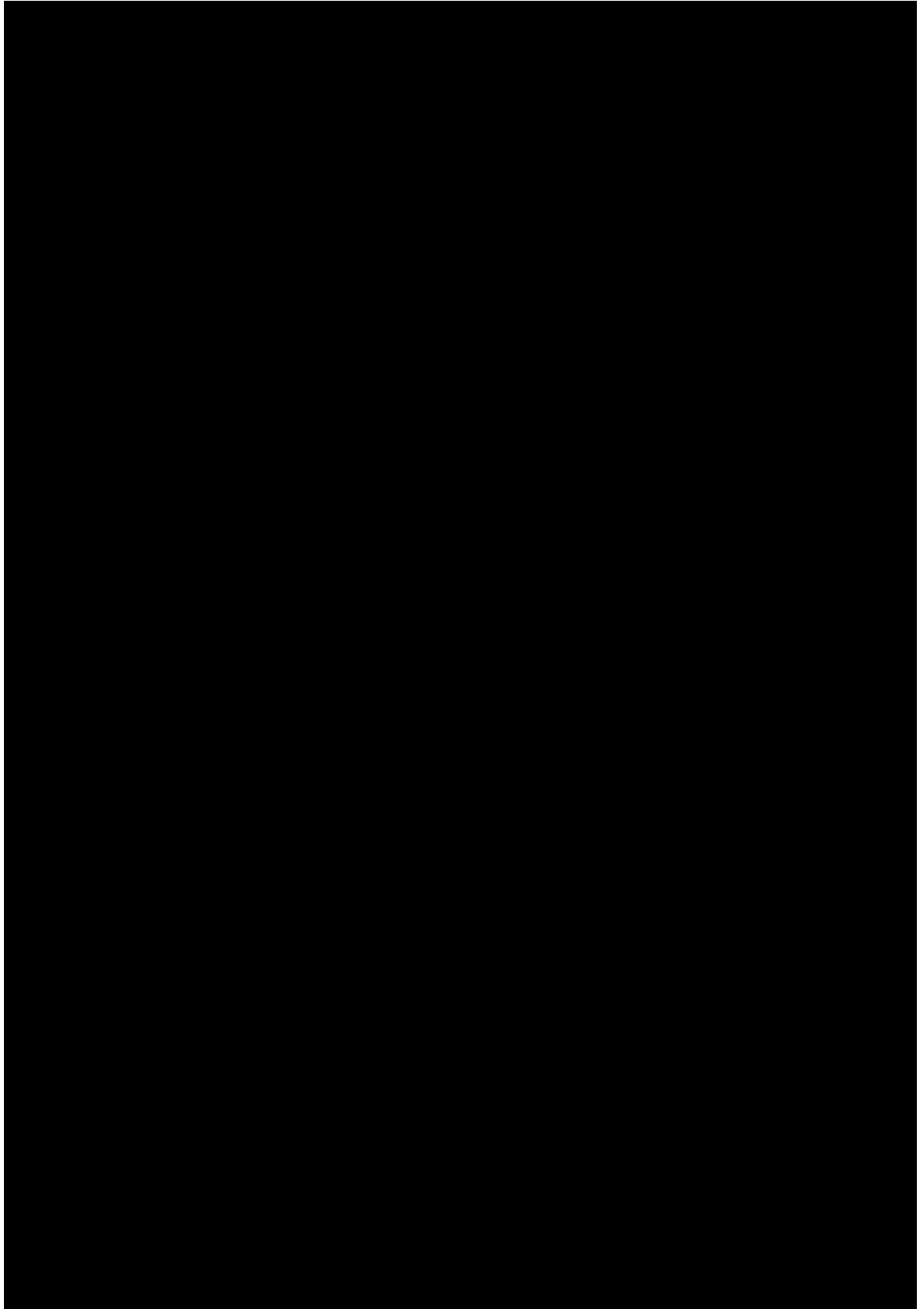
37 La formule est celle du gros titre du numéro 796 de *l'Express* qui paraît le 19 septembre 1966, alors que vient de paraître *Astérix chez les Breton*.

38 Pour une perspective éditoriale sur le phénomène Astérix, voir la section que Sylvain Lesage lui consacre dans Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990, op. cit.*, p. 170-176.

39 Sylvain LESAGE, «Astérix, phénomène éditorial. Du succès de librairie à la modernisation du marché de la bande dessinée et France», dans Bertrand RICHEL (éd.), *Le tour du monde d'Astérix*, Paris, Presses Sorbonne nouvelle, 2011, p. 43.

40 Nous faisons référence ici à la thèse défendue dans Éric AESCHIMANN, NICOPY, *La révolution Pilote. 1968-1972*, Paris, Dargaud, 2015..





**Figure III.1** Publicité pour les albums Dupuis (*Spirou*, n° 547, 07.10.1948, p. 13)



**Figure III.2** Publicité pour les albums Dupuis (*Spirou*, n° 765, 11.12.1952, p. 20-21)

**Figure III.3** Publicité pour *Lucky Luke contre Pat Poker* (*Spirou*, n° 834, 08.04.1954, p. 20-21)

partir de 1974, on peut ainsi considérer que les illustrés deviennent le lieu d'une prépublication dont l'album est la forme d'aboutissement. Ainsi, la plupart des maisons d'édition disposant d'une revue se sert des périodiques pour prépublier ses albums. On a pu voir précédemment qu'au lancement de *Métal Hurlant* en 1975, les Humanoïdes Associés annoncent un programme éditorial impliquant d'emblée la presse et le livre. Les éditions Glénat, fondées en 1969, lancent quant à elles le magazine *Circus* en 1974. Enfin, en 1978, Casterman lance son propre organe de prépublication par le biais de (*À Suivre*).

#### **1.4. Recueillir, collectionner, conserver**

Les années 1950-1974 constituent donc une période de transition au cours de laquelle vont s'inventer et se stabiliser progressivement les dynamiques qui permettent l'existence de la bande dessinée à travers deux formes éditoriales. La réédition de récits préalablement parus en illustrés sous forme d'albums permet aux maisons d'édition de tirer profit d'un matériau qu'ils ont déjà en partie rentabilisé et qui peut dès lors être revendu. En cela, il s'inscrit, jusqu'à un certain point, dans une logique analogue à celle de la commercialisation de recueils d'invendus en fin d'année. Il n'est dès lors pas étonnant de voir que, dans les premières publicités que fait paraître Dupuis dans *Spirou* aux périodes des étrennes, ces albums et recueils sont généralement vendus indistinctement comme des «albums Spirou». Du point de vue du lectorat, ces livres peuvent sembler appartenir à une forme éditoriale bien distincte de l'album. Il en va de même du point de vue éditorial pour qui ces deux types de publications convoquent des corps de métier, des matières premières ainsi que des techniques de fabrication bien différenciées. Cependant, nous considérons qu'il subsiste une continuité de démarche éditoriale qui permet d'identifier une forme de logique commune entre le recueil d'invendus et l'album qui consiste, justement, à *recueillir* au sein d'un livre un contenu déjà publié pour mieux le conserver.

Certes, l'album de bande dessinée implique de construire une maquette et de procéder, suivant le titre, à un certain nombre d'opérations formelles pour unifier les planches afin de constituer une aventure linéaire, clôturée et autonome. Cependant, il ne faut pas perdre

de vue que l'album peut recueillir un ensemble de récits d'ampleurs variables. Cela va du recueil de gags en une planche, voire une demi-planche – dans le cas, par exemple, des albums de «Gaston Lagaffe» – au recueil de deux ou trois histoires de longueurs inégales – à l'instar d'un certain nombre des albums de «Spirou et Fantasio» réalisés par Franquin ou des «Schtroumpfs» de Peyo. Les titres des albums sont plus ou moins explicites à cet égard. Ainsi, *4 Aventures de Spirou et Fantasio* (1950) se présente comme un album réunissant plusieurs récits autonomes. D'autres titres hiérarchisent les aventures: *Les Chapeaux noirs* (1952) est sous-titré «et 3 autres aventures de Spirou et Fantasio» tandis que *Spirou et les hommes-bulles* (1964) affiche en encart sur la couverture «et les Petits formats» pour indiquer que l'aventure principale est suivie d'un récit de moindre ampleur. Cette logique de recueil montre que le paradigme dans lequel se construit l'album ne peut pas être assimilé à une forme éditoriale conçue pour accueillir un récit unique. Cette logique n'est d'ailleurs pas étonnante en ce qu'elle se rapproche des dynamiques identifiées par Alexia Kalantzis à propos des recueils de chroniques à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle: pérennisation, unification, dialectique entre unité et fragmentation<sup>41</sup>.

On comprend alors mieux que la publication des recueils des numéros de *Tintin* par Le Lombard ait pu irriter Casterman, qui, comme le relate Florian Moine, voyait dans ces objets une forme de concurrence déloyale face aux albums d'Hergé, avant même le lancement de la «Collection du Lombard»<sup>42</sup>. L'enjeu commercial de l'album se situe dans le fait que cette forme éditoriale permet, comme le recueil d'invendus, de remettre en vente un contenu périodique déjà publié et qui a perdu sa valeur de nouveauté. En ce sens, à l'instar des «albums du journal» qui permettent d'accéder à l'ensemble des numéros de l'année dans une solide et attrayante reliure<sup>43</sup>, l'album permet aussi bien de revaloriser, et surtout

---

41 Alexia KALANTZIS, «Du périodique au livre : les enjeux esthétiques et médiatiques du recueil de chroniques fin-de-siècle» [en ligne], *Mémoires du livre*, vol. 8, n° 2, 2017, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1039701ar>, consulté le 11 avril 2024.

42 Florian MOINE, *Casterman : de Tintin à Tardi (1919-1999)*, *op. cit.*, p. 180-181.

43 Les recueils de *Tintin* et de *Spirou* bénéficient d'ailleurs d'illustrations de couverture inédites de la main des dessinateurs phares du journal.

de pérenniser, par le livre, l'œuvre des auteurs. Lesage le met d'ailleurs en évidence, en se fondant sur les propos de Jacques Pessis dans la biographie qu'il consacre au fondateur du journal *Tintin* à propos du Lombard et du projet éditorial de Raymond Leblanc. Ce dernier « se forge "la certitude qu'il tient là un nouveau marché. Il ne lui paraît pas essentiel, à côté de celui que représente le développement du journal, mais permet de donner une dimension supplémentaire aux auteurs et de commencer à pérenniser leur œuvre" »<sup>44</sup>. Les propos relayés montrent que les projets de Leblanc comportent un versant symbolique et un versant commercial. En effet, Leblanc perçoit l'édition d'albums comme un moyen de « donner une dimension supplémentaire aux auteurs et de commencer à pérenniser leurs œuvres » autant que comme « un nouveau marché »<sup>45</sup> que lui dévoile le succès rencontré par la séance de dédicace du premier *Secret de l'Espadon*. Leblanc n'édite d'ailleurs ce premier album qu'après avoir effectué une enquête de marché dans son point de vente de la rue du Lombard<sup>46</sup>, où les enfants se montrent enthousiasmés à l'idée de voir l'aventure réunie en volume<sup>47</sup>.

Si l'édition d'albums permet ainsi de vendre une nouvelle fois des aventures déjà parues en illustré, la démarche permet surtout de tirer profit d'un récit sur le long terme, ce que ne permet pas la publication dans la presse. De même, les recueils annuels ont pour fonction d'écouler des stocks et ne peuvent naturellement pas être réédités selon ce même procédé. À l'inverse, l'album, comme la plupart des livres, a l'avantage de perdurer dans le commerce. Ici encore, l'observation des publicités assurant la promotion des albums dans les illustrés permet de comprendre cette dynamique. Au début des années 1950, Dupuis met majoritairement en avant l'ensemble de son catalogue ou les nouveautés qui

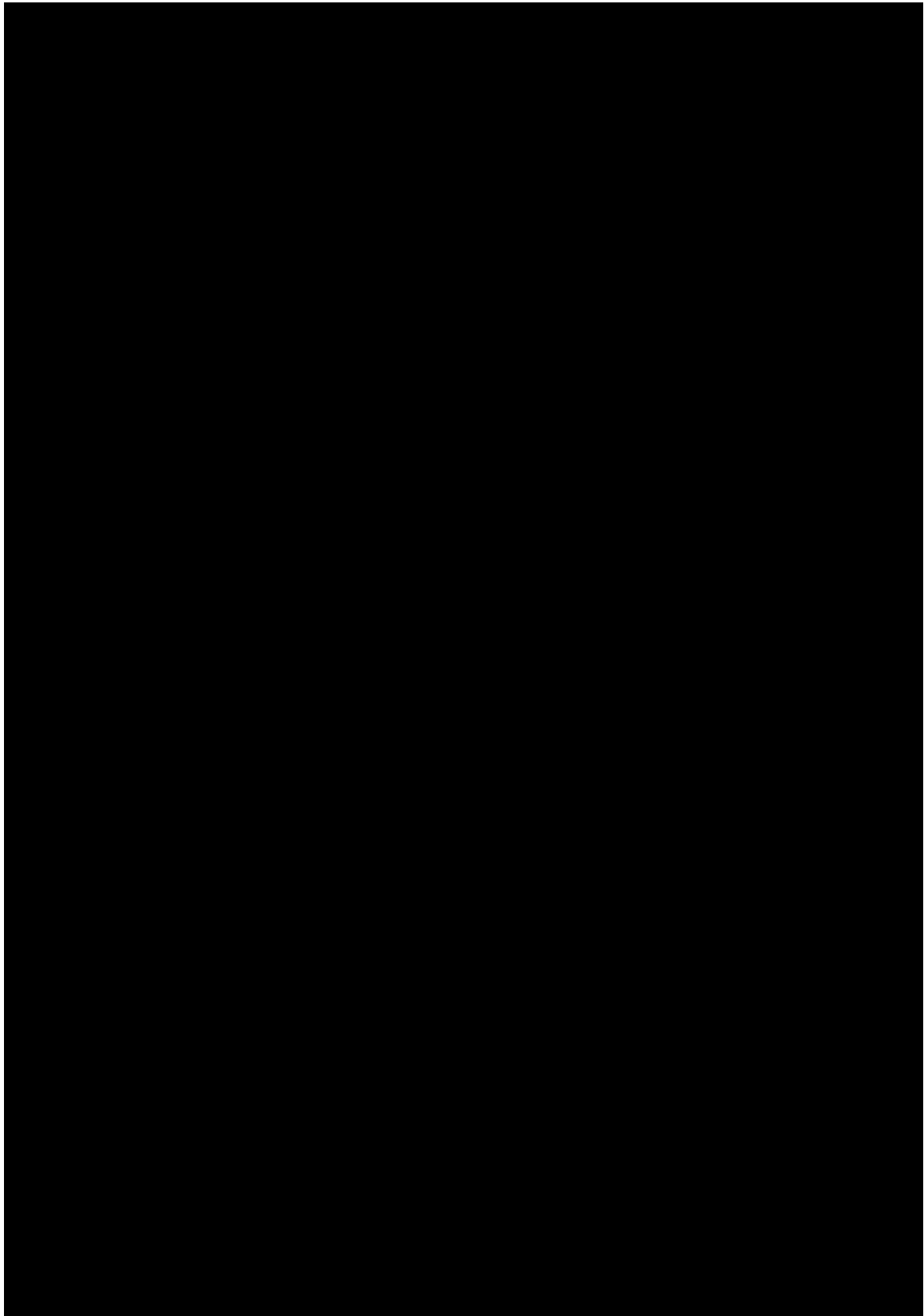
---

44 J. Pessis in Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, op. cit., p. 166.

45 Jacques PESSIS, *Raymond Leblanc : la magicien de nos enfances : la grande aventure du journal Tintin*, Paris, Fallois, 2006, p. 91.

46 Selon Jacques Pessis, Raymond Leblanc disposait également de chiffres lui indiquant la forte popularité du *Secret de l'Espadon* au moment où paraissait la série dans *Tintin*, celle-ci se plaçant alors au même niveau que *Le Temple du soleil* (*Ibid.*, p. 52).

47 *Ibid.*, p. 92.



**Figure III.4** Publicité pour les albums «Buck Danny» (*Spirou*, n° 808, 08.10.1953, p. 21)

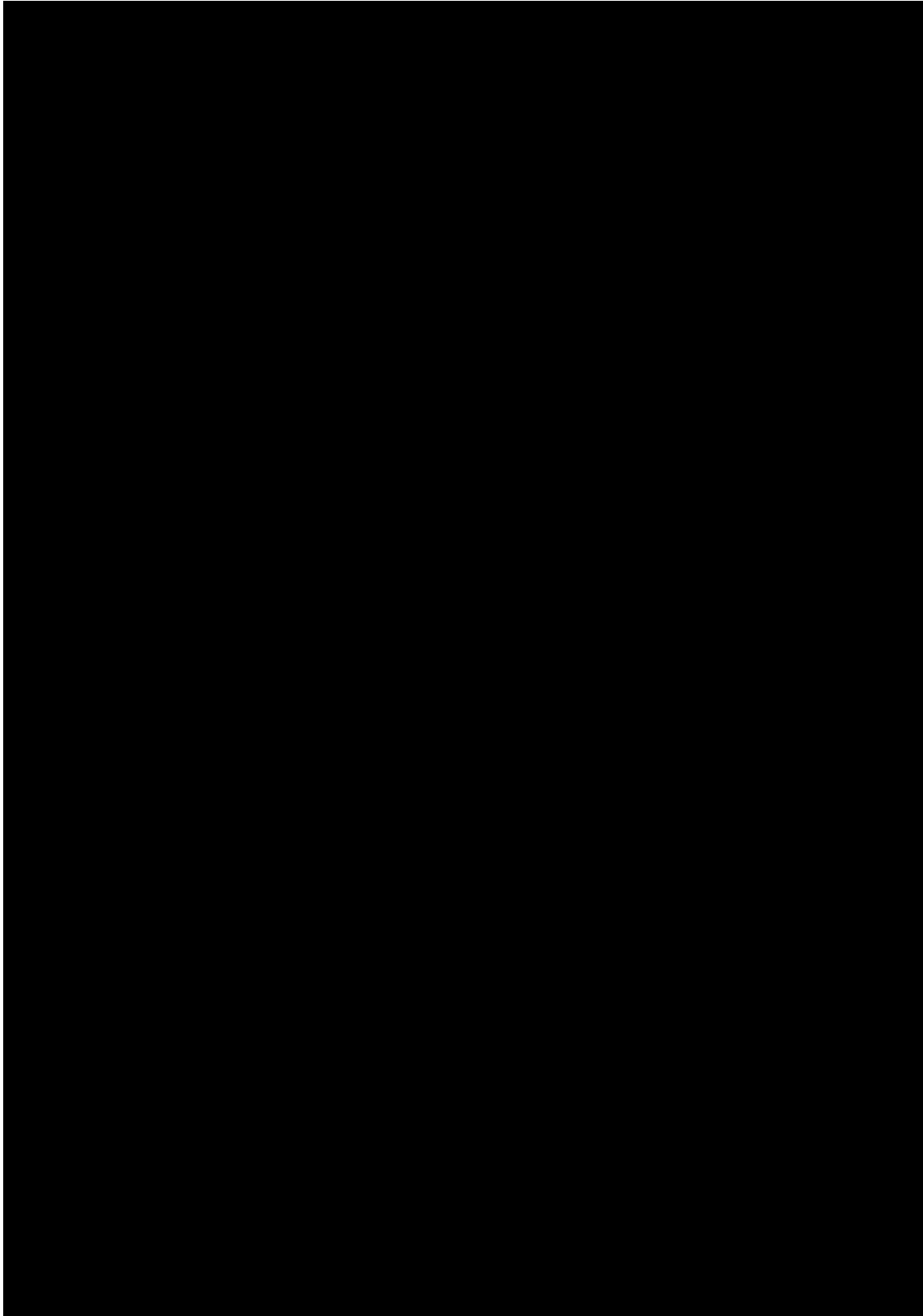
sortent pour les étrennes. Cependant, alors que le nombre des albums publiés progresse, des publicités apparaissent pour faire la promotion de l'ensemble des titres d'une série. Deux semaines après le début de l'aventure «Avions sans pilote» de la série Buck Danny dans *Spirou*, Dupuis fait ainsi paraître une publicité en couleurs sur une page entière, mettant en avant l'ensemble des albums de la série<sup>48</sup> (fig. III.4)

En somme, en adoptant le format de l'album, la bande dessinée s'extrait des logiques éditoriales hétérogènes et éphémères de la presse illustrée pour devenir une marchandise à part entière. L'aventure égrainée en épisodes, les gags isolés dans différents numéros de périodiques, où ils se mélangent à d'autres contenus, trouvent une forme d'autonomie dans un objet livre qui lui est entièrement consacré. De la même manière, la bande dessinée devient objet de *collection*, aux différents sens du terme. D'une part, l'album sériel conduit à l'accumulation, à la réunion des titres d'une même série ou d'un même éditeur, comme encourage à le faire une publicité visant à vendre la collection complète des albums d'une série dont le dernier titre vient de paraître. Les encarts placés en quatrième de couverture ne font pas autre chose, à l'instar de la première version des albums de la «Collection du Lombard», dont le texte invite explicitement à lire les autres albums parus et à paraître chez l'éditeur (fig. III.5). D'autre part, l'album implique l'idée de collection en ceci qu'il permet la conservation des récits dans un livre qui les sauve du caractère éphémère des contenus de presse. Par principe, la publication dans le circuit de la presse s'inscrit dans une forme d'actualité. Les illustrés sont des denrées périssables, ce que ne contredit pas leur facture matérielle, qui ne les destine pas à être facilement conservés. Piquées au pli à l'agrafe métallique<sup>49</sup> (sujettes à la rouille), les feuilles ne tiennent que par la force des fibres d'un papier souvent de faible qualité. Avant les années 1970, l'absence d'une feuille de couverture plus solide favorise, en outre, les déchirures et les froissements du fascicule.

---

48 «Buck Danny» est la plus vieille série éditée en albums, avec des titres qui paraissent au catalogue de Dupuis dès 1948. Il n'est donc pas étonnant de la voir valorisée très tôt, s'agissant de la seule série à disposer d'un nombre conséquent d'albums parus.

49 Dans les années 1950, Dupuis se distingue par ses capacités à rogner sur toutes les dépenses possibles en ne piquant parfois les numéros de *Spirou* que d'une seule agrafe au bas ou au haut du fascicule, ce qui n'en facilite pas le maintiens.



**Figure III.5** Quatrième de couverture de *Les Extraordinaires aventures de Corentin* (Paul Cuvelier, Le Lombard, «Collection du Lombard», 1953 [éd. orig. 1950])



La transposition vers l'album implique que les récits peuvent être plus facilement conservés et relus. C'est pourquoi, lorsqu'il s'agit d'en faire la promotion, on insiste aussi bien sur leurs qualités matérielles que sur la perspective qu'ils offrent d'une conservation de la mémoire du journal. Il en va ainsi de l'argumentaire de Dupuis qui, autour des années 1950, présente les albums de son catalogue comme une occasion de « retrouver » les « héros du journal "Spirou" »<sup>50</sup>. En octobre 1953, à l'occasion de la parution de *L'Ennemi sous la mer* de Sirius, la rédaction publie une annonce pleine page pour promouvoir les trois derniers albums de la série « L'Épervier bleu ». Le lectorat s'y trouve interpellé : « *souvenez-vous* d'Éric, joyeusement téméraire, de ce gros lourdaud de Larsen, du petit Sheba, malin comme un singe. *Tous ces vieux amis, vous les retrouverez dans les magnifiques albums que voici.* » (fig. III.6). Les albums sont également parfois mis en valeur comme les « pièces de choix de [s]a bibliothèque »<sup>51</sup>, « des livres que tu liras et reliras avec un plaisir toujours neuf »<sup>52</sup>.

On retrouve d'ailleurs des arguments semblables au sujet des qualités matérielles des albums du côté du Lombard. La publicité pour le premier volume du *Secret de l'Espadon*, lance ainsi la « Collection du Lombard » en vantant le « luxe » de sa reliure et de son cartonnage (fig. III.7). La démarche du Lombard, qui vise à pérenniser le travail de ses auteurs, va ainsi de pair avec le soin apporté à la fabrication des livres. Selon les propos de Leblanc, ceux-ci ont, au moins partiellement<sup>53</sup>, pour but de « répondre à la demande d'un public désireux de conserver une trace des histoires qui l'ont passionné dans le jour-

---

50 « Aimes-tu les beaux albums ? (Publicité) », *Spirou*, n° 612, 1950.

51 « Les albums Spirou sont en vente partout (Publicité) », *Spirou*, n° 563, 1949.

52 « Demande des "albums Spirou" au grand St Nicolas (Publicité) », *Journal de Spirou*, n° 709, 1951. Nous soulignons.

53 La citation de Leblanc que l'on reproduit ici, tirée de l'ouvrage de Pessis, est à replacer dans son contexte, puisqu'elle aurait été prononcée dans le but de rassurer Hergé, inquiet par la concurrence que les ouvrages du Lombard pourraient faire aux albums des « Aventures de Tintin ». Or, Pessis expose par ailleurs comment l'enquête de marché que mène Raymond Leblanc avant de lancer ses albums repose sur la clientèle des albums de « Tintin »... (Jacques PESSIS, *Raymond Leblanc : la magicien de nos enfances : la grande aventure du journal Tintin*, op. cit., p. 92.).

nal *Tintin*»<sup>54</sup>. L'album endosse donc, en partie au moins, le rôle d'un support permettant la conservation, par ses qualités matérielles, notamment quand les livres bénéficient du cartonnage. Ainsi, même si le catalogue Dupuis présente jusqu'au milieu des années 1980 un partage qui peut sembler arbitraire entre albums reliés et brochés, Lesage montre comment ce partage s'effectue sur la base d'une réflexion pragmatique qui privilégie la reliure, plus solide, pour les albums destinés au public le plus jeune<sup>55</sup>. Du côté du Lombard, on s'inspire assez manifestement du modèle de qualité développé par Casterman pour les albums de la série «Tintin»<sup>56</sup> en cherchant – dans les premières années en tout cas – à produire des volumes plutôt luxueux dans le but d'offrir un écrin de grande qualité aux récits parus dans le journal *Tintin*.

## 2. De l'illustré à l'album, de l'épisode à l'œuvre

### 2.1. Homogénéiser, unifier et pérenniser

L'album de bande dessinée tel qu'il se développe entre les années 1950 et 1970 ne constitue pas une interface tout à fait stable ni du point de vue culturel, on l'a vu, ni du point de vue technico-matériel. Le processus de stabilisation de l'album de bande dessinée donne lieu à une certaine diversité d'objets matériels qui sont pourtant perçus comme appartenant à une seule et même forme éditoriale. On a aujourd'hui pris l'habitude d'employer le terme de 48CC pour désigner l'album de bande dessinée, renvoyant par là au terme employé, dans une perspective militante, par Jean-Christophe Menu pour caractériser «le moule de l'Album-standard, 48 pages, cartonné, couleurs»<sup>57</sup>. En procédant de la sorte, on qualifie le support médiatique de l'album de manière réductrice. En effet, Lesage

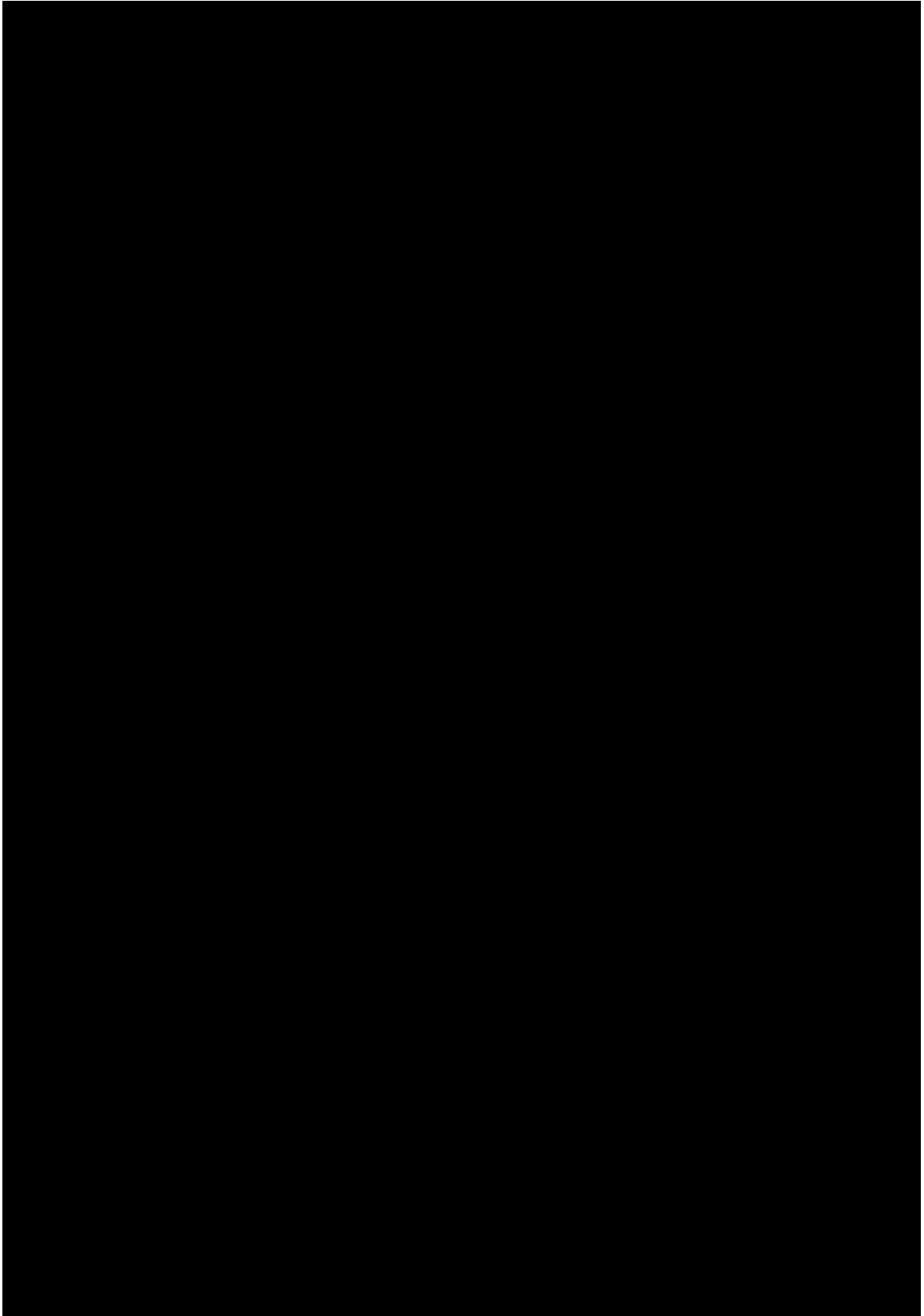
---

54 *Ibid.*, p. 93.

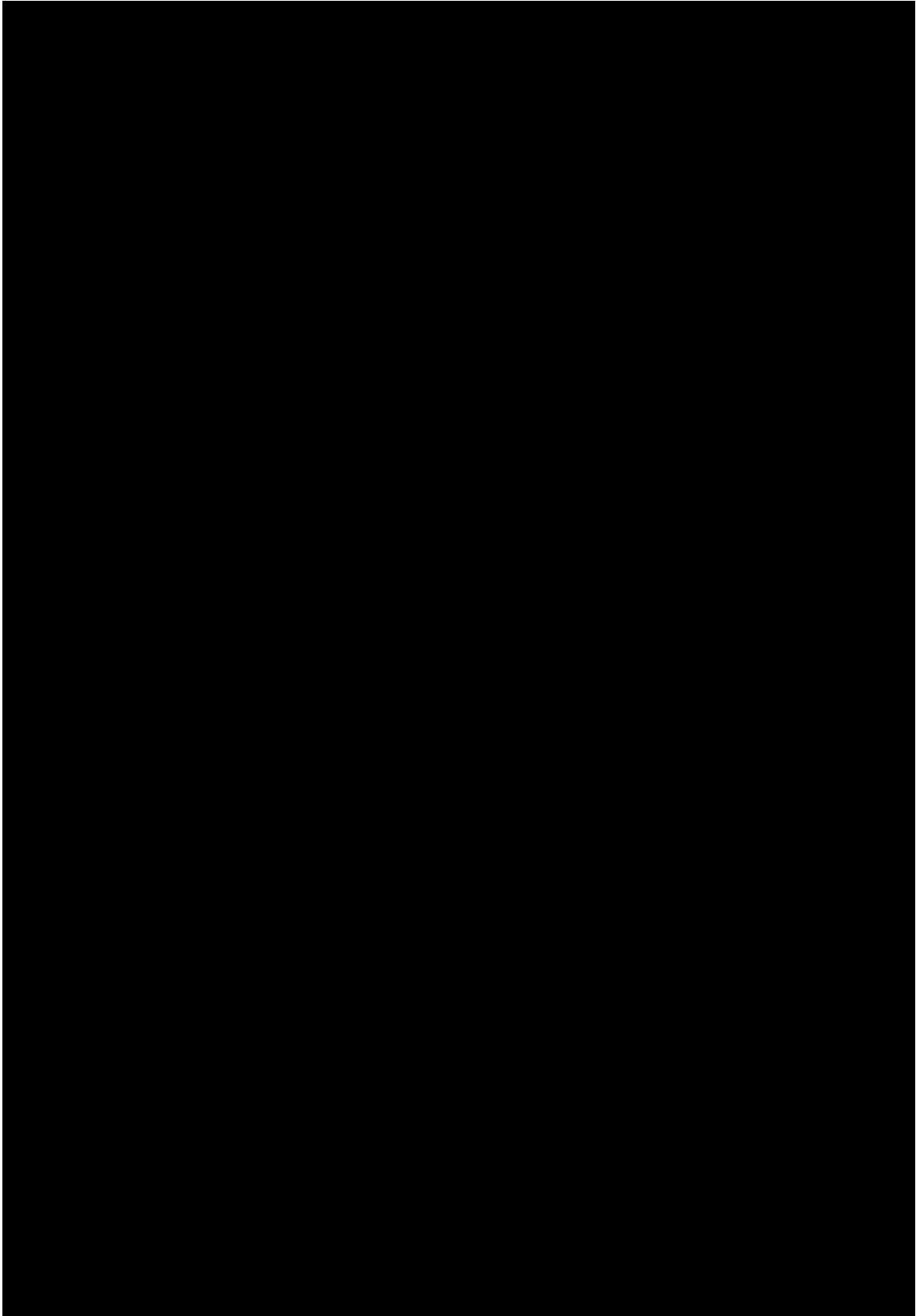
55 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 74-75.

56 Lesage met en évidence la corrélation entre la tenue de la boutique du Lombard, qui vend aussi bien les reliures d'invendus que les albums de *Tintin* – boutique dans laquelle Raymond Leblanc mène d'ailleurs ses enquêtes de marché –, et la facture matérielle des albums du Lombard, très proche de celle des livres qu'édite Casterman (Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, *op. cit.*, p. 166.).

57 Jean-Christophe MENU, *Plates-bandes*, Paris, L'Association, coll. «Eprouvette», 2005, p. 25.



**Figure III.6** Publicité pour les albums «L'Épervier bleu» (*Spirou*, n° 811, 29.10.1953, p. 21)



**Figure III.7** Publicité pour *Le Secret de l'Espadon* (*Tintin*, n° 52, éd. belge, 28.12.1950, p. 20)

montre à cet égard que ni le cartonnage<sup>58</sup> ni le volume de pages<sup>59</sup> ne constituent des caractéristiques matérielles nécessaires avant les années 1980<sup>60</sup>. Du point de technico-matériel, il n'y a donc que peu de caractéristiques qui permettent de différencier l'illustré de l'album. En effet, le format du support de visualisation est analogue d'une forme éditoriale à l'autre. Comme il s'agit, d'un côté comme de l'autre, de formes dérivées du codex, les deux supports obéissent aux principes de manipulation et de visualisation des composites graphiques. Dès lors, les surfaces d'affichage ne diffèrent pas suffisamment – que ce soit sur le plan des dimensions comme de la structure – pour qu'elles contraignent des transformations compositionnelles ou graphiques. Celles-ci sont, de fait, plutôt contraintes par un ensemble de principes éditoriaux qui ont trait à l'organisation spécifique de l'illustré et qui ne correspondent pas aux principes des formes du livre.

On peut identifier les principales différences éditoriales qui distinguent l'illustré de l'album en se fondant sur trois oppositions fondamentales : hétérogène *versus* homogène ; fragmentaire *versus* unitaire ; éphémère *versus* pérenne. Ainsi, la transposition vers l'album fonctionne comme une opération d'homogénéisation, d'unification et de pérennisation. Nous l'avons signalé plus haut, l'illustré, comme la majorité des publications périodiques<sup>61</sup>, se construit autour de contenus hétérogènes. Pour nous, le périodique illustré constitue une forme éditoriale héritière du *magasin* de la Belle Époque, qui se

---

58 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 72-80.

59 *Ibid.*, p. 80-85.

60 On rappellera que la construction théorique du «48CC» par Jean-Christophe Menu est avant tout celle d'un repoussoir pour caractériser non pas une forme éditoriale, mais le résultat d'une standardisation marchande de la bande dessinée. Menu ne nie pas la diversité historique qu'a connue l'album dans sa dimension technico-matérielle, il s'agit avant tout pour lui de critiquer une industrie qui s'est sclérosée à partir des années 1980 et contre laquelle L'Association a cherché à se positionner comme une alternative.

61 Margaret BEETHAM, «Open and Closed: The Periodical as a Publishing Genre», *Victorian Periodicals Review*, vol. 22, n° 3, 1989, p. 97.

développe en cousinage du magazine moderne<sup>62</sup>. Les deux formes partagent un caractère foisonnant dans la diversité des contenus publiés. À cet égard, on précisera que si l'on peut effectivement parler généralement de magazine de bande dessinée<sup>63</sup> pour désigner les titres dont il est question ici, il nous paraît cependant important de singulariser les illustrés comme série culturelle particulière dans l'ensemble des productions de la presse magazine. D'une page à l'autre de ces titres de presse se croisent rubriques rédactionnelles, jeux, publicités, récits illustrés, strips et planches de bande dessinée. Ces composites graphiques peuvent se disperser au fil des feuillets, mais ils peuvent également partager la surface d'une même feuille : la page d'un illustré peut ainsi se présenter comme un composite où se côtoient un strip humoristique, un mot croisé, une fiche didactique à découper, etc. L'album se caractérise au contraire, en partie par opposition à l'illustré, par l'homogénéité de son contenu, rassemblant les différentes pièces d'un même feuillet ou un ensemble de pièces d'une même série. C'est pourquoi Alain Boillat et Françoise Revaz tiennent à rappeler qu'envisager les publications dans l'illustré en termes de « prépublication » constitue un biais problématique, dans la mesure où cette vision « conduit à oblitérer la nature foncièrement feuilletonnesque, fragmentaire et hétérogène des publications de bandes dessinées de cette époque »<sup>64</sup>.

---

62 Jean-Marie Charon estime, dans son travail de synthèse sur la presse magazine, que cette forme éditoriale existe comme telle depuis l'entre-deux-guerres. Il considère, en effet, que c'est, entre autres facteurs, l'émergence et l'emploi des techniques d'impression de l'héliogravure et de l'offset qui permettent de donner forme au magazine tel qu'on le connaît (Jean-Marie CHARON, *La presse magazine*, La Découverte, coll. « Repères », 2008, p. 8.). À notre sens, il ne faut cependant pas couper complètement cette forme éditoriale de ses liens avec le magasin du XIX<sup>ème</sup> siècle, quitte à accepter un certain flou dans les délimitations de ses contours. (À ce sujet, voir Gilles FEYEL, « Naissance, constitution progressive et épanouissement d'un genre de presse aux limites floues : le magazine », vol. 1, n° 105, 2001.)

63 C'est le terme qui avait été choisi par les organisateurs du colloque « Le Magazine de bandes dessinées. Perspectives médiatiques et culturelles » inscrivant alors ces objets dans le plus vaste ensemble médiatique des magazines. Ce colloque, organisé par Matthieu Letourneux et Yohan Vêrilhac à Paris les 24 et 25 mars 2020, s'inscrivait dans le cadre de l'ANR-Numapresse dont l'un des objectifs consistait à étudier de larges corpus de titres de presse numérisés selon des approches inspirées du *distant reading*. Les actes du colloque sont en cours d'édition dans un numéro thématique de la revue *Comicalités*.

64 Alain BOILLAT, Françoise REVAZ, « « La porte s'ouvre subitement et... (voir page 12) » : la bande dessinée au seuil du magazine. Notes sur les pages de couverture dans deux périodiques franco-belges de l'âge classique » [en ligne], *Belphégor*, op. cit., paragr. 10.

La fragmentation des contenus est une autre caractéristique de la publication de récits en bande dessinée dans les périodiques illustrés. En majorité sérielles, souvent feuilletonnées, les bandes dessinées qui paraissent dans les pages de ces titres de presse sont généralement pensées comme une partie d'un ensemble dont l'ampleur n'est pas perceptible de prime abord, qu'il s'agisse d'un gag ou d'un épisode (le cas des récits complets est plus délicat). La parution en album rassemble ou compile un ensemble de ces fragments pour leur donner une unité appréhendable comme un tout – bien que, comme l'a montré Lesage, cette « dialectique du fragment et de la totalité » reste profondément ancrée dans les dynamiques de l'album<sup>65</sup>. Enfin, le contenu des titres de presse revêt un caractère en principe éphémère. Comme un numéro d'illustré chasse le précédent sur l'étal du kiosque, l'épisode du feuilleton s'inscrit dans un renouvellement linéaire d'une intrigue dont le volume nous est inconnu par avance. L'album inscrit au contraire l'épisode du feuilleton dans un ensemble matériellement déterminé et pérennise l'existence d'épisodes originellement fugaces sous la forme du livre.

Ce système d'oppositions est particulièrement prégnant entre les années 1950 et 1960, période où l'album de bande dessinée s'invente aussi bien en contrepoint de l'illustré que l'illustré lui-même se reconfigure en lien avec les évolutions de l'album. Les transformations graphiques les plus marquées induites par cette transposition se manifestent majoritairement avant la seconde moitié des années 1960. Les années 1950-1960 sont une période de « laboratoire » en ce qui concerne la transposition de récits graphiques en albums. Dès la deuxième moitié des années 1965, la pratique se standardise de plus en plus et la publication d'épisodes dans les illustrés s'adapte à la perspective de l'album. Alors que le périodique constitue la forme éditoriale majoritaire et que l'album reste considéré comme un « sous-produit de la presse juvénile », pour reprendre le mot de Lesage<sup>66</sup> on assiste à

---

65 L'auteur consacre un développement à ce sujet dans le sous-chapitre « Récit suspendu et codex » de *L'Effet livre*. (Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 119-129.)

66 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, op. cit., p. 194.

l'élaboration d'une cohabitation entre ces deux formes éditoriales, avant que l'album ne prenne le dessus dans les années 1970.

## **2.2. L'album s'invente en couleurs**

La couleur est peut-être l'une des qualités de l'album qui se généralise le plus rapidement. On peut trouver quelques contre-exemples d'albums en noir et blanc ou en bichromie avant les années 1960, mais ces titres sont plutôt rares, car l'impression en quadrichromie constitue un aspect séduisant qui encourage l'acquisition d'un livre. Avant les années 1970, les illustrés bénéficient rarement de la couleur intégrale, alternant entre des pages imprimées en quadrichromie, en bichromie (rouge et noir) ou uniquement en noir (au trait avec d'éventuelles trames). L'impression en couleur n'est donc pas la règle pour la publication des planches de bande dessinée dans les illustrés. Au gré des numéros, l'épisode hebdomadaire d'une aventure peut être imprimé en quadrichromie, puis en bichromie la semaine d'après. En outre, si l'épisode se déroule sur plusieurs planches, il n'est pas impossible que seules une partie d'entre elles bénéficient de la quadrichromie. À l'inverse, à l'exception de certains cas précoces, le passage à l'album est rapidement associé à une impression en quadrichromie complète. On peut dire à cet égard que la question de la couleur constitue justement l'un de ces aspects de la transposition en album fonctionnant comme un processus d'homogénéisation d'un corpus d'épisodes parus sous des formes hétérogènes.

Notons cependant que le passage à la couleur n'est pas une donnée systématique de la transposition en album avant le milieu des années 1950. Par exemple les albums primitifs de Dupuis, publiés dans les années 1940, ne systématisent pas la mise en couleur. Ainsi, le *Don Bosco* de Jijé ne bénéficie de la quadrichromie qu'à l'occasion de sa réédition de 1950. La compilation des *Aventures de Bibor & Tribar et Tif & Tondu*, parue en 1940, est également symptomatique des modifications minimales apportées au matériau paru dans *Spirou*, puisque les aventures de «Bibor et Tribar» de Rob-Vel y sont présentées en quadrichromie, contrairement à celles de «Tif et Tondu» de Fernand Dineur, qui restent



quant à elles imprimées en noir au trait. Si les albums de la «Collection du Lombard» entendent se distinguer par la qualité de leur facture, il n'empêche que les premières parutions de la collection ne systématisent pas non plus la colorisation. Ainsi, les planches des deux premiers volumes de la série «Corentin», *Les Extraordinaires Aventures de Corentin* et *Les Nouvelles aventures de Corentin Feldoë*, parus en 1950 et 1952, sont imprimées en niveaux de gris comme elles l'étaient dans *Tintin* entre 1946 et 1949. De même, en 1954, *Le Fantôme espagnol* de la série «Bob et Bobette» est publié en album entièrement dans la bichromie noir et rouge employée dans l'illustré entre 1948 et 1950. Ce sera également le cas des deux volumes tirés d'une autre série de Willy Vandersteen, «Thyl Ulenspiegel», *La Révolte des gueux* et *Fort Amsterdam*, qui paraissent en bichromie (parfois en trichromie) dans *Tintin*<sup>67</sup> et qui sont republiés comme tels dans la collection du Lombard en 1954 et 1955.

Les différentes éditions en album des épisodes de «L'extraordinaire odyssee de Corentin Feldoë» de Paul Cuvelier<sup>68</sup>, parus dans l'édition belge de *Tintin* du 26 septembre 1946 au 11 décembre 1947 présentent un exemple qui permet de mettre en perspective le statut de la couleur entre l'illustré et l'album. Comme nous l'avons signalé, la première édition de 1950 des *Extraordinaires aventures de Corentin* reprend telles quelles<sup>69</sup> les planches parues en niveau de gris dans l'illustré (ainsi qu'elles ont été produites par leur auteur). Cependant, les pages réservées aux planches de bande dessinée sont entrecoupées de pages en couleur qui reprennent les illustrations fournies par Cuvelier pour certaines des couvertures de *Tintin*<sup>70</sup>. La formule semble servir en premier lieu à ajuster la pagination

---

67 La première aventure encore simplement titrée «Thyl. Ulenspiegel» paraît dans *Tintin* du 26 septembre 1951 au 24 décembre 1952. La seconde aventure, «Fort Amsterdam», paraît du 7 janvier 1953 au 9 décembre 1953.

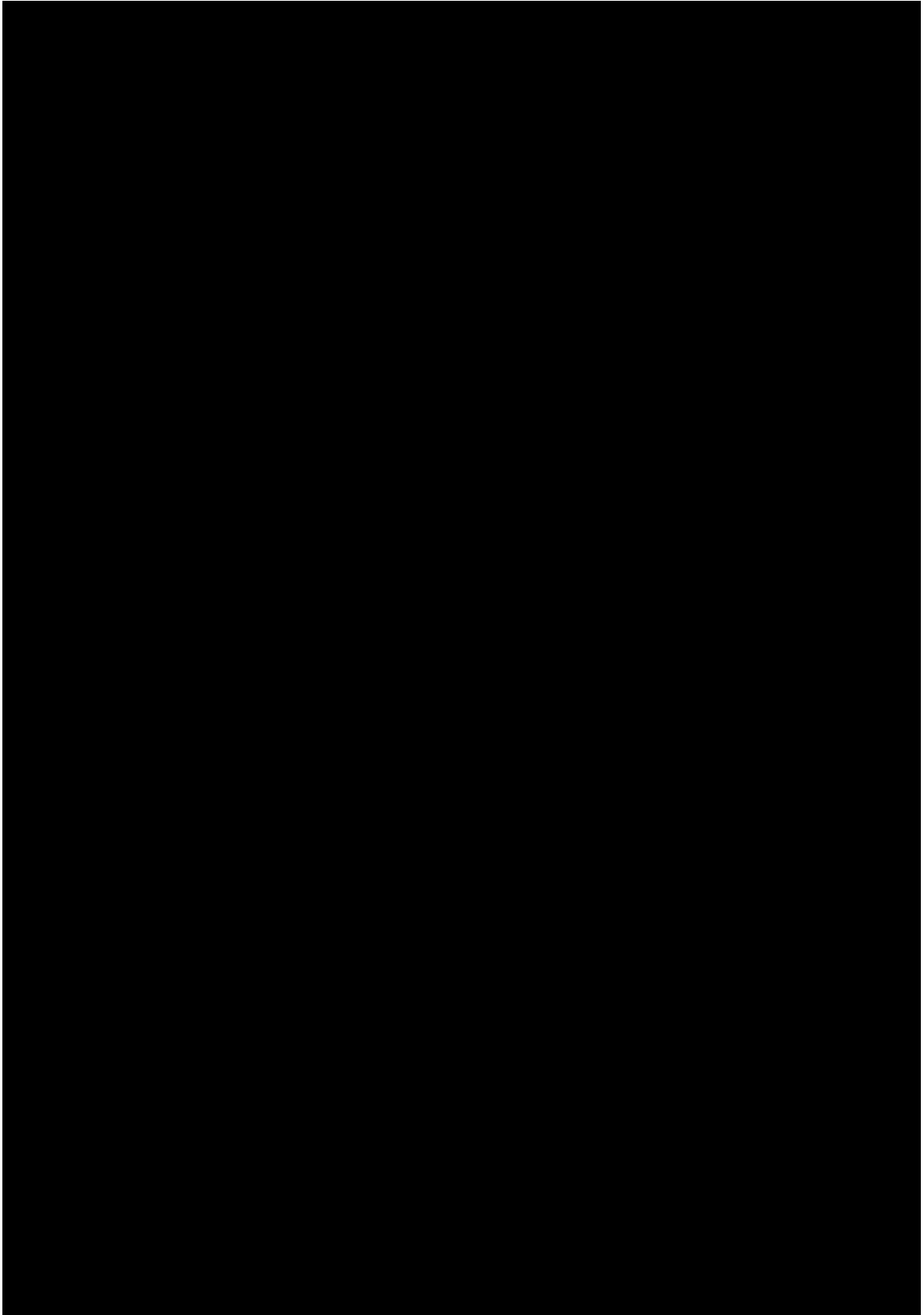
68 La série est alors également scénarisée par Jacques Van Melkebeke. Il n'est pas publiquement crédité pour ce travail et officie dans l'ombre du *Journal de Tintin* après avoir été condamné pour collaboration à la Libération. Sur la figure et le rôle de cet auteur dans la structuration du paysage de la bande dessinée belge des années 1940-1950, voir Benoît MOUCHART, *À l'ombre de la ligne claire : Jacques Van Melkebeke, le clandestin de la B.D.*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2014.

69 Le graphisme des textes est cependant retravaillé, des caractères de typographie y remplacent le lettrage manuel original.

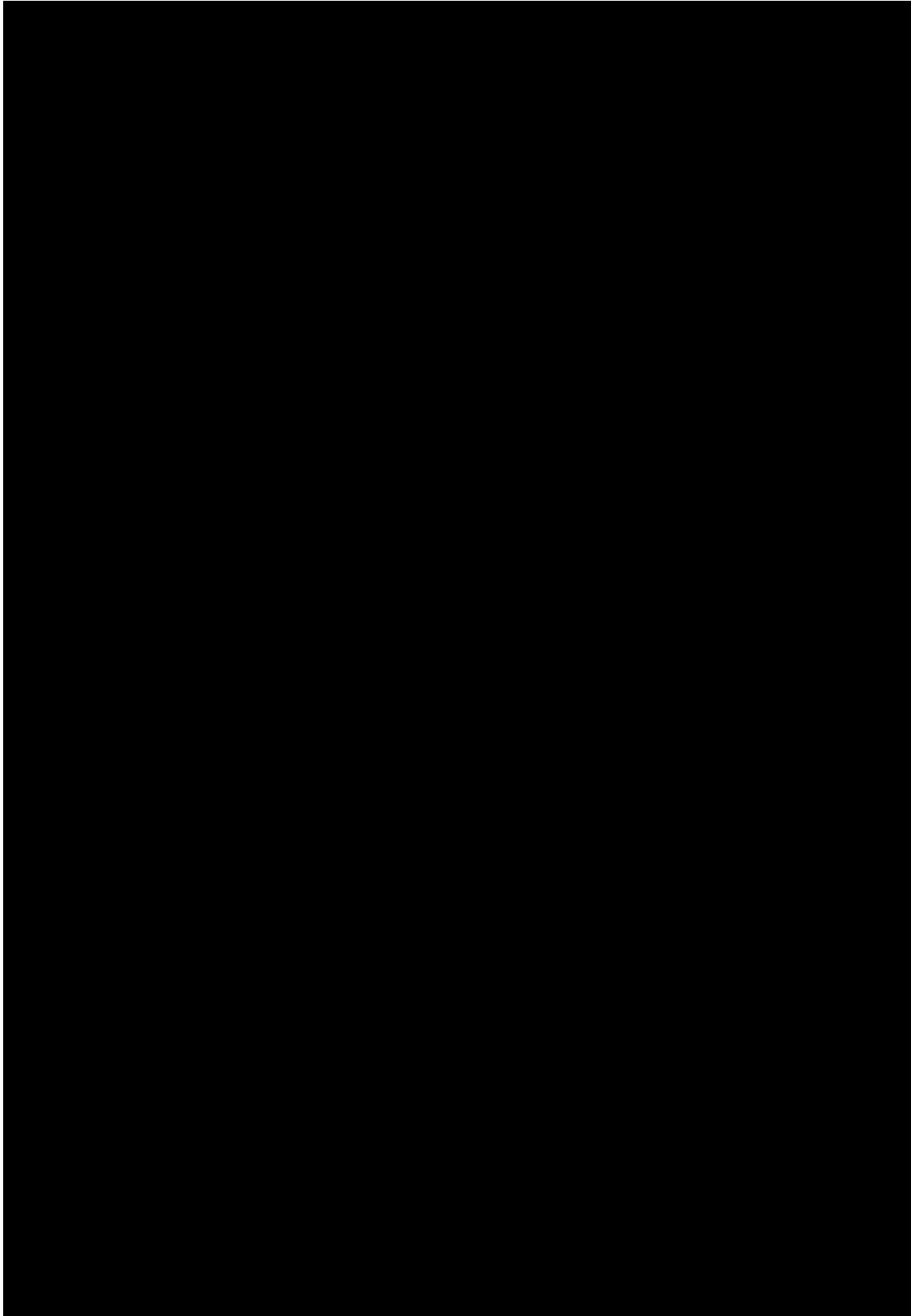
70 Cette logique éditoriale sera reprise pour le deuxième volume de *Corentin*.

pour aboutir à un livre imprimable en cahiers, à l'instar de ce que l'on observe dans les premiers albums de la série «Blake et Mortimer», technique sans doute inspirée des pratiques de Casterman pour certaines éditions en couleur des albums de Tintin. Cependant, dans ce cas-ci, l'alternance de planches imprimées en noir et d'illustration en couleur rappelle plus encore que les autres ce que l'album de bande dessinée hérite des livres illustrés. Ce phénomène est d'autant plus visible que ces hors-textes, contrairement aux cases pleine-page de Blake et Mortimer, ne sont pas inclus, ni dans la pagination, ni dans la continuité des planches. Ainsi, les illustrations sont légendées d'un renvoi à la page qu'elles «illustrent», pratique que l'on retrouve justement dans les livres illustrés. Cependant, témoignant d'un processus de standardisation de l'album en couleur, cette formule éditoriale (sans doute coûteuse) ne sera pas reconduite pour la seconde édition en 1978, renommé pour l'occasion *L'Extraordinaire odyssée de Corentin*. Les planches y sont alors entièrement colorisées et les hors-textes disparaissent. La généalogie des rééditions de ce volume de «Corentin» montre comment la mise en couleur s'impose progressivement comme une caractéristique standard de l'album. L'hétérogénéité du contenu de la première édition, partagée entre illustrations en couleur et planches en nuances de gris, montre également à quel point l'album des années 1950 est un objet en cours de construction, au même titre que les catalogues des éditeurs qui se lancent dans l'aventure du livre.

Le passage à la quadrichromie, dans les cas où les épisodes parus dans l'illustré n'ont pas systématiquement bénéficié de ce traitement, soutient l'uniformité visuelle du récit graphique. Le cas est particulièrement fréquent dans les séries publiées dans *Spirou*. Ainsi, l'aventure de Lucky Luke «Nettoyage à Red-City» paraît entre mai et août 1951 dans l'illustré selon des formules variées. Dans le numéro 685, l'aventure s'ouvre sur six pages, dont quatre (deux de début et deux de fin) sont imprimées en quadrichromie alors que les deux pages centrales sont imprimées en noir au trait avec une seule nuance de trame. L'épisode hebdomadaire bénéficie ensuite d'une à deux pages en quadrichromie. À partir du numéro 692, en revanche, les épisodes ne paraissent plus qu'en bichromie noir et rouge. En 1953, l'aventure complète est compilée avec «Tumulte à Tumbleweed» dans l'album



**Figure III.8** Épisode de «Chasse à l'homme» (Morris, *Spirou*, n° 789, 28.05.1953, p. 2)



**Figure III.9** *L'Élixir du Docteur Doxey* (Morris, Dupuis, 1967 [éd. orig. 1955], p. 27)

*Lucky Luke contre Pat Poker*, entièrement imprimé en quadrichromie. Cette formule est plutôt commune dans *Spirou* et concerne la plupart des séries publiées dans l'illustré. D'autres aventures de «Lucky Luke» à la même époque font l'objet d'un processus semblable, à l'instar, par exemple, de «Hors-la-loi».

Dans les cas où une aventure est publiée entièrement en monochromie ou en bichromie, le passage à la quadrichromie pour l'album vise sans doute à améliorer la qualité de l'expérience de lecture. L'exemple des aventures de Lucky Luke paraissant dans *Spirou* illustre les bénéfices visuels que le passage à la quadrichromie complète confère à la transposition en album. En effet, Lucky Luke est un cas emblématique de ces héros dont l'identité visuelle se fonde sur la gamme de couleurs qui compose sa tenue : gilet noir, chapeau blanc, foulard rouge, chemise jaune et pantalon bleu. Le passage de la bichromie à la quadrichromie fonctionne donc comme une amélioration de l'expérience visuelle, dès lors qu'elle favorise la lisibilité des images en facilitant l'identification du personnage principal. La comparaison de la planche de l'aventure «Chasse à l'homme» parue d'abord en bichromie dans le numéro 789 de *Spirou* (fig. III.8) avec sa reprise en quadrichromie dans l'album *L'Élixir du docteur Doxey* (fig. III.9) illustre bien ce phénomène. La quadrichromie facilite le repérage du protagoniste de case en case, créant dans une vue synoptique du composite graphique jouant sur la répétition d'un motif coloré, cet effet étant accentué par la composition régulière en «gaufrier».

### **2.3. Titrages épisodiques**

Nous l'avons dit, l'illustré se fonde sur l'articulation de contenus hétérogènes. Dans ces conditions, la distribution des planches de bande dessinée au sein d'un espace feuilleté s'accompagne d'un appareil éditorial qui doit permettre au lectorat de s'y orienter. Ces éléments péritextuels se présentent le plus souvent sous la forme de composants graphiques de titrage, fonctionnant parfois comme un logotype et qui permettent notamment au lectorat d'identifier d'un coup d'œil la présence et l'emplacement des épisodes de bande dessinée. Ces éléments de titrage peuvent également intégrer à leur composition

une portion de texte dont la fonction est d'offrir un résumé des informations contextuelles nécessaires à la compréhension de l'épisode hebdomadaire. Dans ses travaux sur le récit suspendu, Françoise Revaz souligne l'importance des seuils de l'épisode :

[L]e récit suspendu doit être identifiable comme un tout, ce qui implique le marquage de ses frontières (début et fin). À ce propos, son unité sémantique peut être signalée par la présence d'un identifiant verbal ou d'un logo. En outre, dès le démarrage du récit, il s'agit d'assurer la cohésion entre les épisodes en recourant à des marques de suture qui vont s'observer aux lieux stratégiques que sont les seuils des épisodes. Deux types de suture peuvent être relevés : les sutures vers l'amont (résumés, répétitions, reprises anaphoriques) qui, dans un mouvement rétrospectif, permettent au récepteur (lecteur, auditeur ou spectateur) de se remémorer l'épisode précédent, et les sutures vers l'aval (questions, hypothèses et pronostics) qui, de manière prospective, questionnent l'avenir, suggèrent des scénarios possibles et déclenchent l'attente du lecteur<sup>71</sup>.

Les fonctions éditoriales et narratives de ce type d'appareil péri-textuel n'ont ainsi de pertinence que dans le contexte de l'illustré et non dans celui de l'album. D'une part, comme le souligne Françoise Revaz, le composant de titre a pour fonction de délimiter l'épisode au sein de l'illustré<sup>72</sup> ; d'autre part, en tant qu'il intègre un encadré de résumé<sup>73</sup>, il assure la fonction de *suture vers l'amont*. Raphaël Baroni explique la disparition de ces éléments graphiques de la manière suivante :

Étant donné que le péri-texte du magazine remplit des fonctions presque exclusivement associées à la dimension sérielle du récit, il n'est pas étonnant d'assister à son effacement complet lors de la transition vers l'album, opération que l'on peut décrire comme une forme de lissage de la segmentation dans le but de conférer un maximum de cohérence au livre, en dépit de son origine sérielle, qui peut d'ailleurs facilement être « oubliée » par les lecteurs contemporains<sup>74</sup>.

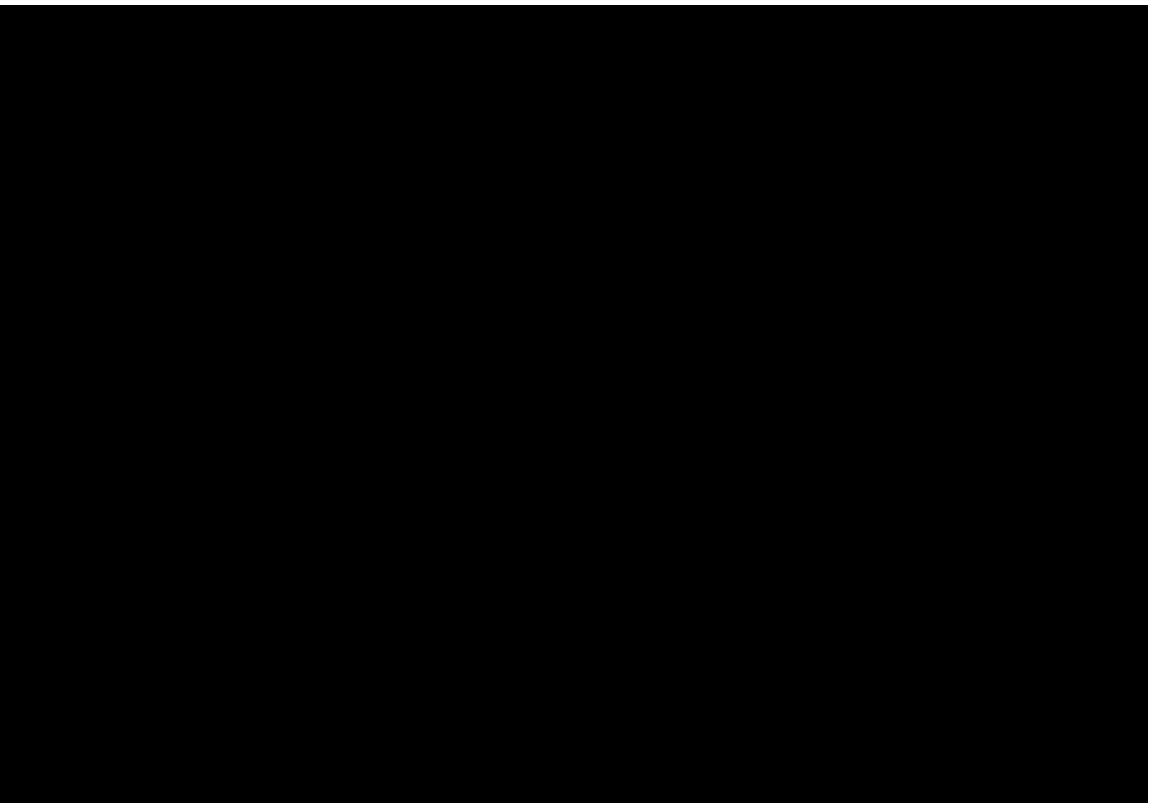
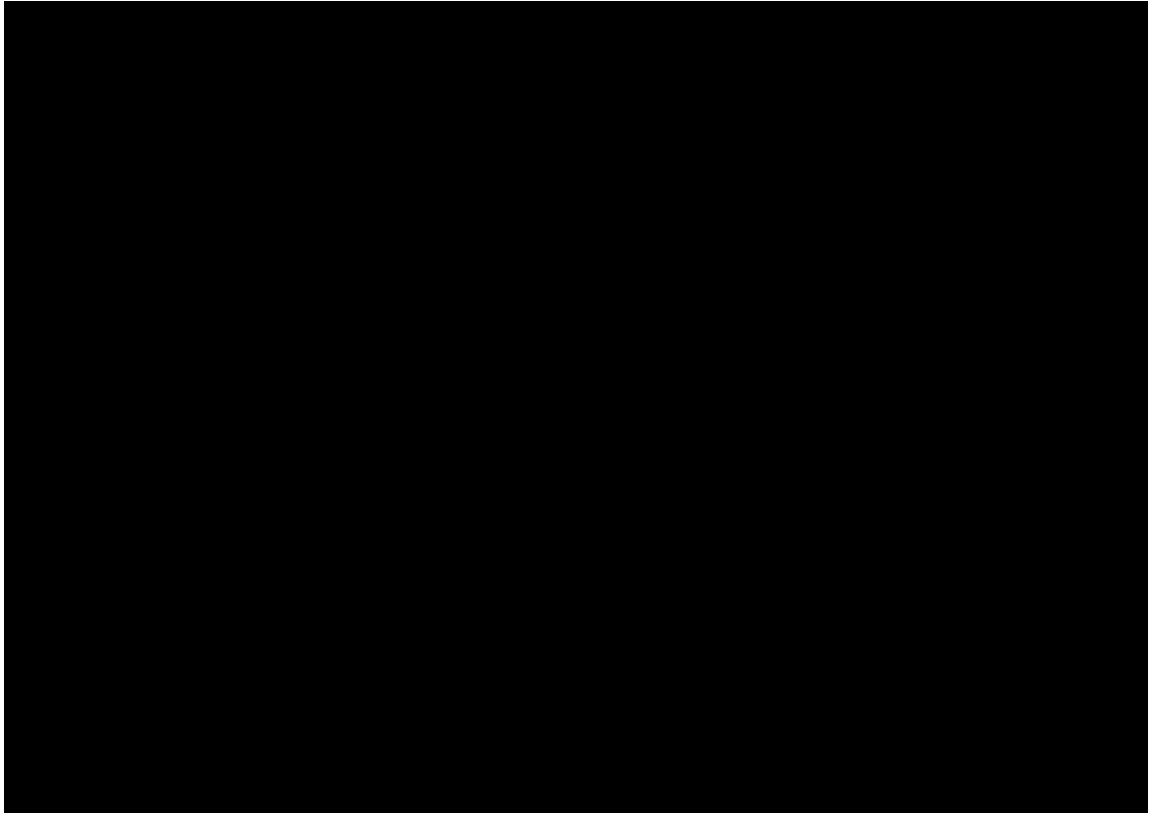
---

71 Françoise REVAZ, «Le récit suspendu, un genre narratif transmédiat», dans Michèle MONTE et Gilles PHILIPPE (éds.), *Genres & textes : déterminations, évolutions, confrontations*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. «Textes & langue», 2013, p. 121.

72 Françoise REVAZ, «Le découpage des histoires à suivre», dans Alain BOILLAT, Marine BOREL, Raphaël OESTERLÉ, et al. (éds.), *Case, strip, action ! Les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946–1959)*, Lausanne, InFolio, 2016, p. 42.

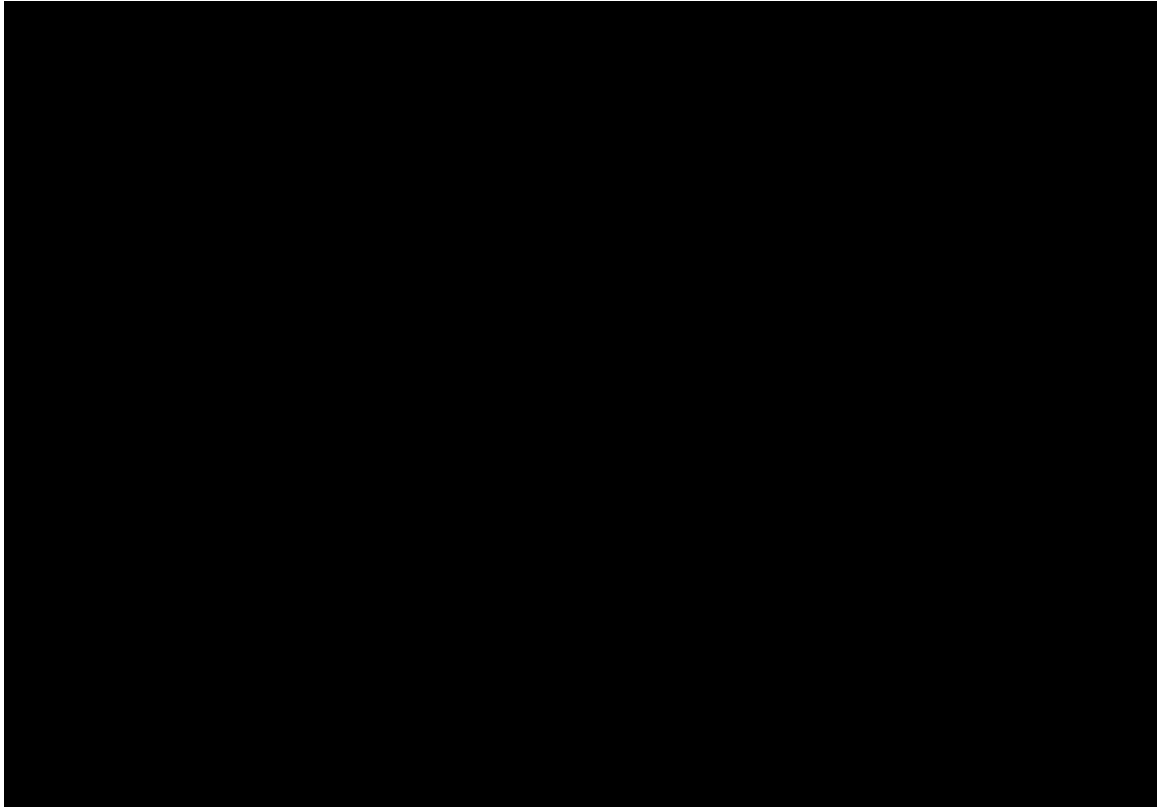
73 Ce qui n'est pas toujours le cas. Certains résumés peuvent constituer un composant graphique autonome. Par ailleurs, le résumé est une unité de suture facultative.

74 Raphaël BARONI, «Le chapitrage dans le roman graphique américain et la bande dessinée européenne : une segmentation précaire» [en ligne], *Cahiers de Narratologie*, n° 34, 2018, paragr. 10, URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/8594>, consulté le 11 août 2024.



**Figure III.10** Épisode de «Oscar et ses Mystères» (Will et Ben, *Spirou*, n° 826, 11.02.1954, p. 16-17)

**Figure III.11** Épisode de «Tif et Tondu contre la main blanche» (Will et Rosy, *Spirou*, n° 873, 06.01.1955, p. 6-1)



**Figure III.12** Épisode de «Tif et Tondu à Hollywood» (Will et Rosy, *Spirou*, n° 1135, 14.01.1960, p. 12-13)

Avant que les logiques de transposition vers l'album se généralisent, les éléments graphiques à fonction péritextuelle ne sont pas nécessairement envisagés comme des unités périphériques de la planche. Or, dans la période de mutation des pratiques de publication que constituent les années 1950-1970, l'intégration de ce type de composant graphique contrevient à la tendance générale, qui est à l'uniformisation et à l'autonomisation de la planche afin de faciliter sa transposition d'une forme éditoriale à l'autre. Ainsi, les éléments de titrage occupent des positions plus ou moins «intrusives» dans l'espace dédié au récit graphique. On en identifie deux formes principales. La première est celle qu'on qualifiera de *médaille* et qui occupe une partie de la première ligne. En général, ce composant prend place dans un espace correspondant à une ou deux cases. Ainsi, les épisodes de l'aventure «Oscar et ses mystères» dans la série «Tif et Tondu» de Will et Ben (fig. III.10) présentent ce genre de titrage. La seconde forme est celle du *bandeau*, qui se présente comme un composant graphique de titrage extérieur à la planche. Son épaisseur



est variable en fonction de la maquette de l'illustré ; sa largeur peut varier, mais n'est jamais inférieure à celle de l'hypercadre. On en trouve un exemple dans les épisodes d'une aventure ultérieure, « Tif et Tondu contre la Main blanche » (fig. III.11). Avec le temps et l'investissement grandissant du double feuillet pour la publication d'épisodes, on constate l'apparition de bandeaux de titrage qui parcourent l'entièreté de la surface d'impression, comme l'illustre le premier épisode de « Tif et Tondu à Hollywood » (fig. III.12).

Ces deux exemples sont tirés d'une même série, mais leur publication est distante de quelques années, ce qui témoigne d'une évolution concernant le poids relatif des deux formes de publication qui coexistent entre les années 1950 et 1960. Le dispositif du bandeau tend donc à se standardiser progressivement dans récits publiés en feuilleton<sup>75</sup> en lien avec la systématisation des transpositions de l'illustré à l'album. Dans le *Journal de Spirou*, le médaillon est une forme de titrage fréquente jusqu'au milieu des années 1950, et « Tif et Tondu contre la Main blanche », qui paraît dès 1955, est la première aventure de la série dont les planches épisodiques sont surmontées d'un bandeau. Avant 1956, les aventures de « Lucky Luke » sont systématiquement présentées par un médaillon-titre et le bandeau est adopté en cours de publication d'« Alerte aux Pieds-Bleus », dès l'épisode du numéro 940. Enfin, la série *Buck Danny* est celle qui adoptera le plus longtemps le titre en médaillon, avant de l'abandonner en 1958 pour « Top Secret ». Chez le concurrent *Tintin*, le médaillon-titre est bien plus rare, sans doute parce que la création de l'illustré est plus tardive et rapidement associée à la publication d'albums, sans doute aussi parce que la maquette fait l'objet de moins de réformes que dans le cas de *Spirou*. Quant aux feuillets paraissant dans *Pilote*, ils sont aussi systématiquement présentés par un bandeau.

Le principe du titre en médaillon présente le désavantage d'occuper une position spatiale ambiguë par rapport au composite de la planche, étant à la fois intégré à son hypercadre tout en endossant une fonction péritextuelle. La transposition de la planche de

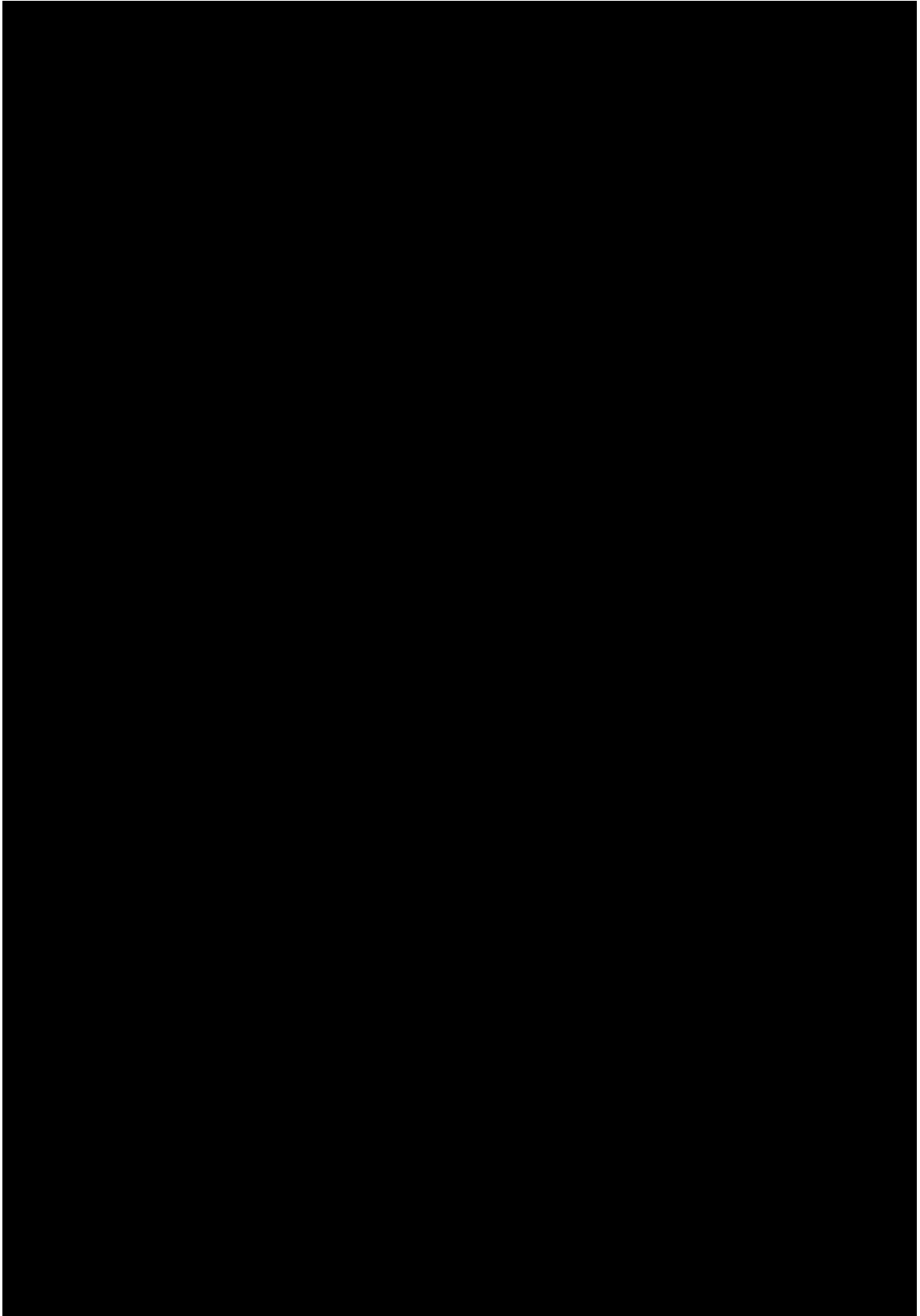
---

75 Les gags en une ou plusieurs planches ne sont souvent pas concernés par ce changement. Comme il ne s'agit pas de récits complets, leur compilation en album ne nécessite pas de gommer la fragmentation des épisodes. Les titres en médaillons peuvent donc être conservés.

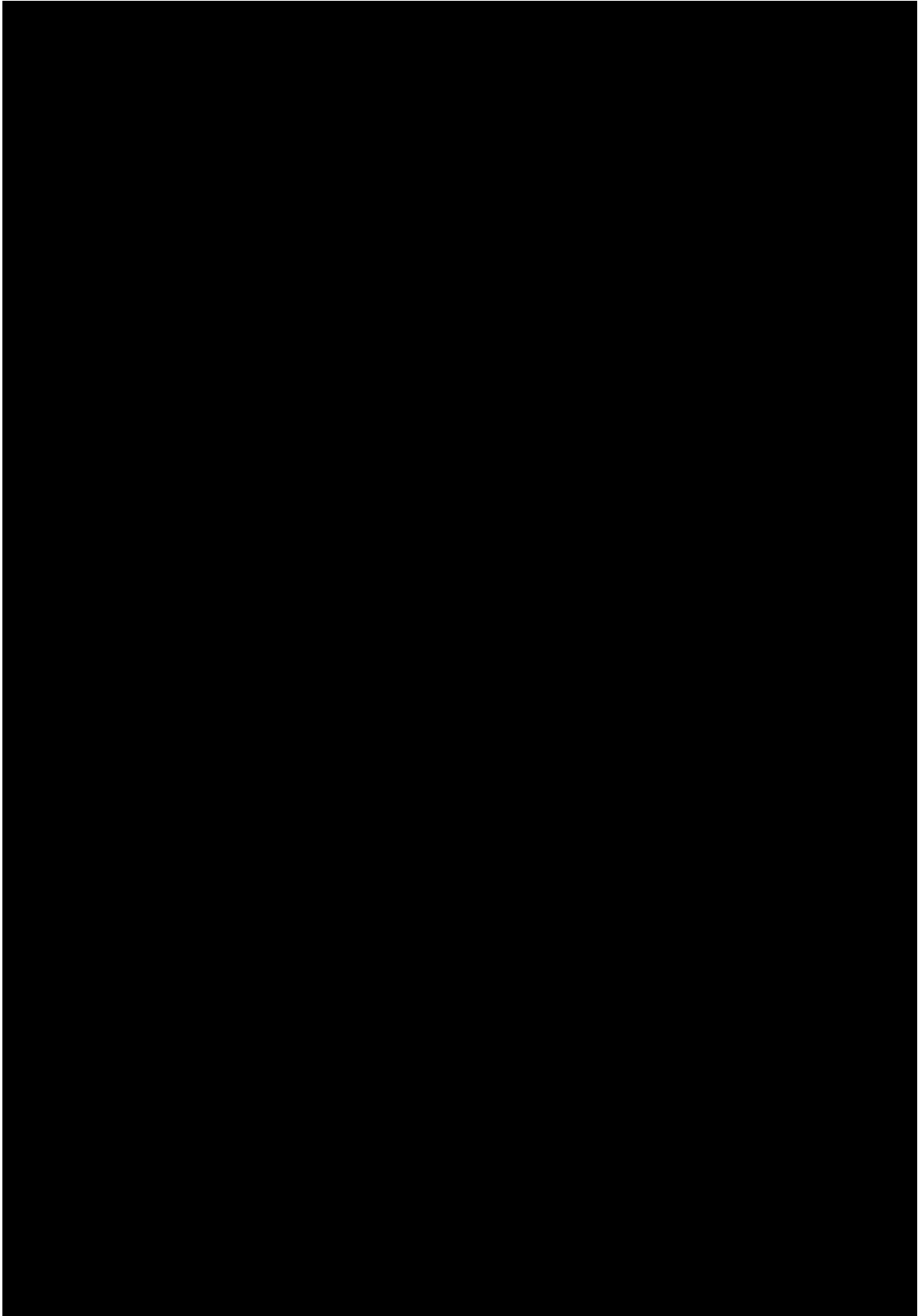
l'illustré vers l'album implique souvent de procéder à l'exclusion de ce composant devenu superficiel dans un cadre éditorial où les planches d'un même récit se succèdent<sup>76</sup>, mais cette opération entraîne la nécessité de remplacer l'élément par une case inédite dans la presse. Ainsi, la planche tirée de « Chasse à l'homme » présentée plus haut est initialement affublée d'un titre en médaillon, qui se trouve remplacé dans la version album par une case de ligature dont la valeur informative s'avère plutôt faible (fig III.9). Celle-ci ne fait, en réalité, que poursuivre l'action engagée à la page précédente. Aussi, dans certaines transpositions, ce type de reprise, qui tend à ralentir la vitesse du récit, apparaît d'autant plus visible qu'elle procède par itération d'un élément narratif, à l'instar de la première case de la planche affichée en page 7 d'*Oscar et ses mystères*, troisième volume de la série « Tif et Tondu » de Will et Ben, initialement paru dans *Spirou* entre mai 1953 et septembre 1954. En lieu et place du composant de titrage, d'une largeur équivalente à deux cases carrées (fig. III.13), la version album présente ainsi une large case qui reprend l'injonction lancée hors champ : « Hé là, vous deux ! », sans que l'action progresse – les deux protagonistes semblent alors tarder à réagir à l'interpellation, sans raison apparente (fig III.14). Cet exemple présente un cas typique des impacts narratifs que peut engendrer le passage de l'illustré à l'album. En effet, même sans cette case de ligature, la jonction entre les planches des pages 6 et 7 présente déjà une redondance qui, sans choquer, éveille la curiosité. Cette redondance s'explique mieux en resituant la réception initiale des deux planches dans le contexte de parution hebdomadaire de l'illustré. En effet, ces deux planches-épisodes n'ont pas été élaborées pour être lues l'une après l'autre, et encore moins disposées côte à côte, sur les deux feuillets d'un album déployé. La répétition de l'injonction permet, dans une lecture périodique, d'opérer une suture en amont afin de faciliter la compréhension de l'action développée ensuite. Dans l'album, les deux événe-

---

76 On observera cependant que les récits courts qui sont parus d'un seul tenant dans la presse, lorsqu'ils sont compilés en album, conservent leur titrage. Dans le cadre d'une compilation de récits courts en album, il reste nécessaire de distinguer chacune des aventures. Par exemple, la série « Signor Spaghetti » de Dino Attanasio fait ses débuts dans *Tintin* sous forme de récits complets et présente systématiquement un titre en médaillon entre 1958 et 1959. Lorsque la série passe sous la forme du récit suspendu, avec « Spaghetti et l'Émeraude rouge » (n° 13/59), elle se voit titrée en bandeau.



**Figure III.13** Épisode de «Oscar et ses Mystères» (Will et Ben, *Spirou*, n°907, 22.10.1953, p. 22



**Figure III.14** *Oscar et ses Mystères* (Will et Ben, Dupuis, 1984 [éd. orig. 1956], p. 7)

ments semblent se produire successivement, parce que les deux planches partagent désormais non seulement le même support, mais aussi la même surface d’affichage.

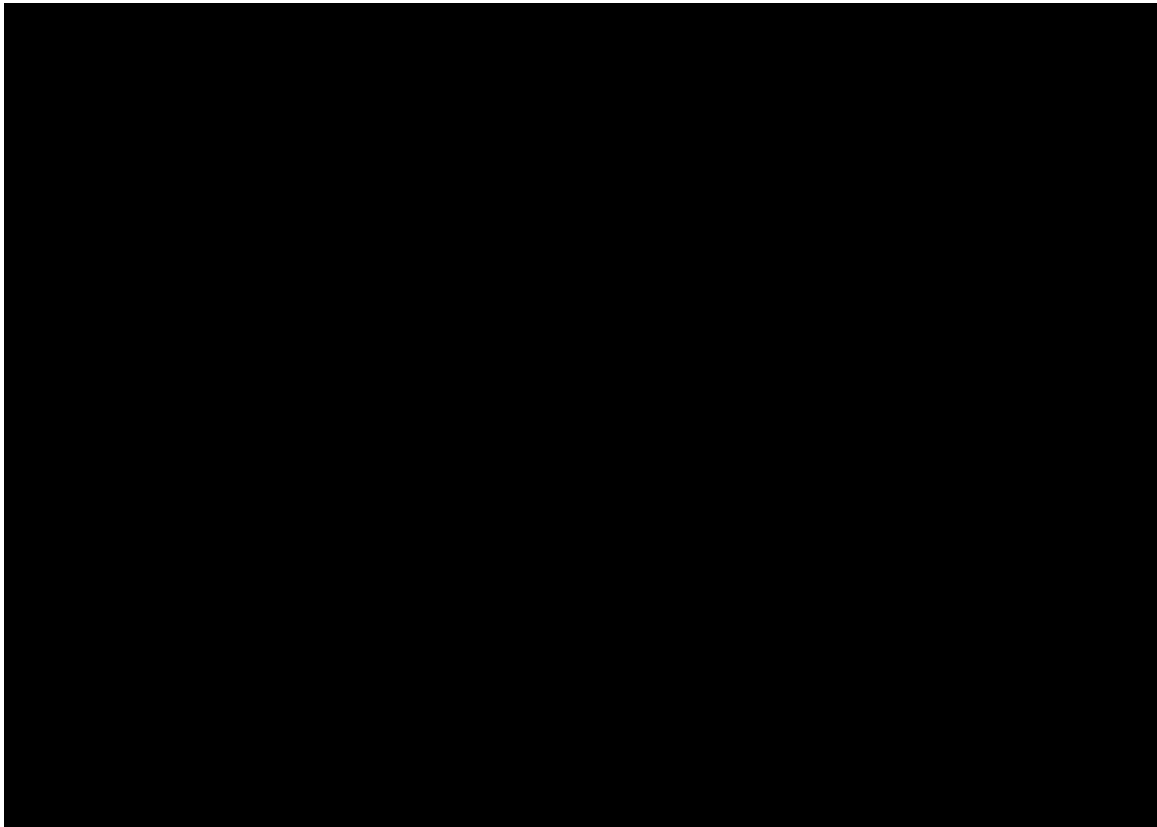
#### **2.4. La fabrique de la planche « standard »**

Avant que la transposition de récits en albums ne se normalise, la composition graphique des pages des illustrés ne réservait pas toujours aux bandes dessinées un espace de publication correspondant à une planche entière. Dans la période qui nous occupe, la planche homothétique est, certes, majoritaire, mais on trouve également d’autres formats réguliers, à l’instar du strip ou de la demi-planche. En dehors des ajustements liés à l’évacuation des éléments de périphrase, toutes ces formes sont aisément solubles dans l’album. Dans la mesure où les dimensions et le format de cette forme éditoriale sont analogues aux illustrés, la planche homothétique n’a pas besoin d’être recomposée. Ainsi, les strips et les demi-planches peuvent être additionnés à la surface du feuillet. Cependant, on peut également rencontrer des formats de composites plus rares, adaptés à des contextes spécifiques, et qui nécessitent, au moment de la transposition vers l’album, un travail de remontage plus complexe. Ces formes spécifiques, parce qu’elles constituent des cas particuliers qui n’ont pas nécessairement été pensés en amont pour être transposés en album<sup>77</sup>, permettent de mettre en évidence des problématiques spécifiques au processus de transposition éditoriale.

Ainsi, dans l’hebdomadaire *Tintin*, les quatre premières aventures de la série « Chevalier Blanc » de Fred Funcken et Liliane Funcken se voient publiées dans une composition de deux lignes occupant toute la largeur d’un double feuillet (fig. III.15). Ce type de composition est typique des contraintes – mais aussi des possibilités – que génère la maquette d’un hebdomadaire. En effet, le format des composites de bande dessinée

---

<sup>77</sup> Exception faite, comme souvent, des « Aventures de Tintin » qui, dans les premières années du journal *Tintin*, paraissent sous la forme de la double-planche. Ainsi, les épisodes du « Temple du soleil » paraîtront tous sous la forme d’un composite s’étendant sur l’entièreté de la surface du double-feuillet, sans tenir compte de la séparation induite par le pli central. Dans ce cas de figure, la publication en album est un horizon plus que certain pour Hergé, qui maîtrise et prévoit lui-même, assisté de son studio, les pratiques de remontage dans une logique quasi industrielle. Quelques épisodes de « L’Affaire Tournesol » bénéficieront aussi de ce traitement en double planche.



**Figure III.15** Épisode de « Le Chevalier blanc » (Fred Funcken, *Tintin*, éd. française, n° 265, 19.11.1953, p. 8-9

publiés dans les illustrés varie plus facilement avant que la transposition vers l'album ne se standardise. Il reste cependant rare de voir des composites qui, comme dans le cas des épisodes de « Chevalier Blanc », se déploient sur l'entier de la surface des deux feuillets en construisant un parcours de lecture qui nie la frontière matérielle que constitue la pliure centrale du fascicule<sup>78</sup>. Dans ce cas, il faut tenir compte du fait que ce franchissement est facilité par la co-présence d'autres composites graphique sur la même surface de visualisation. En effet, les épisodes de « Chevalier blanc » sont systématiquement publiés au pied

---

78 En 1941, dans l'illustré belge *Bimbo – Aventures illustrées* (pour lequel travaille d'ailleurs Fred Funcken), les épisodes de la série « Akkor. Le roi de la planète » se composent également de deux lignes de cases qui s'étalent sur les deux versants du double feuillet déplié. Cependant, ces composites, contrairement à « Chevalier Blanc », vectorisent un parcours de lecture qui respecte la frontière des deux feuillets : on lit d'abord les deux bandes de gauche, puis celles de droite. On ajoutera en outre que, dans certains contextes où primait l'économie de moyen, on a cependant pu assister à des stratégies d'investissement global du double feuillet. Ainsi, entre 1940 et 1942, dans *L'Audacieux* – illustré que les Éditions Mondiales diffusent au sud de la ligne de démarcation – on trouve de spectaculaires montages exploitant les deux versants d'un double feuillet comme une surface unique avec un *strip* remonté verticalement en plein centre de la pliure ; en pied de page, on trouve également une longue bande qui traverse l'entier du double feuillet. (Nous remercions Maaheen Ahmed de nous avoir signalé ces deux exemples enrichissants.)

d'une autre rubrique qui s'étale également sur la totalité de la surface du double feuillet. Il s'agit parfois des nouvelles illustrées, ou, le plus souvent, d'une rubrique didactique placée au-dessus de la bande dessinée. Cette rubrique est généralement composée d'une illustration – le plus souvent, il s'agit d'un schéma – qui chevauche la pliure du fascicule et autour de laquelle s'articulent des blocs de textes explicatifs. En outre, on observe que ces deux composites (la rubrique didactique et l'épisode de « Chevalier blanc ») se trouvent encadrés d'une bordure colorée qui vient souligner visuellement, à la manière d'un cadre, l'unité compositionnelle globale à laquelle ils sont intégrés, ce qui minimise la fonction séparatrice de la pliure. Autrement dit, ce format n'a rien de fantaisiste et participe d'une construction graphique globale, qui dépend des logiques hétérogènes de la publication dans la presse illustrée. La transposition de ces composites sous forme d'album ne pose cependant que peu de difficultés pratiques. En effet, malgré l'irrégularité de la largeur des cases, en plus de trente livraisons, aucune d'entre elles ne franchit la pliure. Tous les épisodes sont construits autour d'une gouttière verticale centrale, qui tombe invariablement sur le pli du fascicule.

La manière dont ont été publiées la majorité des aventures de « Spirou et Fantasio » de Franquin dans le *Journal de Spirou* constitue un autre cas bien connu de remontage des planches. Dès les débuts et jusqu'en 1965, le journal de Dupuis réserve en effet un espace de la page de couverture à un épisode ou une partie d'épisode d'une série<sup>79</sup>. En majorité, ce sont les « Aventures de Spirou et Fantasio » qui en bénéficient, bien que d'autres séries à succès, comme « Lucky Luke » ou « Gil Jourdan », occupent parfois cet espace stratégique, dont la haute valeur publicitaire a été soulignée par Alain Boillat et Françoise Revaz. Avec la réduction des dimensions du journal après-guerre, l'espace alloué à ces bandes dessinées ne permet que d'afficher des compositions de deux à trois lignes de cases (en fonction des maquettes) qui doivent donc être recomposées pour le passage à l'album. Il faut ajouter à cela que, comme l'ont identifié Boillat et Revaz, dès le n° 640 une pratique s'impose

---

79 On soulignera qu'une logique de publication analogue est souvent employée par les éditions Esseo en couverture des numéros d'*Heroïc-Albums*.

« consistant à offrir, à l'intérieur même du magazine, une suite à la planche de couverture, d'abord au verso de celle-ci puis en page 2 ou 4 »<sup>80</sup>. Cette pratique implique que, bien que des planches plein format soient publiées au sein de l'illustré, l'hétérogénéité des formes de composites oblige à procéder à un remontage de l'ensemble afin d'en uniformiser la taille au moment du passage à l'album. David Turgeon, dans un article pour le site *du9.org*, résume ainsi cette particularité des « Aventures de Spirou et Fantasio » :

La première page ne contenait que trois strips (bandes), l'espace pour un quatrième étant réservé au titre du journal. La seconde, quant à elle, recouvrait une pleine page de quatre strips. Conclusion, en tout, Franquin livrait sept bandes par semaine : trois pour la page de couverture, quatre pour l'intérieur du journal. En soi, cela ne pose pas problème, jusqu'à ce que vienne le moment de tout republier en album. C'est alors que le processus du « remontage » intervient : l'album publié comptera quatre bandes par page, ce qui nécessitera de décaler toutes les bandes en conséquence. Il n'est pas besoin d'insister sur ce que cette opération fait des chutes en bas de page : elle les éparpille un peu partout, ce qui leur enlève une bonne partie de leur utilité. De fait, une fois l'album remonté, seules deux chutes sur sept conserveront leur position de bas de page<sup>81</sup>.

Il faut signaler, en outre, que le corpus sur lequel s'est fondé Turgeon ne reflète qu'une partie du problème. En effet, entre 1950 et 1965, les maquettes de *Spirou* sont nombreuses. La composition de la page de couverture est affectée par ces renouvellements, de telle manière que l'espace alloué à la bande dessinée varie en nombre de lignes, mais aussi de colonnes. Turgeon s'attèle à commenter les remontages de l'aventure « Les Prisonniers du Bouddha », qui paraît entre 1958 et 1959, soit du n° 1048 au 1082. Ces épisodes paraissent à une époque où la maquette répond à une composition particulièrement durable, qui a cours entre 1953 et 1960<sup>82</sup>. Cependant, avant cette date, entre 1952 et 1953 – plus précisément du n° 764 au 790 –, la maquette imposait un espace limité à deux lignes, mais présentant trois colonnes de cases (fig III.16), alors que les planches à l'intérieur de la revue

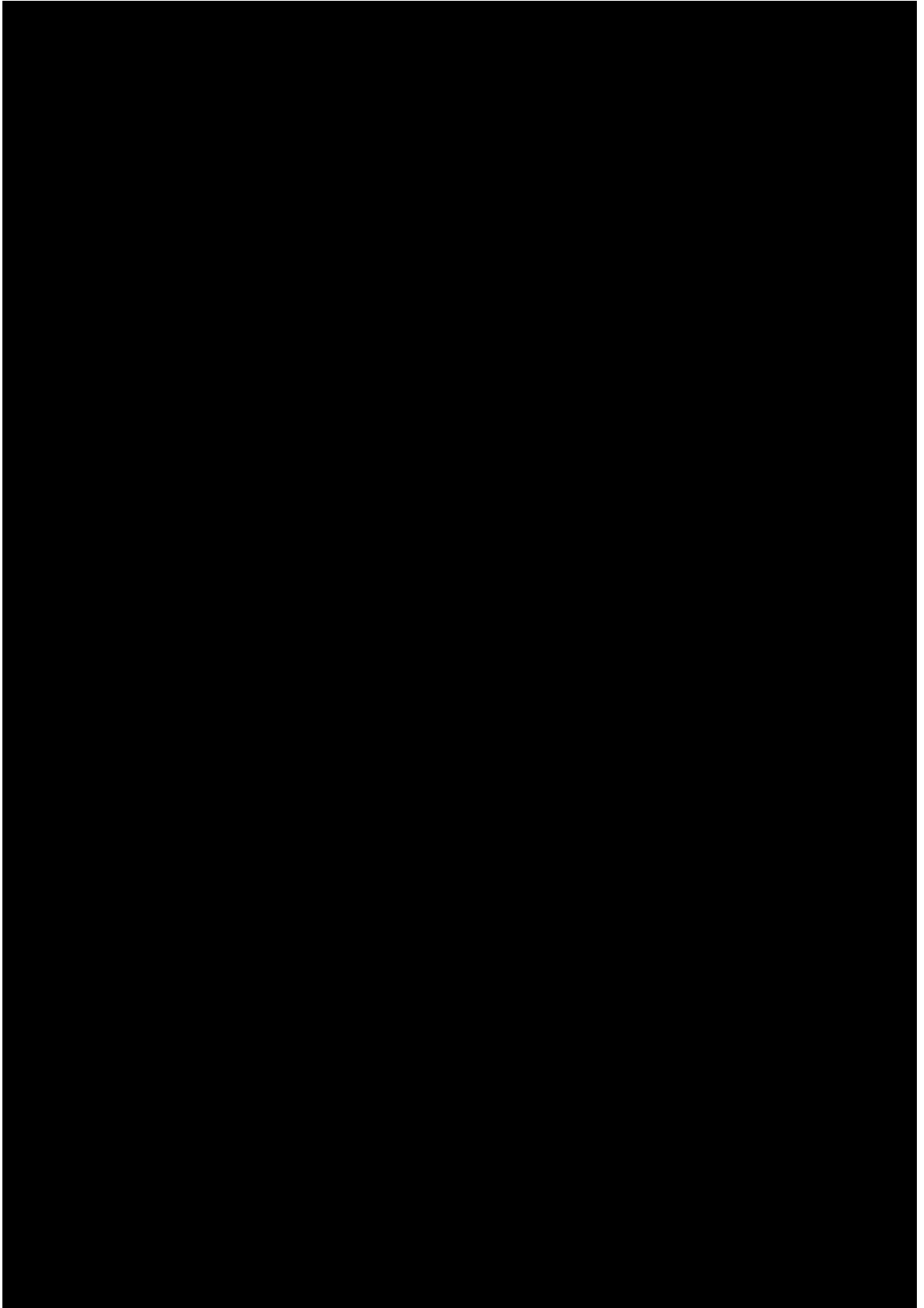
---

80 Alain BOILLAT, Françoise REVAZ, « « La porte s'ouvre subitement et... (voir page 12) » : la bande dessinée au seuil du magazine. Notes sur les pages de couverture dans deux périodiques franco-belges de l'âge classique » [en ligne], *Belphégor*, *op. cit.*, paragr. 15.

81 David TURGEON, « Remontages et démontages » [en ligne], *Du9.org*, 2006, URL : <https://www.du9.org/dossier/remontages-et-demontages/>, consulté le 11 avril 2024.

82 Un espace de mêmes dimensions est réservé à la bande dessinée dans une maquette employée de 1951 à 1952, plus précisément du n° 676 au 763.





**Figure III.16** Épisode de «La Corne de rhinocéros» (Franquin, *Spirou*, n° 789, 28.05.1953.)

s'organisent en deux colonnes et quatre lignes. Dans ces cas de figure, le remontage ne se limite donc pas à un travail de « décalage » des strips. Ici, ce sont les cases qui doivent être redistribuées à la surface des feuillets de l'album.

Outre les effets impliqués par l'uniformisation des composites pour l'album, il faut également tenir compte du changement de statut de la planche de couverture lors du passage du à l'album. Boillat et Revaz ont problématisé de manière très claire et documentée ce qu'implique la distribution des planches de « Spirou » entre la couverture et l'intérieur de l'illustré en termes de mise en tension du récit, en fonction de la double logique de feuilletonisation des épisodes qui en découlent :

La feuilletonisation s'opère alors à deux niveaux : dans le numéro même et d'un numéro à l'autre. Dans les deux cas, la couverture joue un rôle central de liage qui consiste à la fois à résoudre une situation posée dans le numéro précédent et à inciter le lecteur à ouvrir le magazine pour lire la suite [...]. Cette stratégie de feuilletonisation va conduire Franquin à systématiser les effets de suspension en fin de planche. [...] Ce dispositif de lecture est, précisons-le, étroitement pensé dans le cadre des parutions périodiques, et par conséquent dénaturé lors de la publication ultérieure en album, où le nombre de bandes par page est différent. Dans ce genre de passages, les composantes diégétiques et narratives dérivent directement du support originel de la publication. Or, justement, lorsque ces segments du récit sont intégrés au déroulement narratif linéaire de l'album, l'unité particulière de l'épisode et les effets attribués à certaines cases disparaissent pour s'intégrer au fil du récit<sup>83</sup>.

Ce propos commente un cas particulier, mais néanmoins paradigmatique : la transposition opère à deux des trois niveaux d'opposition, qui structurent les transpositions de l'illustré à l'album. On observe, en effet, l'homogénéisation formelle de composites de formats originellement hétérogènes, ainsi que l'unification linéarisée d'un contenu initialement doublement fragmenté. Toutefois, dans ces conditions, la pérennisation du récit original par la transposition vers l'album a un coût. Ce coût est d'abord empirique, puisque la transposition implique un travail systématique de remontage des composites graphiques du périodique pour reconstruire de nouvelles planches. Il est également narratif, puisque

---

83 Alain BOILLAT, Françoise REVAZ, « « La porte s'ouvre subitement et... (voir page 12) » : la bande dessinée au seuil du magazine. Notes sur les pages de couverture dans deux périodiques franco-belges de l'âge classique » [en ligne], *Belphégor*, *op. cit.*, paragr. 15.

la transformation des mécanismes de tension mobilisés dans l'illustré pour garantir l'intérêt du lectorat au fil des semaines modifie sensiblement les ressorts de l'intrigue.

Il n'est donc pas étonnant de constater la disparition progressive de cette pratique coûteuse au fil des parutions du journal *Spirou*. À partir du numéro 1184 du 22 décembre 1960, la maquette de couverture réserve un espace en hauteur correspondant à deux lignes de cases, comme dans celle des années 1952-1953. L'une des nouveautés majeures de cette période du journal, qui dure jusqu'au dernier trimestre 1965, réside dans le fait que la couverture se voit désormais investie par d'autres séries que «Spirou». Franquin y publiera régulièrement ses gags de «Gaston Lagaffe» et, ponctuellement, ce sont aussi des parties d'épisodes de «Benoît Brisefer» ou de «Lucky Luke» qui bénéficient de cet espace de publication. Cependant, contrairement à la maquette adoptée à partir de 1952, on observe que les deux lignes de cases se trouvent investies de manière plus rationnelle, puisqu'il s'agit généralement d'y insérer des demi-planches. Cette mise en page facilite le travail de remontage, mais n'empêche pas nécessairement le décalage spatiotopique des cases, du moment que l'aventure commence avec une demi-planche. «Les Taxis rouges», la première aventure de la série «Benoît Brisefer» de Peyo est publiée sous ce régime de décembre 1960 à mai 1961, entre les numéros 1184<sup>84</sup> et 1204, ce qui correspond à trois demi-planches hebdomadaires. Ce rythme ne produit de décalage que pour une planche sur deux au moment du remontage<sup>85</sup>. Il suffit donc d'opérer l'attribution de la couverture à une autre aventure à ce moment opportun pour qu'aucune des 26 dernières planches de l'aventure ne souffre d'un décalage. En effet, à partir du numéro 1205, publié le 18 mai 1961, l'aventure bénéficie de deux feuillets attenants sur lesquels paraissent deux planches, et ce jusqu'au numéro 1224 (28.09.1961). Seules deux autres aventures sont publiées sous ce régime entre 1961 et 1962. La première est «QRM sur Bretzelburg», une aventure

---

84 L'aventure débute dans le numéro 1183 mais n'y bénéficie pas de la couverture (il s'agit d'un numéro de Noël dotée d'une illustration thématique). Cependant, cinq demi-planches au total (une demi et deux pleines) sont publiées dans ce numéro.

85 De manière aussi significative qu'utile, les indications techniques laissées par Peyo montrent que son décompte des composites fonctionne selon la logique de la demi-planche.

de «Spirou et Fantasio» de Franquin<sup>86</sup>, la seconde est une aventure de «Lucky Luke», «Billy the Kid» par Morris<sup>87</sup>. À partir du numéro 1238, qui paraît le 4 janvier 1962, la couverture est réservée aux gags de la série «Gaston Lagaffe», dont chaque demi-planche forme une unité et ne nécessite donc pas de remontage lors de la transposition en album. Ce format de couverture perdure encore deux ans, jusqu'au numéro 1435, qui paraît le 14 octobre 1965. À partir de là, la couverture ne présente plus que des illustrations pleine page, mettant ainsi fin au remontage des séries publiées en tête du journal. L'évolution des maquettes de *Spirou* nous autorise ainsi à déduire que la normalisation des pratiques de transposition en album s'accompagne d'une standardisation (assez naturelle d'un point de vue économique) des formats de publication autour de l'unité de la planche. À partir des années 1960, il est en effet très rare d'observer des formats de publication dont l'unité n'est pas basée sur la planche.

## 2.5. Repenser l'illustré au prisme de l'album

Si, dans les années 1950, les formats de publication sont encore relativement divers, à partir du milieu des années 1960, on observe l'apparition de plus en plus fréquente d'épisodes d'aventures sous la forme de deux planches en vis-à-vis dans *Spirou*, *Tintin* et *Pilote*. Dans ce dernier hebdomadaire, on remarque ainsi qu'en 1959, seul le «Démon des Caraïbes» bénéficie d'une double page régulière. «Michel Tanguy» est parfois publié sous cette forme, mais la majorité des aventures «à suivre» ne paraissent qu'en une planche ou une demi-planche, à l'instar de «Jacquot le mousse» et «Pistolín». Au milieu des années 1960, plusieurs autres séries sont fréquemment publiées sous cette forme spectaculaire, dont «Fort Navajo», «Philémon» puis «Astérix le Gaulois», à partir de l'aventure «Astérix chez les Bretons», pour ne citer que les plus célèbres. Ainsi, si les illustrés des années 1970 privilégient ce format, affichant compositions de plus en plus standar-

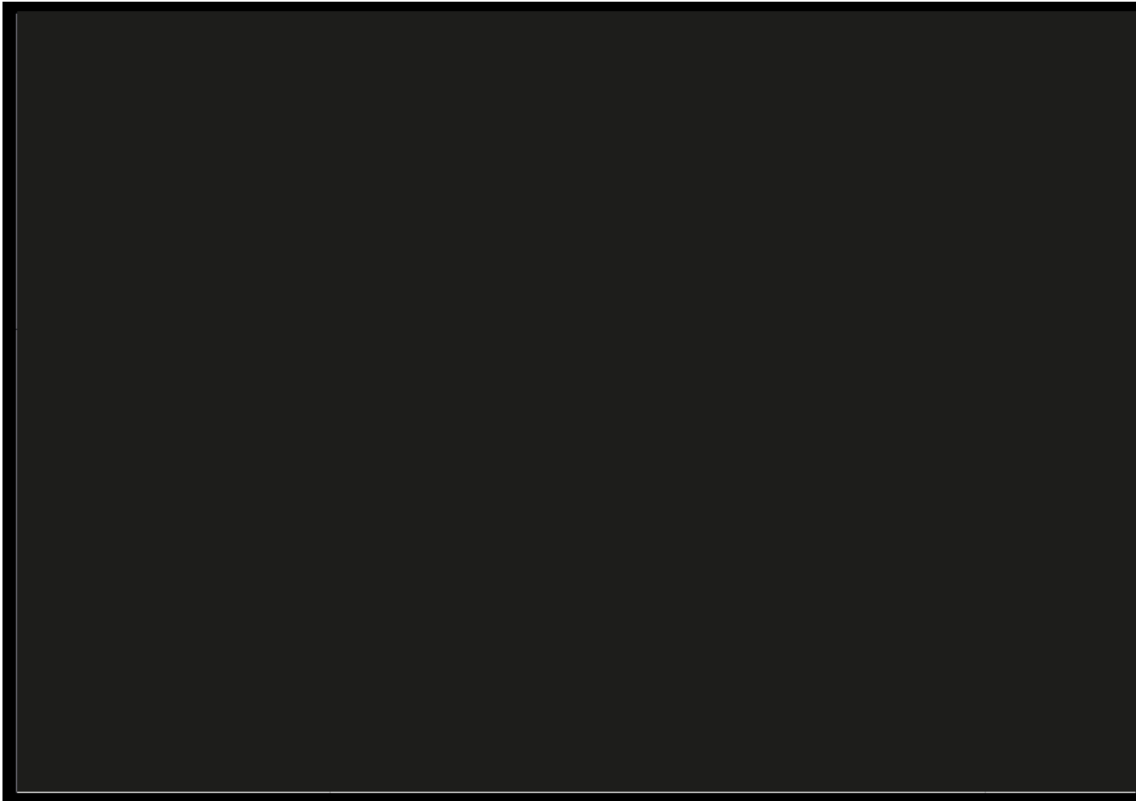
---

86 L'aventure paraît entre les n° 1205 et 1210. Elle est interrompue quelques semaines puis reprend à partir du n° 1221 jusqu'au n° 1237.

87 Seuls les 9 premiers épisodes de «Billy the Kid» sont publiés selon ces modalités, du n° 1212 au n° 1220.



**Figure III.17** Épisode de «Le Démon des Caraïbes» (Hubinon et Charlier, *Pilote*, n° 3, 11.12.1959, p. 8-9).  
**Figure III.18** Épisode de «Le Démon des Caraïbes» (Hubinon et Charlier, *Pilote*, n° 4, 19.12.1959, p. 8-9).



**Figure III.19** *Le Démon des Caraïbes* (Hubinon et Charlier, Dargaud, 1977 [éd. orig. 1961], p. 6-7)

**Figure III.20** *Ibid.* (p. 8-9)

disées, il faut bien noter que cette homogénéisation dépend en grande partie d'impératifs de rationalisation qu'encourage la perspective d'une réédition des récits en album. Le cas n'est pas forcément fréquent, mais d'autres séries peuvent également voir les planches de leur épisode hebdomadaire ponctuellement disjointes. Dans ces cas de figure, une note en bas de page renvoie le lectorat à la page de l'illustré où se poursuit le récit.

De prime abord, il semble ainsi que l'investissement de la surface du double feuillet pour la publication d'épisodes de deux pages dans l'illustré tend à rapprocher les modalités de lecture de celle de l'album. En effet, la publication d'épisodes à l'échelle du double feuillet peut être perçue comme une forme d'homogénéisation de l'espace de visualisation. Il suffit de penser aux modalités de publication des épisodes de « Chevalier blanc » dans *Tintin* pour s'en convaincre. Cependant, ce format de composition des épisodes n'est pas entièrement soluble dans une forme livresque. La différence majeure que l'on peut constater lors d'une transposition de ces récits de l'illustré à l'album se situe dans la manière de les paginer. En effet, un récit publié dans la presse sur deux pages en vis-à-vis débute logiquement en « fausse page » (page de gauche), ce qui ne correspond pas au standard de la publication sous forme d'album qui, comme la majorité de livres, voit généralement son contenu débiter en belle page. La transposition du récit d'une forme éditoriale à l'autre peut alors générer une redistribution des planches à l'échelle du double feuillet.

Si l'on compare la manière dont se présentent les troisième et quatrième épisodes du « Démon des Caraïbes » entre l'illustré (fig III.17 et III.18) et leur transposition à l'album (fig. III.19 et III.20), on constate que la redistribution des planches sur les différents versants des feuillets transforme la fonction narrative des cases conclusives. Dans l'illustré, la case de clôture du troisième épisode construit une situation de tension narrative permettant d'assurer l'attente d'un dénouement dans l'épisode de la semaine suivante. Dans le contexte de l'album, cette case ne revêt pas un rôle aussi prégnant. Certes, elle continue d'amorcer une situation de suspense, mais celui-ci est bien plus rapidement dénoué, puisque l'explosion du navire figure dans le périchamp, sur le feuillet de droite, au sein

d'une case spectaculaire<sup>88</sup>. Le phénomène s'inverse pour la case qui clôture la planche imprimée en page 7, qui engage à tourner la page (afin de découvrir ce qu'il advient de Barbe-Rouge), tandis que dans *Pilote*, elle ne faisait qu'amorcer la planche qu'elle côtoyait. On notera, cependant, que la tension narrative placée dans les cases situées à la tourne d'une page d'album est amoindrie par rapport à celles qui engagent, chez le lectorat des périodiques illustrés, une attente de plusieurs jours.

De manière générale, l'album estompe la dynamique narrative du récit suspendu justement parce qu'il se construit comme une forme éditoriale qui tend à unifier, homogénéiser et pérenniser des contenus issus d'une forme qui, elle, privilégie le fragment, l'hétérogénéité et l'éphémère. Partant de ce principe, on peut considérer que le décalage des planches sur les versants des feuillets pour la transposition du feuilleton de presse sous forme d'album prend part d'une dynamique de transformation plus globale du régime narratif qui domine dans la bande dessinée d'Europe francophone au cours du xx<sup>ème</sup> siècle. Comme le rappelle Sylvain Lesage au sujet de la structuration de cette forme éditoriale :

L'économie narrative de l'album est donc structurée par une dialectique du fragmentaire et du sériel qui doit autoriser, autant que faire se peut, une double lecture, la lecture de séquences hebdomadaires dans la presse (à raison d'une ou deux pages par livraison, le plus souvent) et la lecture continue dans le recueil qui reprend les pages tirées de la presse<sup>89</sup>.

L'auteur relève par ailleurs qu'en même temps que l'album se construit comme un horizon éditorial privilégié, ses caractéristiques ont un effet en amont sur les pratiques de publication dans la presse<sup>90</sup>. La standardisation de l'épisode en deux planches au cours des années 1960 témoigne de la manière dont l'illustré intègre l'évolution des modalités narratives de la bande dessinée. D'un côté, l'élargissement de l'unité standard de l'épisode d'une à deux planches met en évidence la transformation des pratiques scénaristiques,

---

88 Sylvain Lesage produit une analyse du même ordre au sujet de la transposition en album de *Z comme Zorglub*. (Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 128-129.)

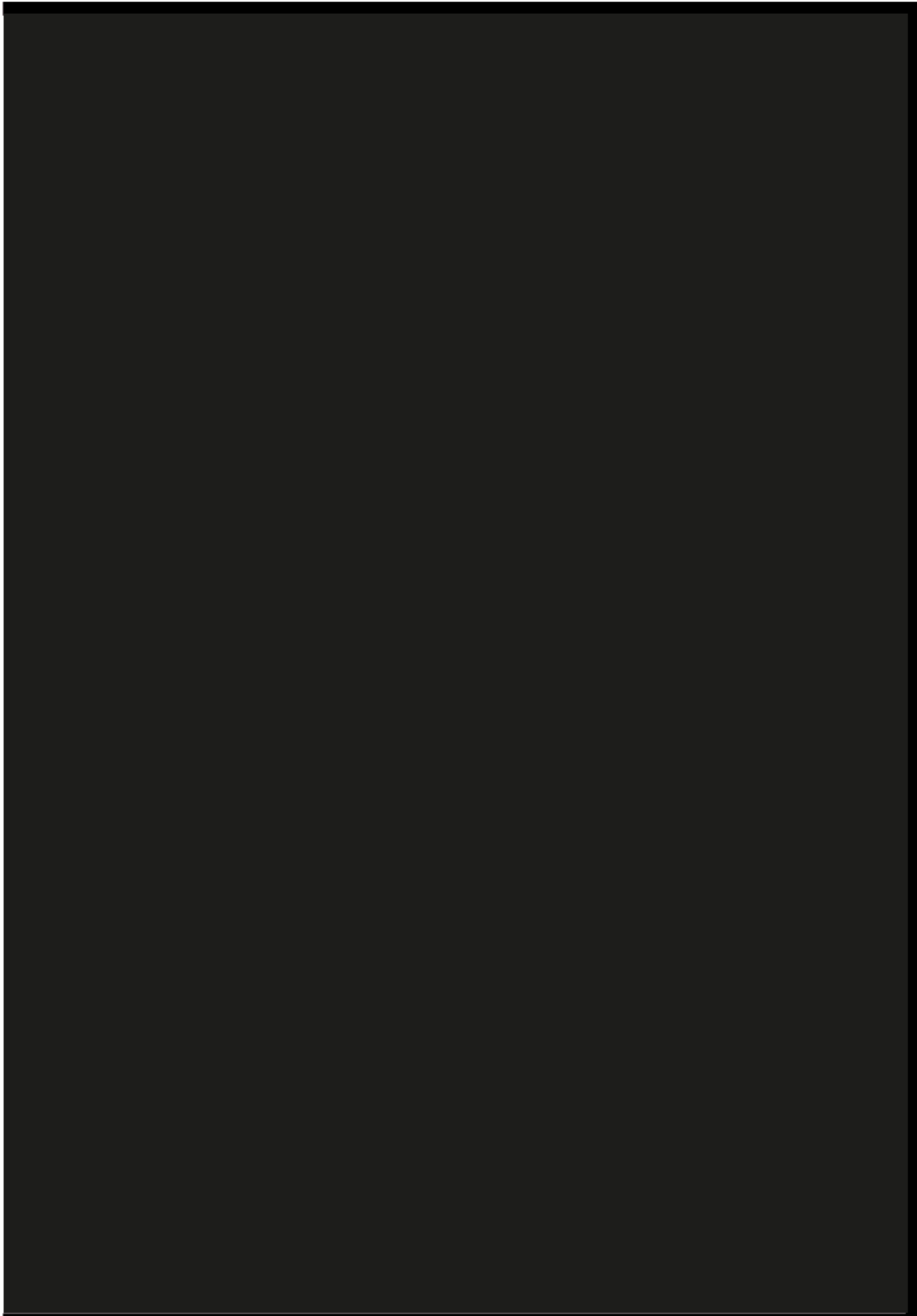
89 *Ibid.*, p. 121.

90 *Ibid.*, p. 137-138.





**Figure III.21** *Le Disparu de Ker-Aven* (Mitacq, Dupuis, 1972 [éd. orig. 1957], p. 46)



**Figure III.22** Épisode de «Le Disparu de Ker-Aven» (Mitacq, *Spirou*, n° 3, 05.01.1956, p. 13)

qui envisagent de plus en plus le récit comme un tout et plus seulement comme une succession d'épisodes. D'un autre côté, le fait que l'organisation paginale de ces épisodes ne corresponde pas nécessairement à la pagination de l'album rappelle que cette production s'inscrit dans un moment de frottement entre deux modes de publication de la bande dessinée. L'investissement du double feuillet de l'illustré comme surface pour le déploiement de l'épisode montre que cette unité narrative continue de constituer une référence dans le paradigme éditorial de la presse. Ce paradigme n'est ainsi pas complètement dominé par l'horizon de l'album qui constitue une forme éditoriale alternative, dont la parution intervient dans un temps second et dont l'existence dépend d'un succès de presse<sup>91</sup>.

## 2.6. Le matériau de presse sous contrainte du livre

La coexistence de deux horizons éditoriaux qui obéissent à des contraintes éditoriales spécifiques génère divers phénomènes observables aussi bien dans la presse que dans les rééditions livresques. L'observation fine de certains albums parus à l'époque permet par exemple de révéler des traces qui rappellent la parution originelle du récit dans la presse illustrée. Ainsi l'album *Le Disparu de Ker Aven*, de la série «La Patrouille des Castors» de Mitacq, présente une planche finale dont la composition intègre, en guise de conclusion, un autoportrait de l'auteur accompagné d'un garçonnet. L'auteur ainsi représenté soulève le coin inférieur droit d'un feuillet pour dévoiler le mot «fin», tout en rassurant la jeune tête blonde : «T'en fais pas, ils reviendront les Castors!». Cependant, cette planche est intégrée à la page 46 de l'album, ce qui en fait une page de gauche, alors même que ce trompe-l'œil est composé pour figurer en belle page ; la partie inférieure droite du feuillet étant dirigée ici du côté du brochage (fig. III.21). Dans le contexte de l'illustré, cette astuce visuelle fonctionne parce qu'elle y est imprimée en page de droite (fig. III.22), mais aussi parce qu'elle s'inscrit dans un système de publication périodique où la relance sérielle est plus fortement ancrée que dans le monde du livre. Dans la périodicité de lecture indé-

---

91 Lesage rappelle ainsi que dans les années 1950-1960, l'album constitue, dans la perspective d'un Raymond Leblanc, une forme de «récompense» (R. Leblanc in *Ibid.*, p. 138.).

minée d'un album, la promesse d'un retour prochain des Castors tombe à plat. D'autant plus qu'à la sortie de l'ouvrage en 1957, les Castors sont déjà revenus ; dans l'intervalle, deux nouvelles aventures ont été publiées dans le *Journal de Spirou*.

Outre les problèmes visuels qui peuvent découler de la disposition des planches en belles et fausses pages de l'album, le volume de feuillets représente une contrainte éditoriale avec laquelle le découpage du récit par épisodes doit composer. Façonnés en cahiers de 8 à 16 pages, la fabrication des albums se standardise progressivement autour d'un volume de trois ou quatre cahiers, soit 48 ou 64 feuillets<sup>92</sup>. Or, la publication de récits sous forme de feuilletons dans la presse n'impose pas, en principe, de limitations quant à l'ampleur que peut prendre une aventure. Sylvain Lesage a ainsi commenté l'impact du croisement des contraintes éditoriales de l'illustré et de l'album en se penchant sur la structure rythmique du *Gant à trois doigts* de Maurice Tillieux. Il note ainsi la disproportion entre une première partie du récit multipliant les scènes spectaculaires et une seconde où le dénouement du récit est traité de manière expéditive. Au terme d'une fine description de cette structuration narrative, Lesage conclut :

Commencé sur les chapeaux de roues, le récit s'achève en queue de poisson : Tillieux s'est retrouvé prisonnier du standard de pagination établi par son imprimeur-éditeur. L'uniformisation des rythmes narratifs est alimentée d'un côté par la contrainte de récits qui se prêtent aussi bien à une lecture fragmentée par livraisons hebdomadaires qu'à une lecture globale en album, et d'un autre côté par la nécessité d'alimenter en permanence les pages du journal et de fournir un nouveau titre au catalogue<sup>93</sup>.

Cet exemple montre bien comment la production de bande dessinée entre les années 1950 et 1970 se construit dans une dynamique de tension entre deux logiques éditoriales, dont les horizons d'attente et les contraintes de fabrication matérielle ne se superposent pas complètement.

---

92 Certains cas exceptionnels ont bénéficié d'une publication en deux ou trois volumes. Par exemple, *Le Secret de l'Espadon* d'Edgar P. Jacobs fait l'objet d'une publication sous la forme de deux épais volumes de 64 et 84 pages.

93 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 92.

## 2.7. Destins du paratexte

La prise en compte d'éléments paratextuels constitue un point d'intérêt particulier dans la transposition du matériau périodique à l'album. Dans *l'Effet livre*, Sylvain Lesage a montré l'intérêt d'examiner et d'analyser certains des appareils propres à l'album tels que les couvertures, le quatrième plat ou encore l'évolution des pages de garde pour la construction d'une unité autour de la série. Cependant, parce que la terminologie du *paratexte* a été pensée par Gérard Genette autour de l'unité homogène du livre, ce qui relève du paratexte est plus évident à identifier dans le cas des albums de bande dessinée que dans celui des illustrés. En effet, dans *Seuils*, Genette définit les deux types de paratexte en fonction de leur emplacement autour du texte, le *péritexte* se situant « dans l'espace du même volume », l'*épitexte* « à l'extérieur du livre »<sup>94</sup>. Mais quand le texte autour duquel s'articulent les éléments paratextuels correspond à un récit en feuilleton dont les épisodes sont délivrés dans plusieurs numéros d'illustrés, le dedans et le dehors du volume ne peuvent pas être aussi facilement déterminés. D'un autre côté, si l'on décide de limiter les observations au seul volume d'un numéro de périodique, alors le caractère fondamentalement hétéroclite de son contenu complique l'identification de ce qui en constitue le texte central. Celui-ci ne peut être déterminé de prime abord, il dépend d'un choix opéré par l'analyste. Ce qui relève du paratextuel correspond alors à l'ensemble des textes qui entrent en relation avec un épisode déterminé au sein d'un numéro d'illustré. Si l'élément paratextuel se situe dans le même numéro, il est péritextuel ; s'il se situe dans un autre numéro, il est épitextuel. On observe deux types de paratextes distincts, qui servent chacun d'éléments de seuil vers la fiction. La grande majorité consiste en des composites graphiques visant à encadrer le récit par la médiation d'un savoir encyclopédique, le plus souvent sur le contexte historique où se déroule l'aventure. D'autres éléments paratextuels servent, à une échelle plus petite, à instruire le lectorat sur le monde dans lequel l'histoire prend place : présentation de personnages, cartographie du monde, etc.

---

94 Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris, Editions du Seuil, coll. « Collection Poétique », 1987, p. 10-11.

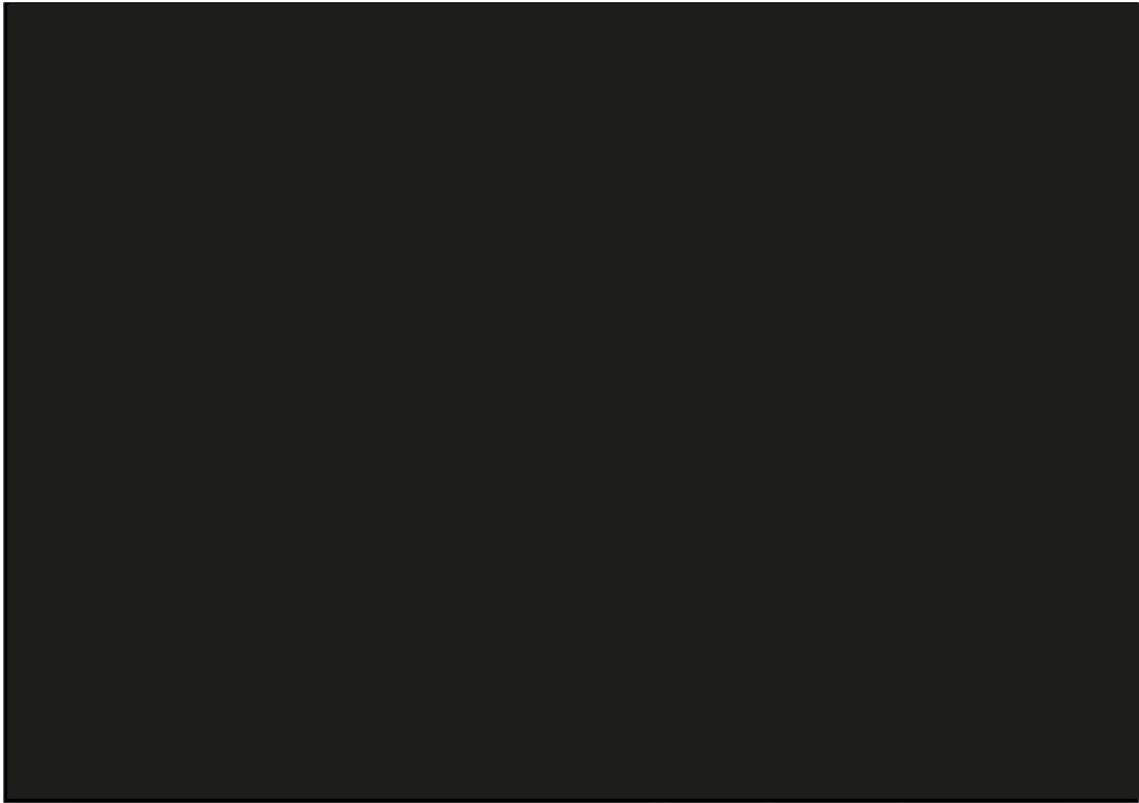
Certains de ces éléments sont simplement évincés lorsque l'aventure à laquelle ils sont adjoints est transposée en album. Les contenus en question sont le plus souvent des planches de textes illustrés visant à cadrer l'aventure dans le contexte historique où elle se déroule, soit de manière très générale, soit en ciblant un élément spécifique : un personnage, l'apparition d'un objet technique ou autre. Ainsi, dans *Pilote*, les épisodes du « Démon des Caraïbes » sont ponctuellement introduits par un contenu iconotextuel, occupant une pleine page et traitant du monde de la flibuste au xvii<sup>ème</sup> siècle. Cet accompagnement, dont les textes sont rédigés par Georges Fronval et illustrés par Antonio « Tonio » Parras, est distribué sur trois numéros de *Pilote* non consécutifs (n<sup>os</sup> 8, 10 et 16). La lecture de ces trois exposés semble, en outre, indiquer qu'ils ont pu être produits dans le but d'asseoir sur des bases pédagogiques la publication d'un récit qui pourrait sembler valoriser les mœurs douteuses des pirates aux yeux de la Commission de surveillance et de contrôle des publications destinées à la jeunesse<sup>95</sup>. Ainsi, en conclusion de la première livraison, le ton est donné :

Ainsi naquit la « Flibuste », d'une expédition vengeresse d'héroïques français. Et si, plus tard, le noble mobile initial fut un peu oublié par leurs successeurs, si les « Frères de la Côte », comme nous vous le raconterons prochainement, pensèrent plus à leurs intérêts propres qu'à leur mission punitive, ils n'en gardèrent pas moins le goût de l'héroïsme et du panache. Ce sont eux que vous retrouvez, avec ces qualités si françaises, dans la page ci-contre. Ce sont ces « Démon des Caraïbes », qui devinrent figures légendaires<sup>96</sup>.

---

95 L'article 2 de la Loi n<sup>o</sup> 49-956 du 16 juillet 1949 le stipule : « Art. 2. – Les publications visées à l'article 1er ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le *banditisme*, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits, ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. » (« Loi n<sup>o</sup> 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse », *Journal officiel de la République française. Lois et décrets*, 1949.) Sur les relations entre les éditeurs et la Commission de surveillance, voir Jessica KOHN, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, *op. cit.*, p. 202-204 ; Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 202-216..

96 Georges FRANVAL, « Les premiers flibustiers furent d'héroïques Français », *Pilote*, n<sup>o</sup> 8, 1959.



**Figure III.23** Présentation de «Le Démon des Caraïbes» (Georges Fronval et Antonio Parras, *Pilote*, n° 8, 17.12.1959, p. 8)

Ces textes constituent cependant un matériau dont l'ampleur est sans doute trop généreuse pour pouvoir être intégrée aux 48 pages de l'album final<sup>97</sup>. Ils disparaissent ainsi à la parution de l'aventure dans la «Collection Pilote». De la même manière, la publication du «Juge» dans *Spirou* est agrémentée d'un article paru quelques numéros après le début de cette nouvelle aventure de «Lucky Luke». Ainsi, dans le numéro 1032 du 23 janvier 1958, on trouve un article signé Morris dévoilant que le personnage du juge trouve son inspiration dans la figure historique de Roy Bean, dont il livre un bref portrait. Ce texte, agrémenté de photographies d'époque, ne sera pas non plus repris en album chez Dupuis. On notera cependant qu'à la différence de l'appareil didactique fourni pour «Le Démon

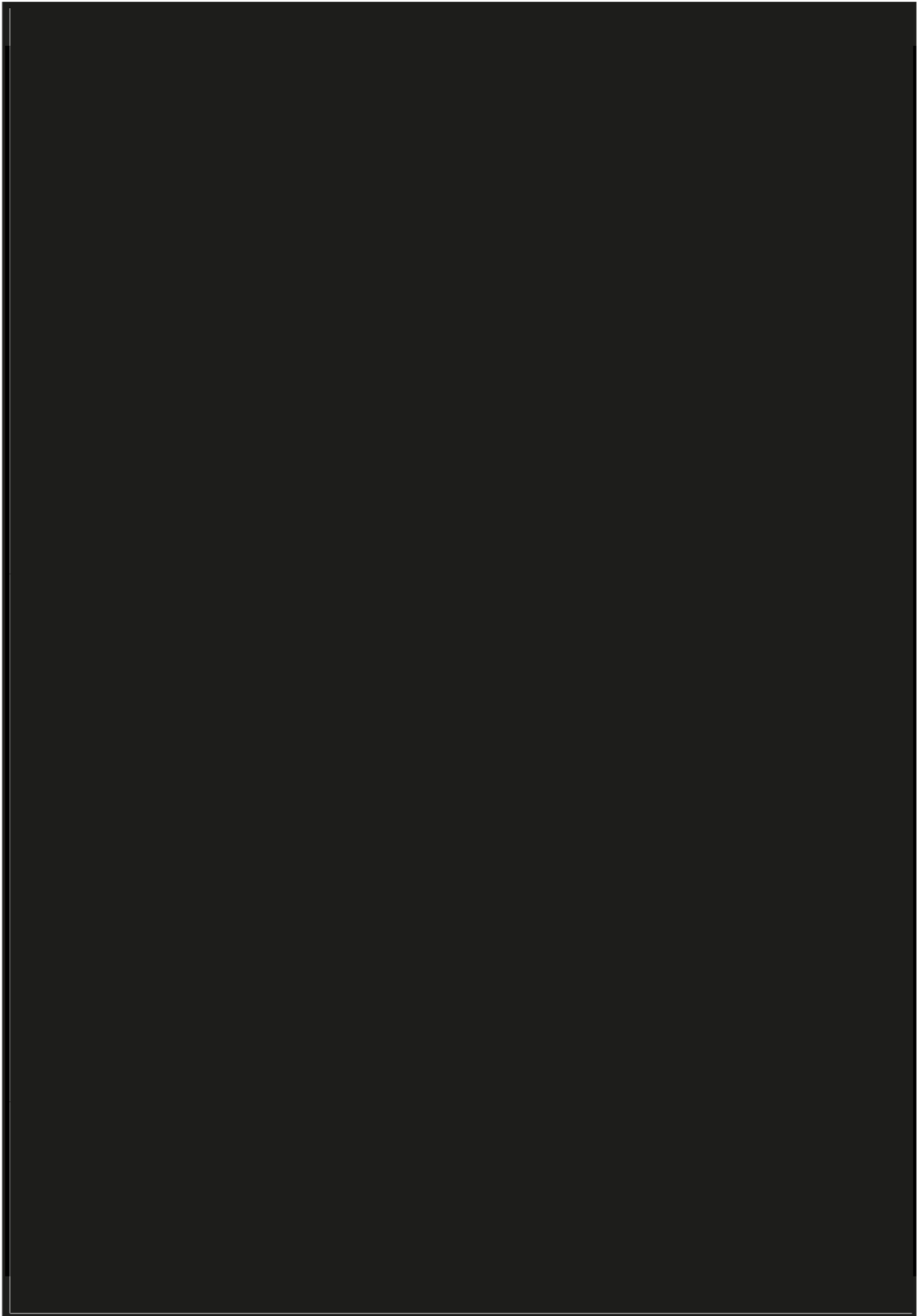
---

97 «Le Démon des Caraïbes» était déjà trop long de plus de quinze pages lorsqu'il est publié dans *Pilote*. En effet, les auteurs ont pensé leur récit pour un modèle d'album de 64 pages et ont donc publié une première aventure de 62 planches. Lorsque Dargaud décide de publier cet album parmi les premiers titres de la «Collection Pilote», la maison d'édition n'a cependant pas les moyens de publier un titre de cette ampleur et ampute le récit en conséquence. Les pages restantes sont publiées dans l'album suivant, *Le Roi des sept mers*. (Jacques PESSIS, Gilles RATIER, «La genèse», dans *Barbe-Rouge: l'intégrale*, vol. 1, Paris, Dargaud, 2013, p. 13.)

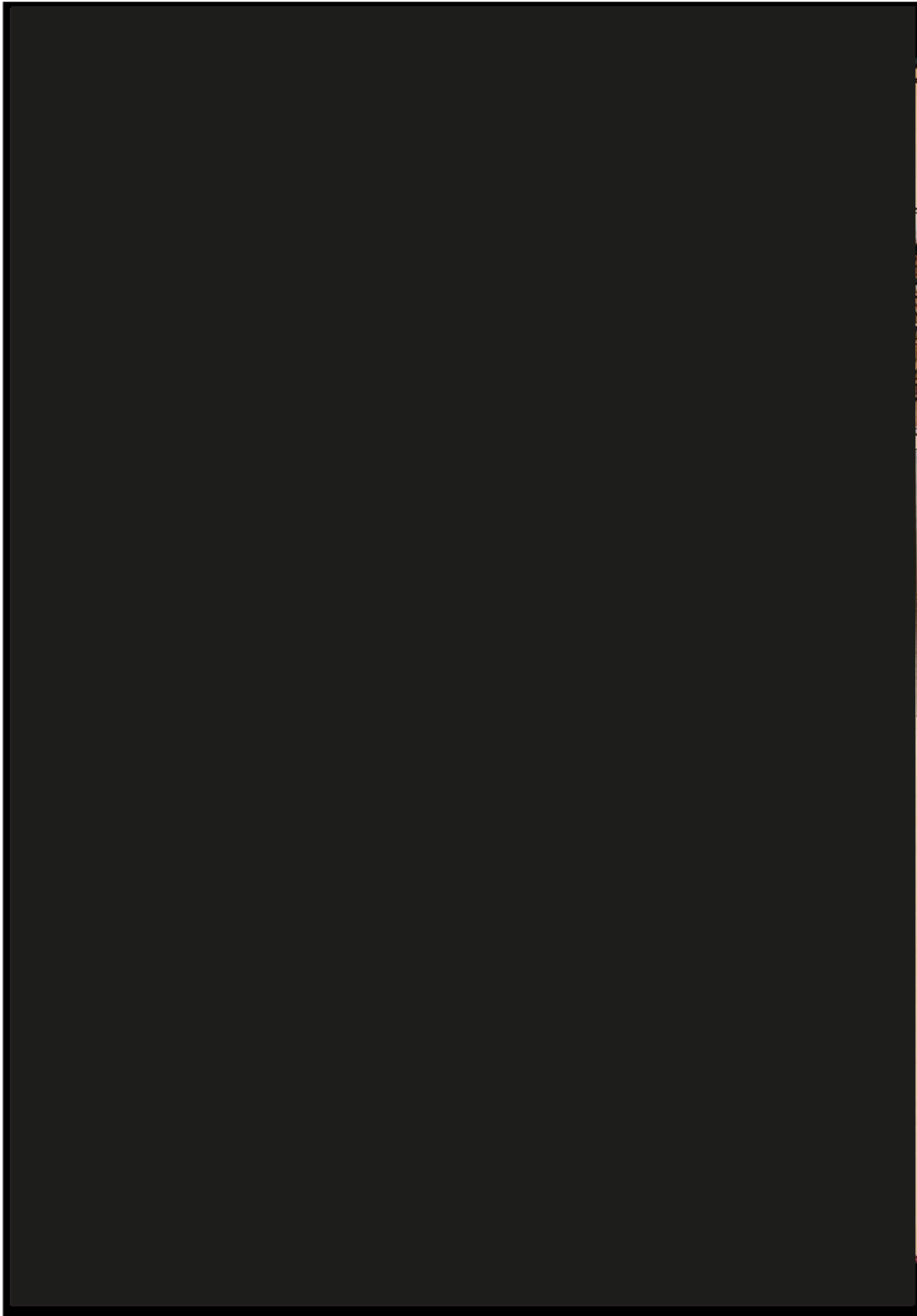
des Caraïbes», celui qui accompagne «Le Juge» est de la main de son propre auteur et observe une plus grande distance vis-à-vis de son association avec l'épisode publié dans le numéro. En effet, l'article de Morris se trouve placé au recto du feuillet où paraît la première planche de l'épisode. Or, les articles qui encadrent les premières aventures de Barbe-Rouge sont plus fortement intégrés à l'épisode. En effet, ces textes partagent le même double feuillet et sont surmontés, comme la planche, du bandeau de titre, qui traverse toute la largeur du fascicule déplié (fig. III.23). Reste que, dans un cas comme dans l'autre, ce matériel n'est pas transposé en album. Les raisons peuvent être multiples. L'hypothèse la plus probable est que ce matériel excède la limitation du nombre de pages de l'album. Il est également envisageable qu'on ait pu également estimer que ces contenus affaiblissaient la cohérence du livre.

En effet, chez Dupuis, de nombreuses séries conservent des appareils paratextuels publiés dans l'illustré. Par exemple, la publication des volumes de la série «Les Timours» intègre systématiquement les planches explicatives que produit Sirius en ouverture de chaque aventure. Dans les premières éditions de *Les Japs attaquent*, premier volume édité des aventures de «Buck Danny», Dupuis recycle une documentation préalablement publiée dans le *Journal de Spirou*, qui offre une mise en contexte avec lequel l'aventure n'avait que des relations distantes lorsqu'elle paraît en illustré en 1947. Ainsi les fiches documentaires sur «Les mines» et «Le dragage des mines» paraissent d'abord en noir et blanc dans l'*Almanach Spirou* 1947, paru le 7 décembre 1946, près d'un mois avant le début du récit de Buck Danny et sans qu'elles soient explicitement mises en rapport avec cette future aventure. Elles sont ensuite reprises en couleur dans l'album, en amont et en clôture de l'ouvrage. Elles sont ensuite reprises en couleur dans l'album, en amont et en clôture de l'ouvrage. D'autres documents de contextualisation sont ajoutés et sont, à notre connaissance, inédits. Il s'agit d'une planche consacrée aux «insignes de l'armée américaine» et d'une carte du «Front du pacifique» ainsi que de «La bataille de la mer de Corail». On notera que l'édition la plus tardive, qui date de 1989, ne comprend plus que les deux cartes. Ces paratextes confèrent à l'ouvrage une forme de plus-value. Le plus





**Figure III.24** Annonce pour «Le Mystère de la pyramide» (Edgar P. Jacobs, Tintin, éd. belge, n° 79, 27.04.1950)



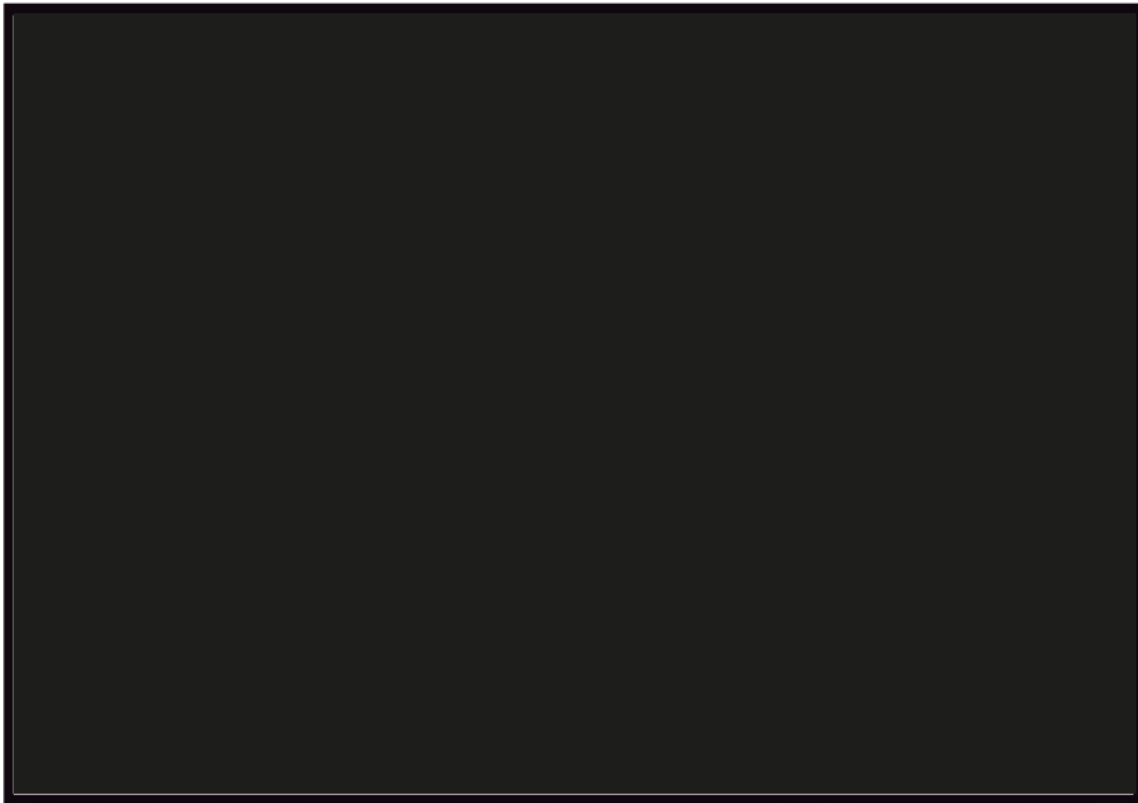
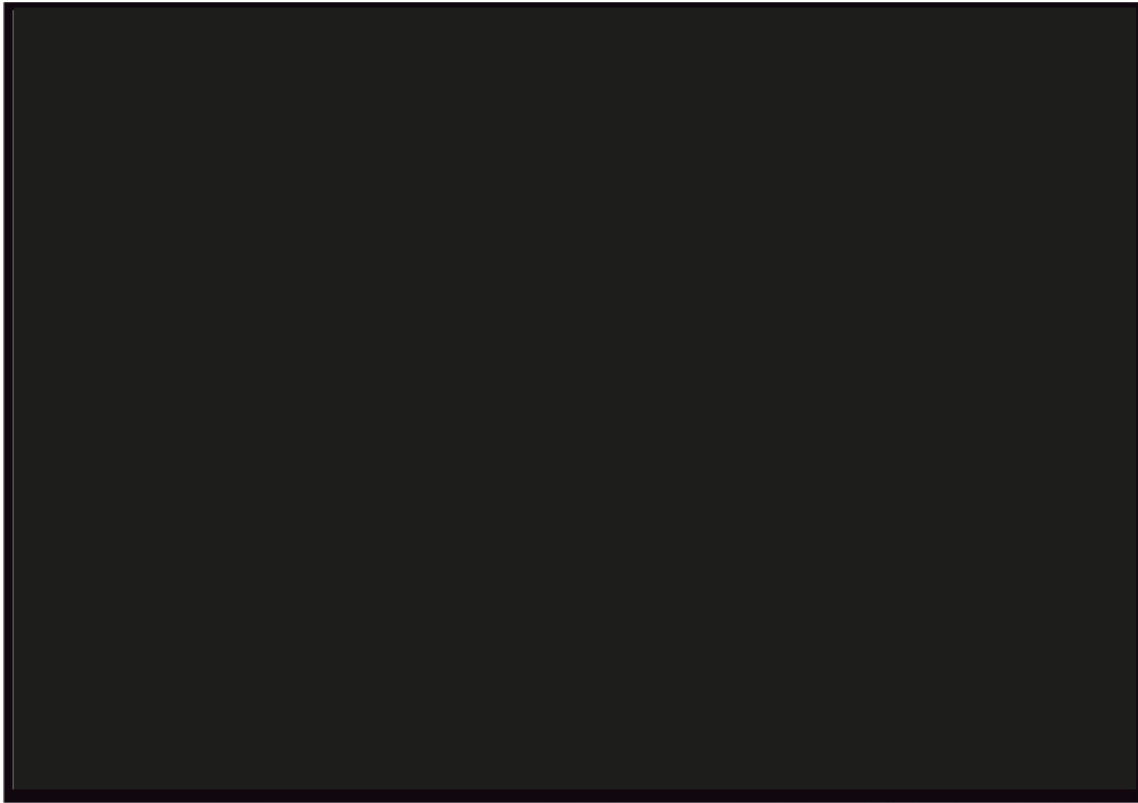
**Figure III.25** «En attendant Le Mystère de la pyramide» (Edgar P. Jacobs, Tintin, éd. belge, n° 79, 27.04.1950, p. 4)

célèbre des appareils paratextuels est, lui aussi, issu d'un ajout lors de l'édition en album. En effet, la publication de la série « Astérix le Gaulois » dans *Pilote* n'a jamais été associée à la très célèbre carte de Gaule, qu'accompagne également une fiche de présentation des principaux personnages. Ainsi, l'introduction bien connue qui présente au lectorat « un village peuplé d'irréductibles Gaulois [qui] résiste encore et toujours à l'envahisseur » n'apparaît, dans l'illustré, qu'à l'occasion de l'incipit du premier épisode. Cet encadrement diégétique vient favoriser la cohésion sérielle en insistant sur contexte géopolitique de l'aventure ainsi que sur le personnel du récit.

L'exemple des planches didactiques insérées dans le premier tome de « Buck Danny » montre qu'à l'instar des planches de bande dessinée, la transposition d'éléments paratextuels dans l'album passe par un processus de requalification de sa fonction ou de ses relations intertextuelles. Dans une logique analogue, on mettra également en évidence la transposition en album du « Mystère de la grande pyramide » qui, à l'occasion de la parution de son premier épisode dans *Tintin*, bénéficie d'une annonce de parution par le biais d'une illustration de couverture (fig. III.24) ainsi que d'une planche didactique sur l'histoire et la structure des pyramides (fig. III.25). Dans le cadre du périodique illustré, la présence de planches didactiques permet de valoriser le rôle instructif des planches de bande dessinée, souvent suspectées par les autorités morales<sup>98</sup>. Dans ce cas de figure, la planche didactique revêt également des fonctions publicitaires et narratives. Ainsi, elle participe à construire une attente auprès du lectorat, qui se fonde, en outre, sur la mise en place d'éléments du monde du récit à venir. D'ailleurs, le discours qui encadre l'exposé de l'histoire des pyramides d'Égypte engage, dès le titre, une sémantique du mystère. Le texte, de la main de Jacobs, rappelle que « le pays des Pharaons ne nous a révélé que peu de ses secrets », déplorant que, de l'œuvre disparue de Manethon, il ne reste que le « reflet d'un reflet » et désignant comme « vague » et « confuse » la connaissance de l'histoire de

---

98 Jessica KOHN, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, op. cit., chap. 6.

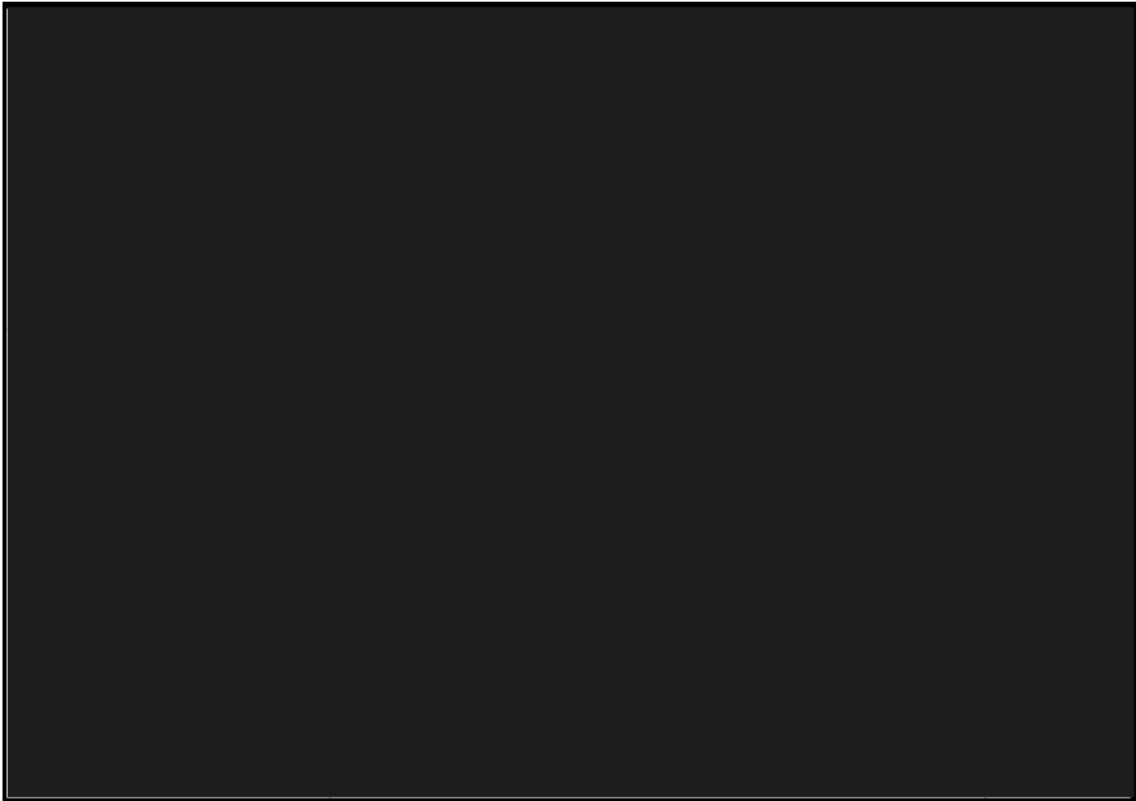
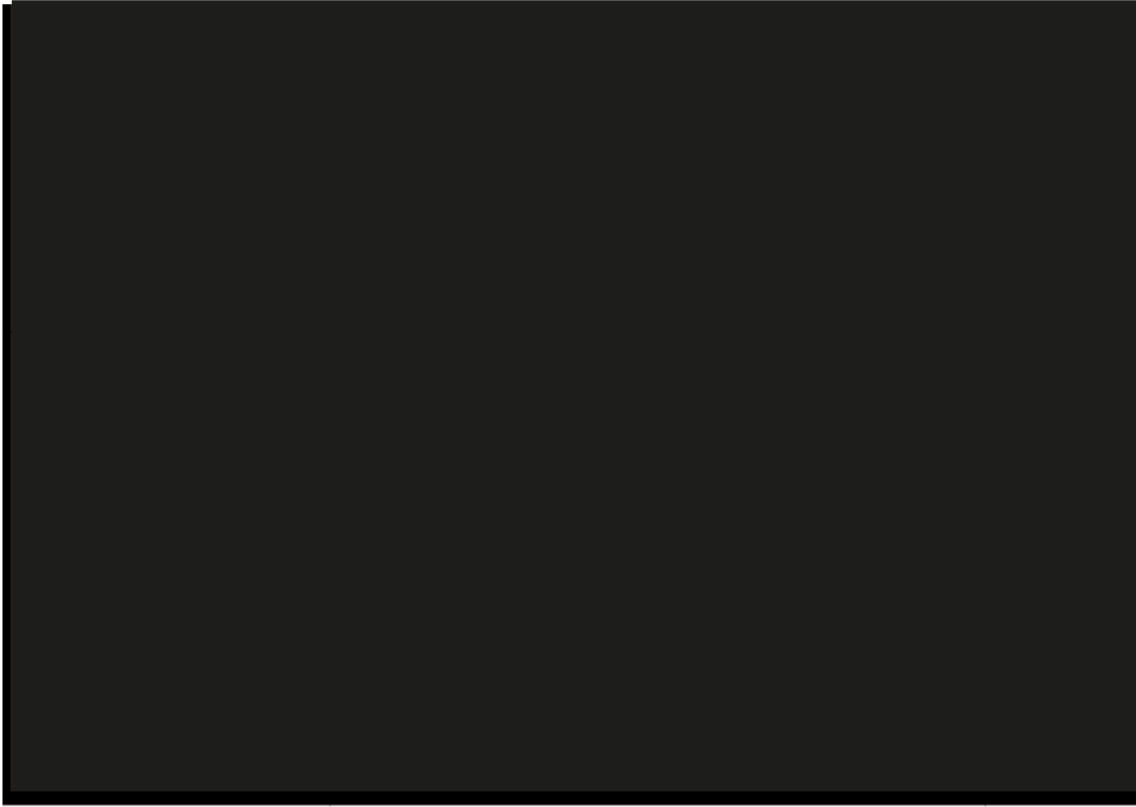


**Figure III.26** *Le Mystère de la grande pyramide*, (Edgar P. Jacobs, Le Lombard, 1953, p. 3)  
**Figure III.27** *Idem* (p. 4-5)

l'Égypte. Autrement dit, il s'agit ici, pour reprendre la formule employée par Mortimer en couverture de l'illustré, de « planter le décor ».

La planche didactique subit quelques transformations lors de sa transposition en album (fig. III.26 et III.27). Les éléments sont distribués sur deux planches, figurant au recto et au verso d'un feuillet. En passant d'une forme éditoriale à l'autre, le contenu passe de l'épitéxte au péritexte et, perdant de ce fait sa fonction d'annonce, change donc de titre. Alors qu'il servait en partie à susciter l'attente de la parution du premier épisode, le contenu didactique se mue, dans le cadre de l'album, en une sorte de passage obligé dont la lecture pourrait être perçue comme une manière de retarder l'accès au récit. Dans cette perspective, l'amorce du texte est radicalement transformée. Le titre de l'encadré insiste ainsi sur sa brièveté. De « En attendant le Mystère de la pyramide », il passe à « Deux mots... ». En outre, l'exposé historique est cette fois encadré par une adresse au lectorat qui relève de la *captatio benevolentiae*: « Oui, deux mots avant que ne se lève le rideau sur l'histoire que je vais te conter. En effet, pour bien goûter et mieux comprendre ce qui va suivre, j'aimerais que tu lises ces quelques lignes destinées, comme on le dit, à planter le décor. » La fonction narrative persiste : il s'agit toujours d'établir les bases du monde du récit. Cependant, la construction d'une attente ne peut plus fonctionner en dehors du contexte de publication périodique.

Dans le même registre de transformation du statut d'éléments paratextuels, on peut également mobiliser l'exemple déjà mentionné des illustrations « hors-textes » dans les deux premières éditions des *Extraordinaires aventures de Corentin*, qui préexistent à la publication en album. Ces illustrations, composées par Cuvelier pour certaines couvertures de *Tintin*, voient leur statut se transformer une fois insérées dans le fil du récit publié en album. À cet égard, Alain Boillat et Françoise Revaz ont détaillé et discuté les différents statuts que peuvent endosser les illustrations de couverture légendées dans *Tintin* :



**Figure III.28** *Les Extraordinaires aventures de Corentin* (Paul Cuvelier, Le Lombard, 1953 [1950], p. 16-XX)

**Figure III.29** *Idem* (p. 32-XX)

Les images de couverture tissent de manière plus ou moins allusive un lien avec une histoire à suivre en renvoyant tantôt au contenu du récit, tantôt à une (ou plusieurs) vignette(s) de la planche intérieure. Leurs modes de composition donnent lieu à de nombreuses variantes, qui se distribuent sur un continuum allant de l'image « ajoutée » à l'image « recomposée »<sup>99</sup>.

Pour ce qui nous intéresse ici, on retiendra que la combinaison de l'image et de sa légende « anticipe » le contenu de l'illustré, venant ainsi « aiguïser la curiosité du lecteur et l'inciter précisément à lire les détails de la (ou des) planche(s) intérieur(s) »<sup>100</sup>. Transposées en album, les illustrations produites par Cuvelier perdent ces caractéristiques, dont l'existence initiale dépend des logiques éditoriales de l'illustré. Les dessins perdent leur fonction d'appât commercial, qui, ainsi que Boillat et Revaz le rappellent, constitue pourtant l'une de leurs caractéristiques principales<sup>101</sup>. Intégrés au sein du déroulement feuilleté de l'intrigue, leur valeur d'anticipation se voit également requalifiée. Ces images endossent dès lors une fonction d'illustration. Elles entretiennent toujours une relation distante avec les planches du récit, mais ne se situent plus nécessairement en amont de celles qu'elles annonçaient lors de leur parution dans *Tintin*. Ainsi, l'illustration légendée figurant en regard de la page 16 renvoie à un événement décrit dans une planche antérieure, requalifiant ainsi son statut narratif de l'anticipation au rappel (fig. III.28). D'autres illustrations sont directement accolées à la planche qu'elles résument. Dans un cas comme celui-ci, la légende, reprise sans modifications de son contexte initial, peut voir sa fonction altérée. Ainsi, l'illustration mise en regard de la planche page 32 engage la curiosité du lectorat à l'égard d'un événement pourtant décrit dans la planche figurant à sa gauche (fig. III.29). Reste que, même dans les cas où l'illustration précède l'événement qu'elle résume, son inscription dans la continuité du récit amenuïse l'effet d'annonce initiale, voire l'annule complètement. En effet, ce qui sépare le dessin légendé de l'événement qu'il décrit n'est

---

99 Alain BOILLAT, Françoise REVAZ, « « La porte s'ouvre subitement et... (voir page 12) » : la bande dessinée au seuil du magazine. Notes sur les pages de couverture dans deux périodiques franco-belges de l'âge classique » [en ligne], *Belphégor*, *op. cit.*, paragr. 18.

100 *Ibid.*

101 *Ibid.*, paragr. 1.

plus un contenu hétérogène, mais les planches d'un seul et même récit, auquel appartient l'illustration elle-même. Dans l'illustré, l'effet d'annonce de la couverture se construit par rapport à l'unité épisodique, qui n'existe plus dans le continuum de l'album. L'illustration y est alors mise à distance de l'histoire, justement parce que le récit continu de l'album ne dépend plus d'une forme éditoriale hétérogène et fragmentaire. L'album encourage l'unité du récit. Dans ce contexte, il est peu probable que ces illustrations, placées en amont ou en aval des événements qu'elles figurent, soient interprétées comme faisant partie de l'organisation chronologique des événements, et qu'elles soient dès lors perçues comme des anticipations ou des rappels. Il est en revanche probable qu'elles soient envisagées dans leur valeur d'accentuation spectaculaire, ce que renforce d'ailleurs leur impression en couleur et leur isolement du décompte des pages.

### 3. (Ré)Inventer la bande dessinée ?

La transposition de l'illustré à l'album constitue un moment crucial dans la construction de l'identité médiatique de la bande dessinée. Les années 1950-1970, souvent associées à un « âge d'or de la bande dessinée franco-belge », ne voient pas seulement émerger un panthéon d'auteur·rices, de maisons d'édition historiques, de séries canoniques ou encore de courants esthétiques. Ce moment qui coïncide avec l'« invention » de l'album comme forme spécifiquement associés à la bande dessinée constitue l'une des étapes fondatrices de la construction de la bande dessinée comme média, ainsi qu'elle est perçue en Europe francophone depuis la seconde moitié du <sup>xx</sup><sup>ème</sup> siècle. Les travaux de Thierry Smolderen<sup>102</sup> ont contribué à montrer comment le cadre éditorial de la presse illustrée, a participé à faire émerger certains des traits de cette identité. De son côté, l'album et le livre en général renforcent, redirigent, voire réinventent les contours de la bande dessinée.

---

102 On renverra plus spécifiquement sur ce sujet au chapitre « L'évolution dans la presse, entre institution et attraction » de *Naissances de la bande dessinée* (Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2009, chap. 5.)



Dans cette optique, la période que nous avons considérée, durant laquelle apparaissent les transpositions éditoriales de l'illustré vers l'album, peut être perçue comme un moment matriciel. En effet, si l'on peut dire d'une certaine manière que l'album, comme forme éditoriale, et la bande dessinée, comme média, se coconstruisent mutuellement, l'impact rétroactif de ces mutations sur le contenu des illustrés apparaît comme un phénomène d'autant plus révélateur de cette dynamique.

En se destinant de plus en plus à être publiée en album, la planche de bande dessinée homothétique et en couleur se construit comme un format standard de composition. La systématisation de la couleur implique qu'elle soit plus fréquemment pensée en amont du processus de publication. Facultative dans l'illustré, la quadrichromie standard des albums favorise l'uniformisation des pratiques ; dans les années 1970, la publication en bichromie ou en trichromie a disparu des principaux illustrés pour la jeunesse. L'observation du traitement des titres en médaillon nous renseigne ainsi à l'égard de l'autonomisation de la planche comme unité à part entière, parce que plus aisément transposable d'une forme éditoriale à l'autre. La préférence progressivement accordée à la forme du titre en bandeau permet d'esquiver un travail de remplissage d'un espace vide dans l'hypercadre que génère l'éviction des médaillons. La planche devient progressivement un composite graphique homogène et exempt de marques trop explicites d'une situation d'énonciation éditoriale pour devenir transposable d'un milieu éditorial à un autre.

L'autonomisation de la planche comme composite d'éléments graphiques solidaires s'accompagne d'une standardisation de son format, selon un rapport plus ou moins homothétique avec celui autour duquel se standardisent les supports de l'illustré et de l'album. On constate d'ailleurs la disparition progressive des formes non standard de composites dans les illustrés. Ainsi, bien que ses épisodes ne nécessitent pas un travail de remontage trop complexe, «Chevalier blanc» cesse d'être publié en doubles demi-planches dès la seconde aventure : «Le Nectar magique» en 1954. Dans les cas des «Aventures de Spirou et Fantasio», les planches non standard en couvertures de *Spirou* sont remplacées par des demi-planches à partir de 1960, ce qui facilite la transposition des aventures en album.

«QRM sur Bretzelburg» est la dernière aventure publiée selon cette formule, avant que les bandes dessinées de couverture soient remplacées par de simples illustrations. Pour ainsi dire, la planche ne se pense plus comme un composite aussi modulable qu'auparavant. Ainsi, pour soutenir son propos à l'égard des mises en page de type conventionnel, Peeters reprend les propos de Jean-Michel Charlier, tenus à l'occasion d'un entretien que le scénariste avait accordé à l'auteur en 1986 :

Au début de ma carrière, on vous imposait un découpage tel que la planche puisse se diviser et s'agencer de différentes façons. C'est-à-dire que la page, qui était idéalement composée de quatre bandes de trois dessins, devait pouvoir se recomposer en strips quotidiens, ou même en colonnes. Cela a notamment été le cas pour *Buck Danny*, dans *Spirou*; cet agencement était censé permettre des reventes multiples d'une histoire<sup>103</sup>.

Tandis que, dans le paradigme de l'illustré, la planche semble ainsi être pensée comme un agencement mobile, la période de transposition massive des aventures en album reconfigure son statut vers une conception plus moins flexible, dont toutes les parties constituent alors des composantes solidaires. Cette rigidification symbolique de la planche atteindra un point culminant dans les années 1980 avec l'entrée de la bande dessinée sur le marché de l'art et la monétisation de la planche comme œuvre d'artiste. On notera tout de même que la rigidification concerne avant tout ses frontières ce qui favorise, au contraire, une libération des pratiques de composition qui jouent de plus en plus fréquemment sur le double parcours linéaire et tabulaire de la planche. Si le premier titre de la série «Lone Sloane» de Druillet est pensé directement pour l'album édité par Eric Losfeld, l'arrivée des planches de l'aventure suivante dans *Pilote* en 1970 marque de ce point de vue un tournant symbolique.

D'une certaine manière, on peut dire que c'est à travers le passage de l'illustré à l'album que s'achève, dans l'espace d'Europe francophone, l'invention de la *planche* de bande dessinée comme unité sémiotique et éditoriale. Cette conclusion rappelle à certains égards

---

103 J. M. Charlier in Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991, p. 37.

celles que formule Pierre Fresnault-Deruelle à l'égard de l'antagonisme linéaire/tabulaire. Cependant, chez le sémiologue, la lecture tabulaire à tendance à se présenter comme une évolution ou une complexification du strip. L'introduction à la partie « De la vignette à la page. L'espace comme signifiant » contient plusieurs évaluations du genre. Ainsi, Pierre Fresnault-Deruelle affirme d'emblée :

Certaines pages qui constituent des unités hebdomadaires de narration *continuent* d'obéir à cette logique linéaire du récit par tranches (strip) comme s'il s'agissait seulement d'octroyer au lecteur une portion diégétique plus importante que celle consentie dans les quotidiens. A quelques nuances près, c'est de cette façon que *procède encore* une large partie des auteurs de la presse pour adolescents<sup>104</sup>.

S'il ajoute que « [i]l n'en est pas (*et n'en fut pas*) cependant toujours de même »<sup>105</sup>, c'est principalement pour légitimer la présence d'exemples antérieurs aux strips états-uniens des années 1930, à l'instar de la production de Winsor McCay. À ce sujet, il ne note en revanche pas que la façon dont l'auteur de la série « Little Nemo in Slumberland » investit la surface de publication de ses planches dépend du fait que ces compositions étaient uniquement pensées pour la publication sous forme de *sunday pages* dès 1905. De notre point de vue, il n'y a donc pas de raison de penser un quelconque rapport téléologique entre les formes, à plus forte raison entre le strip et la planche. Les composites graphiques sont contraints, de fait, par l'espace qui leur est alloué à la surface d'un support médiatique. Les pratiques et la conception des unités évoluent avec les mutations du système éditorial. Nous pensons donc plutôt que la planche se solidifie comme composition d'unités solidaires en fonction des caractéristiques de son environnement éditorial dominant, en l'occurrence l'album. Dans l'article qu'il consacre à la page de bande dessinée comme « unité commerciale de narration »<sup>106</sup>, Fresnault-Deruelle propose une analyse de l'évolution de l'unité de la planche dans le contexte de la presse illustrée, puis de l'album – dans une

---

104 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976, p. 16-17. Nous soulignons.

105 *Ibid.*, p. 17. Nous soulignons.

106 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, « Une unité commerciale de narration : la page de bande dessinée », *La Nouvelle critique*, n° 44, 1971.

perspective, il faut le préciser, fortement empreinte d'une vision téléologique. Bien que discutable à cet égard, son analyse le mène à envisager la planche comme une unité qu'il considère à juste titre comme étant paradoxalement tiraillée entre l'unitaire et le fragmentaire, eu égard, justement, à la double logique éditoriale dont elle dépend. Considérant qu'il s'agit de l'une des constantes «qui viennent renforcer cette prééminence de la page en tant qu'entité autonome de fabulation», il affirme :

Chaque page se termine sur un point d'interrogation pour le lecteur (la suite au prochain numéro). Une nouvelle question est ainsi posée de semaine en semaine. Le traitement de l'épisode B donne en principe réponse à l'épisode A et débouche sur l'épisode C qui à son tour, etc. Ce perpétuel va-et-vient question/réponse procure à la page un indéniable caractère unitaire. Fil parce que débouchant sur un rebondissement, la page est aussi perle de l'album-collier.

Ce constat n'est pas anodin dans le contexte des années 1970 : l'époque où cet ouvrage est publié correspond au moment où aboutissent les mutations éditoriales qui nous intéressent. La planche se construit au carrefour de logiques éditoriales qui s'opposent à maints égards. L'album lui-même, dont les caractéristiques se définissent dans une dialectique constante entre le monde de la presse et celui du livre, hérite de principes parfois antagonistes. Sylvain Lesage le rappelle d'ailleurs, considérant que l'album se trouve «écartelé entre le flux du héros sériel et l'unicité constitutive du codex», estimant que cette «articulation elle-même du continu et du discontinu» est l'une des singularités constitutives de la bande dessinée franco-belge<sup>107</sup>.

À partir du milieu des 1970, l'album s'impose comme la forme éditoriale dominante de la bande dessinée et contribue à la perte d'influence des illustrés. Les titres de presse qui débutent à cette époque s'adressent à un public plus âgé, voire explicitement adulte, à l'instar de *Métal Hurlant*, dont la publication démarre en 1975, qui affiche en couverture «Réservé aux adultes». Le rythme de parution hebdomadaire n'est plus la norme. *Pilote* devient un mensuel en 1974. Par ailleurs, la structure des titres de presse qui publient de la bande dessinée se transforme et tend à se rapprocher du magazine, en intégrant de plus

---

107 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 123-124.

en plus fréquemment des images photographiques et des rubriques diverses associées à l'actualité, au cinéma et à la musique. Significativement, à partir de 1973, les couvertures photographiques sont de plus en plus fréquentes dans l'édition française de *Tintin*. On y affiche ainsi, ponctuellement, les portraits des vedettes du moment, auxquelles sont consacrés des dossiers. Le fait que les photographies s'imposent de plus en plus fréquemment en couverture n'est pas anodin. En phase avec la diversification des loisirs pour la jeunesse, dans l'esprit des éditeurs de presse, ce n'est donc plus nécessairement la bande dessinée qui fait vendre les illustrés. Avant les années 1960, l'illustré est une forme éditoriale, certes, hétérogène, mais la place et le rôle qu'elle accorde au dessin permettent de la singulariser dans le paysage de la presse. À mesure que l'illustré devient un support de prépublication, il nous semble que la diversité et l'importance attribuée aux différentes rubriques ainsi qu'aux différents types d'images s'accroît. En d'autres termes, la forme éditoriale de l'illustré perd de sa singularité pour se diluer dans l'ensemble plus vaste des magazines dont elle émanait initialement. La bande dessinée s'achète désormais en albums et ces publications, qui étaient depuis les années 1930 le vecteur principal de diffusion des histoires en image, se transforment progressivement en magazine pour la jeunesse, avant de disparaître pour la plupart d'entre-elles.

Le succès de l'album a eu deux effets rétroactifs. Le premier opère, on l'a vu, sur les formes et l'attractivité de la presse illustrée. Au milieu des années 1980, les illustrés hebdomadaires n'existent plus. Certains magazines de bande dessinée persistent, mais paraissent selon une périodicité mensuelle dans le meilleur des cas. Le second effet impacte les formes et le marché de l'album lui-même. D'un côté, en intégrant le livre, la bande dessinée a pu bénéficier de son aura pour accéder à une nouvelle légitimité dans l'espace culturel d'Europe francophone. D'un autre côté, en même temps que les récits acquièrent le statut d'«œuvre» sous la forme du livre, ils deviennent aussi des marchandises de masse. La standardisation transforme peu à peu l'album en carcan stéréotypé. Les maisons d'édition alternatives, qui émergent dès la seconde moitié des années 1970, à l'instar de Futuropolis, participent à façonner d'autres formes livresques pour la bande dessinée.

Profitant de cet héritage, c'est *contre l'album* que vont, en partie, prendre position les structures indépendantes dans les années 1990.

L'accélération de la financiarisation de l'édition dans les années 1980 touche la bande dessinée comme l'entier du secteur du livre. D'une certaine manière, l'album devient un symptôme de cette évolution. En tant que marchandise standardisée, objet des stratégies de surproduction qui participeront à la crise de 1985, ce dernier se construit de plus en plus comme un repoussoir pour les structures indépendantes qui émergent en France au début des années 1990. Il n'est d'ailleurs pas anodin que le terme de «48CC», employé pour désigner l'album comme forme éditoriale stéréotypée, provienne de Jean-Christophe Menu, fondateur de L'Association. Dans *Plates-bandes*, sa critique situe le nœud du problème dans le courant des années 1980 en rappelant que le 48CC *provient* de l'album pour enfant de l'école franco-belge<sup>108</sup>. Il s'agit donc d'une émanation de l'album tel qu'il se construit entre les années 1950 et 1970, mais cette évolution est désormais perçue comme sclérosée et stéréotypée. Les années 1990 marquent dans cette perspective les débuts d'une nouvelle étape, conduisant à une nouvelle reconfiguration de l'identité médiatique de la bande dessinée.

---

108 Jean-Christophe MENU, *Plates-bandes*, *op. cit.*, p. 25-26.



## Chapitre IV Des albums plein les poches

Au cours des années 1950-1980, la forme éditoriale de l'album a progressivement acquis une position quasi hégémonique sur le marché de la bande dessinée en Europe francophone. Pour autant, le succès que rencontre le livre de poche dans l'édition littéraire et généraliste à la même période va susciter l'intérêt de nombreux éditeurs, mus par l'ambition d'investir cette forme éditoriale populaire pour publier de la bande dessinée. Ainsi, faisant suite au lancement de la collection du «Livre de Poche» par Hachette en 1953, de petites maisons d'édition de bandes dessinées commencent à se spécialiser dans la publication d'ouvrages de petit format vendus en kiosque. Cependant, ces produits n'ont en commun avec le «livre de poche» que leur format et les tarifs avantageux auxquels ils sont proposés. La forme éditoriale du livre de poche se fonde sur d'autres principes que ne partagent pas totalement ces bandes dessinées. Bertrand Legendre considère ainsi que, dans la longue histoire du livre à bas prix, la réédition en masse d'œuvres à succès constitue l'une des caractéristiques centrales pour singulariser le cas spécifique des livres de poche<sup>1</sup>. Ainsi, en parallèle de cette première production de bandes dessinées de petits

---

<sup>1</sup> Bertrand LEGENDRE, «Les débuts de l'édition de poche en France : entre l'industrie et le social (1953 – 1970)», *Mémoires du livre*, vol. 2, n° 1, 2010, p. 2-3.



formats, d'autres expériences éditoriales ont, quant à elles, pour objectif de rééditer des œuvres « franco-belges », déjà parues en albums, dans une démarche analogue à celle du livre de poche.

Comme forme éditoriale, les bandes dessinées de poche ne constituent pas une série culturelle tout à fait homogène, ce qui rend cet ensemble à la fois complexe à aborder, mais également extrêmement riche d'enseignement pour une compréhension évolutive des identités culturelles. Ainsi, les tentatives de transposition d'albums de bande dessinée en format de poche s'engagent en effet dès les années 1960 et se poursuivent dans les pratiques éditoriales contemporaines à des échelles très diverses. En outre, le profil et l'envergure des structures en charge de ces initiatives diffèrent fortement. Certaines maisons sont issues de l'édition de bandes dessinées, à l'instar de Dupuis, Dargaud ou plus récemment de Futuropolis. D'autres sont spécialisées dans le livre de poche comme J'ai lu ou Gallimard.

Trois ensembles correspondant à trois phases se démarquent toutefois. La première phase prend place entre les années 1960 et 1980 et repose sur les initiatives de maisons d'édition spécialisées dans la bande dessinée, ayant pour but de diversifier leur catalogue et leur public en s'inspirant des succès rencontrés par l'édition de livres de poche dans le domaine littéraire. Ce premier ensemble de rééditions de bandes dessinées au format de poche s'articule essentiellement autour de la collection « Gag de poche » de Dupuis, qui paraît entre 1964 et 1968, et de la collection « 16/22 » de Dargaud, qui paraît entre 1977 et 1984. La deuxième phase, qui s'étend entre les années 1980 et 1990, se fonde sur des stratégies provenant cette fois d'éditeurs officiant déjà sur le marché du livre de poche et qui cherchent alors à intégrer la bande dessinée à leur catalogue en créant des collections dédiées. C'est le cas de la collection « J'ai lu BD » des éditions J'ai lu entre 1986 et 1995, du « Livre de Poche BD » chez Hachette entre 1987 et 1988 ainsi que de la collection « Pocket B.D. » liée aux Presses Pocket des Presses de la Cité dont les titres paraissent entre 1988 et 1995.

Deux principales caractéristiques font des deux premières phases des ensembles plus consistants que la troisième et dernière phase. Premièrement, dans ces deux catégories de bandes dessinées de poche, la réédition des titres passe par un travail de remontage des planches. Deuxièmement, ces deux phases partagent la particularité d'avoir bénéficié d'un investissement plus ou moins massif de la part des maisons d'édition qui les ont initiées, ce qui a permis la mise sur le marché d'un nombre relativement important d'ouvrages. Ainsi, plus de 60 «Gag de poche» paraissent en quatre ans, près de 180 «16/22» en sept ans, un peu moins de 300 «J'ai lu BD» de 1986 à 1995, plus de 170 «Pocket B.D» sur une période analogue et 24 «Livre de Poche BD» durant la seule année de son existence.

La troisième phase qui débute dans les années 2000 paraît moins uniforme que les deux précédentes. Les nouvelles collections de poche autour desquelles elle se structure émanent de différents types de maison d'édition et présentent des catalogues souvent moins fournis que ceux de leurs prédécesseurs. Ainsi, les «Folio BD» de Gallimard comptent une trentaine de titres, une quinzaine de «Librio BD» paraissent sur près de quinze ans. La collection des «Classiques & Contemporains» Magnard fait exception en publiant une vingtaine de titres sur les deux seules années d'existence de sa collection. Les collections de poche émanant de maisons d'édition de bande dessinée se caractérisent, quant à elles, par des investissements prudents ou à très court terme : «Solo» de Soleil, lancée en 2005, ne dure qu'un an, «Futuropolis Poche» ne s'étoffe que très ponctuellement d'ouvrages depuis son lancement en 2021 et les «Humanos Pocket» des Humanoïdes Associés ne paraissent que pendant trois ans de 2007 à 2009<sup>2</sup>. L'abandon de toute pratique de remontage des planches d'origine rassemble cependant ces entreprises contemporaines, qui se contentent, d'une part, de réduire les dimensions pour les adapter aux formats de leurs

---

2 Selon Maximilien Chailleux, qui officiait comme éditeur à cette époque chez Les Humanoïdes Associés, cette collection aurait pu durer si elle n'avait pas été sabotée par les Presses Pocket, qui portent devant la justice ce qu'ils estiment alors être le vol d'une marque : l'emploi du mot «Pocket» dans le nom de la collection. Le tribunal tranche en faveur des Humanoïdes Associés, mais le blocage de nouvelles parutions pendant le procès aurait suffi à décourager les éditeurs. (Cf. Entretien avec Maximilien Chailleux, Paris, 13 décembre 2023. Voir annexes p. xxvi)

livres de poche tout en proposant, d'autre part, des formats mieux adaptés à cette stratégie, souvent un peu plus grands que la moyenne des livres de poche.

Nous placerons au centre de notre propos les titres issus de la seconde phase de production de bandes dessinées de poche, période qui s'étend donc de 1986 à 1995. Dès lors que la pratique du remontage de planche y est abandonnée, la troisième phase des rééditions d'albums en livre de poche présente un moindre intérêt pour l'identification de phénomènes d'ordre formel qui nous intéressent dans cette étude. Au contraire, la seconde phase met très directement en concurrence trois maisons d'édition occupant le même terrain durant les mêmes années. De plus, cette deuxième phase présente l'intérêt de se dérouler à un moment charnière de l'histoire éditoriale de la bande dessinée dont nous ne faisons état à aucune autre étape de notre approche diachronique des principaux phénomènes de transposition éditoriale. Quant à la première phase, nous l'aborderons plus rapidement pour deux raisons. Du côté de la collection de Dupuis, parmi les 65 «Gag de poche» qui ont été publiés, moins d'un tiers reprend le matériau d'un album publié au préalable. Les deux autres tiers des titres se partagent, comme l'a bien mis en évidence Lesage, entre la «constitution d'une bibliothèque de classiques» américains, la «republication d'épisodes introuvables» et la publication d'aventures qui, sans le livre de poche «n'auraient pu espérer [un débouché] sous forme d'album»<sup>3</sup>. Quant à la collection «16/22», son format, bien que plus petit que l'album, l'éloigne de ceux du livre de poche qui caractérisent les contraintes formelles de la seconde génération et pose, dès lors, des problématiques formelles qui lui sont spécifiques.

---

3 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2019, p. 315-317.

## 1. L'horizon d'une bande dessinée de poche

### 1.1. Une production à la marge

S'intéresser à la transposition d'albums de bandes dessinées en livre de poche nécessite de ne pas négliger leur inscription dans un ensemble plus vaste, celui des bandes dessinées de petit format. Celui-ci constitue une catégorie de la production qui a été largement marginalisée sur le plan historique de même qu'historiographique. Lesage établit ce diagnostic éclairant :

« Mauvais genre » par excellence, le petit format semble, à lire les histoires de la bande dessinée, ressortir d'une galaxie différente de productions culturelles. Ses éditeurs, ses auteurs et ses lecteurs différeraient radicalement. À la librairie, auteurs en voie de reconnaissance et lecteurs respectables et bourgeois [...] ; au petit format, auteurs anonymes ou tâcherons à la chaîne, et lecteurs « faibles » : enfants des classes populaires, adultes immatures (bidasses, ouvriers...). Dans ce schéma rarement explicité, mais souvent sous-jacent dans les histoires de la bande dessinée, le petit format constitue une lecture de perdition, mauvais genre revendiqué ou dénoncé, que tout opposerait à l'univers de la librairie<sup>4</sup>.

Certes, ce propos porte sur une production le plus souvent pensée pour le petit format, qui paraît, pour la majorité, entre les années 1950 et 1980 et implique des maisons d'édition spécialisées dans ce domaine, dont Arédit, Elvifrance ou encore LUG constituent les exemples les plus connus. Il n'empêche qu'une telle perception de la bande dessinée en petit format a sans doute, au moins indirectement, participé à péjorer l'image et la mémoire des rééditions d'albums en livre de poche. Aussi, Lesage rappelle que la marginalisation des petits formats, dans la construction d'une mémoire de la bande dessinée, dépend d'une « histoire de la bande dessinée française [qui] s'est construite sur l'image d'une bipolarisation des pratiques de lecture ». Celle-ci est identifiée plus loin comme une « segmentation sociale de l'espace culturel repos[ant] avant tout sur un distinguo formel entre des publications bon marché, apanage des consommations populaires, et des produits relativement plus chers (illustrés et albums), qui fonderaient le socle des consommations de

---

4 *Ibid.*, p. 274.

bande dessinée d'un lectorat plus bourgeois»<sup>5</sup>. Or, s'il est une constante dans la réédition d'albums en format de poche c'est bien celle d'un projet qui repose sur l'idée de proposer une collection de livres de bandes dessinées «à bon marché».

D'une certaine manière, c'est même ce qui caractérise en grande partie les démarches des éditeurs de bande dessinée qui perçoivent dans les différents succès des formats de poche (bandes dessinées de petits formats et livres de poche «littéraires» compris) un moyen d'étendre l'accès à leur catalogue par une clientèle pour qui l'album représente un luxe. Outre les collections «Gag de Poche» et «16/22» de Dupuis et Dargaud, les maisons d'édition engagées dans la construction du marché de l'album au cours des années 1950-1970 font des incursions ponctuelles en direction des petits formats de presse, à l'instar des *Tintin Sélection* du Lombard (38 numéros entre 1955 et 1977) ou des *Super Pocket Pilote* (9 numéros entre 1968 et 1970) de Dargaud<sup>6</sup>. On pourra également mettre en évidence, même si elle n'entretient que des rapports lointains avec la bande dessinée, la publication par Dupuis entre 1948 et 1950 de *L'Hebdomadaire des grands récits*, qui présentent des récits illustrés complets sous forme d'un fascicule in-8° et façonné à l'économie – les fascicules ne sont brochés que d'une seule agrafe.

## 1.2. Dupuis et la collection «Gag de Poche»

La collection des «Gag de poche» est sans doute l'exemple le plus frappant en matière de réédition économique d'un matériau paru en album. Dans les années 1960, la politique éditoriale de Dupuis est relativement hésitante. Du côté de la presse, Lesage note que sur le marché français, *Spirou* n'occupe alors qu'une «position de second rang» au profit de son concurrent *Tintin*<sup>7</sup>. Or, à cette époque la structuration en cours du marché du livre de bande dessinée fait que la production d'albums constitue un débouché encore incertain.

---

5 *Ibid.*, p. 277.

6 D'autres incursions de Dargaud dans le petit format de presse, ainsi que la porosité entre cette production et celle des albums sont détaillées dans *Ibid.*, p. 278-282.

7 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée: les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2018, p. 142.

Les «Gag de poche» s'inscrivent ainsi dans une démarche de diversification des publications de l'éditeur :

Dupuis lance en 1964 sa collection «Gag de poche», à l'initiative de Maurice Rosy, entré en 1953 comme «donneur d'idées» puis nommé en 1956 «directeur artistique» du Journal de Spirou, et qui s'emploie à diversifier les formats que propose le journal. Il participe ainsi au lancement de l'éphémère Risque-tout tenté par Dupuis en 1955 [et] collabore aux «mini-récits» lancés par Yvan Delporte en 1959<sup>8</sup>.

Il faut ajouter à cela que le profil d'imprimeur populaire de Dupuis a de longue date facilité une démarche d'édition polyvalente, que l'on retrouve de façon moins marquée chez ses principaux concurrents de l'époque. Ainsi, Lesage met en évidence que l'expérience acquise par Dupuis dans l'impression de romans populaires dans l'Entre-deux-guerres n'est pas étrangère à son engagement dans l'édition des «Gag de poche»<sup>9</sup>. Il faut en effet rappeler que l'intérêt de Dupuis pour cette forme éditoriale ne repose qu'en partie sur le succès rencontré par la collection du «Livre de Poche», lancée par Hachette et la Librairie Générale Française (LGF) en 1953. Pour Lesage, ce n'est pas tant le modèle français qui inspire Dupuis que celui de son compatriote Marabout, qui, dès les années 1940, «a constitué un creuset essentiel de rénovation du livre de poche»<sup>10</sup>. D'autant plus qu'en 1960, Marabout s'essaie à l'édition d'albums de bande dessinée en publiant un premier titre de la série «Bob Morane» de Henri Vernes et Dino Attanasio, *Bob Morane et l'Oiseau de feu*. Ainsi, c'est donc surtout dans le but de se défendre sur le marché belge que l'éditeur de Marcinelle aurait proposé ce nouveau format avec selon Lesage, «la volonté de couper l'herbe sous le pied à Marabout»<sup>11</sup>.

---

8 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 310.

9 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, op. cit., p. 139-140.

10 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 309.

11 *Ibid.*, p. 310. On notera que la proximité entre l'identité visuelle des «Gag de poche» et des titres de la collection «Marabout Junior» est significative. Ainsi, les deux collections se fondent sur une maquette de couverture dont la gamme de couleur (outre l'illustration en premier plat) est pareillement composée de jaune, blanc et noir dans des proportions analogues.

Ce qui caractérise le plus manifestement les « Gag de poche », en regard de la production postérieure de bandes dessinées en livre de poche, c'est sans aucun doute la facture bon marché des ouvrages, qui rappellent le calcul éditorial effectué par Henri Filipacchi lorsqu'il structure la collection du « Livre de Poche ». Dans *L'Aventure du livre de poche*, Guillemette de Sairigné rappelle ainsi qu'en 1953 :

Les techniques nouvelles permettent justement un abaissement des coûts de fabrication et la réalisation de tirages importants : impression sur rotatives avec du papier en bobine, déjà utilisée pour les romans policiers ; pour le brochage, adoption du système « Perfect Binding » qui abandonne le procédé traditionnel des cahiers assemblés par fils et encollés. Chaque ouvrage est désormais « rogné » (c'est-à-dire massicoté sur quatre côtés). Une colle enduit le dos du volume sur lequel vient se fixer une couverture<sup>12</sup>.

On ajoutera à cela la coloration de la tranche dans le but de masquer, selon Elisabeth Parinet, l'irrégularité des teintes du papier bas de gamme employé<sup>13</sup>, que présentent aussi les volumes de la collection « Gag de poche ». La démarche de Filipacchi fait en cela écho à l'« éthos techniciste » qui qualifie, selon Lesage, le profil éditorial de Dupuis sur le marché de la bande dessinée et qui, dans le cas du lancement des « Gag de poche », se manifeste par « une attention moindre aux qualités formelles du livre, une recherche continue du format juste, celui qui répond aux attentes d'un public large »<sup>14</sup>. Malgré quelques succès, la collection « Gag de poche » ne réussit à convaincre ni son lectorat ni l'éditeur lui-même, de sorte qu'elle est abandonnée en 1968 pour des raisons pour l'heure encore difficiles à déterminer<sup>15</sup>. Au demeurant, on constatera que la facture matérielle des titres publiés ne met guère en valeur le contenu réédité, en comparaison des versions parues en album et de ce qui paraît encore dans la presse. Les récits graphiques y sont présentés dans une version en noir et blanc et entièrement remontée en suivant une matrice de composition

---

12 Guillemette DE SAIRIGNÉ, *L'Aventure du Livre de Poche*, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 1983, p. 20.

13 Élisabeth PARINET, *Une histoire de l'édition à l'époque contemporaine (XIXe - XXe siècle)*, Paris, Éd. du Seuil, coll. « Points Histoire » 341, 2004, p. 405.

14 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 310.

15 *Ibid.*, p. 323.

systematique de deux cases par trois. Les papiers employés pour l'impression, de qualité inférieure, font baver l'encre des dessins, péjorant l'expérience de lecture. Ces aspects participent à identifier les ouvrages de la collection comme des versions « au rabais » de ce qui peut se trouver édité sous une forme qui valorise mieux l'œuvre et sa clientèle. Car, si Dupuis s'inspire des projets éditoriaux de Marabout et de la collection du « Livre de Poche », en empruntant la forme du « pocket » il convoque aussi l'imaginaire et la tradition des bandes dessinées de petit format, participant peut-être à jeter une manière d'opprobre par ricochet sur les titres de la collection « Gag de poche ».

### 1.3. La collection « 16/22 », entre le *pocket* et le petit format

La collection « 16/22 » lancée par Dargaud en 1977 emprunte une logique assez différente en matière de stratégie éditoriale. Au moment de mettre sa collection sur le marché, Dargaud se trouve dans une situation bien différente de celle de Dupuis dans les années 1960<sup>16</sup>. Certes, par sa position d'éditeur de *Pilote* depuis les années 1960 et, surtout, de la série « Astérix », Dargaud a acquis une imposante envergure dans les années 1970, mais celle-ci n'en est pas moins menacée au milieu de la décennie. Aux alentours de 1975, en effet, les départs d'une part importante des auteur·ices de *Pilote* pour de nouvelles structures, à l'instar des Humanoïdes Associés et de *Métal Hurlant*, ou encore de *L'Écho des savanes*, contribuent à nourrir une concurrence en kiosque comme en librairie. En résumé<sup>17</sup>, c'est dans une volonté d'investir un marché alors en plein essor auprès des jeunes et déserté par ses concurrents que la maison d'édition cherche à exploiter le livre de poche<sup>18</sup>. Cependant, la facture des ouvrages contraste avec ce qu'a mis en place Dupuis dans les années 1960. Les titres sont publiés en couleur et les dimensions des ouvrages (16,0 × 22,0 cm, qui donnent son nom à la collection) ne correspondent pas au

---

16 Sylvain LESAGE, *L'Effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre. L'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990*, Thèse de doctorat, Université de Versailles Saint-Quentin, Paris, 2014, p. 676.

17 Pour une restitution précise des motivations et du destin de la collection « 16/22 » de Dargaud, voir *Ibid.*, p. 675-686.

18 *Ibid.*, p. 678.



format habituel des livres de poche (en moyenne 11,0 × 18,0 cm)<sup>19</sup>. À ce titre, Dargaud s'inspire des démarches éditoriales liées au marché du livre de poche, mais ne les applique pas à la lettre, comme l'avait fait Dupuis. Cette stratégie légèrement divergente s'explique peut-être par la volonté d'esquiver les « connotations populaires » qui gravitent autour de cette forme éditoriale<sup>20</sup>. L'aventure des « 16/22 » prend fin en 1984, après avoir donné de premiers signes d'essoufflement dès 1981 avec un nombre de titres et des tirages moyens décroissant au fil des années<sup>21</sup>. Lesage résume le destin particulier de ces rééditions en « semi-poche » de la manière suivante :

Sans offrir la même qualité de lecture qu'un album de grand format, le 16/22 offre une version qui n'insulte pas le lecteur, et permet un confort de lecture très net. Par rapport à la collection « Gag de poche », un cap a été franchi sur le plan technique. La collection n'en propose pas moins une version amoindrie de l'album, avec son format réduit, sa couverture souple et son dos broché. Dès lors, l'acheteur doit arbitrer entre un prix certes réduit, mais une expérience de lecture moins satisfaisante que celle d'un album. Mais ce lectorat d'adolescents et de jeunes adultes auquel Dargaud semble vouloir adresser la collection (si l'on en croit la composition du catalogue, tout du moins) est aussi celui qui plébiscite l'album<sup>22</sup>.

Ce paradoxe est au fondement de la problématique qui structure la réédition d'albums sous forme de livres de poche. Là où le livre de poche, dans le champ littéraire, ou dans l'édition généraliste, commence à s'imposer comme une version presque équivalente aux éditions originales auprès du public<sup>23</sup>, on peut faire l'hypothèse, à l'instar de Lesage, que les bandes dessinées de poche sont systématiquement perçues par le public comme des versions « amoindries » des albums, destinées à pallier des difficultés commerciales.

---

19 Les différents enjeux liés au positionnement commercial de ce format et au nom de la collection sont exposées dans *Ibid.*, p. 679-680.

20 *Ibid.*, p. 680.

21 *Ibid.*, p. 683.

22 *Ibid.*, p. 685.

23 En 1985, une année après la disparition des « 16/22 », dans un bilan d'une situation de « crise » du livre de poche, *Livres Hebdo* consacre une enquête à ce sujet, au sein de laquelle plusieurs acteurs et actrices de l'édition d'ouvrages de poche font état d'une situation similaire. (Annie FAVIER, Christine FERRAND, « Où va le poche ? », *Livres Hebdo*, n° 39, 1985.)

#### 1.4. Du triomphe à la crise

Au milieu des années 1980, la réédition d'albums en livre de poche reprend, à l'initiative cette fois de maisons d'édition spécialisées dans ce format, qui décident d'introduire de nouvelles collections dédiées à la bande dessinée dans le catalogue. La parution de ces titres intervient alors que les secteurs de la bande dessinée et du livre de poche traversent une période de crise. Du côté de la bande dessinée, les symptômes et les causes sont multiples, bien que la disparition des principaux titres de presse en soit l'un des événements majeurs. Ainsi, à partir du cas de *Pilote*, Lesage offre un résumé d'un réseau complexe de facteurs et d'effets :

La déliquescence de *Pilote* dans les années 1980 est symptomatique des difficultés croissantes de la presse de bande dessinée à résister aux transformations profondes des pratiques de lecture ; le modèle classique de la lecture à suivre, fractionnée en journaux successifs, se voit battu en brèche par la généralisation de l'album, ainsi que par le déplacement croissant des loisirs enfantins vers la télévision. Or, ce basculement des modes de consommation de la bande dessinée fait bien plus que fragiliser un certain nombre de titres historiques (*Pilote*, *Tintin*...). Il contribue au déplacement des équilibres éditoriaux et accélère la mutation du secteur de la bande dessinée en segment du marché du livre, prêt à être incorporé aux processus de concentration qui affectent l'ensemble de la chaîne du livre dans les années 1980<sup>24</sup>.

En intégrant progressivement la librairie et en désertant petit à petit le kiosque, le monde de la bande dessinée traverse une période de mutation dont le milieu des années 1980 constitue un point nodal. Fabrice Piault, qui analyse dans une large perspective les grands mouvements du marché de la bande dessinée des années 1970 aux années 2010, dresse le constat suivant :

La transformation d'une activité éditoriale marginale, fondée sur une production et des ventes éparpillées, en marché structuré tel qu'on le connaît aujourd'hui a ainsi été le produit d'une lente gestation qui a commencé par... une crise. Après l'effervescence des années 1970-1985, riches sur le plan créatif, mais confuses en termes d'économie éditoriale, la décennie suivante apparaît plutôt sombre. Les éditeurs tentent [...] de diversifier les formats de la bande dessinée pour résister à la désaffection du lectorat, notamment envers la presse BD<sup>25</sup>.

---

24 Sylvain LESAGE, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, op. cit., p. 313.

25 Fabrice PIAULT, « Naissance d'un marché », *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 37.

Parmi ces diversifications symptomatiques de la crise, on peut mentionner différentes expérimentations éditoriales visant à ne plus compter sur la seule forme de l'album, auxquelles on peut rattacher les bandes dessinées de poche. Dans le cadre du livre de poche en général, c'est justement face au constat de la multiplication des directions prises par cette forme éditoriale que *Livres Hebdo* fait paraître, en 1985, une enquête visant à déterminer : « Où va le poche ? ». Les maisons d'édition publiant des livres de poche doivent alors relever le défi de s'illustrer au sein d'un marché foisonnant en se signalant par le biais de leur image de marque et en diversifiant l'offre afin de mieux cibler leur lectorat<sup>26</sup>. La période semble ainsi opportune pour tenter d'y intégrer le secteur de la bande dessinée à un moment où les progrès de l'imprimerie permettent également d'éditer, à grande échelle, des volumes de petit format en couleur d'une qualité acceptable<sup>27</sup>. On soulignera cependant que la publication de bandes dessinées n'est pas une pratique totalement inédite au sein de grandes collections d'ouvrages de poche. En 1965, la parution d'une série de titres consacrés aux œuvres de Christophe avait déjà marqué une première expérience de ce genre. Dans les années 1970, à côté de recueils de dessins d'humour paraissant en « Folio », Gallimard propose une série de publications dédiées aux *Peanuts* de Charles Schulz. En 1975, Le Livre de poche publie pour sa part le second volume de la série « Barbarella » (*Les Colères du Mange-Minutes*) sans pour autant afficher d'ambitions pour la réédition d'autres albums. Entre 1986 et 1988, « J'ai lu BD » (J'ai lu/Flammarion), « Le Livre de Poche BD » (Hachette) et « Pocket B.D » (Presses de la Cité) marquent les engagements respectifs de maisons fondatrices dans l'histoire du livre de poche vers l'édition d'albums de bande dessinée en petit format.

### 1.5. Quand les collections de poche convoient la bande dessinée

Le 24 octobre 1986, J'ai lu lance sa collection « J'ai lu BD », à l'initiative de Jacques Sadoul, qui y officie au titre de directeur éditorial en 1965. Les mémoires de ce dernier

---

26 Annie FAVIER, Christine FERRAND, « Où va le poche ? », *Livres Hebdo*, *op. cit.*, p. 78-79.

27 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 326.

– bien que ce genre de récit soit toujours une source à manipuler avec précautions – s'avèrent éclairants quant à la chronologie des événements. Dans *C'est dans la poche !* Sadoul affirme avoir longtemps songé à la publication de bandes dessinées au format de poche, mais le projet ne se concrétise qu'en 1985, date à laquelle une nouvelle collection apparaît, alors que J'ai lu est sous la direction de Jacques Goupil, lui aussi, selon Sadoul, « amateur de bandes dessinées »<sup>28</sup>. Proche de Marcel Gotlib, Sadoul met en place les premiers essais de remontages à partir d'albums sélectionnés dans le catalogue d'Audie, dont le résultat convainc leurs auteurs. C'est sur cette base que l'éditeur démarche ensuite d'autres maisons d'édition de bandes dessinées : Albin Michel, Dupuis, Glénat, Casterman et Dargaud « qui fut le seul à refuser net »<sup>29</sup>.

La parution de ces bandes dessinées de poche fera l'objet de deux importants dossiers dans la presse bédéphile, chacun fondés sur de nombreux entretiens avec différent-es acteur-ices de la production. Le numéro du mois de novembre 1986 de la revue *Circus* présente ainsi un dossier de Pascal et Florence Roman, « Bulles en poche »<sup>30</sup> articulant des propos d'éditeurs et de lecteurs de bandes dessinées à propos des ouvrages publiés par J'ai lu. *L'Année de la bande dessinée 1987-1988* (almanach des *Cahiers de la bande dessinée*) publie le dossier « C'est dans le poche », qui contient cinq articles traitant de la parution des « J'ai lu BD » et du prochain lancement des « Livre de poche BD ». Deux textes, que nous exploiterons dans le détail plus loin, y sont particulièrement précieux pour comprendre la réception des bandes dessinées de poche à la fin des années 1980 : « Colle et ciseaux »<sup>31</sup> de Gilles Ciment et Thierry Smolderen, dans lequel les remonteur-reuses de J'ai lu ainsi que du Livre de poche sont interrogé-es et « Le pour et le contre »<sup>32</sup> de Gilles Ciment, croisant les propos et opinions d'auteurs et d'éditeurs de bande dessinée à ce sujet.

---

28 Jacques SADOUL, *C'est dans la poche !*, Paris, Bragelonne, coll. « Collection Essais », 2006, p. 127.

29 *Ibid.*, p. 128.

30 Florence ROMAN, Pascal ROMAN, « Bulles en poche », *Circus*, n° 103, 1986.

31 Gilles CIMENT, Thierry SMOLDEREN, « Colle et ciseaux », *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987.

32 Gilles CIMENT, « Le pour et le contre », *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987.

À la fin du mois d'octobre 1987, Le Livre de poche met les premiers «Livre de poche BD» sur le marché avec la volonté manifeste de concurrencer J'ai lu<sup>33</sup>. Toutefois, le projet est abandonné après la parution de seulement 24 titres et au mois d'octobre 1988, *Livres Hebdo* annonce que «J'ai lu BD» récupère les droits d'une partie du catalogue acquis par le «Livre de poche»<sup>34</sup>. Le réel concurrent de «J'ai lu BD» est incarné par une émanation de la collection «Pocket» des Presses de la Cité qui lancent les «Pocket B.D» en 1988. Les motivations de cette entreprise se trouvent sans doute dans le succès que rencontre la collection de J'ai lu dont Sylvain Lesage rappelle que «le tirage moyen des titres sortis en 1987 est d'un peu plus de 50 000 exemplaires, ce qui fait donc de la collection une des locomotives de J'ai Lu»<sup>35</sup>. Le ralliement de Dargaud au catalogue des «Pocket B.D.» constitue un autre signe de l'appétit que génère désormais le marché des bandes dessinées de poche défriché par «J'ai lu BD». En effet, si Dargaud refuse l'offre de J'ai Lu deux ans plus tôt, le lancement d'une collection «maison» du nom de «Multipoche» est ensuite prévu pour 1988<sup>36</sup>. Finalement, le projet est visiblement avorté au profit d'une collaboration avec les Presses Pocket. Sur la fin des années 1980 et jusqu'au milieu des années 1990, il semble que les collections de poche aient atteint les objectifs fixés par les éditeurs. Du côté de «J'ai lu BD», Jacques Sadoul fait état d'un destin en cloche de la collection : «ce fut d'abord un gros succès puis l'engouement tomba et elle dut être arrêtée au début de 1996». L'arrêt de la collection est diagnostiqué plus loin comme le résultat d'«une désaffection relativement brutale»<sup>37</sup>. Un article paru en 1990 à l'occasion du Festival d'Angoulême dans l'édition dominicale du quotidien *Sud Ouest* avance d'ailleurs encore que «L'avenir est dans la poche». Le journaliste Philippe Hemmert considère dans cet article qu'en offrant une alternative à l'album, le format de poche permet de stabiliser

---

33 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 329.

34 «BD: Accord J'ai Lu/Hachette», *Livres Hebdo*, n° 40, 1988, p. 100.

35 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 329.

36 Gilles CIMENT, Thierry GROENSTEEN, «C'est dans "le" Poche», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987, p. 89.

37 Jacques SADOUL, *C'est dans la poche !*, op. cit., p. 129-130.

les ventes sur toute l'année. Pour affirmer cela, il s'appuie sur des chiffres avancés par Dargaud, qui annonce que 1,2 million de «Pocket B.D» adaptés de leur catalogue se sont vendus en deux ans<sup>38</sup>. L'arrêt quasi simultané des deux collections autour de 1995 marque pourtant la fin de la seconde phase de transposition d'albums au format de poche. Comme le rappelle Sylvain Lesage, bien que l'arrêt des deux collections en 1995 donne l'impression que ce phénomène éditorial se serait résumé à un «feu de paille» à l'échelle des cycles éditoriaux<sup>39</sup>, il n'empêche qu'en regard d'autres expériences de réédition d'albums de bande dessinée au format de poche, ces collections se singularisent comme des projets relativement pérennes.

### 1.6. Gros éditeurs et petites mains

Les collections de bandes dessinées de poche qui apparaissent au cours des années 1980-1990 se caractérisent en ceci qu'elles sont lancées à l'initiative de maisons d'édition de très grande envergure, dont le livre de poche est la spécialité et dont l'ancrage est donc extérieur au secteur de la bande dessinée. Ainsi, à l'opposé de Dargaud ou de Dupuis qui, en dehors des œuvres étrangères, ne peuvent exploiter que leur propre fonds de bandes dessinées, la logique des collections des années 1990 s'inscrit dans la plus pure tradition du livre de poche qui consiste à acquérir les droits d'exploitation de titres auprès d'éditeurs tiers ou affiliés au même groupe éditorial<sup>40</sup>. En outre, leur maîtrise de l'appareil de production de ces ouvrages se répercute sur les moyens à leur disposition pour la mise en place d'un tel projet. Ainsi, J'ai lu a la capacité de mettre en place une véritable chaîne de production et d'effectuer de nombreux essais en amont. Dans un article paru dans

---

38 Philippe HEMMERT, «L'avenir est dans la poche», *Sud Ouest Dimanche*, 1990.

39 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 338.

40 Une partie du succès du «Livre de Poche» repose justement sur la puissance acquise par Hachette dans les années 1950, qui dispose de relations solides avec la plupart des grands éditeurs : «La réussite de cette “Pléiade populaire” [...] sera donc également due aux amitiés nombreuses que son instigateur avait su lier [...] ; collaborent dès le début, au “Livre de poche”, Albin Michel, Calmann-Lévy, Denoël, Fasquelle, Bernard Grasset, René Julliard, Robert Laffont, Plon, Gallimard, enfin Stock et Fayard, toute l'édition française, pour ainsi dire. En 1972, 90 éditeurs auront des titres publiés au “Livre de poche”.» (Olivier BESSARD-BANQUY, «La révolution du poche», dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'édition française depuis 1945*, Paris, Editions du Cercle de la librairie, 1998, p. 173.)

*Livres Hebdo* en septembre 1986, on fait savoir que la sélection d'un papier spécifique à la collection a fait l'objet de « plusieurs mois de recherche » à l'international par Roger Delaplace, alors responsable de la seule fabrication des ouvrages, ceci afin de permettre la bonne reproduction des couleurs et la garantie d'une « main » suffisante aux ouvrages<sup>41</sup>.

Le remontage des planches est délégué à un studio en interne. Loin d'être automatisable, le processus, commun à l'ensemble des collections de poche de première et deuxième génération, fait l'objet d'un travail artisanal qui, en fonction des éditeurs, mobilise différents types d'acteurs. Ainsi, pour les « Gag de poche » de Dupuis, c'est le bureau de dessin qui s'en charge, atelier situé à Bruxelles et dont le personnel se compose de jeunes auteurs de bande dessinée en formation<sup>42</sup>. En revanche, on connaît mal les pratiques mises en place chez Dargaud pour les « 16/22 ». On sait cependant qu'Alexandre Schwartz, lettré et dessinateur formé dans les ateliers de Marijac, d'Edi-Monde et à la rédaction de *Pif Gadget*, aurait œuvré au remontage de planches Dargaud avant d'intégrer l'équipe des remonteuses de « J'ai lu BD »<sup>43</sup>.

Dans ce dernier cas, Jacques Sadoul s'entoure de maquettistes regroupés dans un studio dédié. À cet égard, la collection « J'ai lu BD » est la seule à créditer nommément ses remonteuses<sup>44</sup>. À l'époque, deux d'entre eux se sont exprimés sur leur pratique, répondant aux questions de Gilles Ciment pour *L'Année de la bande dessinée 1987-1988*, offrant ainsi un aperçu des logiques de travail et des profils de ces acteurs impliqués dans le remontage. La première, Sylvie Mocaer, maquettiste de profession, est étrangère au milieu de la bande dessinée; le second, André Schwartz, comme nous l'avons vu, l'est déjà moins. En outre, dans les premières années d'existence de « J'ai lu BD », certains des auteurs réédités collaborent également aux remontages. Philippe Druillet supervise

---

41 Christine FERRAND, « Y'a des bulles dans J'ai Lu ! », *Livres Hebdo*, n° 38, 1986.

42 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 320. Sur le fonctionnement des bureaux de dessin de Dupuis et du Lombard, voir Jessica KOHN, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, Paris, Éditions de la Sorbonne, 2022, p. 61-62.

43 Gilles CIMENT, Thierry SMOLDEREN, « Colle et ciseaux », *L'Année de la bande dessinée 87-88*, *op. cit.*, p. 94-95.

44 Les titres que nous avons pu consulter font mention de Daniel Chauvin, Julien Grycan, Alain Korkos, Sylvie Mocaer, Max Prouteau et Alexandre Schwartz.

l'adaptation de *Vuzz* et des *Six Voyages de Lone Sloane* et Franquin redessine certaines parties de ses *Idées noires*<sup>45</sup>. Dans une démarche différente, le «Livre de poche BD» confie maquettes et remontages aux graphistes d'Air Studio, spécialisés dans la conception d'ouvrages de bande dessinée. En effet, travaillant de pair avec les Éditions Gilou, l'équipe a déjà pris en charge plusieurs maquettes d'albums. Ce sont donc des rapports très différents au travail du remontage qu'entraîne cette variété d'acteurs, qui se répercute dans la manière d'envisager la planche de bande dessinée au moment de la recomposer pour une nouvelle surface d'affichage, comme nous le constaterons plus loin.

### 1.7. Des bandes dessinées pour toutes les poches

Les enjeux perçus dans la réédition d'albums au format de poche sont multiples et entraînent des choix éditoriaux ambigus. Ainsi, le «Livre de poche BD» revendique le projet de construction d'une bibliothèque de classiques, en vertu du principe qui structure traditionnellement sa collection littéraire. Pour Salvador Soldevila, il s'agit de chercher à se démarquer de J'ai lu en jouant sur «l'image de marque» du Livre de Poche et en «fai[sant] savoir que les grands auteurs de la BD entrent [à son] catalogue». Dès son lancement dans les années 1950, la collection historique du «Livre de Poche» revendique en effet le projet de construire une bibliothèque de classiques, comme le rappelle Gilberte De Sairigné dans l'ouvrage anniversaire qu'elle consacre à la collection de Hachette :

Il convient d'insister sur le fait que «Le Livre de Poche» est le résultat d'un accord entre la presque totalité des éditeurs, pour mettre à la disposition du public, sous une forme accessible et pratique, les grands chefs-d'œuvre de la littérature. C'est en quelque sorte – réalisée non par une maison d'édition, mais par les maisons d'édition – la Pléiade populaire<sup>46</sup>.

L'intégration de la bande dessinée à cette «Pléiade populaire» fait écho à une volonté de légitimation du corpus réédité. Certes, la collection de «J'ai lu BD» ne revendique aucune démarche de valorisation d'un quelconque canon, mais cela n'empêche pas Jacques

---

45 Gilles CIMENT, Thierry SMOLDEREN, «Colle et ciseaux», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, *op. cit.*, p. 94.

46 Guillemette DE SAIRIGNÉ, *L'Aventure du Livre de Poche*, *op. cit.*, p. 27.



Glénat de justifier sa collaboration avec J'ai lu en affirmant que «le livre de poche peut donner ses chances à la B.D. et la faire *accepter* à des gens qui aiment les livres, *mais ne considèrent pas la B.D. comme de la littérature*»<sup>47</sup>. L'ambition d'une légitimation de la bande dessinée par l'adoption d'un format habituellement associé aux classiques de la littérature se retrouve dans les discours d'autres éditeurs ainsi que le montre Gilles Ciment dans la galerie d'opinions qu'il compile dans son article pour *L'Année de la BD* en 1987. Salvador Soldevila affirme par exemple que «la forme de l'album n'est pas encore perçue comme celle d'un livre. Le nom même est enfantin. [...] Le poche permettra sans doute de déculpabiliser les lecteurs hésitants, en assimilant davantage la B.D. au livre»<sup>48</sup>. De toute évidence, le passage de l'album au livre de poche constitue l'occasion de reconfigurer l'identité médiatique de la bande dessinée. Mais il faut se garder de voir dans ces entreprises le souci de favoriser le rayonnement culturel de la bande dessinée, car ce phénomène manifeste surtout la motivation commerciale d'éditeurs souhaitant élargir leur clientèle en ouvrant l'accès à la bande dessinée à un nouveau public.

Derrière la volonté de rendre la bande dessinée accessible au plus grand nombre, c'est principalement la catégorie des «jeunes» qui est visée, comme c'est souvent le cas au lancement de nouvelles formes éditoriales. La volonté de séduire ce public n'est pas neuve. On la retrouve à différents degrés dans l'ensemble des collections de bandes dessinées de poche depuis la collection de Dupuis dans les années 1960. C'est en tout cas ce qui semble transparaître des conclusions que tire Sylvain Lesage de ses analyses des collections «Gag de Poche»<sup>49</sup> et «16/22»<sup>50</sup>. Les éditeurs de la seconde phase semblent également viser les adolescents, mais ils ciblent des franges distinctes en fonction du calibrage de leurs catalogues. Ainsi, pour Lesage, la composition des collections de «J'ai lu BD» et

---

47 J. Glénat in Gilles CIMENT, «Le pour et le contre», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, *op. cit.*, p. 98. Nous soulignons.

48 S. Soldevila in *Ibid.*

49 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 318-319.

50 Sylvain LESAGE, *L'Effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre. L'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990*, Thèse de doctorat, Université de Versailles Saint-Quentin, *op. cit.*, p. 685.

«Pocket B.D» marque une volonté de «conquérir (ou plutôt de reconquérir) une clientèle qui s'est détournée de la bande dessinée : les enfants et les *jeunes adolescents* qui, en se détachant peu à peu de la bande dessinée, ont accéléré le déclin des journaux»<sup>51</sup>. La courte durée de vie du «Livre de Poche BD» ne permet pas de dégager un positionnement clair, mais la composition de son catalogue de départ semble indiquer un ciblage orienté, entre autres, vers un public légèrement plus âgé, voire constitué de jeunes adultes<sup>52</sup>. Il faut noter que le positionnement des collections de poche reste ambigu dans les faits, sans doute dans la perspective de ne pas se priver d'atteindre le plus grand nombre. Le propos de Jacques Sadoul dans *Circus*, par son manque de précision, est d'ailleurs explicite : «Nous visons un public de 11 à 77 ans et plus principalement les jeunes avec un faible pouvoir d'achat [...] et puis les gens qui refusent systématiquement la B.D., mais qui seront prêts à en acheter en livre de poche»<sup>53</sup>.

Le livre de poche obéit en son principe à une logique de commercialisation de masse<sup>54</sup>. Il n'est donc pas étonnant de voir les collections précitées estomper tant que faire se peut un ciblage trop contraignant du lectorat. Autrement dit, il existe bien un cœur de cible qui légitime l'existence de ces collections (les adolescents, plus ou moins jeunes), notamment aux yeux des maisons d'édition et des auteurs à qui les droits sur l'œuvre doivent être acquis, mais, en dernier lieu, la logique commerciale reste celle de la vente en masse, avec l'argument pour les maisons d'édition de bande dessinée «traditionnelles» de renouveler leur image et d'élargir leur public. Ainsi, l'espoir de toucher de nouvelles cibles par le biais du livre de poche semble avoir été partagé par plusieurs éditeurs. Selon Gilles Ciment : «Tous, chez J'ai lu, Dargaud, Glénat, ou aux Humanoïdes associés, sont d'accord pour dire qu'un lecteur séduit par un ouvrage en poche achètera des albums du même au-

---

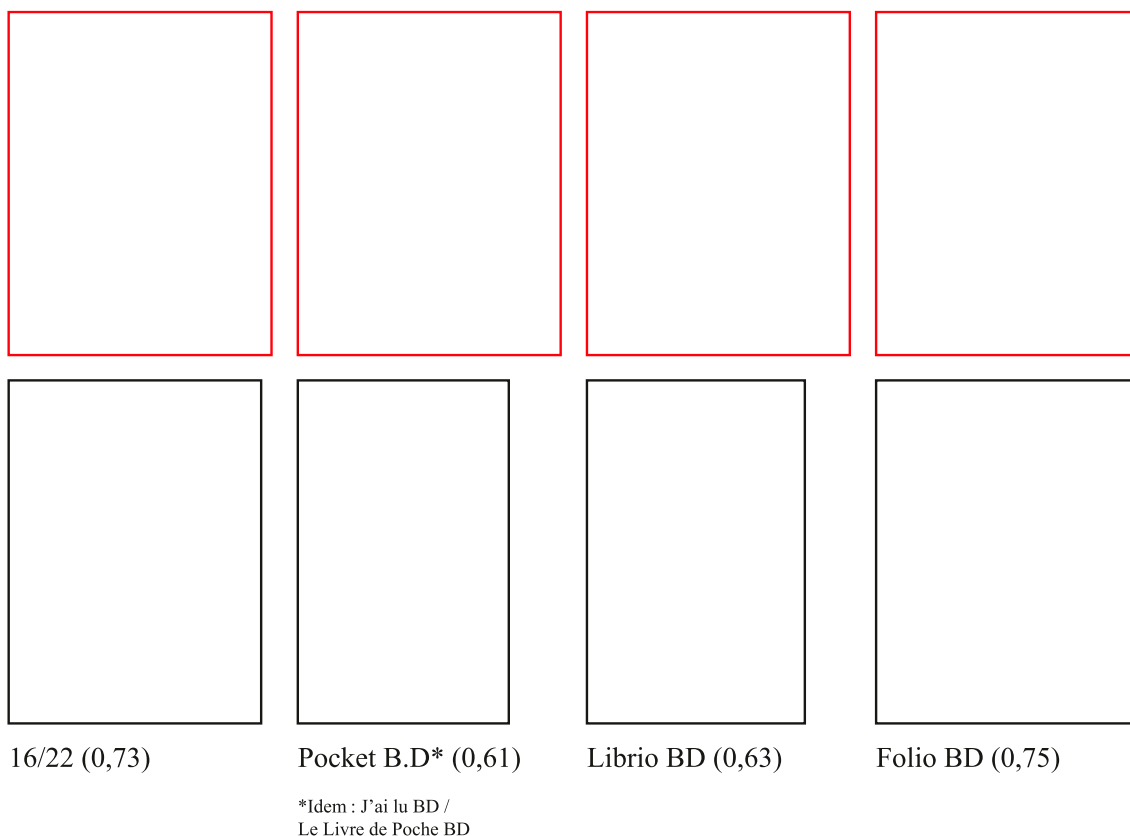
51 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 331. Nous soulignons.

52 *Ibid.*, p. 337-338.

53 J. Sadoul in Florence ROMAN, Pascal ROMAN, «Bulles en poche», *Circus*, *op. cit.*, p. 66.

54 Bertrand LEGENDRE, «Les débuts de l'édition de poche en France : entre l'industrie et le social (1953 – 1970)», *Mémoires du livre*, *op. cit.*

Album Dargaud (0,76)



**Figure IV.1** Schéma comparatif des dimensions et proportions des formats de poche en regard de celui d'un album.

teur»<sup>55</sup>. C'est d'ailleurs sans doute cette perspective que favorisent les catalogues de «J'ai lu BD» ou de «Pocket B.D.» en ne publiant, comme le soulève Florian Lemoine, presque aucune série complète<sup>56</sup>, invitant le nouveau lectorat à accéder aux opus manquants en se tournant finalement vers la forme éditoriale de l'album.

## 2. Découper, remonter, maquetter...

### 2.1. À la surface du livre poche

Sur le plan purement matériel, la comparaison des formes éditoriales de l'album et du livre de poche mène d'emblée au constat trivial que, comme dans le cas des transferts du

<sup>55</sup> Gilles CIMENT, «Le pour et le contre», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, op. cit., p. 99.

<sup>56</sup> Clément LEMOINE, «Poche (format de)», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 589.

périodique à l'album, nous avons affaire ici à deux formes éditoriales empruntant un support apparenté au *codex*. Cependant, la différence de dimensions entre les deux supports constitue ici un point essentiel, dont dépend toute une série d'autres spécificités matérielles qui caractérisent le livre de poche en regard de l'album. Outre les seules dimensions du livre, ce sont plus précisément les proportions – c'est-à-dire le rapport hauteur-largeur – du livre de poche standard qui présentent une contrainte forte pour le remontage des planches. Le témoignage d'André Schwartz, qui a participé au remontage des « J'ai lu BD » ainsi que des « 16/22 » est explicite : « le format J'ai lu est bâtard, car trop haut. Surtout quand on travaille sur deux bandes. J'ai réalisé des remontages des *Barbarella* de Forest pour la collection 16/22 chez Dargaud : ça allait tout seul, grâce au format plus carré »<sup>57</sup>. Comparer de manière chiffrée les proportions des différents *codex* en jeu ici permet de se faire une idée plus précise du problème. L'exemple du *Pays sans étoile*, troisième opus de la série « Valérian, agent spatio-temporel » de Jean-Claude Mézières et Pierre Christin, nous permet de comparer un titre paru en album, en « 16/22 » ainsi qu'en « Pocket B.D. ». La surface exploitable d'un feuillet de l'album, dans sa première édition chez Dargaud, correspond à des dimensions approximatives de 22,0 par 29,0 cm, ce qui équivaut à une proportion d'approximativement 0,76 contre environ 0,73 pour un « 16/22 » (fig. IV.1). Or, un livre de la collection « Pocket B.D », dont les dimensions sont de 11,0 par 18,0 cm, présente une proportion de seulement 0,61, ce qui en fait un format dont l'étroitesse devient une contrainte. Par exemple, une matrice de composition en « gaufrier » de 3 par 4 cases (plus ou moins) carrées est impossible à transférer vers un livre de poche standard.

Il faut ajouter à cela une contrainte spécifique à la seconde phase d'édition de bandes dessinées de poche, que l'on retrouve dans l'ensemble des pratiques de remontage. En effet, contrairement à ce qui était pratiqué dans la collection « Gag de Poche » ou à ce qui sera ensuite mis en place pour l'adaptation en « Folio BD », la réduction de la taille des cases en dessous d'un certain seuil constitue un interdit partagé par l'ensemble des

---

57 A. Schwartz in Gilles CIMENT, Thierry SMOLDEREN, « Colle et ciseaux », *L'Année de la bande dessinée 87-88*, *op. cit.*, p. 95.

collections dans les années 1980-1990. Sylvie Mocaer signale plus précisément que, pour les « J'ai lu BD », les réductions de cases ne doivent pas dépasser les 10 %<sup>58</sup>. Or, une réduction de -10 % ne correspond pas au rapport de surface qu'entretiennent l'album et le livre de poche, qui avoisine plutôt les -30 %. Ainsi, puisque les feuillets ne présentent ni les mêmes dimensions ni les mêmes proportions et que les cases ne peuvent pas être réduites en suffisance, la pagination des albums transposés passe parfois du simple au double. Mocaer expose d'ailleurs plus loin cet aspect préliminaire de son travail : « À partir de l'album, je procède à un calibrage approximatif, pour savoir à quel nombre de cahiers je vais aboutir, puisque c'est l'impératif majeur : le nombre de pages doit être un multiple de seize »<sup>59</sup>. Le procédé a des répercussions notables sur la maniabilité et la lisibilité des feuillets, en fonction du système de brochage employé.

Le livre de poche a fondé une partie de sa rentabilité sur la mobilisation de la technique de brochage dite « perfect binding »<sup>60</sup>, qui encoint un dos scié et non cousu<sup>61</sup>. Or, ce type de brochage cause une rigidité à l'ouverture des volumes épais, ce qui influence les dimensions de la surface d'affichage en fonction de l'emplacement de la surface au sein du volume, les doubles feuillets centraux étant, en général, les plus difficiles à déplier (quand la colle trop sèche ne casse pas). Ainsi, la pliure centrale gêne parfois la visualisation de l'ensemble des cases d'un composite, le plus souvent lorsque celui-ci est imprimé sur la surface complète du double feuillet. Lesage livre un exemple flagrant de ce problème en commentant le composite qui s'étend sur les pages 124 et 125 du *Vuzz* de Philippe Druillet en « J'ai lu BD » :

---

58 S. Mocaer in *Ibid.*

59 S. Mocaer in *Ibid.*, p. 94-95.

60 Guillemette DE SAIRIGNÉ, *L'Aventure du Livre de Poche*, op. cit., p. 20.

61 Point de détail, les « Pocket B.D » présentent la particularité d'une couverture à mors collés.

*Vuzz* met en scène, dans cet épisode, le personnage éponyme accueilli par d'étranges créatures lapinoïdes. La menace qui s'installe subitement dans le récit – le chaudron fumant, réminiscence ironique des clichés anthropophages – se voit ici désamorcée par la pliure qui coupe la dynamique du regard<sup>62</sup>.

En effet, l'image reproduite plus loin montre la figuration du chaudron située en partie dans la pliure centrale. Or, comme Lesage le met en évidence : «un nombre conséquent [de doubles pages] fait fi de la logique de page et répartit les cases de part et d'autre de la pliure»<sup>63</sup>, ce qui préside à ce type d'artefacts. Le cas du double feuillet qui clôt le *RanXerox à New York* de Liberatore et Tamburini en «J'ai lu BD» est un autre cas bien connu, dont la maladresse a été reconnue par sa remonteuse<sup>64</sup>. Ici, il s'agit d'une erreur de calcul de la profondeur de la pliure qui fait qu'une partie de l'image, qui s'étend de part et d'autre du double feuillet, se trouve dédoublée au niveau du centre<sup>65</sup>. Mais, en dehors de ces cas (certes, nombreux) où affleurent des problèmes particulièrement spectaculaires, il s'agit de dégager des phénomènes systématiques découlant plus directement des contraintes technico-matérielles qu'impose la transposition vers le format de poche.

## 2.2. Agrandissements ostentatoires

La réduction de cases est un phénomène fréquent, mais ce type d'opération ne donne que rarement des résultats saillants. Eu égard aux limitations imposées aux remonteuses, il est donc rare de pouvoir constater au premier regard que les dimensions d'une case ont été manifestement réduites. À l'inverse, l'agrandissement des cases est un phénomène plus fréquent, ce qui peut sembler paradoxal dans le cadre de ces remontages. Nous considérons qu'un agrandissement devient ostentatoire dès l'instant où la case qui

---

62 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 332.

63 *Ibid.*, p. 333.

64 S. Mocaer in Gilles CIMENT, Thierry SMOLDEREN, «Colle et ciseaux», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, op. cit., p. 95.

65 On peut en voir une reproduction dans Sylvain LESAGE, «L'impossible seconde vie ? Le poids des standards éditoriaux et la résistance de la bande dessinée franco-belge au format de poche» [en ligne], *Comicalités*, 2011, paragr. 38, URL : <https://journals.openedition.org/comicalites/3692>.

en résulte exhibe, par comparaison avec les cases qui l'avoisinent dans un composite donné, l'opération technique dont elle dépend. On identifiera dans ce sens une épaisseur de tracé anormale par rapport à l'épaisseur moyenne du trait dans les cases périphériques. De même, une case manifestement agrandie va présenter un niveau de précision dans les détails du dessin inférieur au niveau général de précision dans la figuration des éléments. Enfin, si la case comporte des textes narratifs ou dialogaux, le corps des lettres en question paraîtra anormalement grand par rapport au corps d'écriture moyen, sans que cela soit justifié par une dimension expressive attribuée au texte. Il n'est ainsi pas rare que par suite d'un agrandissement important le dessin exhibe des marques de maladresses ou d'accidents moins visibles dans les autres dessins d'un composite. Enfin, un autre marqueur d'agrandissement peut être identifié dans l'exhibition d'un tramage peu perceptible en temps normal, dans les zones colorées.

On trouve un exemple plutôt frappant de ce phénomène dans la clôture de la version «J'ai lu BD» du *Trio de l'étrange*, première aventure de la série «Yoko Tsuno» de Roger Leloup (fig. IV.2). Dans ce cas, les dimensions de l'ultime case du récit sont, en effet, pratiquement doublées par rapport à la case parue dans la version album. Le caractère ostentatoire de cet agrandissement est d'autant plus manifeste que la case agrandie est, en outre, isolée en belle page, et donc disposée en vis-à-vis d'autres cases qui, dans l'album, partagent la même ligne (fig. IV.3). Elle se trouve dès lors mise en évidence, presque à la manière d'un *cul-de-lampe*, ainsi que l'on nomme ce type de vignettes désuètes dont la fonction typographique est de clore visuellement un chapitre. Une telle manipulation exhibe, par accident, le processus technique dont elle résulte en affichant un dessin dont le trait présente un doublement de son épaisseur par rapport à celui des cases de la planche adjacente. De même, le corps du texte inscrit dans la bulle contenant les paroles de Yoko détonne avec la hauteur moyenne des caractères manuscrits dans les autres bulles du composite avoisinant. En outre, l'agrandissement du tracé l'exhibe comme le résultat d'une performance graphique, au sens que donne Philippe Marion à cette caractéristique du



**Figure IV.2** *Le Trio de l'étrange* (Roger Leloup, *J'ai lu*, 1987, p. 125)

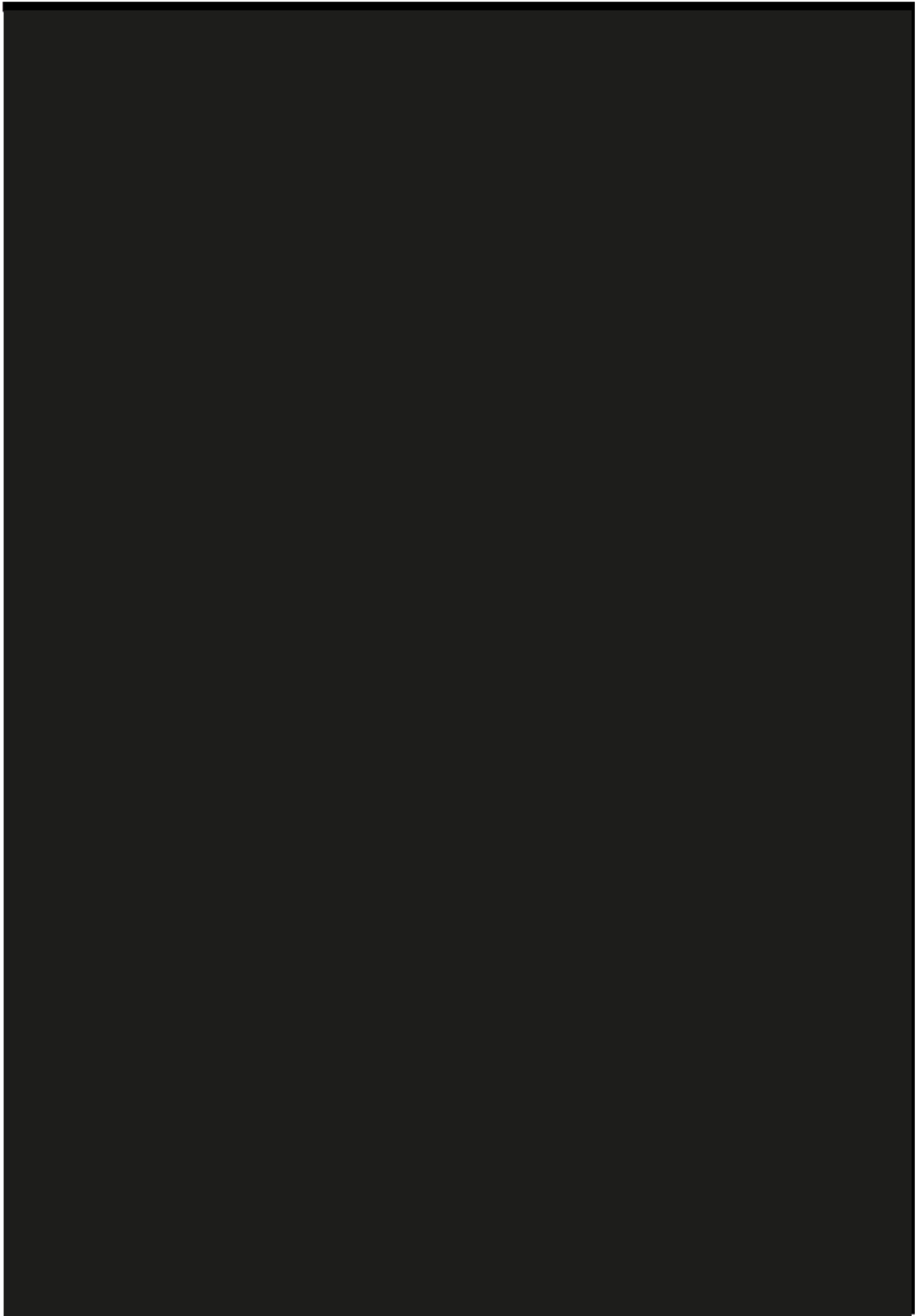
dessin<sup>66</sup>, mettant en ce sens l'accent sur l'activité d'une instance de graphiation<sup>67</sup>. Les yeux de l'héroïne semblent empâtés et, surtout, les traits de pinceau figurant les contours de sa chevelure sont, dans ce contexte, d'une épaisseur lourde qui figure moins la légèreté du référent que le mouvement du pinceau qui les a tracés. Enfin, on remarque plus qu'ailleurs les décalages ainsi que le tramage des zones colorées, notamment sur la couche de magenta, qui trame les zones orangées, rouges et violettes. Il faut remarquer que le procédé visant à clore le récit par une case unique et agrandie se retrouve mobilisé à plusieurs reprises, notamment dans d'autres « J'ai lu BD » de la série « Yoko Tsuno ». On mentionnera ainsi, pour les ouvrages que nous avons pu consulter, les cas de *La Forge de Vulcain*, de *Message pour l'éternité* ainsi que des *3 soleils de Vinéa*. L'agrandissement ostentatoire de certaines cases n'est pas une pratique spécifique à la collection « J'ai lu

---

66 Philippe MARION, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993, p. 120.

67 *Ibid.*, p. 35-36.





**Figure IV.3** *Le Trio de l'étrange* (Roger Leloup, Dupuis, 1972, p. 47)

BD». Elle s'observe également dans les remontages des autres collections. C'est le cas, par exemple, d'*Exterminateur 17* en «Livre de Poche BD» ou des *Complots d'Iznogoud* en «Pocket B.D.».

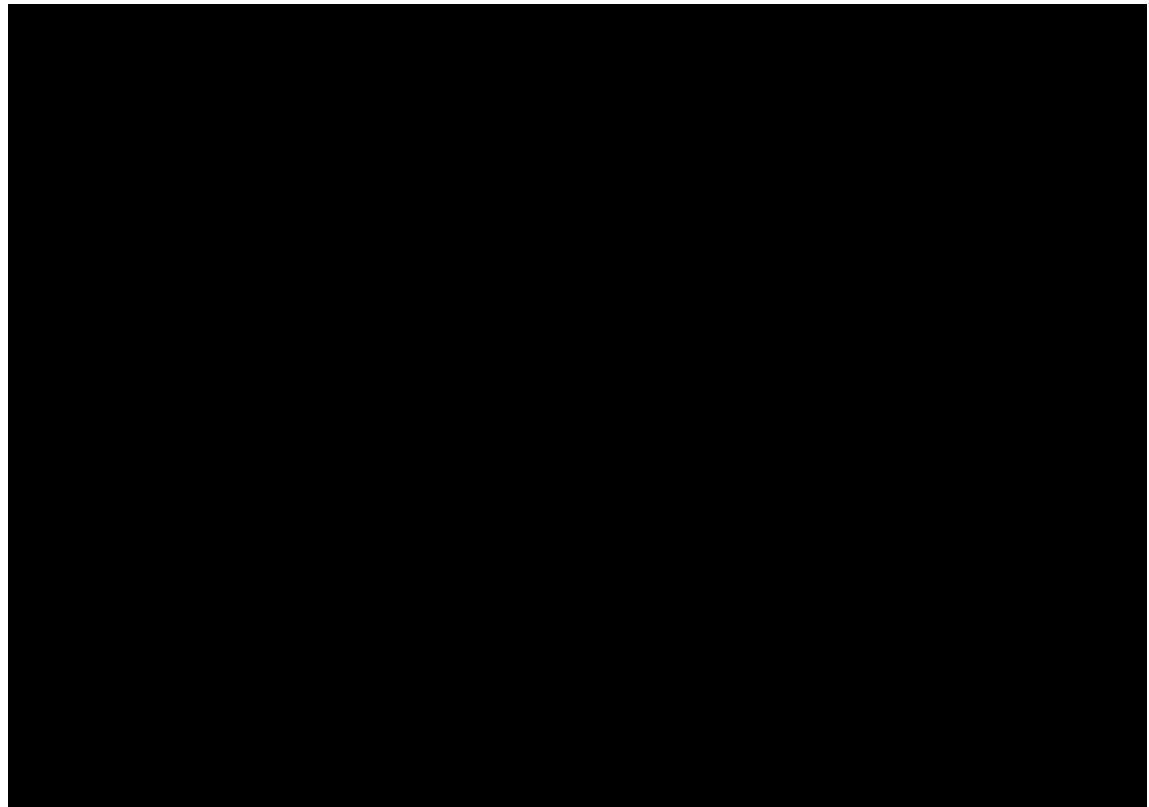
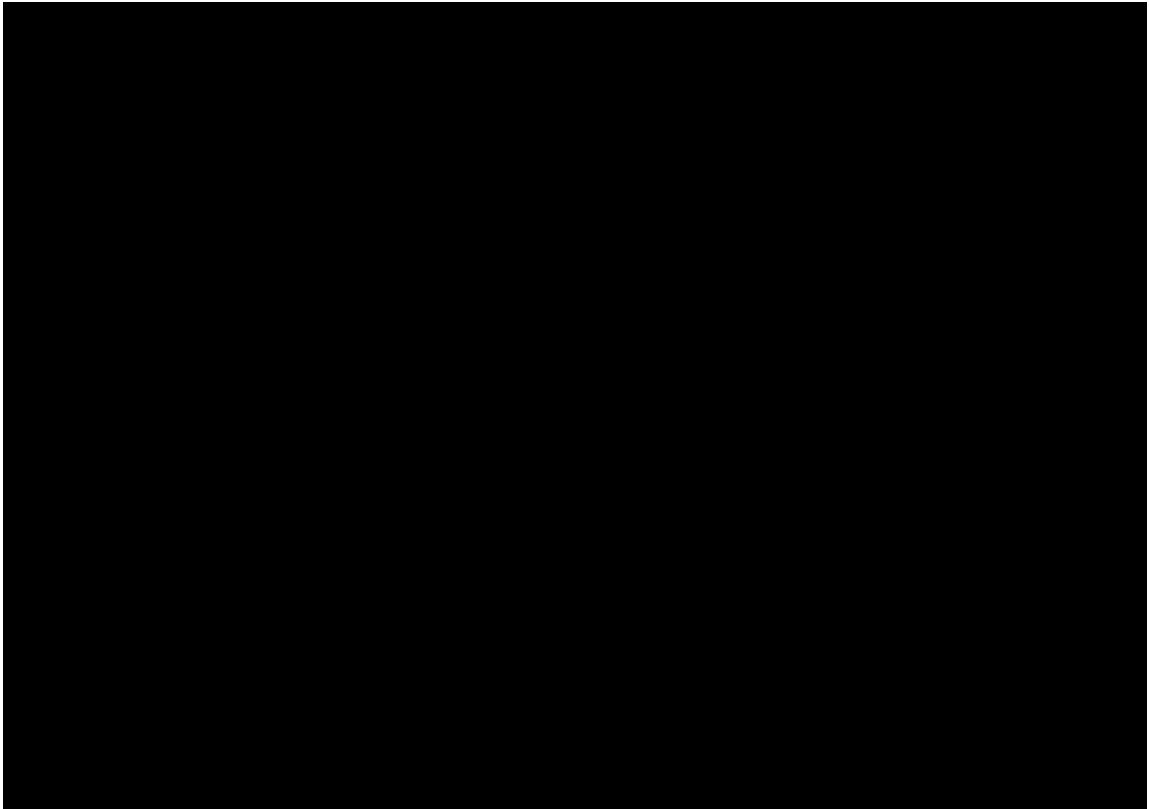
Comme nous l'avons dit, les agrandissements ostentatoires ont tendance à mettre en exergue le dessin comme résultat d'un acte de graphiation aussi bien que les procédés d'impression dont la case est le résultat. Comme toute forme d'embrayage énonciatif, l'exhibition d'un processus de graphiation tend alors à détourner l'attention du contenu pour la porter sur son expression, en l'occurrence sur la case en tant qu'image dessinée. En outre, l'agrandissement des points du tramage des couleurs exhibe le processus technique dont résulte la case en tant qu'image d'origine imprimée. Il n'est dès lors pas anodin de constater que ce type de manipulation du composite intervienne de manière plus saillante à des points de seuil du récit, en ouverture et en clôture de chapitres, accompagnant l'entrée ou la sortie dans le dispositif fictionnel. Dans la majorité des cas, les opérations de remontage tentent de limiter au maximum la visibilité des procédés techniques dont ils dépendent. Toutefois, le fait que le processus se situe au croisement de l'artisanat et d'une production à l'échelle industrielle engendre l'apparition de ce type d'artefacts, qui trahissent un effet de «bricolage». C'est sans doute à cet effet que renvoie d'ailleurs, ironiquement, le titre «Colle et ciseaux» que donnent Gilles Ciment et Thierry Smolderen à la série d'entretiens menés avec les remonteuses des «J'ai lu BD» et des «Livre de Poche BD» mentionnée plus haut.

### **2.3. Fragmentations et distributions**

Dans un registre similaire à l'agrandissement saillant de cases, une pratique consiste à découper une case en plusieurs éléments répartis ensuite en différents sites du composite, voire dans différents composites distants. Contrairement à l'agrandissement ostentatoire, ce phénomène ne se laisse pas facilement repérer sans passer par la comparaison des deux versions du récit. Ces interventions ont un effet sur l'œuvre transposée à différents niveaux, esthétique comme narratif, avec des seuils de complexité variés. Du point de

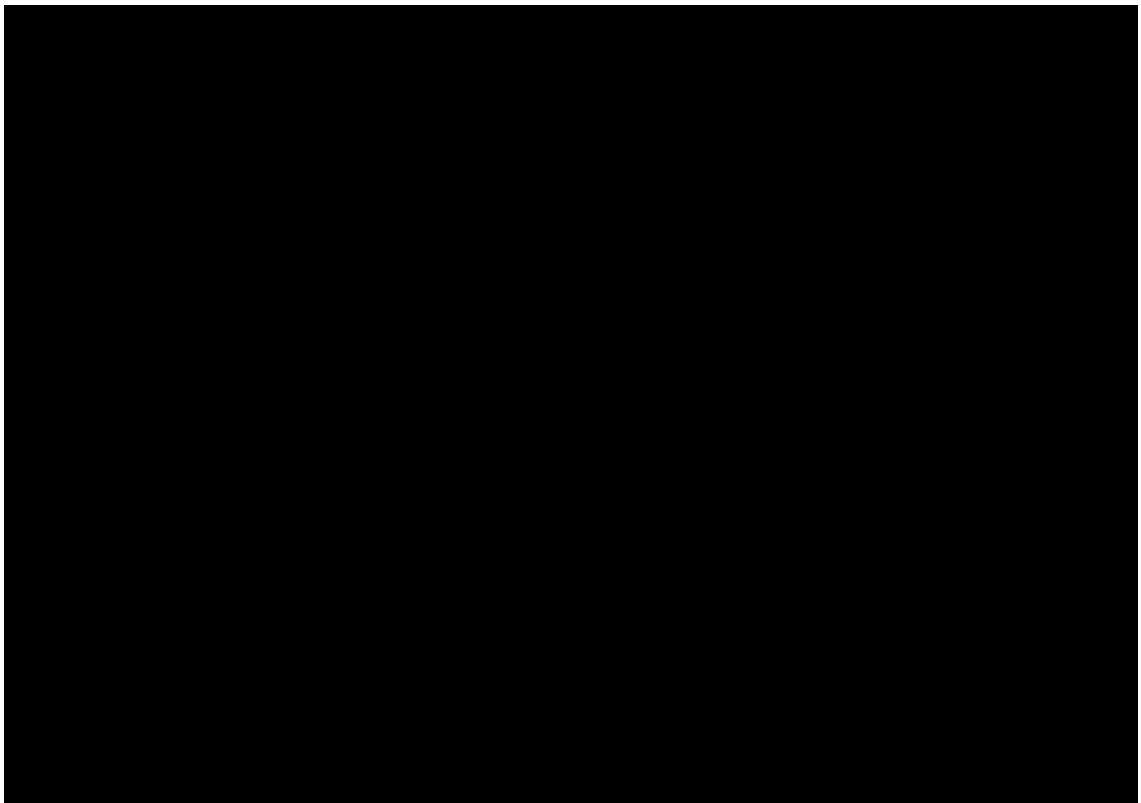
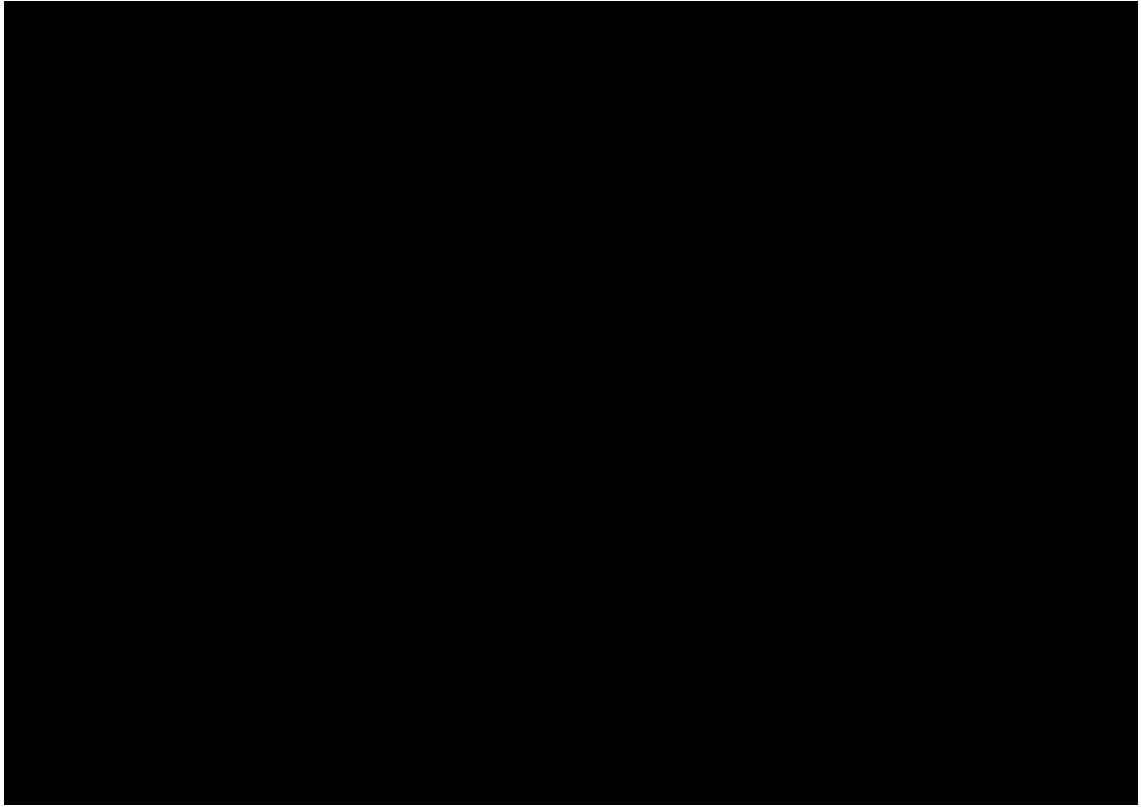
vue génétique, la fragmentation et la redistribution des éléments d'une case visent généralement à soutenir le remontage d'un composite. En isolant la partie «cardinale» de la case (qui concentre généralement les personnages et/ou les objets clés d'une scène), on obtient des fragments présentant des éléments de décor ou des objets de second plan qui peuvent être réemployés ailleurs. Ces cases font souvent office de composants «tampons» à faible valeur informative permettant, par exemple, de combler un espace vide – comme lorsqu'il s'agissait de combler le trou laissé par la suppression d'un médaillon de titre lors de transpositions de l'illustré à l'album.

On en trouve un exemple dans la version «J'ai lu BD» de l'«Enquête de Gil Jourdan» *Les Cargos du crépuscule* de Maurice Tillieux. La planche en page 52 (fig. IV.4), qui correspond à celle de la page 26 en version album (fig. IV.5), présente en début de seconde ligne une case montrant les premières marches d'un escalier dont la signification et la fonction narrative sont difficiles à interpréter sans comparaison avec la planche d'origine. En effet, en tant que maillon autonome dans la chaîne séquentielle, on peut légitimement se demander ce que cette vue en plongée sur un escalier et une bouée de sauvetage est supposée communiquer au lectorat. Il s'agit en fait du fragment gauche de la case 3 à la ligne 3 de la planche source. Dans ce cas, le fragment a conservé son format original et a été permuté spatialement avec le fragment de la partie droite qui, lui, a été réduit et placé en fin de ligne supérieure. Si cette opération de découpage permet de présenter un composite équilibré, la fragmentation de la case vient mettre l'accent, en l'isolant, sur un élément qui appartient au décor. On notera que ce type de procédé pose moins de problème d'interprétation lorsqu'il s'agit de cases ayant pour fonction initiale d'établir, justement, les éléments d'un décors. La fragmentation facilite ainsi l'intégration de cases de grand format dans les dimensions limitées du livre de poche sans transformer la fonction de ces vues de situation. Le procédé permet, par ailleurs, d'éviter le sacrifice d'éléments internes à la case d'origine ou une réduction trop importante. C'est ce que montre une autre planche tirée des mêmes *Cargos du crépuscule*, dans laquelle un bandeau de pleine largeur dans l'album (fig. IV.6) se voit fragmenté en deux composants successifs (fig. IV.7).

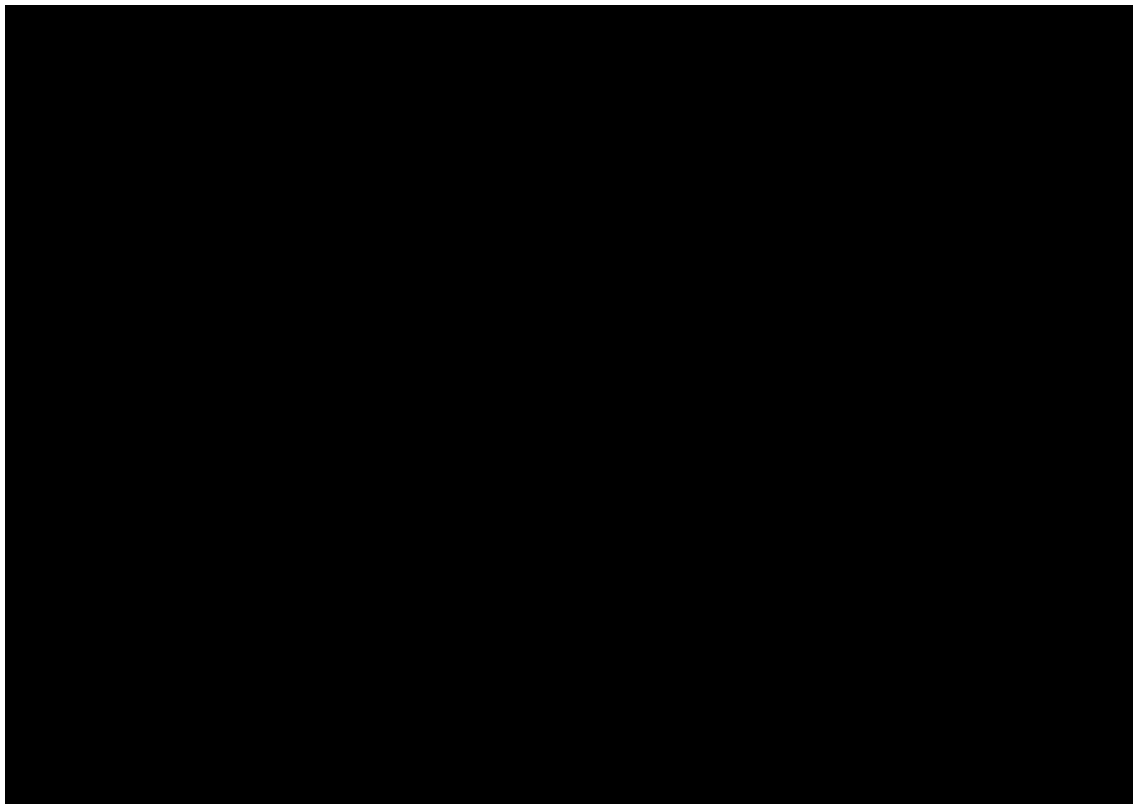


**Figure IV.4** *Les Cargos du crépuscule* (Maurice Tillieux, J'ai lu, 1989, p. 52)

**Figure IV.5** *Les Cargos du crépuscule* (Maurice Tillieux, Dupuis, 1961, p. 26)

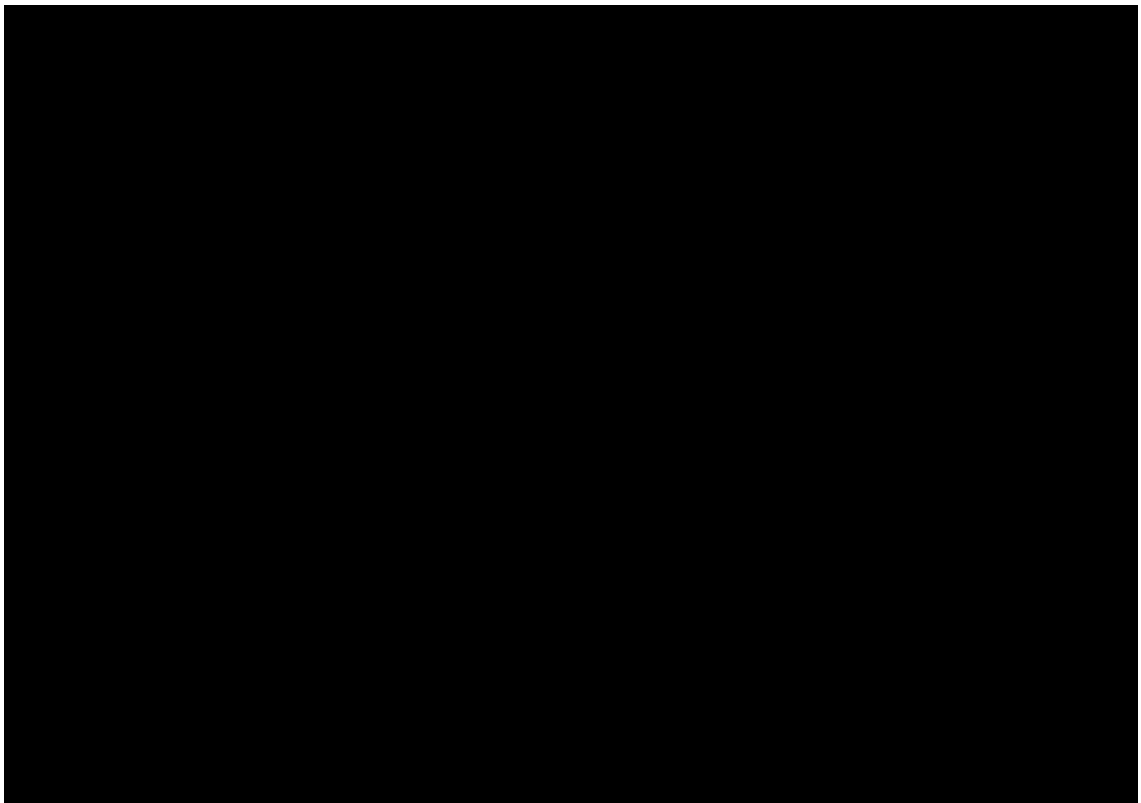
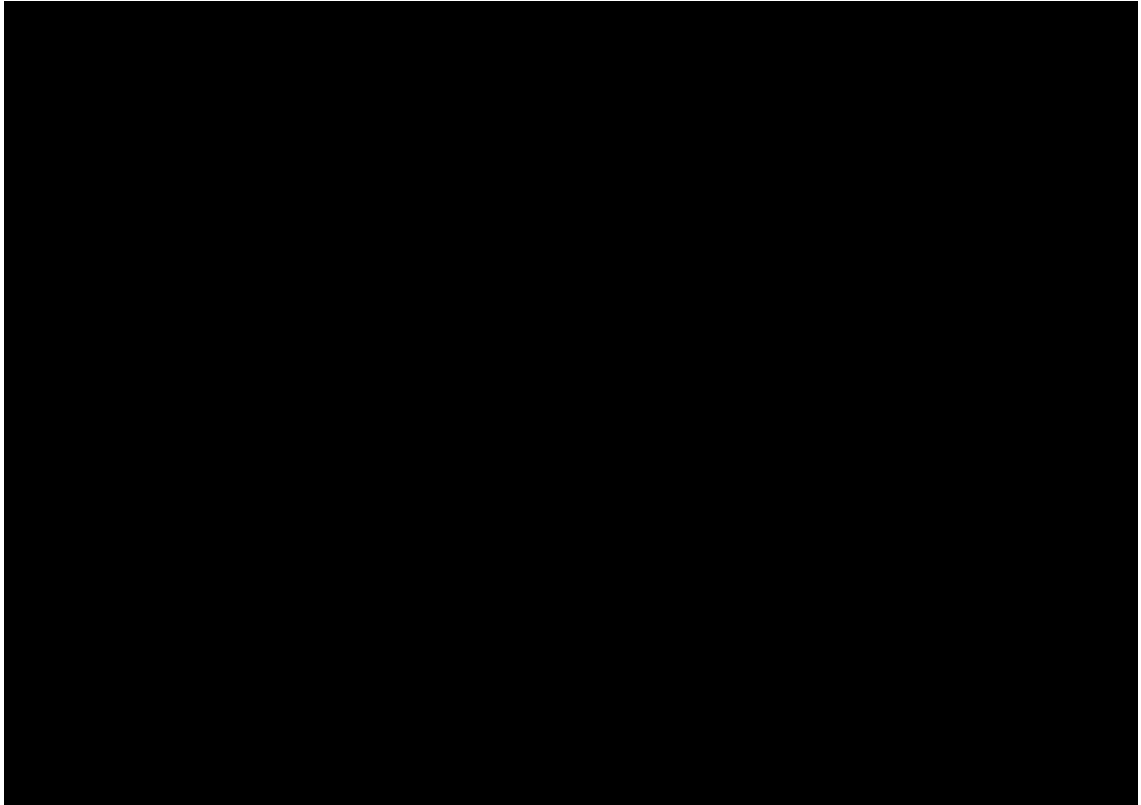


**Figure IV.6** *Les Cargos du crépuscule* (album) (Maurice Tillieux, Dupuis, 1961, p. 38-39)  
**Figure IV.7** *Les Cargos du crépuscule* (poche) (Maurice Tillieux, J'ai lu, 1989, p. 74-75)



**Figure IV.8** *L'Ombre du Z* (Franquin, Greg et Jidéhem, Dupuis, 1962, p. 4)

Un autre exemple flagrant se trouve dans la séquence des planches aux pages 7-9 de la version « J'ai lu BD » de *L'Ombre du Z*. La planche en page 4 de la version album de cette « Aventure de Spirou et Fantasio » par Franquin, Greg et Jidéhem, présente une large case bandeau en troisième ligne (fig. IV.8) qui, dans la version poche, se voit découpée et dispersée au fil de quatre pages successives (fig IV.9 et fig. IV.10). Dans l'album, la case a pour fonction d'exposer l'étonnante paralysie qui frappe la population de Champignac, ainsi que le découvrent Spirou, Fantasio et le Professeur. La division de ce bandeau en trois fragments dispersés sur trois pages réajuste sensiblement sa fonction originelle. Plus précisément, chaque fragment endosse une nouvelle fonction spécifique, les cases occupant trois sites différents. Le premier fragment, constitué de la moitié gauche de la case, occupe la ligne supérieure de la planche en page 8. Étant donné qu'il regroupe les éléments cardinaux de la case – les personnages principaux exprimant surprise et curiosité face à l'un des habitants immobilisés –, ce fragment conserve une fonction analogue à

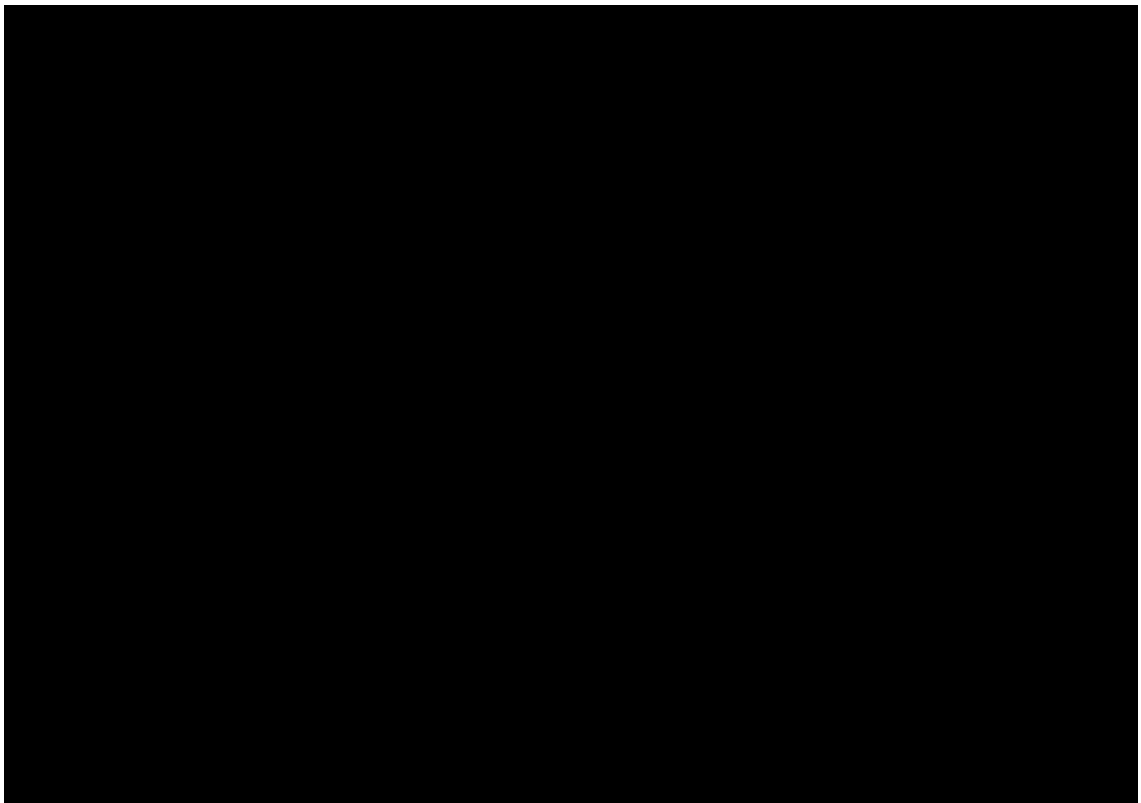
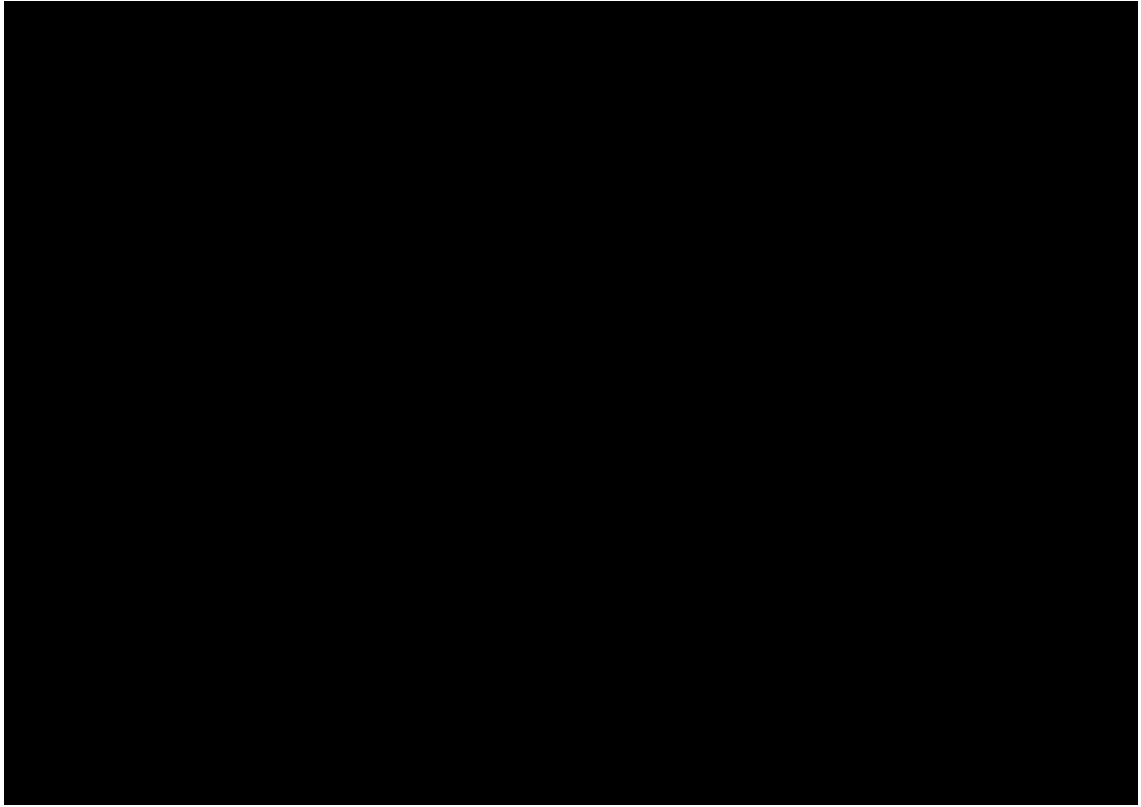


**Figure IV.9** *L'Ombre du Z* (Franquin, Greg et Jidéhem, J'ai lu, 1990, p. 6-7)  
**Figure IV.10** *Ibid.* (p. 8-9)

la case dont il est issu dans le processus de mise en intrigue de cette aventure. La moitié droite de la case, dans laquelle figurent d'autres habitants et habitantes paralysés, est divisée en deux fragments, intégrés aux composites des pages 7 et 9. Le fragment en page 9, où sont recadrées les deux villageoises pétrifiées, complète l'exclamation de Fantasio et illustre son propos sous la forme d'un « champ contre-champ ». Le fragment intégré au composite de la page 7 voit sa fonction narrative requalifiée de manière plus radicale. En effet, étant disposé en amont du premier fragment, il suscite la curiosité en ne montrant qu'un personnage couché au sol, lisant son journal. D'une certaine manière, cette case relaie le point de vue du Professeur Champignac qui, à la case suivante, exprime sa propre surprise. En jouant sur la dissémination des fragments de la case d'origine au fil du découpage, l'opération de fragmentation contribue ici à redéterminer, avec un impact modéré, les mécanismes de mise en intrigue de l'histoire. Autrement dit, les contraintes matérielles du livre de poche conduisent à inscrire dans une succession linéaire des éléments qui figuraient en quasi-simultanéité dans une case, les dimensions réduites de cette surface d'affichage ne permettant pas de jouer sur la largeur du feuillet avec autant de liberté que dans l'album.

La fragmentation-distribution de la case-planche qui clôt l'incipit de *l'Incal noir* (fig. IV.11) offre un cas de fragmentation encore plus spectaculaire dans sa version en « Livre de Poche BD ». De manière générale, les planches composées d'une seule case de grand format posent des difficultés pour le remontage et impliquent généralement une fragmentation du contenu, puisque la réduction à cette échelle est exclue par principe. Dans ce cas de figure, la fragmentation n'intervient pas comme une simple segmentation de la case ; elle consiste en trois variantes de recadrage d'une même case qui se recourent (fig. IV.12). Les trois nouvelles cases qui en découlent sont réparties en deux composites distincts, affichés sur les deux versants d'un double feuillet de la version en livre de poche. Ici, l'opération consiste à décomposer une image pour la recomposer dans une forme de découpage adapté à la nouvelle surface d'affichage. Or, comme dans *l'Ombre du Z*, ce qui dans l'album fonctionnait dans la logique ambiguë d'une quasi-simultanéité propre aux





**Figure IV.11** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés, 1981, p. 8-9)

**Figure IV.12** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Le Livre de poche, 1987, p. 12-13)

cases-tableaux se voit ici repensé dans la séquentialité du découpage (aux deux sens du terme). La vue synoptique sur le double feuillet restitue au demeurant un composite d'aspect étrange, présentant de manière assez saillante, la répétition visuelle des parties d'un seul et même dessin de corps, figé dans le temps et l'espace. L'intérêt esthétique de cette composition peut être discuté, mais il reste que ce type de résultat thématise de manière flagrante, si ce n'est parodique, la logique de découpage à deux niveaux qui préside aux remontages en livre de poche. Au premier niveau, le découpage est matériel et se traduit par une fragmentation des images qui résistent aux dimensions du support ; au second niveau, le découpage est temporel, en ceci qu'il découle de la redistribution spatiotopique des fragments de la case originale.

#### **2.4. Variations autour de l'hypercadre**

Les remontages de planches pour le format des livres de poche génèrent souvent des compositions qui ne semblent pas forcément régies par une matrice. L'aspect le plus marquant de ce phénomène peut être identifié à l'observation des variations de dimensions et de formes empruntées par les hypercadres des planches en question. En effet, par convention, les pages d'un album se présentent généralement comme une succession de planches dont les cases s'organisent dans les limites d'un hypercadre de dimension constante. Or, la transposition vers le format de poche vient parfois rompre cette régularité, les cases pouvant être dispersées de manière bien plus libre sur la surface des feuillets, générant des hypercadres de formes et, surtout, de formats très variables au sein d'une même œuvre.

La notion d'*hypercadre*, telle que développée par Thierry Groensteen, a souvent été mal comprise ou, le plus fréquemment, confondue avec celle de multicadre restreint. Rarement mobilisée dans le contexte d'études formelles de bandes dessinées publiées dans le format conventionnel de l'album, il est ainsi bien possible que la faible valeur heuristique

de cette notion ait été la cause de sa méconnaissance<sup>68</sup>. Pourtant, le concept d'hypercadre acquiert une nouvelle pertinence dans l'étude des transpositions éditoriales vers les livres de poche, parce qu'il permet de comparer des composites dont la forme générale diffère. D'un point de vue généalogique, la notion d'hypercadre endosse trois définitions différentes, qui ne sont pas, pour autant, étrangères les unes des autres. Chez Groensteen définit l'hypercadre est défini de la manière suivante :

Quoique le plus souvent séparées par de minces travées blanches, les vignettes peuvent être considérées comme *les fragments solidaires d'une forme globale*, d'autant plus nette et consistante que les bords extérieurs des cadres vignettaux sont traditionnellement alignés. *Cette forme affecte en général l'aspect d'un rectangle, dont les dimensions sont à peu de choses près homothétiques à celle de la page*. Le tracé extérieur de cette forme, son périmètre, peut recevoir le nom d'*hypercadre*, pour reprendre un terme proposé par Benoît Peeters. L'hypercadre est à la planche ce que le cadre est à la vignette<sup>69</sup>.

En somme, l'hypercadre peut être compris comme un cadre de périmètre, qui délimite la zone ouvragée du composite, faisant ainsi la frontière avec les marges<sup>70</sup>. Cette première définition affine celle qu'en donnent Jan Baetens et Pascal Lefèvre dans *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, qui correspond au cadre formé par les marges<sup>71</sup>. En outre, Groensteen ne manque pas de rappeler qu'il reprend là un terme proposé auparavant par Benoît Peeters, en l'occurrence dans *Cases, planches, récit*<sup>72</sup>. Cependant,

---

68 Anaïs Guilet a développé une réflexion autour des fonctions de l'hypercadre dans un corpus de webtoons Anaïs GUILLET, « L'esthétique du cadre dans le Webtoon », présenté à Le webtoon, dix ans après : un état des lieux, Montpellier, France, 2022.. À l'instar de notre propre développement, cette communication illustre en partie que la valeur heuristique d'un outil ou d'un concept n'est jamais prévisible d'avance.

69 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999, p. 38. Nous soulignons.

70 Cette définition synthétique doit beaucoup à celle que Gaëlle Kovaliv et moi-même avons composée pour définir l'hypercadre dans une version de travail de notre « Lexique bilingue pour une analyse fonctionnelle des éléments fondamentaux du langage de la bande dessinée » Gaëlle KOVALIV, Olivier STUCKY, « A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language », *Image [&] Narrative*, vol. 20, n° 3, 2019.. Significativement, nous avons choisi de retirer cette définition de notre lexique, dont l'existence ne nous semblait alors pas complètement productive.

71 Jan BAETENS, Pascal LEFÈVRE, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Bruxelles, Centre Belge de la Bande Dessinée, 1993, p. 32-33.

72 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991.

assez curieusement, l'auteur de *Système de la bande dessinée* ne signale pas que sa propre définition diffère de celle de son prédécesseur. Ainsi, Peeters, quelque huit ans plus tôt, propose, en note de bas de page, dans sa section consacrée aux mises en pages conventionnelles :

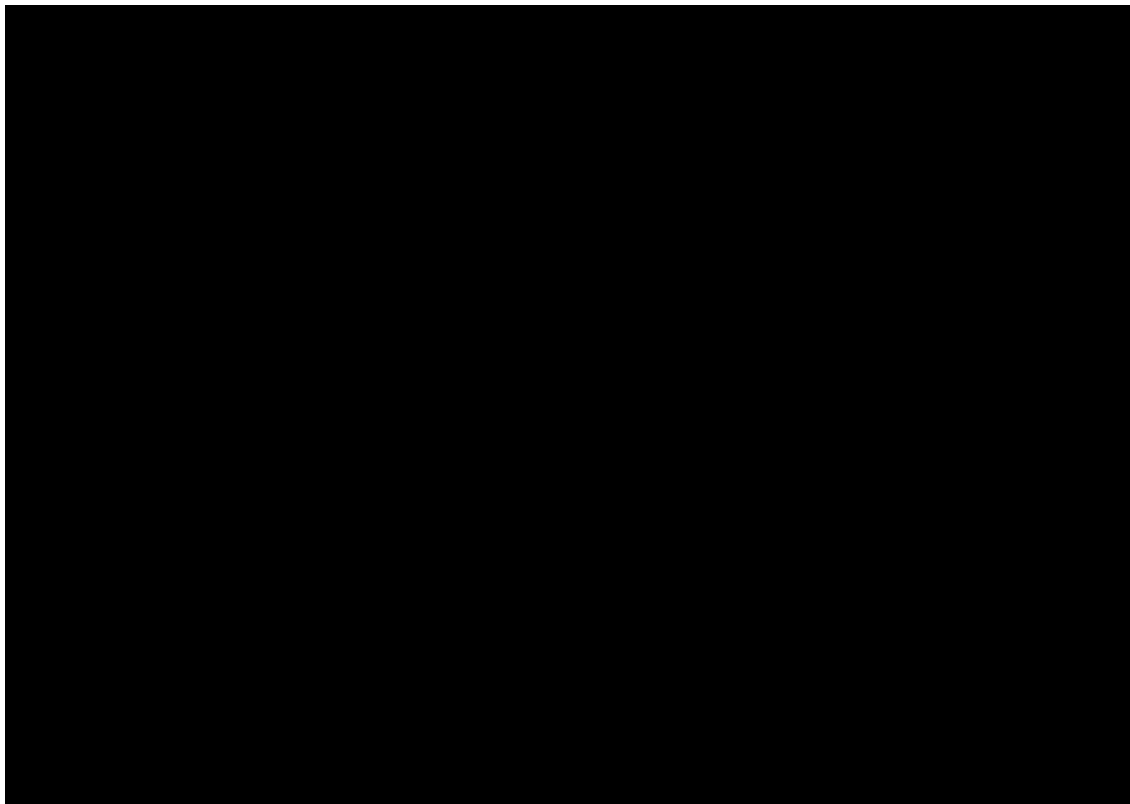
En un sens, d'ailleurs, toute mise en pages est conventionnelle dès lors qu'elle respecte un format constant de planche. La vertu créatrice de cet « hypercadre » doit du reste être soulignée : c'est lui qui, transformant une pure surface indifférenciée en un espace inducteur de fiction, permet à l'imagination de se mettre en route. Il est certes possible de concevoir une bande dessinée qui, à chaque instant, serait en mesure de redéfinir le format de ses planches. Pour échapper à l'esthétisme, il lui faudrait alors disposer d'un système de règles capable de rendre compte de ces variations incessantes. Une telle contrainte, on le devine, risquerait fort de bientôt devenir paralysante<sup>73</sup>.

Pour Peeters, l'hypercadre correspond donc plutôt à l'idée d'une matrice de composition : une grille de *convention* qui permet d'observer une régularité dans la répétition du format des planches. Reste que, dans un cas comme dans l'autre, l'hypercadre correspond à une forme fantomatique, indiscernable comme telle, mais qui est autant une forme englobante qu'un *cadre* de référence et de régulation, sur lequel repose la perception d'une régularité à l'échelle de la planche (en fonction de sa proximité homothétique avec la forme et les proportions du feuillet) ainsi que du feuilletage (comme matrice de composition).

À cet égard, on peut mettre en évidence que les titres de la collection « Pocket B.D. » présentent régulièrement des formes d'hypercadre qui ne répondent délibérément pas à la logique du rectangle en rapport homothétique avec le feuillet. On y observe des formes en ligne verticale de cases, en T, en pyramide ou en croix. Ceux-ci suivent une logique parfois organisée, au moins à l'échelle du double feuillet, ainsi que le manifestent les deux composites en miroir du *Retour de Choc* version « Pocket B.D. » d'une aventure de « Tif et Tondu » de Will et Rosy (fig. IV.13). Cependant, si les planches semblent parfois répondre à une composition systématique à l'échelle de quelques feuillets, cette dernière s'articule autour de formes non conventionnelles, sortant du cadre rectangulaire pour pri-

---

73 *Ibid.*, p. 38 n. 6. Nous soulignons.



**Figure IV.13** *Le Retour de Choc* (Will et Rosy, Presses Pocket, 1990, p. 54-55)

vilégier un rapport hétérothétique avec le feuillet. En outre, à l'échelle d'un livre de plus d'une centaine de pages, les variations de format des hypercadre deviennent de plus en plus nombreuses. Dès lors, le feuilletage du *pocket* révèle l'irrégularité systématique de la composition, alors que l'album d'origine témoigne de la tendance inverse. C'est le cas d'un bon nombre des titres puisés dans le catalogue de Dupuis, où la logique du gabarit en gaufrier prédomine, à l'instar des albums de la série « Tif et Tondu ».

D'autres remontages, que l'on trouve notamment dans la collection « J'ai lu BD », présentent des variations de format de l'hypercadre entre deux planches partageant côte à côte la surface d'affichage d'un double feuillet. Il en va ainsi des planches en pages 74 et 75 de la version poche des *Cargos du crépuscule* (fig. IV.6). Ici, les deux composites qui se font face dessinent chacun un hypercadre de format distinct. Cette variation de format est discrète, mais elle reste cependant visible, notamment parce qu'elle implique que les marges verticales diffèrent d'une page à l'autre, ce qui ne correspond pas aux

principes conventionnels de la mise en page. Or, comme le montrent les travaux d'Annette Béguin-Verbrugge<sup>74</sup>, les marges, en tant que forme de cadre, sont des « signes vecteurs » qui « par contiguïté [...] orientent l'attention vers d'autres signes » et jouent donc un rôle majeur dans la construction du sens<sup>75</sup>. Le fait que la marge de droite, le « petit fond », de la page-planche 74 présente une largeur presque quatre fois plus importante que celle du grand fond (marge de gauche) de la page-planche 75 est un phénomène visuel remarquable, mais il semble difficile de l'identifier comme une variation dont la saillance serait signifiante, dans le sens où elle « présuppose une intention communicative qui doit être reconnue par le destinataire »<sup>76</sup>. Il n'y a d'ailleurs pas de lien identifiable entre cette variation de largeur de marge et le déroulement du récit développé dans les deux planches. En tant qu'elle ne peut être perçue que comme le résultat d'une contingence, la saillance de cette différence témoigne principalement de l'absence d'une logique de composition systématisée des éléments graphiques à la surface des feuillets. Pour le dire autrement, la comparaison des deux composites – que contraint la forme du codex – signale donc de manière indicielle, que le remontage de planches pour le livre de poche dépend d'une série de contraintes technico-matérielles résolues de manière contextuelle. De fait, l'exhibition manifestement accidentelle de tels artefacts aboutit à un brouillage dans la construction du sens et en raconte plus sur le processus de recréation du récit graphique lui-même que sur l'intrigue représentée.

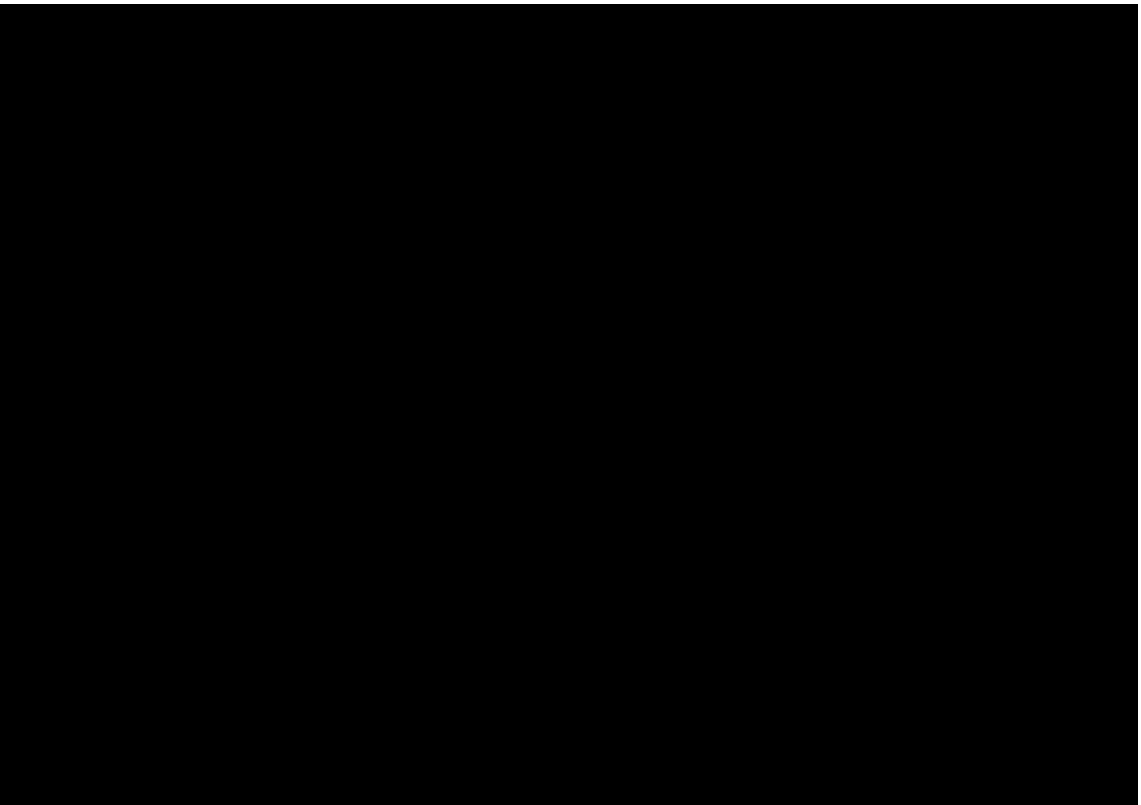
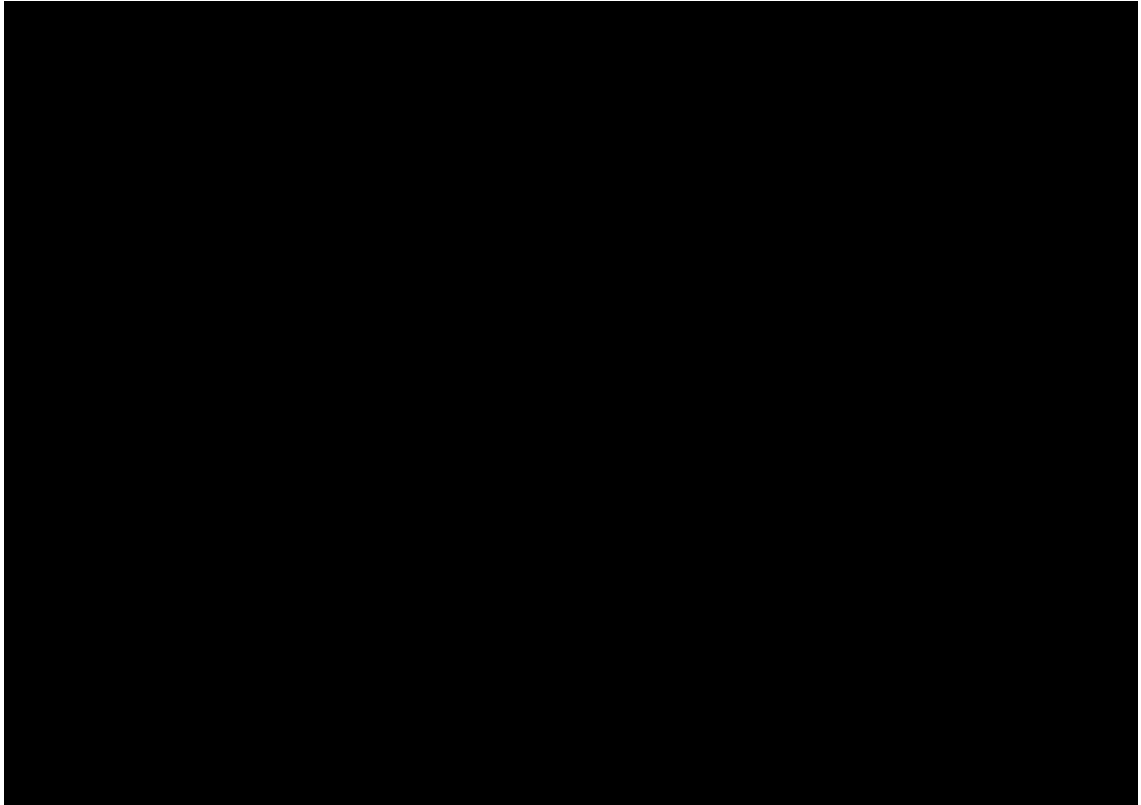
D'autres formes de remontage aboutissent à des mises en page moins structurées encore, abandonnant parfois toute organisation des cases autour d'une structure quadrillée. Par exemple, la double page 30-31 de *l'Incal noir* dans son édition du « Livre de Poche BD » (fig. IV.14) présente une composition très libre des cases, allant jusqu'à n'afficher qu'une seule case au centre de la page 31, quand bien même la planche en page 15 de

---

74 Annette BÉGUIN-VERBRUGGE, « La communication graphique : les signes-vecteurs », *Hermès*, n° 2, 2004 ; Annette BÉGUIN-VERBRUGGE, *Images en texte, images du texte*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du septentrion, coll. « Communication (Presses universitaires de Lille) », 2006.

75 Annette BÉGUIN-VERBRUGGE, *Images en texte, images du texte, op. cit.*, p. 37.

76 *Ibid.*, p. 33.



**Figure IV.14** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Le Livre de poche, 1987, p. 30-31)

**Figure IV.15** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés, 1981, p. 15)

l'édition album articule une composition quadrillée de facture plutôt classique (fig. IV.15). Ici encore, la composition qui découle du remontage dénote une conception fluctuante de l'unité du composite-planche et plus spécifiquement, de la relation qu'il entretient avec la page comme composite graphique enchâssant et le feuillet comme surface d'affichage. Pascal Robert, dans *La bande dessinée. Une intelligence subversive*, observe que le statut de la planche dans le cadre matériel de l'album fonctionne dans une logique d'envahissement qui favorise la confusion des composites :

[L]e dispositif même de la bande dessinée envahit la page, la recouvre quasiment totalement la plupart du temps. [...] Il y va d'une logique de captation de la page au service même de la planche par la bande dessinée. La page, dès lors, en vient à se confondre avec la planche. Ce qui est vu, c'est avant tout la planche et non la page<sup>77</sup>.

Dans le cas des rééditions en livre de poche, cette confusion paraît moins évidente. À tout le moins, le régime de relation diffère. Robert souligne que dans ces ouvrages issus d'un travail de remontage, l'unité de la planche se trouve « affaiblie » du moment que certaines pages ne présentent qu'un nombre très restreint de cases, d'autant plus lorsque celles-ci y paraissent disposées au sein de compositions qui paraissent obéir à des contraintes matérielles<sup>78</sup>. Dans notre exemple tiré de *l'Incal noir*, ce ne sont effectivement ni les trois cases qui composent la planche de la page 30 ni l'unique case imprimée en page 31, qui pourraient contredire le point de vue de Robert.

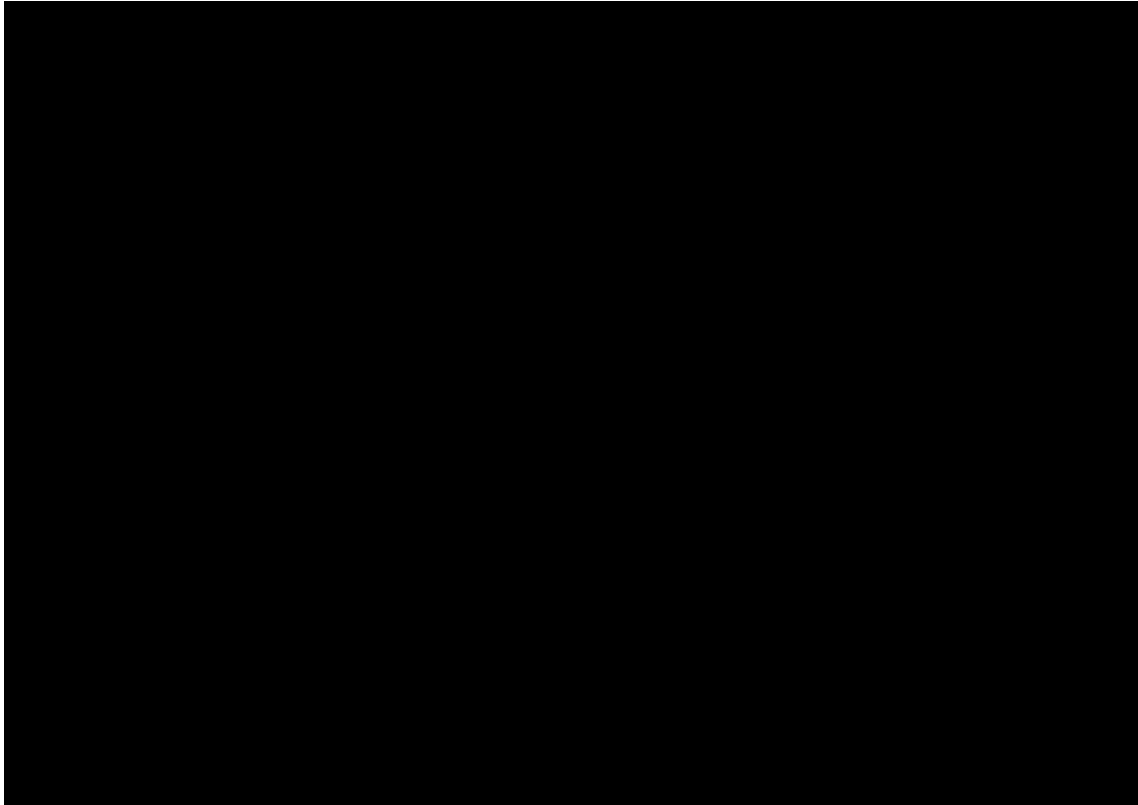
L'intégrité de la planche comme composition unifiée et cohérente est justement menacée par le caractère parfois déstructuré des composites. À cet égard il est intéressant de mettre en lumière le cas, certes particulier, de certaines des planches du volume « J'ai lu BD » des *3 soleils de Vinéa*, opus de la série « Yoko Tsuno » de Roger Leloup, qui semblent compenser le fait que certains composites structurent un hypercadre non rectangulaire, en les surcadrant d'un rectangle étoilé sur lequel viennent s'afficher les cases (fig. IV.16).

---

<sup>77</sup> Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. «Papiers», 2018, p. 237-238.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 263.





**Figure IV.16** *Les 3 Soleils de Vinéa* (Roger Leloup, J'ai lu, 1990, p. 14-15)

On peut émettre ici l'hypothèse que l'irrégularité des compositions n'est pas sans lien avec le fait que les tâches de remontage sont souvent, comme on l'a vu, le produit d'un travail effectué par des professionnels du livre davantage spécialisés dans la création de maquettes que dans celle de planches de bande dessinée<sup>79</sup>. Dans cette éventualité, il n'est pas étonnant de constater des logiques de composition beaucoup plus régulières et conventionnelles dans les collections «Gag de Poche» et «16/22», pilotées par des maisons d'édition spécialisées.

---

<sup>79</sup> Un travail approfondi et systématique pourrait être mené sur les différences manifestes et assez intrigantes entre le travail des maquettistes en charge des «J'ai lu BD». En parcourant les ouvrages de cette collection, qui est la seule à créditer ses remonteuses, l'œil exercé finit par reconnaître l'empreinte de certaines d'entre elles, notamment dans leur manière respective d'envisager la régularité des compositions.

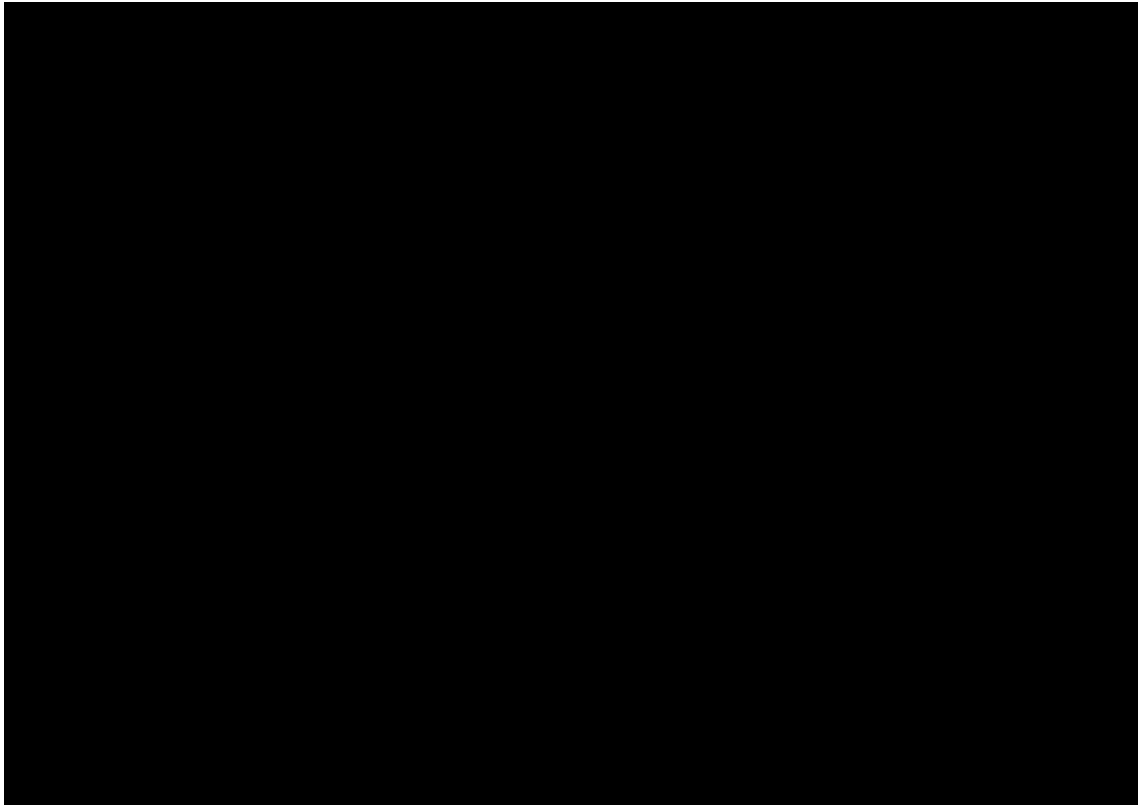
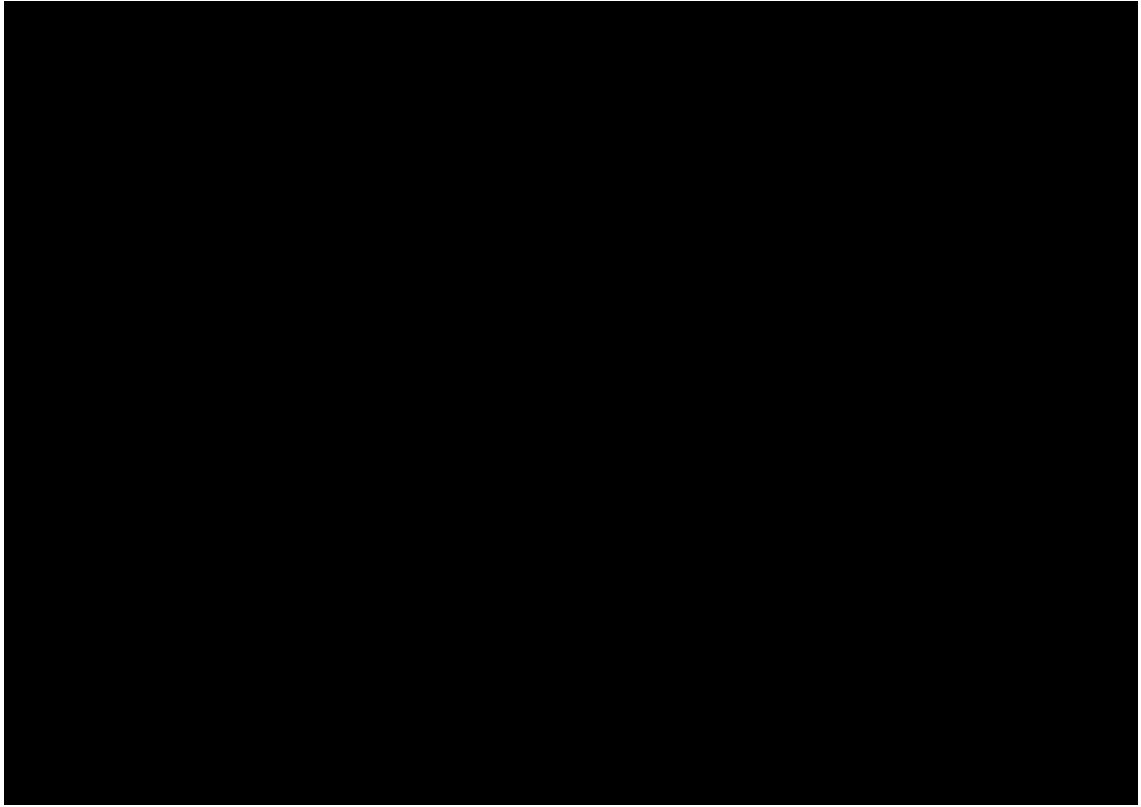
## 2.5. Investissement du double feuillet

Il est en fait assez fréquent de constater que les remontages, faute d'espace, investissent la surface du codex déployé comme une surface uniforme. De fait, les limitations imposées à la réduction des cases contraignent les remonteur·ices à présenter une composition autonome sur la surface totale du double feuillet du livre de poche. Ainsi, dans le troisième tome du *Secret de l'Espadon* d'Edgar P. Jacobs, paru dans la collection «Pocket B.D.», les trois lignes inférieures de la planche de l'album<sup>80</sup>, dont la mise en page est particulièrement spectaculaire, sont tronquées et imprimées sur la surface des deux feuillets du format de poche (fig. IV.17). Le remontage tire ici parti de la symétrie sur laquelle repose la composition pour justifier le déploiement de la scène apocalyptique sur une surface double, avec en son centre le pli de la reliure, qui fonctionne (avec un succès relatif) comme un axe de symétrie. D'autres choix d'investissement de la surface dépliée du livre peuvent sembler plus aléatoires de prime abord. Il en est ainsi du cas de la composition imprimée en pages 26-27 de la version «J'ai lu BD» du *Nid des Marsupilamis*, des «Aventures de Spirou et Fantasio» de Franquin. Ici, les trois lignes supérieures de la planche imprimée en page 17 de l'album sont reproduites telles quelles sur la double page du volume de poche (fig. IV.18). Cependant, dans ce cas, la reliure centrale n'est pas mobilisée dans une visée de valorisation esthétique du composite. Au contraire, la construction générale du composite étalé sur les deux versants du codex déployé semble contourner les contraintes matérielles qui lui sont inhérentes (en l'occurrence, la pliure) afin de favoriser la lisibilité de l'action représentée dans les cases. La composition est ainsi affichée de manière excentrée dans le but manifeste d'éviter l'invisibilisation par la pliure des parties des dessins qui figurent l'action comique du jaguar.

Les transpositions au format de poche auraient ainsi tendance à investir le double feuillet comme une surface d'affichage unifiée. Si pour Groensteen, la «double page»

---

80 En l'occurrence, il s'agit de la réédition de 1986 aux Éditions Blake & Mortimer, dont les couleurs ont été réinterprétées par Philippe Biermé et Luce Daniels.



**Figure IV.17** *Le Secret de l'Espadon* (Edgar P. Jacobs, t. 3, Presses Pocket, 1989, p. 164-65)  
**Figure IV.18** *Le Nid des Marsupilamis* (Franquin, J'ai lu, 1990, p. 26-27)

fait l'objet d'un intérêt créatif plus soutenu du moment que l'album devient la forme éditoriale dominante<sup>81</sup>, il reste toutefois rare que cet espace soit investi comme une surface unique pour afficher un seul et même composite, sans que cela obéisse à une visée expressive. Dans de tels cas, l'extension du composite graphique sur la surface totale du double feuillet revêt souvent un caractère spectaculaire et attractionnel. Les choses sont plus nuancées dans les récits transposés en livre de poche. Dans ce contexte éditorial, la surface d'impression du double feuillet semble plus fréquemment exploitée pour la simple commodité du remontage de la planche originale, la pliure du livre représentant une simple contrainte, une donnée visuelle dont il s'agit de tenir compte, plutôt qu'une frontière. La diversité des manières dont les deux versants de la surface d'impression du livre de poche sont investis pour réagencer les planches d'un album souligne la possibilité d'envisager l'émergence de nouvelles manières de lire la bande dessinée en rapport avec l'apparition de nouvelles formes éditoriales. C'est du moins ce à quoi nous invite Sylvain Lesage quand il commente les remontages de *Silence* dans la collection « J'ai lu BD » :

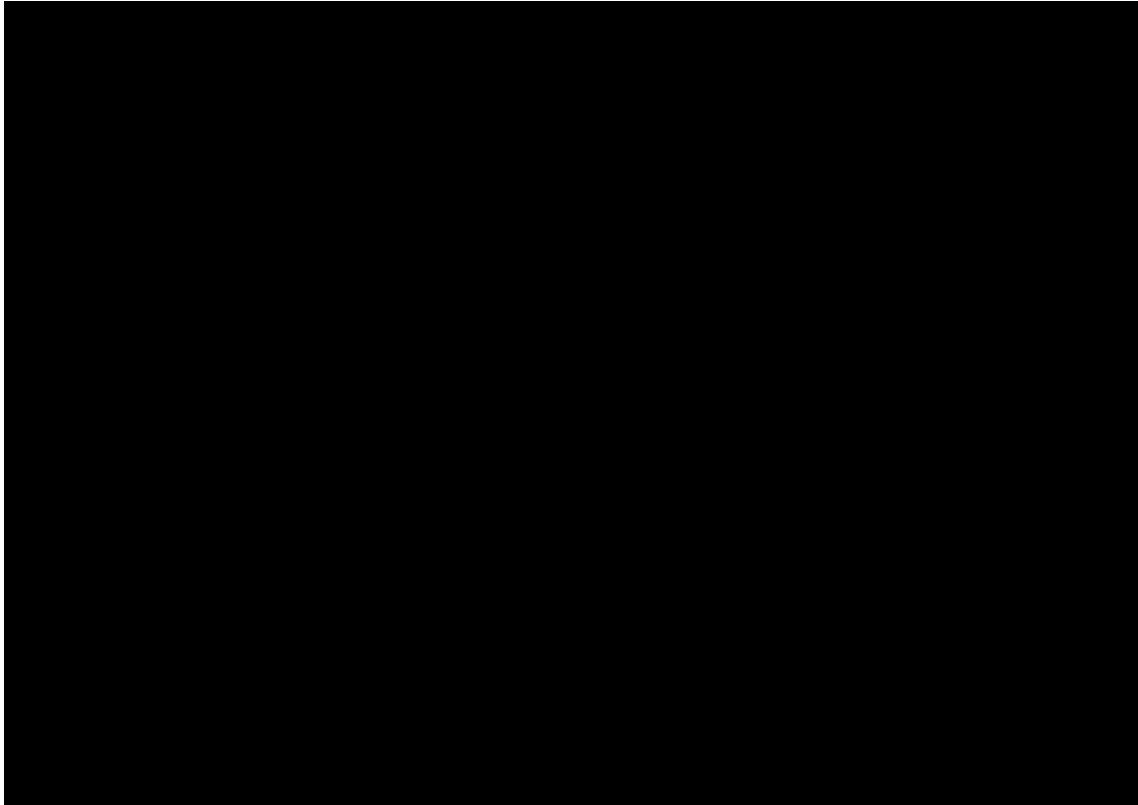
Plutôt que de démantibuler celles-ci, les maquettistes font le choix d'alterner les codes de lecture : une majorité de doubles pages se lit ainsi classiquement (d'abord la page de gauche, puis la page de droite), mais un nombre conséquent fait fi de la logique de page et répartit les cases de part et d'autre de la pliure ; à charge pour le lecteur de se débrouiller pour savoir s'il doit lire les pages successivement, ou comme un ensemble. La logique tabulaire de la bande dessinée se voit ici mise en crise par le format réduit<sup>82</sup>.

La version de poche de l'ouvrage de Comès multiplie, en effet, les cas où la logique conventionnelle de spatialisation des cases se voit réinventée sous forme d'un parcours de lecture de prime abord déroutant. Aux pages 82 et 83 de cette édition, on trouve une composition dont la logique joue avec les différentes hiérarchies de surfaces (double feuillet > feuillet) du codex déployé. Le remontage tire en effet parti du statut contemplatif des larges cases bandeaux qui jalonnent le récit de Comès en les affichant sur la totalité de la largeur du double feuillet (fig IV.19). De cette manière, dans notre exemple, la case

---

81 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 44.

82 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 333.



**Figure IV.19** *Silence* (Comès, J'ai lu, 1987, p. 82-83)

horizontale est dissociée des deux autres composites narratifs, qui sont eux imprimés conventionnellement sur chacun des versants du double feuillet. Ce type de composition est favorisé par le cadre technico-matériel qu'impose le livre de poche, dans l'exiguïté duquel la case contemplative ne peut conserver cette fonction que si elle traverse l'entier de la surface d'impression.

## **2.6. Remonter à l'échelle du livre**

La mobilisation fréquente de la surface complète du double feuillet dans les bandes dessinées au format de poche participe plus généralement de la manière dont ce type de transposition tend à investir le volume feuilleté du livre, faute d'espace à la surface du feuillet. L'exploitation du double feuillet, surface horizontale qui intègre deux surfaces verticales, accentue la vectorisation horizontale du regard et fait, en cela, une sorte d'écho au défilement des pages du livre. En effet, au parcours de ces composites horizontaux,

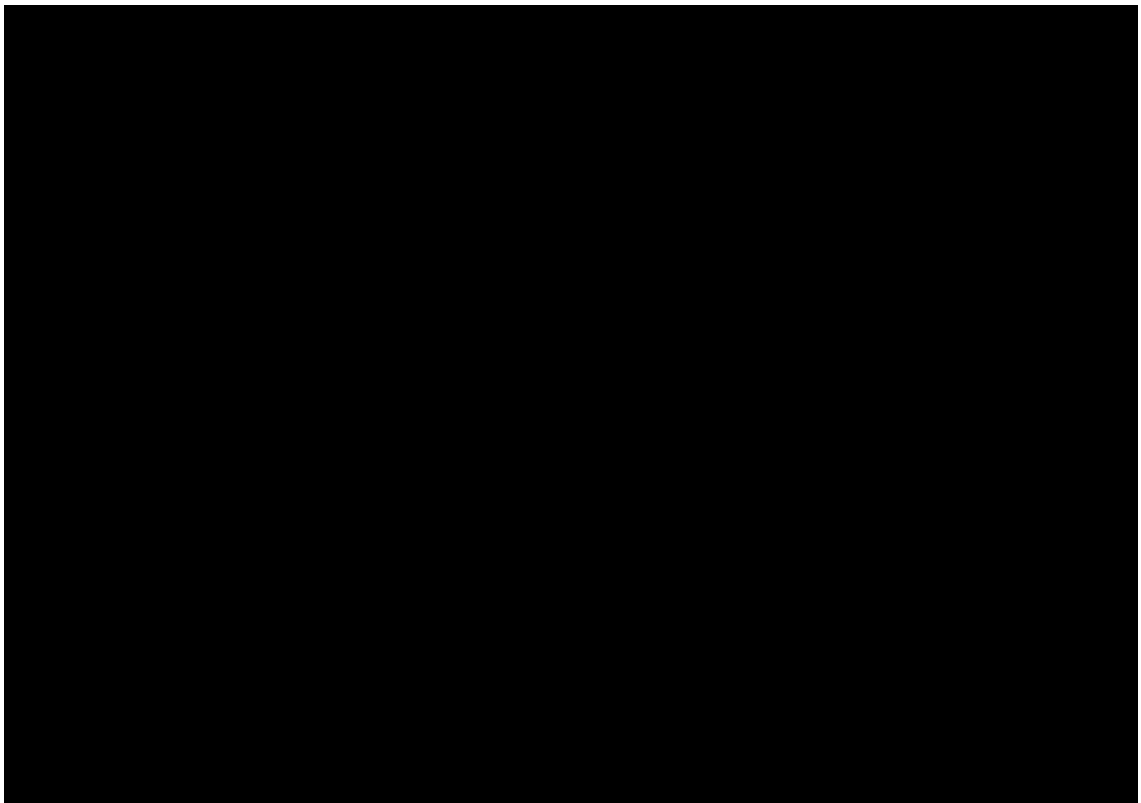
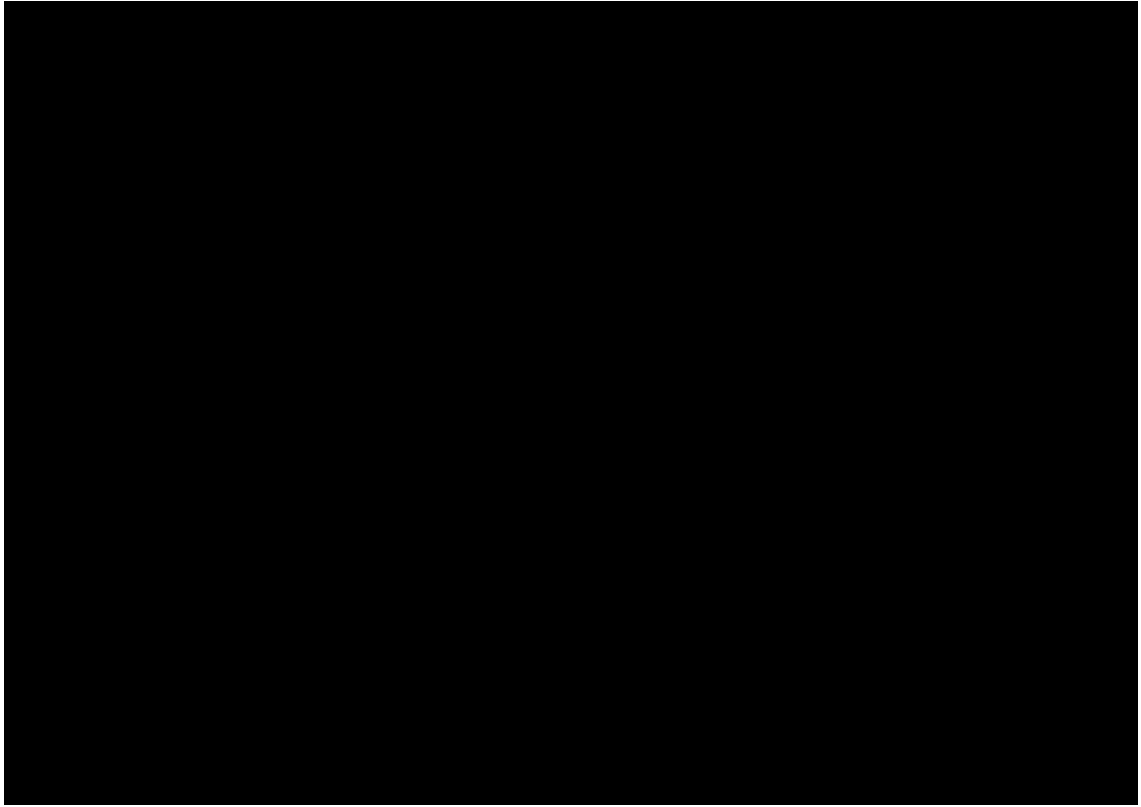
le regard enjambe naturellement la reliure, qui ne constitue manifestement pas, dans ce contexte éditorial, une frontière aussi stricte que dans l'album. La transposition éditoriale d'*Exterminateur 17* (1987), d'Enki Bilal et Jean Pierre Dionnet en « Livre de Poche BD » permet ainsi d'observer deux manières d'investir le feuilletage. La version album se fonde sur une succession stricte de pages-planches, dont l'hypercadre forme un rectangle de format invariable, en rapport homothétique avec le feuillet. La double page 26-27 de l'album en fournit un exemple (fig. IV.20). Or, la version d'*Exterminateur 17* en livre de poche dévoile, quant à elle, une succession de composites de formats bien plus variés, dont un nombre important se déploient sur le double feuillet, ainsi qu'en témoignent les composites présentés dans la succession des pages 60-65 (fig IV.21-23). Le double feuillet sur lequel sont imprimées les pages 62 et 63 présente un parcours de lecture qui diffère du composite intégré à la page 27 de l'album. Surtout, ce composite intègre le franchissement de la reliure comme une étape du parcours, puisque le regard y est accompagné par la case bandeau placée à l'intermédiaire des deux feuillets. Autrement dit, ici comme aux pages 60-61, le remontage de la planche intègre et problématise le passage entre les feuillets.

Un autre facteur favorisant un rapport plus direct à la dimension feuilletée du support se trouve dans la plus faible densité (en nombre de cases moyen) des composites. En effet, on constate que, même lorsqu'ils se déploient sur la surface du double feuillet, les composites-planche comprennent souvent moins de cases que la planche de l'album dont ils sont le remontage. Ainsi que Thierry Groensteen le remarquait intuitivement dans les pages du *Monde*<sup>83</sup>, cette différence conduit à ce que le rythme « lectoral » – pour employer le terme proposé par Jan Baetens et Pascal Lefèvre<sup>84</sup> –, plus précisément la fréquence avec laquelle l'instance lectorale tourne les pages, est plus rapide que dans l'album et change

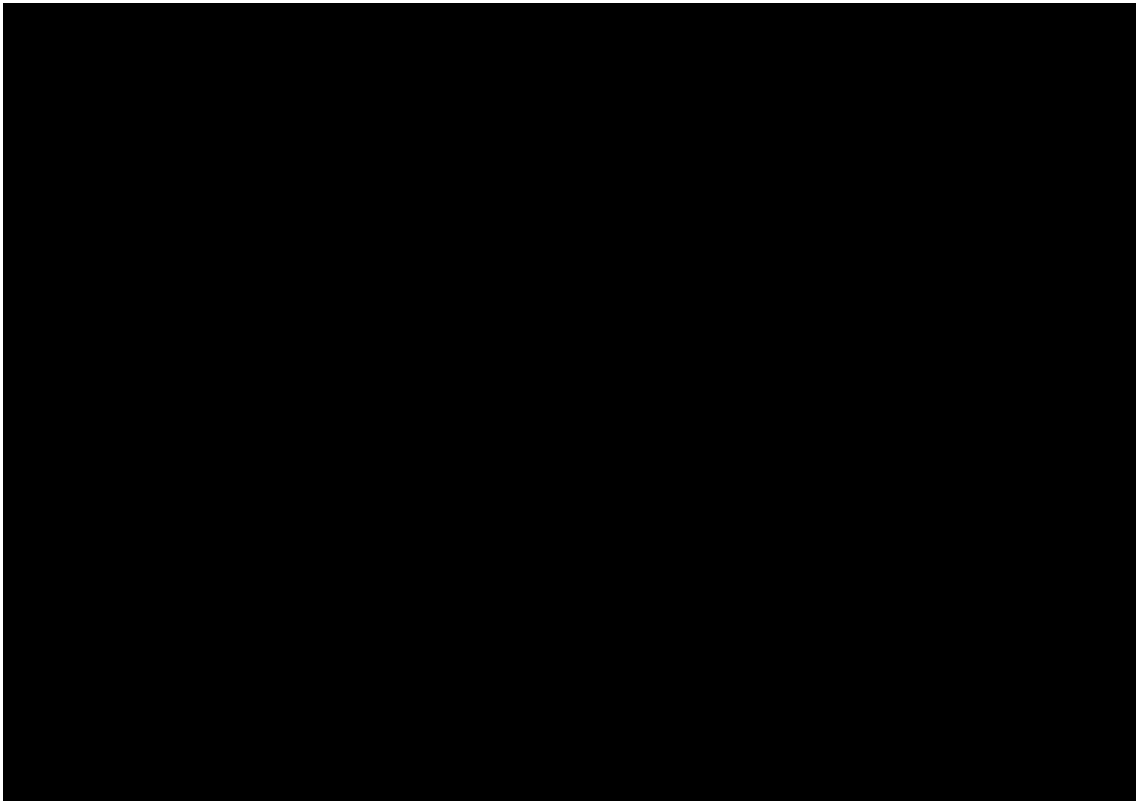
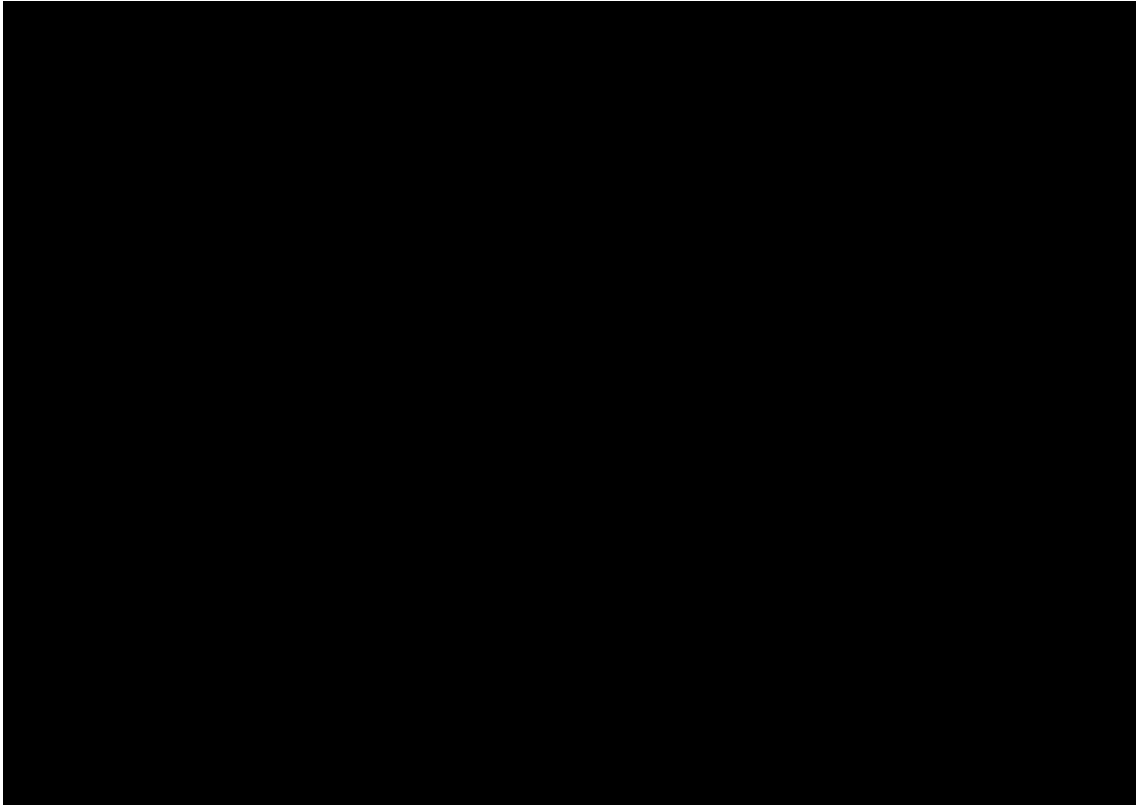
---

83 « Le procédé permet aux volumes d'avoir de la "main" (192 pages pour Brouillard au pont de Tolbiac, de Tardi et Malet, J'ai lu n° 36), mais il modifie sensiblement le rythme de la lecture. Libre aux puristes de s'en offusquer ; les autres ont déjà tranché en faveur du petit format, moins coûteux, plus maniable, et disponible partout (12 000 points de vente dans toute la France pour J'ai lu). » (Thierry GROENSTEEN, « À chacun son format », *Le Monde*, 1987.)

84 Jan BAETENS, Pascal LEFÈVRE, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, op. cit., p. 53.



**Figure IV.20** *Exterminateur 17* (E. Bilal et J.-P. Dionnet, Les Humanoïdes Associés, 1979, p. 26-27)  
**Figure IV.21** *Exterminateur 17* (E. Bilal et J.-P. Dionnet, Le Livre de poche, 1987, p. 60-61)



**Figure IV.22** *Exterminateur 17* (E. Bilal et J.-P. Dionnet, *Le Livre de poche*, 1987, p. 62-63)

**Figure IV.23** *Ibid.* (p. 64-65)



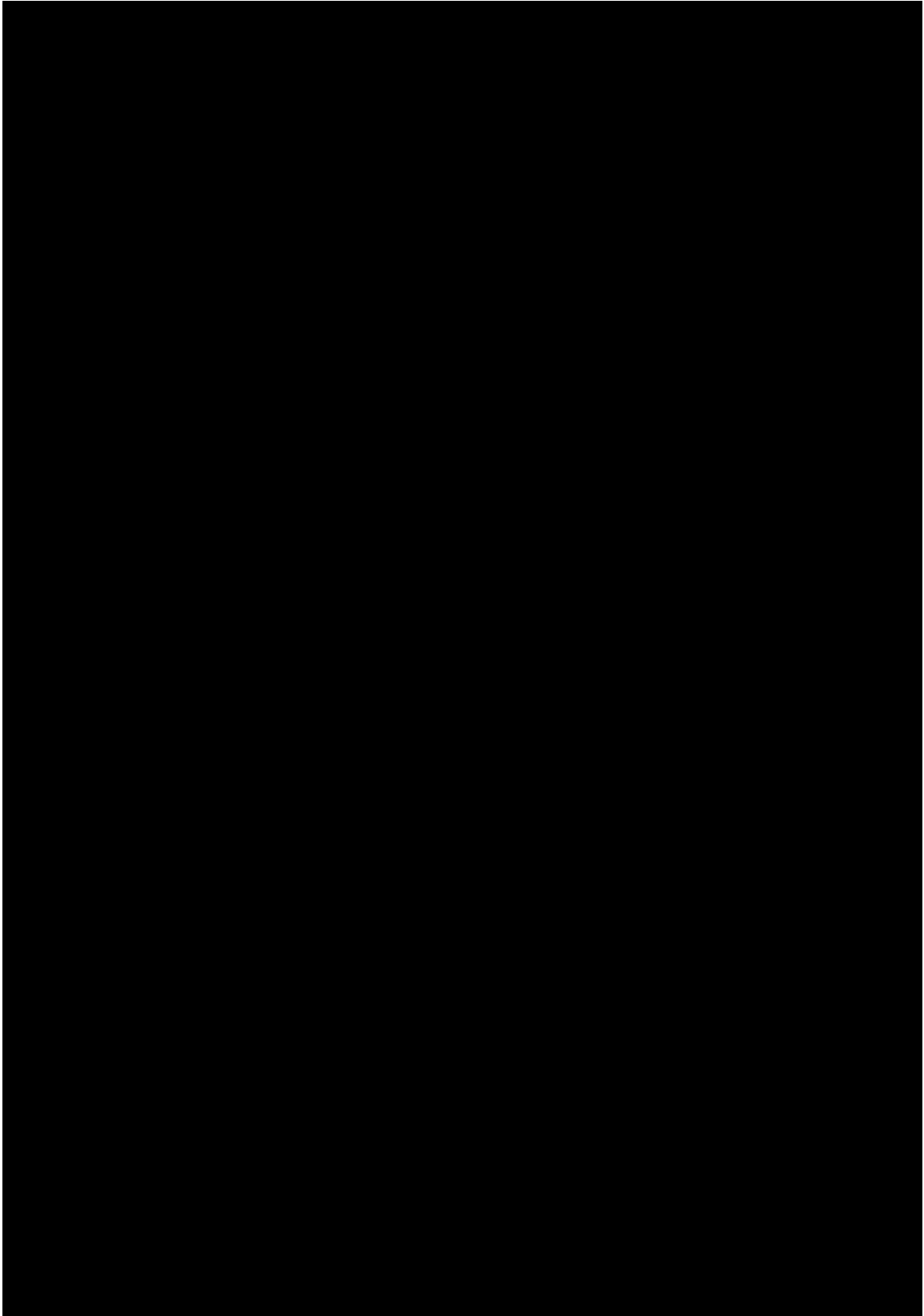
ainsi son rapport gestuel au volume du livre. Exemple particulièrement frappant, dans la version « Pocket B.D. » du premier volume du *Secret de l'Espadon*, les cases d'une seule planche (fig. IV.24) se retrouvent disposées à la verticale sur quatre pages (fig. IV.25-26). Si l'on étend le décompte à la tourne d'une page dans l'album, soit le passage de la double page 44-45 à la suivante, 46-47, dans la version de poche on tourne ainsi sept fois la page au lieu d'une. Certes, l'exemple est particulièrement marqué, car il implique des compositions de cases particulièrement clairsemées, mais ce phénomène témoigne d'une tendance générale. Lire une bande dessinée en poche implique l'intensification du rapport gestuel que l'on entretient avec l'objet livre. Dans *Comics and the Senses*, Ian Hague met en évidence l'importance du rapport tactile au livre, en développant un propos sur les enjeux de la performance du feuilletage comme indicateur de notre degré de progression dans le récit<sup>85</sup>. Ainsi, les cas de transposition en livre de poche permettent d'éclairer un aspect important de la dimension gestuelle de lecture : nous faisons l'hypothèse<sup>86</sup> que, outre la fonction indexicale du feuilletage, l'intensité rythmique dans la répétition d'un geste de dévoilement, à plus forte raison quand le contenu dévoilé est iconotextuel, joue un rôle central pour l'engagement passionnel du lectorat dans le récit. En effet, le dévoilement soutenu et répété de contenus graphiques alimenterait une posture de curiosité, de *soif passionnée* d'en voir toujours plus.

Les cas de gag en une planche remontés en livre de poche problématisent particulièrement ce phénomène, puisque le principe même de cette forme repose sur le découpage d'un récit humoristique à l'échelle d'une planche-page. Autrement dit, dans le gag en une planche, plus que dans le cas du strip ou des gags en « demi-planche », il y a un rapport fondamental entre la structuration du gag et la surface du feuillet. C'est notamment le cas dans les gags à dominance visuelle, à l'instar de ceux de Franquin compilés dans l'album

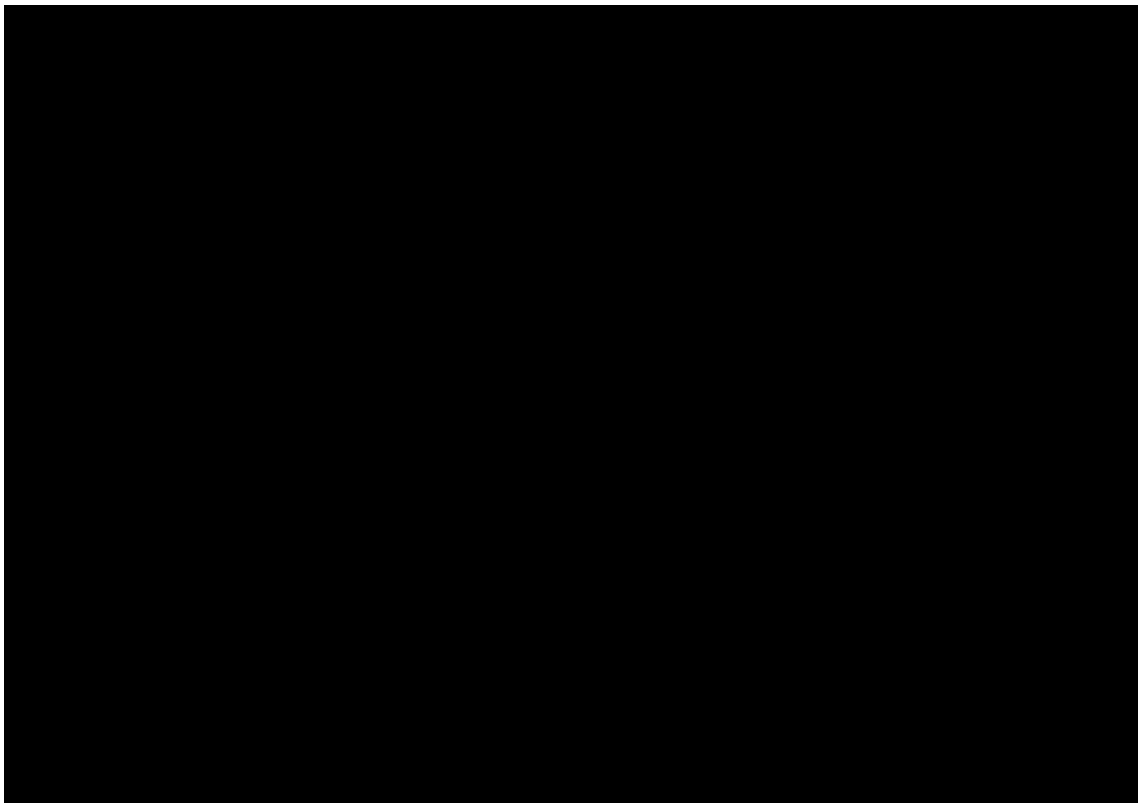
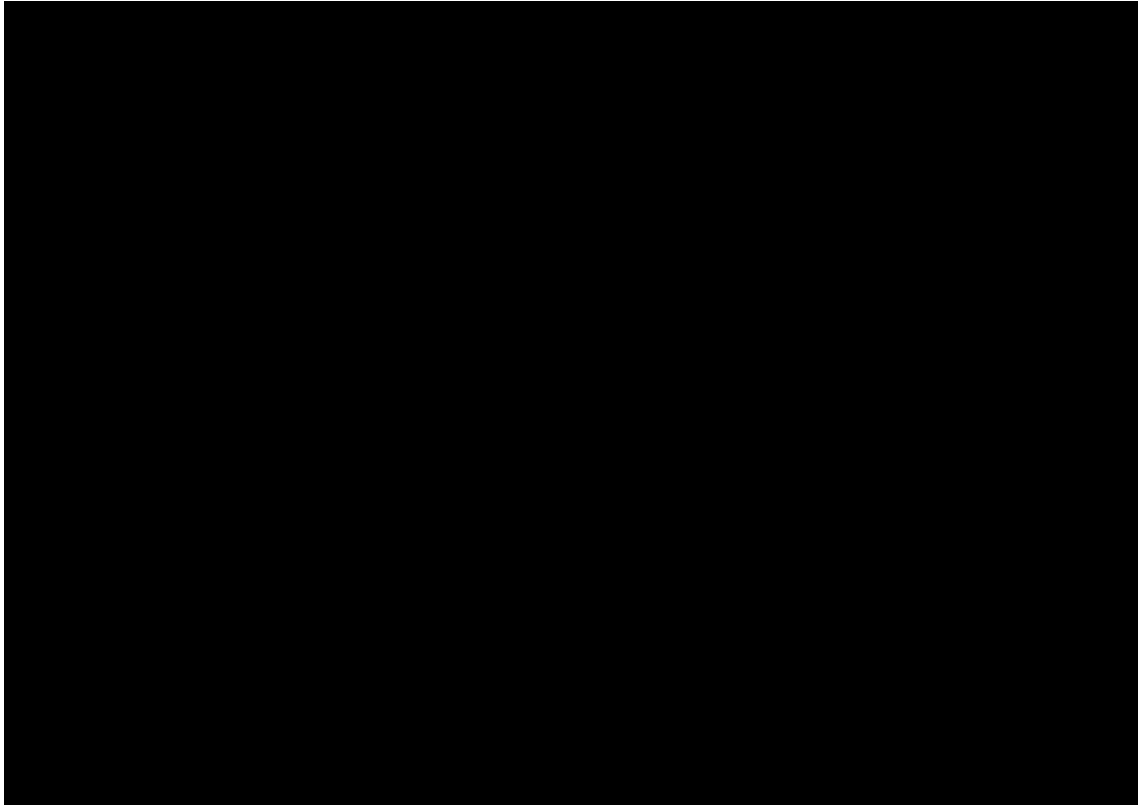
---

85 Ian HAGUE, *Comics and the senses : a multisensory approach to comics and graphic novels*, New York, Routledge, coll. « Routledge Research in Cultural and Media Studies » 57, 2014, p. 107-109.

86 L'hypothèse reste, évidemment, à étayer par un travail narratologique approfondi.



**Figure IV.24** *Le Secret de l'Espadon* (Edgar P. Jacobs, vol. 1, Éditions Blake et Mortimer, 1984, p. 45)



**Figure IV.25** *Le Secret de l'Espadon* (poche) (Edgar P. Jacobs, vol. 1, Presses Pocket, 1989, p. 152-153)  
**Figure IV.26** *Idem* (p. 154-155)

*Idées noires* paru chez Audie en 1981<sup>87</sup> et adapté dans la collection «J'ai lu BD» en 1986. L'humour noir de ces planches repose souvent sur l'idée que la chute est visualisable et visualisée en amont de la lecture<sup>88</sup>. L'un des plus célèbres gags met ainsi en scène un homme perdu dans une plaine enneigée se sachant condamné à mort. Apercevant des lumières au loin, il se réjouit d'être arrivé à proximité d'une agglomération avant de découvrir qu'en fait de lumières, il s'agissait des yeux d'une meute de loups (fig. IV.27). L'humour qui se dégage de la planche se fonde précisément sur le fait que le périchamp fournit d'emblée l'issue macabre du récit; on rit *malgré* le personnage parce que l'on sait, contrairement à lui, que ce n'est pas une ville qui l'attend dans le lointain. La version remontée de ce gag pour l'édition de poche mobilise ce même mécanisme, mais joue ici au niveau du feuilletage, en mobilisant des mécanismes relevant de ce que Groensteen appelle le *tressage*<sup>89</sup>. Ainsi, le composite de la page 17 présente la situation initiale du gag en deux cases empilées, masquant le reste du récit placé en pages 18-19 (fig. IV.28-29). La case de chute est remontée de telle manière que la meute de loups occupe le même *lieu*<sup>90</sup>, en page 19, que la case inférieure du gag en page 17. Ainsi, à la tourne de la page, alors que l'on comprend que le personnage est promis à mourir de froid, c'est son ultime châtiment qui nous est annoncé, comme en prolepse. En somme, la gestion de l'information ne diffère pas beaucoup entre les deux exemples, et le gag fonctionne ainsi d'une manière analogue, jouant cependant sur deux caractéristiques différentes du récit en bande dessinée. Pour le dire avec les termes de Groensteen, on observe ici un exemple de différence entre ce qui opère

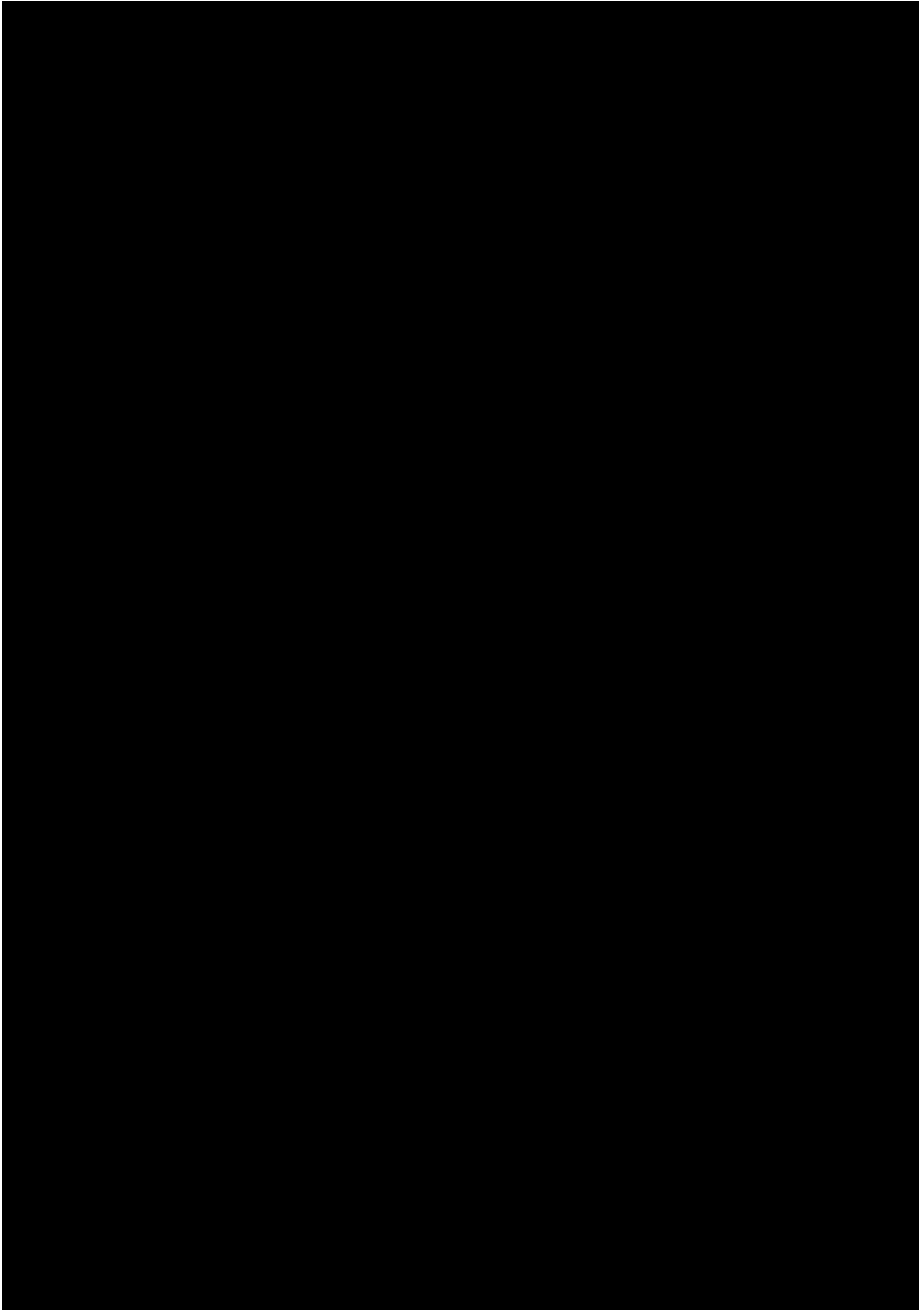
---

87 Les « Idées noires » paraissent d'abord dans *Le Trombone illustré* entre mars et octobre 1977, la série est ensuite reprise dans *Fluide Glacial* jusqu'en 1983.

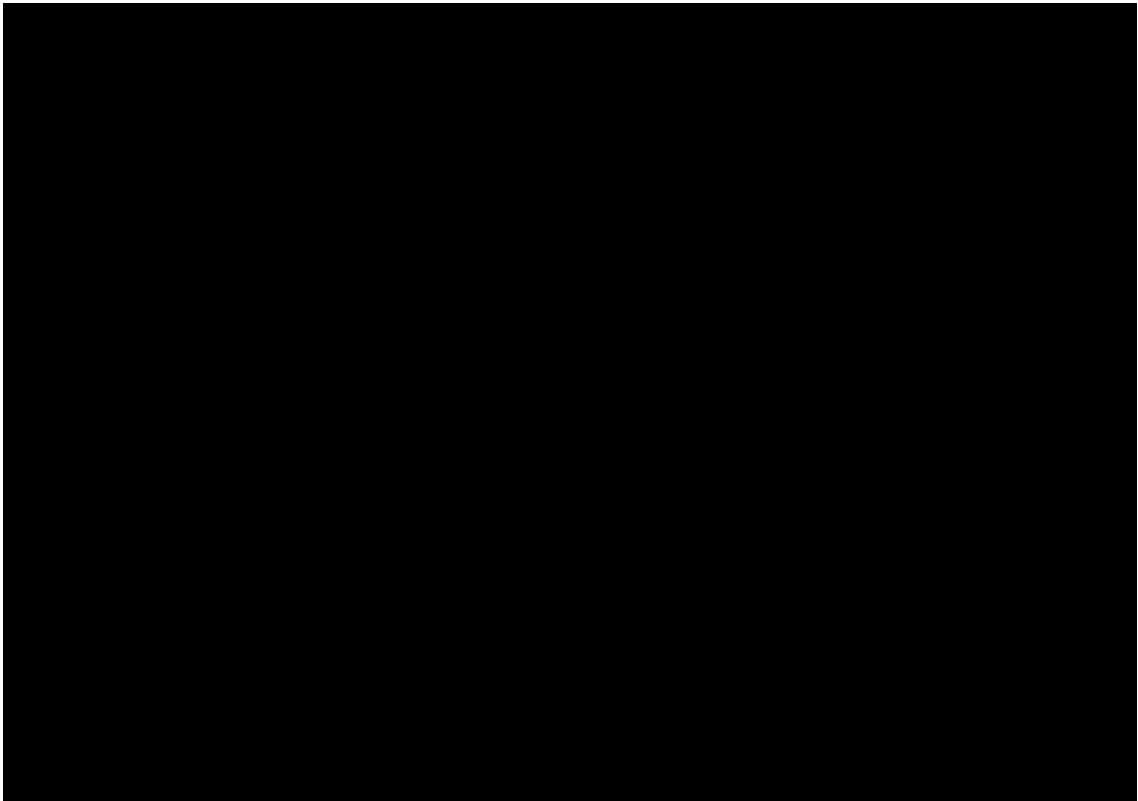
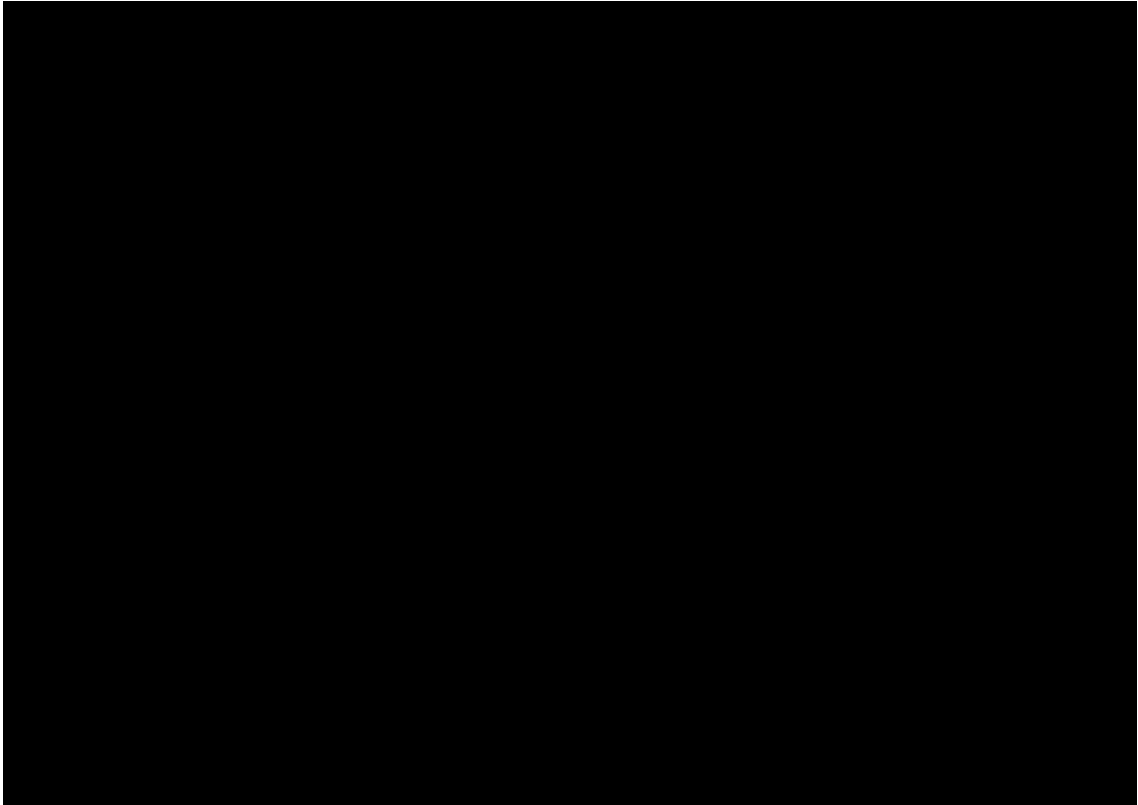
88 Raphaël Baroni et Bahar Aydemir ont montré, dans une approche confrontant théorie et résultats empiriques provenant d'une expérience de *eye tracking*, comment bon nombre de gags en une planche génèrent, dans les faits, des chemins de lecture plus complexes que le fameux parcours « en Z ». Les balayages oculaires auraient ainsi tendance à naviguer en allers-retours entre des points clés de la planche Raphaël BARONI, Bahar AYDEMIR, « Au-delà de l'ombre du Z : lecture non linéaire et approches expérimentales de la bande dessinée » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/8014>, consulté le 6 mars 2024..

89 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 173-176.

90 *Ibid.*, p. 174.



**Figure IV.27** *Idées noires* (Franquin, Audie, 1981, p. 7)



**Figure IV.28** *Idées noires*, (Franquin, J'ai lu, 1986, p. 16-17)

**Figure IV.29** *Ibid.* (p. 18-19)

aux niveaux restreint et étendu de l'arthrologie, le premier gag jouant sur le multicaadre simple, le second sur le multicaadre feuilleté.

Dans la continuité de ce que nous constatons au sujet de l'investissement du double feuillet, il semble qu'une partie des transpositions éditoriales pour le format de poche amenuisent l'importance de la planche dans la structuration du récit graphique, au profit d'une organisation qui place l'activité de feuilletage au premier plan. Le livre de poche, dans sa dimension technico-matérielle construit une surface d'impression qui exhibe plus fortement que d'autres formes de codex l'inscription de son contenu au sein d'un volume feuilleté. La technique de brochage en dos scié et non cousu, pour des raisons proprement physiques, a tendance à exagérer la pliure centrale à l'ouverture du livre – ce qui est moins voire pas du tout le cas des volumes cousus, comme les albums. Cette contrainte technique engendre une impossibilité à visualiser l'entièreté du contenu, dont la partie intérieure se noie progressivement dans le pli central. Dans le livre de poche, de manière plus ou moins contrôlée, une partie de l'imprimé se « perd » ainsi dans le secret du brochage, et, partant, dans la somme des pages qu'il enserre.

### **3. Une bande dessinée diminuée ?**

#### **3.1. Remonter, recomposer, réinventer la bande dessinée**

En procédant au remontage case par case des planches de l'album, on pourrait être amené à penser que le personnel en charge de produire les composites des récits au format de poche rejoue, dans une certaine mesure et avec d'autres instruments, la phase cruciale qui consiste à passer du « découpage » à la « mise en page ». C'est d'ailleurs ce qui se laisse comprendre derrière les propos de Christian Gaudin, maquettiste et remonteur pour la collection du « Livre de poche BD » :

La première chose à faire, c'est d'oublier la mise en page originale [...] pour essayer de retrouver des unités plus petites. En refaisant la composition sur la double page pour le poche, on est souvent obligé de travailler selon un système de strip, et à la limite on en revient simplement à ce qui se passe d'une image à une autre<sup>91</sup>.

L'explication fait écho aux définitions du découpage et de la mise en page que livre Peeters, rappelant que la bande dessinée a spécifiquement pour caractéristique de «proposer la mise ensemble d'une narration par images fixes et d'une segmentation de la page. Ou si l'on préfère la réunion d'un *découpage* (agencement de cases destiné à être progressivement dévoilé) et d'une *mise en pages* («groupement de vignettes qui couvrent la surface entière de la planche»<sup>92</sup>). À cet égard, Groensteen précise toutefois :

[L]a mise en page s'élabore généralement à partir d'un contenu sémantiquement déterminé, dont le découpage a déjà assuré la discrétisation en énoncés successifs appelés à devenir autant de vignettes. Toutefois la mise en page ne peut pas être définie comme une phase qui succéderait au découpage, avec mission de l'adapter au dispositif spatiotopique ; elle ne s'invente pas sous la dictée du découpage, mais selon un processus dialectique où les deux instances se déterminent mutuellement<sup>93</sup>.

Groensteen nuance à juste titre ce qui transparaît, peut-être accidentellement, de la définition de Peeters, c'est-à-dire l'idée qu'il y aurait toujours, virtuellement, un agencement linéaire des cases préalable que la mise en page spatialiserait, ce qui constituerait par ailleurs une forme d'aboutissement. Pour Groensteen, découpage et mise en page correspondent plutôt aux deux aspects de l'arthrologie qu'à deux phases d'un processus :

Les relations élémentaires, de type linéaire, composent ce que l'on nommera l'*arthrologie restreinte*. Gouvernées par l'opération du *découpage*, elles mettent en place des syntagmes séquentiels, le plus souvent subordonnés à des fins narratives. [...] Les autres relations, translinéaires ou distantes, ressortissent à l'*arthrologie générale* et déclinent toutes les modalités du tressage<sup>94</sup>.

---

91 C. Gaudin in Gilles CIMENT, Thierry SMOLDEREN, «Colle et ciseaux», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, *op. cit.*, p. 96.

92 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, *op. cit.*, p. 34.

93 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 108.

94 *Ibid.*, p. 26-27.



Cette nuance est cruciale pour comprendre l'impact de la pratique du remontage sur la perception et la compréhension de la « planche » comme type particulier de composite graphique. Pour Julia Bonaccorsi, le remontage est assimilable à un travail de « réécriture qui décompose le système spatiotopique de l'album pour prélever des unités formelles manipulables (ballons, case, dessins). » Ainsi, « l'opération éditoriale défait le principe de solidarité iconique pour le refonder selon de nouvelles contraintes, et donc proposer au lecteur un nouveau système »<sup>95</sup>. Le travail du remontage trahit donc une conception limitée du dispositif de la planche, qui envisage le niveau translinéaire des relations arthrologiques comme une problématique secondaire.

Pour Groensteen, le découpage concerne la mise en séquence d'éléments graphiques qui sont des cases (ou vignettes) *en puissance*. Dès lors, la case, comme composant graphique, ne peut être pensée en dehors du système spatiotopique sans être requalifiée et refunctionalisée. C'est dans ce sens que l'on doit comprendre l'idée du remontage que défend Bonaccorsi, qui procède en réorganisant le système arthrologique d'une œuvre. Ce nouveau système de relations ne peut jamais être tout à fait équivalent à « l'ancien », parce qu'il existe toujours *en référence* au système dont il dépend. Mais cette relation hiérarchisée dépend justement du fait que le remontage correspond moins à une réécriture, processus auctorial, mais bien à une transposition éditoriale. Autrement dit, peu importent les qualités narratives ou visuelles des remontages : le problème esthétique que posent les bandes dessinées de poche, du moins à une partie du public, se situe justement dans la seule reconstruction des composites à partir de cases dont la forme dépend d'un « processus dialectique » initial. C'est ce qui explique d'ailleurs l'irrégularité du format des planches imprimées au fil des pages du livre de poche.

L'une des caractéristiques de la planche de bande dessinée est de répondre à une forme de régularité à l'échelle du multcadre feuilleté. C'est, comme nous l'avons vu plus haut, le sens que donne Peeters à l'hypercadre, qu'il définit comme une forme de grille matricielle,

---

95 Julia BONACCORSI, « La bande dessinée aux prises avec la “machinerie éditoriale” du smartphone », *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011, p. 93.

une série de règles qui induit à la fois une forme de « créativité » (du côté de la production) et l'accès à la fiction (du côté de la réception) par la transformation codifiée d'une surface de visualisation. La régularité de l'hypercadre à l'échelle du codex, dans sa dimension de frontière virtuelle entre l'intérieur et l'extérieur du composite graphique, garantit à certains égards une forme de transparence énonciative du récit graphique. Cela dépend notamment du fait qu'il détermine, par le négatif, les frontières des marges qui, comme le signalent les travaux de Béguin-Verbrugge, font partie de ces signes dont la fonction est de guider la lecture. L'irrégularité des formes de composites présente donc, à chaque tourne de page, un nouveau dispositif de lecture, s'exhibant ainsi comme résultat d'un travail localisé et toujours renouvelé de composition sous contraintes. Si les marges fonctionnent comme un espace de seuil vers le composite, la variation de cet espace constitue un signe explicite d'un renouvellement, déstabilisant le protocole de lecture à l'échelle du livre.

Les formes tendanciellement irrégulières dont font montre les planches qui se succèdent dans le livre de poche font que, de manière générale, leur distinction de la page qui les enchâsse est plus remarquable que dans le contexte éditorial de l'album. Du moment que l'hypercadre devient une composante formelle plus remarquable, les frontières de la planche deviennent plus visibles. Dès lors, bien que les composants graphiques extérieurs à la planche ne soient ni nombreux ni saillants – puisqu'ils se limitent à la notation de pagination –, l'inscription de la planche dans un milieu graphique devient plus manifeste que dans l'album. Marges asymétriques, cases isolées et formats de composition hétérothétiques constituent autant de marqueurs de l'inscription de la composition de cases dans un ensemble graphique enchâssant. Le nombre important de compositions s'étalant sur la surface entière du double feuillet va également dans ce sens. À plus forte raison, ces cas spécifiques ont tendance à mettre en évidence les composites-pages, dès lors qu'une même composition de cases se voit insérée au-dessus de deux numéros de page qui se suivent, ainsi qu'on peut l'observer dans la figure IV.21. En outre, ces compositions « doubles » ont tendance à renforcer implicitement la solidarité qui relie les deux feuillets, surfaces sous-jacentes de surface d'affichage englobante. On a vu que Groensteen défend,

à juste titre, nous semble-t-il, l'hypothèse que l'investissement créatif de la « double page » s'est intensifié avec le renforcement de l'album comme forme éditoriale dominante. Le phénomène est notamment dû aux caractéristiques éditoriales (culturelles et technico-matérielles) de l'album, qui se présente dans son intégralité, contrairement à l'illustré, comme *support* (au sens créatif du terme) dédié à recevoir l'œuvre d'un·e auteur·ice. Malgré qu'elles ne se présentent pas comme le produit d'une démarche créative auctoralisée, les transpositions au format de poche renforcent encore cette tendance, notamment parce que cette forme éditoriale présente des caractéristiques technico-matérielles et culturelles qui favorisent l'investissement complet de ses surfaces d'affichage, ses dimensions étroites et son brochage rigide étant conjugués aux restrictions éditoriales qui encadrent la réduction des cases.

### **3.2. Petits livres et gros volumes : reconfigurer les pratiques lectorales**

La comparaison des supports de l'album et du livre de poche, bien qu'analogues à bien des égards, révèle deux manières distinctes d'actualiser une surface d'affichage. L'album peut faire l'objet de techniques de reliure plus ou moins souples, s'il s'agit d'un album relié ou d'une album broché. Toutefois, même dans le cas d'un brochage rigide, le format du livre en lui-même, tant en termes de dimensions que de proportions (rapport hauteur/largeur), actualise de fait une surface de visualisation plus vaste que celle du livre de poche, au niveau du feuillet comme, par extension, du double feuillet. Ainsi, la rigidité d'un dos scié collé n'aura pas le même impact visuel au déploiement du livre lorsqu'il s'agit d'un album souple de chez Dupuis ou d'un « J'ai-Lu BD ». À plus forte raison, l'augmentation du nombre de pages entre deux titres identiques publiés en album broché et en poche a pour conséquence une rigidification de la reliure. Le livre de poche engouffre toujours une partie non négligeable du feuillet, dès lors que l'on n'écarte jamais complètement les deux versants du codex. Ces caractéristiques technico-matérielles déterminent le rapport gestuel, mais aussi visuel qui peuvent être entretenus avec le livre. L'augmentation des cas d'investissement du double feuillet du livre de poche contribue en partie à ce phénomène,

du moment que ce mode de composition a tendance à exhiber le support par le franchissement de la pliure centrale, ou justement par l'impossibilité de la franchir vraiment. Comme on le mettra en évidence plus loin, les critiques à l'encontre des bandes dessinées de poche ciblent essentiellement la déconstruction des planches induite par la réduction des dimensions de la surface d'affichage. Le remontage est ainsi perçu comme engendrant une forme de «perte sémiotique» du point de vue de la dimension tabulaire de la planche, pour reprendre le mot de Pascal Robert<sup>96</sup>.

On oublie cependant trop vite que le déploiement du récit ne s'opère pas qu'à l'échelle de la planche. Il faut également tenir compte de l'espace feuilleté que construit le livre, notamment face à des volumes qui doublent ou triplent le nombre de pages par rapport aux albums dont ils sont adaptés. Or, il est frappant de constater que l'implication lectorale dans l'activité de feuilletage n'est pratiquement jamais commentée. On assiste pourtant, par l'étalement du récit sur un nombre de pages plus élevé, à une intensification du rythme de tourne des pages, qui a pour conséquence l'accroissement de la mécanique du dévoilement des composites graphiques. Comme le signale Kathryn Hume, la relation entre la page et la vitesse narrative constitue l'une des bases théoriques des réflexions portant sur le rythme lectoral<sup>97</sup>. En revanche, à notre connaissance, le phénomène n'a pas été problématisé dans la perspective de l'engagement corporel et passionnel du lectorat. Nous faisons en effet ici l'hypothèse que le renforcement d'un rapport gestuel et corporel au récit, en accentuant les moments de *dévoilement* des planches, participerait à l'intensification d'un engagement dans l'intrigue que l'on pourrait qualifier avec Raphaël Baroni de «passionnel»<sup>98</sup>. Il s'agirait en somme de repenser l'acception de ce que la critique littéraire appelle communément un *page-turner*. Dans le type de récit visé par ce terme, l'engagement passionnel est motivé par la narration elle-même, qui encourage à tourner

---

96 Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, op. cit., p. 263.

97 Kathryn HUME, «Narrative Speed in Contemporary Fiction», *Narrative*, vol. 13, n° 2, 2005, p. 105-106.

98 Raphaël BARONI, *La tension narrative: suspense, curiosité et surprise*, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Poétique», 2007.

la page. Cependant, cette définition ne paraît pas tenir compte du fait que l'action même de tourner la page, à un certain rythme, peut également configurer le rapport émotionnel au récit que nous évoquons<sup>99</sup>. À l'extrême, cela pourrait même être perçu comme le développement d'un rapport de consommation populaire, ce qui expliquerait aussi en partie la frilosité de l'opinion du monde de la bédéphilie à l'égard de ces productions, qui renvoie la bande dessinée dans le domaine des productions de la culture de masse, nous reviendrons plus loin sur ce dernier aspect.

Par ailleurs, il faut souligner que l'un des intérêts reconnus des bandes dessinées de poche est de constituer un équivalent de l'album plus solide et moins «dommage». La multiplication du nombre de pages en livre de poche confère à l'objet une épaisseur nouvelle, ce qui lui attribue un aspect de solidité, quand son petit format le rend plus maniable que l'album. Ainsi, Jacques Glénat vante cet aspect de la bande dessinée de poche dans les pages de *Circus*, soulignant que «[u]n album de B.D. c'est fragile, ça ne se prête pas. Alors que la B.D. de poche pourra être souvent feuilletée, elle passera de main en main et rencontrera un nouveau public»<sup>100</sup>. Le livre de poche apparaît ainsi comme une alternative résistante, prompte à être manipulée pour être lue ou relue, par soi ou par d'autres. Lesage associe cet argument aux valeurs symboliques que l'on peut accorder aux formes éditoriales. Ainsi, le format du livre de poche «incite à une lecture décomplexée, une lecture nomade ; la bande dessinée de poche se glisse dans le cartable et s'échange à la récréation, contrairement à l'album, qui ne s'est pas totalement départi de la solennité un brin rigide de ses origines»<sup>101</sup>. Autrement dit, le livre de poche désacralise en partie la lecture de bande dessinée en sortant du cadre précieux de l'album, qu'il s'agit de manipuler avec soin avant de le ranger dans sa bibliothèque. L'argument est d'ailleurs fréquent dans le discours promotionnel, valorisant le livre de poche comme objet d'une lecture

---

99 Encore faut-il préciser que les émotions convoquées peuvent relever de différents registres allant d'une curiosité toujours renouvelée à une forme d'ennui provoqué par la gestuelle répétitive. Le chantier théorique est ouvert.

100 J. Glénat in Florence ROMAN, Pascal ROMAN, «Bulles en poche», *Circus*, *op. cit.*, p. 67.

101 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 331.

nomade ; la disponibilité des titres de la collection « J'ai lu BD » dans les kiosques de gare est d'ailleurs considérée comme un atout. Gilles Ciment rappelle ainsi :

Jacques Sadoul soulignait à Angoulême comme il était pratique, facile à transporter et surtout facile à lire « au lit ou dans le métro ». L'argument méritait sans doute d'être utilisé, puisqu'il a fait mouche. On peut sans doute s'étonner d'avoir dû attendre J'ai Lu pour réaliser combien il était difficile, pénible, voire impossible, de lire un album « à la plage ou dans le train » (exemples de Jacques Diamant dans le dossier de CIRCUS n° 103 ; convaincant, puis repris par Emmanuel Kessler dans LE MONDE DES LIVRES cet été). Il va sans dire que cette argumentation est faible en soi, mais très utile dans le contexte du réseau de distribution J'ai Lu. Les kiosques de gare en sont la clef de voûte. Il était nécessaire, pour que la collection prenne son essor, d'intervenir sur les mentalités, et d'amener les voyageurs à acheter de la B.D. pour le trajet ou les vacances<sup>102</sup>.

Autrement dit, passer de l'album au format de poche reconfigure aussi bien la manière dont la bande dessinée est lue que les conditions et le contexte matériels de sa lecture. En outre, il faut se garder de limiter la réflexion aux seuls aspects matériels d'un transfert de forme éditoriale, la dimension symbolique du problème ne devant pas être négligée. Lesage rappelle ainsi que l'extension de la diffusion des bandes dessinées de poche participe d'un mouvement d'ouverture à de nouveaux réseaux :

Le réseau de diffusion du poche permet par ailleurs de diffuser la bande dessinée dans d'autres lieux que les librairies, dont l'éloignement et la solennité peuvent constituer des freins à l'achat [...]. Les supermarchés jouent déjà un rôle important dans la distribution des albums de bande dessinée, tout comme la FNAC, qui joue justement sur la facilité d'accès à la culture. Mais avec J'ai lu, ce sont encore de nouveaux réseaux de diffusion qui sont visés, en particulier les maisons de la presse et les relais de gares<sup>103</sup>.

Ces nouveaux réseaux de diffusion impliquent, de fait, de toucher un public plus vaste. Les propos d'Emmanuel Kessler dans *Le Monde* (signalés plus haut par Ciment) sont parlant à cet égard, soulignant que l'objectif des maisons d'édition de poche « est d'attirer un nouveau public à la BD, celui des kiosques de gare et des grandes surfaces. Le concurrent du poche BD est moins l'album que le “polar” ou l'illustré acheté pour lire dans le train ou

---

102 Gilles CIMENT, « Le pour et le contre », *L'Année de la bande dessinée 87-88*, op. cit., p. 98.

103 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 331.

sur la plage ! »<sup>104</sup>. Ce dernier argument met en évidence le fait que l'intégration de la bande dessinée à la forme éditoriale du livre de poche n'implique pas uniquement d'adopter un autre support matériel, mais également tout un nouvel univers symbolique qui dépasse les seules questions de format. L'assimilation du livre de poche au genre du polar dit déjà beaucoup de l'assimilation de la bande dessinée au monde de la culture de masse, mais aussi de la culture populaire, sur laquelle nous reviendrons plus loin.

### 3.3. Dévaloriser la bande dessinée

En matière de succès des productions culturelles, il n'est pas uniquement question de tarifs ou d'attractivité d'une forme éditoriale dans sa seule dimension technico-matérielle. Sylvain Lesage rappelle à juste titre que la bande dessinée comme *médium*, c'est-à-dire comme moyen d'expression et le livre de petit format comme support technico-matériel n'ont rien d'incompatible en soi « comme le montrent la longévité des expériences de bandes dessinées de “petit format” [...] ou, plus récemment, le succès du manga »<sup>105</sup>. Pourtant, la chose peut sembler moins évidente lorsqu'on déplace les termes du problème, en envisageant la bande dessinée comme *média*, c'est-à-dire comme forme culturelle, et le livre de poche comme forme éditoriale. De ce point de vue, le principe de réédition, qui se situe à l'origine du livre de poche, constitue un frein pour la conquête d'un nouveau public, puisqu'il s'agit, dans cette perspective, de vendre un produit similaire sous un autre emballage. À cet égard, on rappellera l'une des hypothèses que formule Lesage au sujet de l'insuccès des bandes dessinées de poche :

[L]e public enfantin, au cœur de la stratégie éditoriale de la bande dessinée de poche, se tourne à la même époque vers le manga. Après les premiers succès en 1990 (*Akira* et *Dragon Ball*, publiés par Glénat), le rythme des traductions croît de manière continue. Dans cette hypothèse (qui reste à étayer), la bande dessinée de poche constituerait donc une passerelle entre l'édition de bande dessinée franco-belge traditionnelle et l'édition de manga. Si le manga se diffuse d'abord grâce à l'image véhiculée de culture alternative pour une génération, on peut penser

---

104 Emmanuel KESSLER, « Les papa aiment, les enfants boudent », *Le Monde*, 1987, p. 12.

105 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 338.

que le format participe de cette altérité. En privilégiant le *pocket*, les éditeurs de manga renforcent la distance existante entre la bande dessinée franco-belge traditionnelle et la bande dessinée japonaise<sup>106</sup>.

Pour Lesage, la bande dessinée de poche des années 1980-1990 constituerait donc une étape dans la recherche d'une alternative éditoriale pour un public qui a délaissé la bande dessinée traditionnelle. Autrement dit, le public visé par la bande dessinée de poche existait bel et bien. Cependant, le problème ne venait pas seulement des caractéristiques matérielles de la forme éditoriale, mais de ce que véhicule alors la forme culturelle identifiée comme « bande dessinée franco-belge », certes associée à l'album, mais aussi à un certain type de récits appréciés par les enfants et par une certaine partie des adultes, catégories d'âges dont les « jeunes » se distinguent par principe.

On l'a vu, l'inscription de la bande dessinée dans le monde du livre de poche, ouvrage bon marché destiné principalement à séduire une jeunesse disposant de faibles moyens, participe d'une désacralisation des pratiques de lecture, que la conquête de l'album a contribué à instaurer. La réédition d'œuvres de bande dessinée sous forme de livres de poche banalise l'acte de lecture, en le décroissant du cadre domestique pour lui ouvrir de nouveaux horizons, de la cour d'école à la plage. En cela, cette entreprise éditoriale constitue à plus d'un égard une menace contre la légitimité culturelle que la bande dessinée, dans les années 1980-1990, commence d'acquérir depuis une décennie. Au contraire des collections prestigieuses d'albums de formats élargis au-delà des standards, destinés à un lectorat adulte et qui commencent à paraître dès la fin des années 1970, le livre de poche renoue avec des pratiques de lecture désinvoltes, visant ouvertement un lectorat de plus ou moins jeunes adolescents et privilégiant des lectures légères, souvent humoristiques. Il faut cependant nuancer ces propos, car l'album n'en est pas moins une forme éditoriale ambiguë. En effet, Pascal Robert estime à juste titre que, bien qu'il s'inscrive dans le monde du livre, l'album n'en est pas moins une forme particulière de livre.

---

106 Sylvain LESAGE, « L'impossible seconde vie ? Le poids des standards éditoriaux et la résistance de la bande dessinée franco-belge au format de poche » [en ligne], *Comicalités*, *op. cit.*, paragr. 49.



[L]’album ne participe qu’à moitié à la légitimation sociale de la bande dessinée : certes, c’est un livre, mais ce n’est pas un livre comme les autres, car c’est moins un livre d’adulte qu’un livre d’enfant. C’est un livre différent, qui reste, quoiqu’on en ait, un peu moins qu’un livre, une sorte de sous-livre ou de para-livre. Un para-livre, en effet, qui comme son nom l’indique reste un livre, mais un livre atypique, un livre stigmatisé et stigmatisant<sup>107</sup>.

Le format de poche se distingue justement de l’album par sa banalité, son assimilation à la masse des livres de poche. L’idée que la lecture de bande dessinée puisse bénéficier d’une banalisation par le truchement du format de poche se manifeste dans les stratégies de ciblage du lectorat qui associent le médium à une forme éditoriale partagée par une grande variété de textes. Ainsi, à l’époque de la parution de ses premiers titres, la collection des «J’ai lu BD» est soutenue par Jacques Diament (des éditions Audie), qui estime que «le format est intéressant parce que les B.D. ne se retrouveront pas dans le ghetto B.D., mais avec les livres de poche»<sup>108</sup>. [J. Diament in CIR 09.1986, 67] Cette volonté, sans doute commerciale, de voir sortir la bande dessinée d’un secteur de niche associée à la forme singularisante de l’album, se retrouve dans les premières collections de poche. Clément Lemoine montre ainsi comment, lors des tentatives de la première génération dans les années 1960-70, les éditeurs évitent stratégiquement l’évocation du champ de la bande dessinée dans le paratexte des ouvrages publiés<sup>109</sup>, comme s’il s’agissait de les amalgamer, par omission de la spécificité de leur contenu, à l’ensemble des autres livres. Certes, les collections datant de la fin des années 1980 affichent explicitement l’acronyme «BD» dans leur titre. Reste que l’association de la bande dessinée à de grands noms de l’édition de poche favorise son éventuelle émancipation d’un segment spécialisé du marché. La situation semble croiser deux objectifs contradictoires, entre une volonté commerciale de voir s’élargir le public de la bande dessinée d’un côté – alors justement que le secteur traverse des années de crise – et, de l’autre, la défense d’acquis culturels symboliques qui ont, d’une certaine manière, participé à rendre possible son intégration

---

107 Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, op. cit., p. 258.

108 J. Diament in Florence ROMAN, Pascal ROMAN, «Bulles en poche», *Circus*, op. cit., p. 67.

109 Clément LEMOINE, «Poche (format de)», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, op. cit., p. 588.

dans les collections généralistes du livre de poche. Le constat que fait Gilles Ciment à ce sujet ne dit pas autre chose :

C'est l'autre atout de l'expérience poche : une « démocratisation » du 9<sup>e</sup> art. Ici encore, il faut nuancer la notion. On a assez dit combien la B.D. représentait des ventes importantes. Bien entendu, après avoir réclamé sa « reconnaissance », on s'est félicité, lors de la visite de François Mitterrand et Jack Lang à Angoulême en janvier 1985, de « l'entrée en culture » de la B.D. Mais, reconnue, elle se vend moins bien, a-t-on pensé lors de la « crise » de 1985. Aujourd'hui, on veut donc à nouveau la vulgariser<sup>110</sup>.

Les caractéristiques matérielles du support bon marché, maniable et transportable que nous mettons en évidence plus haut favorisent l'idée que la bande dessinée publiée sous cette forme peut faire l'objet d'une lecture de consommation plutôt que de contemplation. La réinscription de l'imaginaire qui entoure la lecture de la bande dessinée dans un rapport désinvolte aux objets culturels explique en partie les réticences du lectorat bédéphile, qui s'exprime dans les pages des revues spécialisées, et pour qui l'imaginaire médiatique de la bande dessinée devrait être associé à des pratiques « élevées », associé dans sa généalogie à la valorisation bourgeoise de l'image imprimée. À l'exact opposé du livre de poche, pour des raisons symboliques et matérielles, l'album met en lumière ce que la bande dessinée a de pictural plus que de textuel, permettant la contemplation d'un travail perçu dans sa valeur esthétique.

Plus que l'acquisition d'une légitimité dans l'espace culturel, ce que l'édition de poche semble ainsi menacer, c'est le processus d'artification de la bande dessinée dans lequel elle est engagée depuis la fin des années 1960. Roberta Shapiro donne à ce processus sociologique la définition suivante :

L'artification désigne le processus de transformation du non-art en art, résultat d'un travail complexe qui engendre un changement de définition et de statut des personnes, des objets, et des activités. Loin de recouvrir seulement des changements symboliques (requalification des actions, ennoblissement des activités, grandissement des personnes, déplacements de frontières), l'artification repose avant tout sur des fondements concrets : modification du contenu et de la forme de l'activité, transformation des qualités physiques des personnes, recons-

---

110 Gilles CIMENT, « Le pour et le contre », *L'Année de la bande dessinée 87-88*, op. cit., p. 98. Nous soulignons.

truction des choses, importation d'objets nouveaux, réagencement de dispositifs organisationnels, création d'institutions. L'ensemble de ces processus entraîne un déplacement durable de la frontière entre *art* et *non-art*, et *non pas d'abord une élévation sur l'échelle hiérarchique interne aux différents domaines artistiques*<sup>111</sup>.

Pour Shapiro, l'artification se distingue nettement de la légitimation artistique qui est «une démarche classificatoire qui institue des gradations de valeur à l'intérieur du monde de l'art». Au contraire, l'artification «veut comprendre d'une part la genèse de l'objet d'art ou de l'activité artistique, d'autre part ses conditions d'existence»<sup>112</sup>. Dans le cas de l'artification de la bande dessinée, Vincent Seveau, qui y consacre la partie centrale de sa thèse de doctorat, remarque :

L'artification de la bande dessinée est une artification «active» de la part des commentateurs qui contribuent ici non seulement à la reconnaissance des artistes et des œuvres, mais aussi à celle de l'objet, du médium, du type de pratique dont ils ont la charge de décrire les spécificités<sup>113</sup>.

Pour Seveau, les commentateurs et commentatrices qui participent à l'artification de la bande dessinée regroupent l'ensemble des producteurs et productrices de commentaires professionnels issus de la critique universitaire et journalistique, auxquelles sont associées les auteurs, autrices, éditrices et éditeurs<sup>114</sup>. À cet égard, il nous semble que l'apparition d'une bande dessinée de poche dans les années 1980-1990 se présente comme un moment de crise de ce processus d'artification et comme un révélateur des tensions qui sous-tendent les commentaires autour desquels il s'organise. Seveau, en s'appuyant sur une étude statistique des discours, montre en effet que l'appartenance de la bande dessinée au monde des arts est partagée par une grande majorité d'individus, mais en même temps,

---

111 Roberta SHAPIRO, «Avant-propos», dans Nathalie HEINICH et Roberta SHAPIRO (éds.), *De l'artification*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2012, p. 20.

112 *Ibid.*, p. 23.

113 Vincent SEVEAU, *Mouvements et enjeux de la reconnaissance artistique et professionnelle : une typologie des modes d'engagement en bande dessinée*, Thèse de doctorat, Université Montpellier 3, 2013, p. 49.

114 *Ibid.*, p. 54.

que cela ne permet pas d'exclure le média des pratiques majoritaires de divertissement<sup>115</sup>. Il nous semble, sur ce point, que l'on peut envisager cette apparente ambiguïté comme un trait caractéristique d'une forme apparue à l'ère des cultures médiatiques, à l'instar du cinéma. Reste que la « menace » que constitue l'édition en poche pour la réputation de la bande dessinée peut s'expliquer par le fait que ces tentatives, provenant de maisons d'édition d'importante envergure, fait écho à l'un des obstacles qui, selon Nathalie Heinich, s'oppose au processus d'artification : « la prise en charge de ce secteur par un mode de production et de diffusion industriel »<sup>116</sup>. Il n'est dès lors pas étonnant qu'à telle enseigne, ce soient plus spécifiquement les pratiques de remontage des planches qui se trouvent être la cible *a minima* d'une certaine forme de scepticisme, dès lors que cela implique que des *artisans* interviennent sur le travail de l'*artiste*.

Selon Shapiro, la singularisation de l'artiste par la détermination de la valeur artistique de sa production, qui permet de le distinguer de l'artisan et de l'amateur, s'inscrit parmi les conditions fondamentales du processus d'artification<sup>117</sup>. Or, si les pratiques de remontage sont ainsi perçues avec suspicion, c'est justement parce que ce travail met en exergue la distinction entre l'artiste à l'origine de l'œuvre et le-la remonteur-reuse qui le défait pour le refaire différemment. À cet égard, il n'est d'ailleurs pas anodin que Jacques Sadoul, chez J'ai lu, insiste, dans la presse bédéphile comme en public, sur l'intervention des auteurs comme gage de qualité, et ce malgré le fait que seuls deux d'entre-deux (Franquin et Philippe Druillet) soient effectivement intervenus dans le processus. Or, comme Ciment le fait remarquer :

On a bien cherché à dire, chez J'ai Lu, qu'on ne réduit pas les dessins pour « respecter l'œuvre des auteurs », que ceux-ci « apportent leur concours » au remontage. Ce n'était que pour donner une image de respectabilité, entretenir le doute chez les esprits critiques, afin de ne pas s'attirer aussitôt leurs foudres. Mais il ne s'agissait pas de les convaincre réellement, ni de convaincre les amateurs éclairés

---

115 *Ibid.*, p. 49-50.

116 Nathalie HEINICH, « L'artification de la bande dessinée », *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 9.

117 Roberta SHAPIRO, « Qu'est-ce que l'artification ? », *L'Invidu social. XVII<sup>ème</sup> Congrès de l'Association internationale de sociologie de langue française*, 2004, p. 2-3.

ou les puristes : on l'a dit, ils ne sont pas le « nouveau lectorat » recherché. Celui-ci est différent de celui pour qui l'album est la forme habituelle, logique et esthétique d'une œuvre inimaginable sous une autre forme<sup>118</sup>.

Les pratiques de remontage ne sont pourtant pas rares dans les années 1950-1960, mais il semble que, dans l'intervalle, soit apparu un public de « puristes » pour qui la composition de la planche, comme unité cohérente et unitaire, constitue une dimension intouchable. Cette considération esthétique n'est sans doute pas étrangère à l'arrivée de la bande dessinée sur le marché de l'art. En effet, comme le résume bien Seveau, les années 1980 constituent un jalon important pour l'entrée de la bande dessinée dans le monde de l'art, et plus précisément de sa commercialisation dans ce secteur spécifique. Il rappelle ainsi que les premières ventes de planches comme œuvres d'art se déroulent à la fin des années 1970, avant que l'on assiste à la première vente aux enchères entièrement consacrée aux travaux de Philippe Druillet en 1984 à Drouot. Les années 1980 marquent, en outre, l'apparition d'expositions consacrant l'œuvre d'auteurs de bande dessinée dans des institutions muséales<sup>119</sup>.

La défense de l'intégrité de la planche, au cœur des commentaires sur les pratiques de remontage pour le livre de poche, entraîne une réflexion autour de l'importance de la composition tabulaire comme composante essentielle du médium. Ainsi, Gilles Ciment résume les principaux aspects du problème posé par le remontage à l'issue de son article où sont recueillies des opinions, plutôt contrastées, provenant d'auteurs et d'éditeurs, à l'égard de la parution des premiers « J'ai lu BD » :

En vérité, si peu d'auteurs rechignent à voir leur œuvre dénaturée et proprement *niée dans son intégrité plastique*, c'est tout bonnement qu'ils sont peu nombreux à actualiser les diverses organisations possibles de la mise en planche. Pour un Fred, un Régis Franc ou un Andreas qui font *un usage productif de la dimension*

---

118 G. Ciment. « Le pour et le contre », p. 99.

119 Vincent SEVEAU, « La bande dessinée », dans Nathalie HEINICH et Roberta SHAPIRO (éds.), *De l'artification*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2012, p. 258-259.

*tabulaire*, cent autres se contentent de *superposer des strips* et ne s'écartent pour ainsi dire jamais *d'une narration strictement linéaire*, se privant ainsi d'explorer *l'une des particularités essentielles du médium*<sup>120</sup>.

Associer les pratiques de remontage à une négation de l'œuvre dans son intégrité plastique revient à considérer la composition tabulaire d'une planche comme un aspect essentiel des qualités esthétiques d'une œuvre de bande dessinée. Ce faisant, Ciment organise une hiérarchie entre de *vrais* artistes de bande dessinée, qui tireraient parti de cette dimension du composite graphique, et ceux qui se « contentent » d'une « narration linéaire ». Ce propos s'inscrit à plein dans l'ensemble des commentaires participant au processus d'artification de la bande dessinée, en distinguant ce qui relève de l'art de la bande dessinée et ce qui n'en est pas.

### 3.4. De la valeur du tableau

Dans *Cases, planches, récit* Benoît Peeters commente en note de bas de page les pratiques de remontage pour le livre de poche, soulignant que « [l]es ravages occasionnés par une telle déstructuration de la planche sont manifestes, sauf justement pour les mises en pages conventionnelles »<sup>121</sup>. L'animosité qui se dégage du propos fait sans doute aussi écho à l'expérience malheureuse vécue par Peeters, scénariste des « Cités obscures », face aux propositions de remontage de *La Fièvre d'Urbicande* par J'ai lu, projet contre lequel il s'était alors fermement opposé<sup>122</sup>. Cependant, le propos qu'il expose ici dans son ouvrage théorique en dit également long sur les valeurs qui sous-tendent sa propre conception de la bande dessinée. Chez Peeters, les utilisations « conventionnelles » de la mise en page sont implicitement associées à des pratiques d'une période passée où la bande dessinée n'avait pas acquis une valeur artistique. Pour lui, cette catégorie « correspond partiellement à une période où *le souci de la planche en tant qu'ensemble organisé n'existait guère*, puisque

---

120 G. Ciment. « Le pour et le contre », p. 100. Nous soulignons.

121 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit., p. 37 n. 5.

122 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 335-336.

tout se trouvait conçu *en fonction des nécessités* de la publication dans les quotidiens »<sup>123</sup>. Autrement dit, la valeur auctoriale étant quasiment absente des mises en page conventionnelles, il est donc normal qu'elles souffrent moins du remontage en poche. Dans le paradigme qui découle du modèle de Peeters, l'auteur·ice de bande dessinée est celui ou celle qui réfléchit et intègre pleinement la composition tabulaire à son œuvre, pour ne pas la soumettre à la seule contrainte linéaire du récit. Les auteurs méritants ont d'ailleurs un nom puisque dans *Cases, planches, récit* l'utilisation productrice de la mise en page est ainsi la seule à faire l'objet d'une structuration autour d'études de cas associés successivement à l'œuvre de Winsor McCay, Fred et Régis Franc.

Ce panthéon, qui comprend également, entre autres, Hergé, Jacobs, Hugo Pratt, Bilal et Tardi, se retrouve d'ailleurs dans la plupart des commentaires valorisant (explicitement ou implicitement) la bande dessinée dans sa dimension artistique entre la seconde moitié des années 1980 et les années 2000. On retrouve déjà des observations sur McCay et Fred dans « Du linéaire au tabulaire » de Fresnault-Deruelle<sup>124</sup>, dont l'influence sur les travaux de Peeters est plus que manifeste. En outre, la citation évoquée plus haut de Gilles Ciment place les même Fred et Régis Franc au panthéon des auteurs faisant une « utilisation productive de la dimension tabulaire ». Ce canon des grands auteurs n'a rien d'anodin. Heinich rappelle ainsi que l'artification de la bande dessinée est un processus sélectif, qui fait le départ entre les productions jugées artistiques et les autres.

[C]e n'est pas la bande dessinée tout entière qui se trouve ainsi artifiée, mais seulement une portion de la production : celle destinée plutôt aux adultes, adoptant des formes atypiques par rapport aux modes narratifs habituels, avec une recherche manifeste d'originalité, de virtuosité graphique ou d'inventivité narrative<sup>125</sup>.

La prépondérance dans le canon artistique d'une production orientée pour les « adultes » fait écho à l'opposition entre le public visé par les bandes dessinées de poche et ces « ama-

---

123 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, op. cit., p. 37. Nous soulignons.

124 « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976, p. 19-21.

125 Nathalie HEINICH, « L'artification de la bande dessinée », *Le Débat*, op. cit., p. 7.

teurs éclairés» qui, comme le souligne Ciment «ne sont pas le “nouveau lectorat” recherché.» Ce lectorat «pour qui l’album est la forme habituelle, logique et esthétique d’une œuvre inimaginable sous une autre forme» s’oppose ainsi par nature à celui qui s’intéresserait à la bande dessinée par le truchement du livre de poche, *ersatz* commercial de l’album<sup>126</sup>.

Attachés à la valeur esthétique de la dimension tabulaire des planches, certains auteurs expriment ainsi sans ambiguïté leur défiance à l’égard des remontages. Opposé à la transposition de ses *Passagers du vent* en livre de poche, Bourgeon évoque ainsi ses doutes à l’égard d’un format qui «ne convient vraiment qu’aux bandes respectant un découpage en strips tout ce qu’il y a de classique et linéaire»<sup>127</sup>. De tels propos rejouent la distinction de valeur entre les œuvres qui tirerait parti de la composition tabulaire et les autres. Frank Margerin estime quant à lui que «les vrais amateurs resteront plutôt fidèles aux albums, parce que le poche *dévalorise* tout de même un peu la B.D»<sup>128</sup>. Christian Gaudin, remonteur pour les «Livres de Poche BD», avoue lui-même avoir perçu le projet comme un «sacrilège» dans un premier temps<sup>129</sup>. Le témoignage d’Alain Dodier résume peut-être l’ensemble des positions :

D’un point de vue d’amateur – oserai-je dire d’esthète? – je ne trouve pas très satisfaisant de *martyriser des pages* et de fractionner des cases. Face à une planche qui a été conçue dans sa globalité, ce *charcutage* est difficile à admettre<sup>130</sup>.

L’esthète, même timide, c’est donc celui qui s’oppose au redécoupage (cruel) de l’œuvre de l’artiste, la «page» (planche) conçue comme un tout indissociable. En creux, le lectorat des bandes dessinées de poche se dessine comme une masse de béotiens, consommant sans peine une production «dévalorisée», voire profanée. Discutant le

---

126 G. Ciment. «Le pour et le contre», p. 99.

127 F. Bourgeon in G. Ciment. «Le pour et le contre», p. 99.

128 F. Margerin in G. Ciment. «Le pour et le contre», p. 100. Nous soulignons.

129 C. Gaudin in Gilles CIMENT, «Le pour et le contre», *L’Année de la bande dessinée 87-88*, *op. cit.*, p. 67.

130 A. Dodier in G. Ciment. «Le pour et le contre», p. 96.



transfert de l'album au livre de poche, Pascal Robert observe le rapport hiérarchique qui régit la relation entre les deux formes éditoriales.

[I]l semble que le modèle de l'album ait offert une sorte de référence qui fondait une résistance : ces bandes dessinées étaient toujours « mesurées » à son aune, toujours renvoyées à lui et apparaissaient donc plutôt comme en manque, manque d'espace et en perte de la logique de la planche originelle si prégnante dans la manière propre de la bande dessinée franco-belge de raconter des histoires<sup>131</sup>.

En devenant la forme éditoriale standard pour la bande dessinée, l'album a participé à verrouiller l'unité de la planche. Comme l'évoque Jessica Kohn, l'album contribue également à la construction socioprofessionnelle du statut d'artiste auteur<sup>132</sup>. Dès lors, par répercussion, l'album sacralise la planche comme œuvre.

\*

Lorsque « J'ai lu BD » et « Pocket B.D. » cessent de faire paraître de nouveaux titres en 1995, il faut attendre le début des années 2000 pour voir reparaître une collection de poche dédiée à la réédition d'albums de bande dessinée. La collection « Libro » des éditions Flammarion innove en la matière en faisant le pari de la réduction des planches de l'album, sans procéder à un remontage des cases. Lancée en 2002, la sous-collection « Libro BD »<sup>133</sup> reprend le format de sa collection mère, qui se trouve être de plus grande taille qu'un livre de poche conventionnel, 13,0 par 20,5 cm. Le rapport de proportion largeur/hauteur des livres (0,63) n'est pas tellement mieux adapté que celui de ses prédécesseurs (0,61) pour l'adaptation de planches tirées d'albums. Cependant, les dimensions des « Libro » permettent d'en limiter le taux de réduction, au prix de très fines marges de grand et petit fond. Ainsi, comme le souligne Clément Lemoine : « le confort visuel

---

131 Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, op. cit., p. 263.

132 Jessica KOHN, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, op. cit., p. 293.

133 La collection dure jusqu'en 2015 et accueille 30 titres, parmi lesquelles notamment des œuvres de Tardi (8 titres), Philippe Geluck (7 titres), Claire Bretécher (5 titres) et Binet (5 titres).

est sacrifié au profit de l'intégrité de l'œuvre»<sup>134</sup>. En effet, le respect de la planche originale présente un intérêt économique en matière de main-d'œuvre, mais aussi symbolique, puisque la composition de l'auteur y est respectée.

Aux alentours des années 2010, on assiste à l'émergence de collections qui signent la fin de toute tentative de remontage au format de poche. En conséquence, les collections ou séries de bandes dessinées de poche se construisent sur la base de formats spécialement adaptés à ces contenus. «Bulles en poche» (sous-collection du «Livre de poche») et «Bulles et blogs» (sous collection de «Pocket») cherchent à tirer parti de la vogue du blog BD – qui est pourtant déjà en bout de course – et comptent chacune moins de 10 titres à leur catalogue<sup>135</sup>. La série «Folio BD», intégrée à la collection «Folio» de Gallimard, est plus durable<sup>136</sup>. Le format des livres est systématiquement plus grand et surtout de proportions plus larges que les livres de poche de la collection courante, oscillant entre 14,0 et 14,5 cm par 19,0 cm, soit une proportion largeur/hauteur d'environ 0,75 respectant les proportions d'un album «classique» (fig. IV.1). Sans se poser comme des alternatives à l'album ou aux livres dont ils sont la réédition, ces formats de poche se présentent comme des *ersatz* de bande dessinée, qui ont pour eux l'avantage du prix et qui ne défigurent pas le travail original des auteur·ices.

La réédition au format de poche ne constitue pas une pratique systématique pour les bandes dessinées à succès, comme c'est le cas sur le marché de l'édition littéraire. Toutefois la transposition d'une œuvre dans ce format semble en tout cas attester de son succès auprès du grand public. Les dernières parutions de la sous-collection «Folio BD» constituent ainsi des rééditions des six premiers tomes de la série «Aya de Yopougon» de Margerite About et Clément Oubrerie ainsi que les tomes de la série «Culottées» de

---

134 Clément LEMOINE, «Poche (format de)», dans *Le Bouquin de la bande dessinée, op. cit.*, p. 590.

135 Les «Bulles en poche» sont publiés entre 2010 et 2013 et comptent 7 titres, dont 6 sont signés Pénélope Bagieu. Quant aux 7 livres de la collection «Bulles et blog», ils paraissent entre 2011 et 2014.

136 Elle débute en 2010 et son dernier titre est paru en 2021. La collection présente un catalogue plutôt diversifié de 28 titres, comprenant des bandes dessinées et quelques recueils de dessins humoristiques.

Pénélope Bagieu. De leur côté, les éditions Magnard ont tenté de procéder à une forme de canonisation de certaines œuvres en les intégrant à une série «Bande Dessinée» de leur collection «Classiques & Contemporains». Entre 2009 et 2011, Magnard publiera ainsi 28 bandes dessinées fondées sur un corpus d'auteurs «consacrés» (Tardi, Bilal, Pratt, Ferrandez...) et, surtout, issus du catalogue Casterman. Destinés à un usage scolaire, ces ouvrages sont accompagnés d'un appareil documentaire qui suit le récit, ainsi que d'un livret en ligne à destination du corps enseignant. Au XXI<sup>ème</sup> siècle, les enjeux de la réédition de bandes dessinées semblent ainsi avoir changé. Il ne s'agit manifestement plus de chercher à récupérer un public «jeune» qui, entre-temps, s'est massivement dirigé vers les mangas. L'objectif reste évidemment de proposer une alternative du livre à bas prix, mais dans une démarche qui tient compte des données formelles de l'œuvre. Ainsi, le «respect» accordé à la composition originale des planches est révélateur de l'évolution de l'identité culturelle de la bande dessinée entre les années 1980 et 2010.

La prolifération à cette même époque de livres de formats intermédiaires entre l'album et le livre de poche sous l'étiquette éditoriale du roman graphique a, par ailleurs, permis de relancer dans les années 2020 les pratiques de réédition brochées à bas prix par de grandes maisons d'édition. Dans cette perspective, on trouve ainsi la collection des «Futuropolis poche» dont les titres adoptent des dimensions de 14,8 x 20,0 cm. Casterman réédite également certains des titres phares de son catalogue dans un format similaire. Ces différentes itérations dans le domaine des rééditions d'œuvres en petit format illustrent le caractère dynamique, évolutif et perméable des formes éditoriales ainsi que leur lien avec une certaine représentation de l'identité du média qui les mobilise. En ce sens, il nous semble bien que la diversification des formats de livres qui a accompagné la structuration de la série culturelle des romans graphiques a permis d'atténuer les frontières qui séparaient nettement l'album du petit format, rendant ainsi plus «acceptables» certaines formes de transpositions éditoriales.

### **Partie III Transition et transposition numérique**



## Chapitre V Repenser l'album dans un monde multimédia

Le premier cas de transpositions d'œuvres de bande dessinée vers une forme éditoriale numérique s'incarne dans l'adaptation d'albums imprimés dans une version pour ordinateur personnel et diffusés sur CD-ROM dans les années 1990. Seuls quelques albums ont fait l'objet d'une telle transposition, et ce durant une très brève période allant de 1995 à 1998. D'ailleurs, le corpus sur lequel repose notre propos ne comprend que huit titres. Outre les quatre titres de la collection Digital Comics et la version multimédia du *Sommeil du Monstre* de Métal Hurlant Productions déjà présentés, on comptera également une version CD-ROM de *Jack Palmer. Un privé dans la nuit*, conçu par Memory Access en 1995 ainsi que deux versions du *Piège diabolique* développées par Index+ en 1997. Bien que rares et très modestement diffusés à l'époque, ces quelques titres constituent ainsi la trace des premières collaborations de l'édition imprimée de bande dessinée avec le domaine alors émergent de l'édition « multimédia » en Europe francophone et forment dès lors un 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 l'informatique de loisirs commence à se démocratiser.

## 1. Des livres et des ordinateurs

### 1.1. Aux frontières de l'album

Pour Fabrice Piault, dans son article synthétique sur la «naissance d'un marché» de la bande dessinée, la décennie 1985-1995, correspond à une période «plutôt sombre»<sup>1</sup>, faite d'explorations éditoriales qui ne rencontrent pas le succès escompté et dont les expériences autour du livre de poche constituent le cas le plus exemplaire. Piault résume ainsi cette situation qui relève alors de la crise :

[C]es formats perçus alors comme atypiques, sur un marché dominé par le format de l'album classique, peinent à trouver une place sur les tables et dans les bacs très classiquement organisés des libraires. Les ventes continuent de reculer. En 1992, le chiffre d'affaires de l'édition de bandes dessinées ne se situe toujours qu'à 292 millions de francs (44,5 millions d'euros). La production de nouveautés et de nouvelles éditions, elle, après avoir chuté à 483 titres en 1990 et bénéficié d'un sursaut l'année suivante, ne décollera plus guère avant 1996 : 589 en 1992, 501 en 1993, 503 en 1994, 481 en 1995<sup>2</sup>.

La tendance est alors à l'assainissement et à la concentration, les maisons d'édition qui peinent à s'adapter aux difficultés du moment disparaissent ou sont filialisées au sein de groupes comme Média Participations, Flammarion ou Hachette<sup>3</sup>. Dans ce contexte instable, certaines tentatives finissent par émerger et trouver leur public. Le marché se structure progressivement autour de quatre domaines «classiques, *fantasy*, manga et bande dessinée alternative d'inspiration littéraire [qui] vont constituer les piliers sur lesquels l'édition de bande dessinée va s'appuyer pour entrer, à partir de 1995, dans une phase de quinze années de croissance ininterrompue»<sup>4</sup>. En dehors d'un engouement stable pour les

---

1 Fabrice PIAULT, «Naissance d'un marché», *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 37.

2 *Ibid.*, p. 38.

3 *Ibid.*

4 *Ibid.*

classiques ainsi que d'un intérêt ravivé pour le genre de la *fantasy* faisant suite au succès de la série « Lanfeust de Troy » qui débute en 1994, le succès rencontré par le manga et les romans graphiques issus de l'édition alternative contribuent à transformer l'imaginaire du livre de bande dessinée centré jusqu'ici autour de l'album.

Thierry Groensteen, qui propose un « bilan » des années 1990 dans le numéro de janvier 2000 de la revue *Neuvième Art*, retient, quant à lui, trois phénomènes qui se distinguent dans l'évolution de la bande dessinée durant la décennie. Ainsi, aux côtés de « l'importation massive, de la bande dessinée asiatique (principalement des mangas japonais) » et de « la montée en puissance d'une bande dessinée alternative », il met également en avant « le *flirt*, encore timide, avec le multimédia, l'expérimentation progressive des diverses voies qu'internet et les nouveaux supports de haute technologie offrent au Neuvième Art »<sup>5</sup>. Julien Baudry pointe du doigt le fait que ce dernier aspect n'est finalement pas traité par l'article de Groensteen qui le renvoie aux calendes d'un prochain numéro jamais paru<sup>6</sup>.

Au tournant des années 2000, ces « expérimentations multimédias » peuvent encore apparaître comme un phénomène aussi marquant que prometteur. Cependant, comme nous l'a bien montré l'exemple des *Graphic Stories* (cf. chapitre 2), l'éclatement de la bulle Internet porte un coup d'arrêt aux financements dans ce domaine tout au début du XXI<sup>e</sup> siècle et contribue, comme l'estime Baudry, à freiner nettement la production de bandes dessinées sous formes numériques jusqu'au milieu des années 2000<sup>7</sup>. D'autant mieux que, comme l'auteur de *Cases-Pixels* le souligne par ailleurs, cette production restait somme toute placée sous le signe de la « prudence »<sup>8</sup>. Dans ce cadre, il peut donc paraître difficile, avec le recul, de voir l'émergence des productions multimédias comme un réel enjeu de la fin du XX<sup>ème</sup> siècle.

---

5 Thierry GROENSTEEN, « Les années 1990, tentative de récapitulation », *Neuvième Art*, n° 5, 2000, p. 10.

6 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. « Iconotextes », 2018, p. 43-44.

7 *Ibid.*, p. 60-61.

8 *Ibid.*, p. 44.



Pour autant, les différentes expérimentations opérées dans ce domaine dans la seconde moitié des années 1990, aussi timides et rares sont-elles, explorent un grand nombre de solutions possibles, qui, pour certaines, se constitueront en tendances dans les entreprises de transposition ultérieures. Baudry met justement en évidence le caractère crucial de cette période où se mettent en œuvre de premiers frottements entre deux mondes, celui du multimédia en structuration et celui de l'industrie de l'imprimé en pleine réinvention :

Dans [le] double contexte d'une production qui croît sans que le lectorat n'augmente, l'arrivée de nouveaux contenus culturels de divertissement visant, pour leur part, un large public, a naturellement pu être considérée comme une concurrence potentielle face à laquelle il était nécessaire de prendre position. Mais, au-delà de la concurrence, la confrontation entre anciens et nouveaux médias a aussi pu engendrer un vrai dialogue entre l'industrie imprimée de la bande dessinée d'un côté et les nouvelles industries numériques de l'autre. D'un tel dialogue sont nées les premières œuvres de bandes dessinées numériques<sup>9</sup>.

Dans le chapitre qu'initie ce propos, Baudry répartit les œuvres issues de ce dialogue en trois catégories, qui constituent autant d'étapes allant du *produit dérivé* en passant par l'*adaptation* pour en arriver à la *création originale*. Ce qu'il considère comme relevant du produit dérivé s'incarne dans la conception de jeux vidéo reprenant les univers de grandes séries de bande dessinée à succès. Ces pratiques, dont il souligne la pérennité dans l'histoire de la création vidéoludique, permettent surtout, selon lui, « l'entrée de la bande dessinée comme contenu de divertissement dans le marché des logiciels »<sup>10</sup>. La création originale, quant à elle, connaît une première étape importante sur CD-ROM avec la parution d'*Opération Teddy Bear* en 1996. Cette œuvre, développée par Édouard Lussan pour la société Index+, constitue un jalon important dans l'histoire de la bande dessinée numérique en général. En effet, selon Baudry, elle « semble annoncer l'invention d'un nouvel objet culturel, à mi-chemin entre la bande dessinée et le jeu vidéo »<sup>11</sup>. Toutefois, Baudry note que les bandes dessinées numériques de création ne se développeront pas davantage

---

9 *Ibid.*, p. 48.

10 *Ibid.*, p. 51.

11 *Ibid.*, p. 54.

sur CD-ROM, mais plutôt sur le Web émergeant au seuil des années 2000, à travers le financement de contenus diffusés gratuitement par des groupes de télécommunication<sup>12</sup>. À l'intersection de ces créations sur le Web et des jeux dérivés de bande dessinée se trouvent les «adaptations» d'albums sur CD-ROM, dont Baudry souligne l'importance :

[C]es œuvres [...] diffèrent des adaptations plus traditionnelles de bande dessinée en jeu vidéo dans la mesure où elles ne prétendent pas à une dimension ludique. Elles cherchent à exploiter du mieux possible l'esthétique initiale de la bande dessinée, y compris dans sa structure (cases, bulles...). L'amélioration de la définition et de l'affichage de l'image numérique permet de conserver une relative homogénéité visuelle entre l'œuvre «analogique» et l'œuvre numérique, ce qui n'était pas possible dans les années 1980. Elles proposent bien une expérience de lecture, et non une expérience de jeu. Pour cette raison, elles constituent une rupture importante puisqu'elles engagent les premières expériences de bandes dessinées adaptées pour une lecture numérique<sup>13</sup>.

Le fait que l'auteur emploie le terme d'*adaptation* pour qualifier ces objets, tout en étant forcé d'en préciser la nature, permet de mettre en évidence le statut ambigu qu'en-dossent ces productions. Leur place même dans l'ensemble des transpositions éditoriales pourrait être discutée à plus d'un titre, tant le caractère expérimental de leur production en fait des objets difficiles à classer. Les albums sur CD-ROMs sont des objets paradoxaux et hétéroclites, jouant avec les frontières sémiotiques, techniques et culturelles de l'identité médiatique de la bande dessinée.

## 1.2. Vie et mort d'un support prometteur

La publication du CD-ROM *Jack Palmer. Un privé dans la nuit* en 1995 constitue le premier cas de transposition éditoriale d'un album sur CD-ROM en Europe francophone. Il faut cependant noter qu'une année plus tôt, la société californienne The Voyager Company publie *The Complete Maus*, version augmentée du roman graphique d'Art Spiegelman, dans sa collection d'«Expanded Books» sur CD-ROMs<sup>14</sup>. Le titre est distri-

---

12 *Ibid.*, p. 55-56.

13 *Ibid.*, p. 54.

14 Sur la production de CD-ROMs de The Voyager Company, voir Geoffrey BROWN, «Developing Virtual CD-ROM Collections: The Voyager Company Publications», *International Journal of Digital Curation*, vol. 7, n° 2, 2012.

bué dans l'espace francophone européen<sup>15</sup>, mais n'est cependant pas traduit et se limite donc à un public restreint. Développé par Memory Access, *Jack Palmer* se présente, sur sa jaquette, comme un « Sound Comics ». Il propose dans ce sens une version sonorisée et multilingue de l'album de René Pétillon paru chez Albin Michel en 1993. Le titre bénéficie de quelques relais dans la presse quotidienne<sup>16</sup> et spécialisée<sup>17</sup>, mais ne rencontre qu'un succès limité qui, selon l'enquête menée par Bénédicte Gillet, n'aurait pas suffi à rendre le produit bénéficiaire<sup>18</sup>. Il faut dire que la vente du titre s'inscrit encore dans un système de diffusion relativement confidentiel, vendu par correspondance dans les magazines d'informatique<sup>19</sup>, ou comme signalé par Gillet, dans des salons d'esperanto, le titre bénéficiant d'une traduction dans cette langue<sup>20</sup>. Au demeurant, *Jack Palmer* représente le premier témoignage concret d'un contexte où émerge un intérêt pour les croisements entre bande dessinée et ordinateur domestique, dont la publication sur CD-ROM est une des pistes envisagées. Dans cette perspective, le Marché international du livre illustré et des nouveaux médias (Milia) créé en 1994 va constituer une plateforme d'échange stimulante. En amont de sa première édition, l'objectif affiché du salon est explicitement exposé de la manière suivante, dans une publicité diffusée dans la presse :

---

15 En 1995, Casterman diffuse par correspondance une sélection de quatre CD-ROMs issus du catalogue de The Voyager Company. Un bon de commande est ainsi publié dans le numéro de février d'*(À Suivre)* (« À SUIVRE ) a sélectionné pour vous 4 CD ROM du plus novateur éditeur électronique: Voyager », (*À Suivre*), n° 205, 1995.)

16 Roger-Pierre LAGRANGE, « Testé pour vous. Réédition de "Jack Palmer, un privé dans la nuit". Palmer en musique, simplement », *Libération*, 1995.

17 Jacques POTET, « Cause toujours Jack Palmer », *Science et Vie Micro*, n° 132, 1995.

18 Bénédicte GILLET, *La bande-dessinée adaptée en CD-ROM*, Dossier de DUESS, Paris-XIII Sorbonne Paris Nord, Paris, 1999.

19 Un exemple de bon de commande a été publié dans le magazine *Science et Vie Micro* de novembre 1995. (« Jack Palmer, un privé dans la nuit (Publicité) », *Science et Vie Micro*, n° 132, 1995.) Il faut préciser à cet égard que, selon *Livres Hebdo*, au milieu des années 1990, les ventes par correspondance restent encore le vecteur privilégié pour le commerce de CD-ROMs. (Véronique ROSSIGNOL, « La distribution reste à construire », *Livres Hebdo*, n° 99, 1994, p. 12.)

20 Bénédicte GILLET, *La bande-dessinée adaptée en CD-ROM*, Dossier de DUESS, Paris-XIII Sorbonne Paris Nord, *op. cit.* (L'accès que nous avons eu à ce document est une reproduction d'une version publiée par l'auteur sur son site personnel, aujourd'hui inaccessible.)

Le Milia va faire découvrir à l'édition illustrée de nouveaux partenaires et de nouveaux horizons. Réunis au Milia, tous les professionnels qui concourent à la création, à la production d'ouvrages et de programmes vont esquisser et finaliser des coéditions internationales et des coproductions multimédia<sup>21</sup>.

Les propos que nous avons recueillis de Maximilien Chailleux, en charge de la production des Digital Comics à l'époque, confirment d'ailleurs le fait que d'année en année, le salon constituera le rendez-vous de cette petite communauté dont les quelques membres explorent les possibilités qu'offrent les ordinateurs pour un renouvellement multimédia de la bande dessinée<sup>22</sup>.

Le succès d'estime rencontré par *Opération Teddy Bear*, qui remporte le Milia d'Or lors de l'édition 1997 du salon, constitue, dans ce contexte, un encouragement certain. Financé par Flammarion, dont l'engagement dans l'édition électronique se manifeste dès 1994<sup>23</sup>, le titre constitue à plus large échelle l'une des premières réussites dans les croisements émergents entre marché du livre et informatique de loisirs. Dans ce contexte, le lancement de la collection Digital Comics par Métal Hurlant Productions à la fin de l'année constitue le cas le plus frappant de mise en place d'une politique de transposition éditoriale d'albums sur CD-ROM avec la mise sur le marché simultanée de *La Foire aux immortels*, *La Femme piège* et *Froid équateur* d'Enki Bilal ainsi que de *Gulliveriana* de Milo Manara. La parution durant la même année d'*Opération Teddy Bear* et de ces quatre titres illustre la courbe en cloche des ambitions que stimule l'horizon d'une existence de la bande dessinée en régime multimédia.

Probablement encouragé par les retombées critiques du titre d'Édouard Lussan, Index+ fait paraître, fin 1997, une double transposition du *Piège diabolique* d'Edgar P. Jacobs sur CD-ROM. Le titre publié comprend, en effet, deux disques présentant chacun une version. La première, présentée comme une « bande dessinée interactive », est axée sur un

---

21 « MILIA 1994 (Publicité) »,  *Icônes* , n° 44, 1994.

22 Entretien avec Maximilien Chailleux, Paris, 13.12.2023, voir annexes p. xiv.

23 Daniel GARRIC, Jean-Michel OULLION, « L'édition électronique », dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'Édition française depuis 1945*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 1998, p. 17-18.

rapport participatif au récit et reprend ainsi point par point le fonctionnement d'*Opération Teddy Bear*. La seconde se présente comme une version « commentée » de l'œuvre, visant à associer différents contenus documentaires à la lecture des planches numérisées. La société responsable de la conception du logiciel bénéficie de financements provenant de l'opérateur France Télécom Multimédia et aux Éditions Blake et Mortimer dans le but affirmé de lancer une collection de « bandes dessinées interactives ». En effet, 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 ». *Le Piège diabolique* demeurera cependant le seul titre de cette collection. En 1997, le CD-ROM est déjà en perte de vitesse du point de vue des éditeurs. Malgré le succès critique, *Opération Teddy Bear* ne s'avère pas lucratif et Flammarion, pourtant pionnier dans le domaine, annonce son retrait du marché de l'édition multimédia en fin d'année<sup>24</sup>. Bien qu'il fût prévu que six autres titres s'ajoutent à la collection des Digital Comics en 1997 (cf. chapitre 2), aucun autre CD-ROM ne paraît après les quatre premiers. Les espoirs placés dans cette forme éditoriale entre 1995 et 1996 se refrènent progressivement. Métal Hurlant Productions fait une autre tentative avec *Le Sommeil du monstre* en 1998, mais le pari d'un album multimédia placé sur la plage bonus d'un CD Audio – encouragé par Sony Music Entertainment<sup>25</sup> qui tente de promouvoir le standard *Enhanced CD* – n'offre pas une alternative satisfaisante pour faire face à la concurrence du Web sur lequel tous les regards se tournent désormais. Ainsi, Baudry résume bien l'évolution de la tendance lors qu'il souligne qu'à partir de 1997, « [à] quelques exceptions près, les œuvres à venir, qu'il s'agisse de créations originales ou de numérisations/adaptations, seront diffusées par Internet et s'appuieront sur les technologies du Web »<sup>26</sup>.

---

24 Laurence SANTANTONIOS, « Flammarion en retrait du multimédia », *Livres Hebdo*, n° 272, 1997.

25 Entretien avec M. Chailleux, voir annexes p. xxii.

26 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 56.

### 1.3. Maison d'édition, sociétés de développement et de production

L'apparition de l'édition « électronique » s'organise au croisement de diverses industries qui, comme le remarquent Daniel Garric et Jean-Michel Ouillon, œuvraient jusqu'alors dans une relative autonomie : industrie de l'informatique, de l'audiovisuel, prestataire de service et maison d'édition de livres imprimés menées à collaborer<sup>27</sup>. La bande dessinée sur CD-ROM découle directement, comme le montre Julien Baudry<sup>28</sup>, de ces synergies nouvelles. 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<sup>29</sup>. 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 acquiert les droits nécessaires à la transposition sur CD-ROM de *Jack Palmer, un privé dans la nuit* de René Pétillon, qui paraît 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. La conception du titre semble s'être organisée dans un cadre relativement souple avec l'éditeur Albin Michel qui aurait, selon Jacques Bibasse, « trouvèrent l'idée bonne [et] acceptèrent volontiers de toucher des droits d'auteur et nous laissèrent découvrir qu'être en avance sur son époque n'est pas une garantie de réussite »<sup>30</sup>. Lorsque le titre paraît, Memory Access n'est enregistrée au registre du commerce que depuis une année<sup>31</sup> et ne présente donc, de toute évidence, aucune expérience précédente dans le développement de produits multimédias.

---

27 Daniel GARRIC, Jean-Michel OULLION, « L'édition électronique », dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'Édition française depuis 1945*, op. cit., p. 412-413.

28 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 48-49.

29 Julien Baudry dresse une série de portrait d'entreprises tout à fait éclairante à cet égard. (*Ibid.*, p. 64-67.)

30 Nous tirons cet énoncé d'un courriel que nous a fait Jacques Bibasse le 02.05.2022.

31 Selon les données de l'Institut national de la propriété industrielle (INPI) La société aurait débuté ses activités le 18 avril 1994. (« MEMORY ACCESS » [en ligne], *Portail de l'Institut national de la propriété industrielle (INPI)*, URL : <https://data.inpi.fr/entreprises/394866867?q=memory%20access>, consulté le 5 août 2024.)

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. Selon le portrait qu'en dresse Julien Baudry<sup>32</sup>, la société est fondée par Emmanuel Olivier en 1992 et bâtit sa réputation en publiant des CD-ROMs culturels ou ludo-éducatifs. Le succès d'estime rencontré par *Opération Teddy Bear* à cette même époque solidifie encore leur réputation. L'encadrement du *Piège diabolique* consiste donc en une collaboration entre une société de conception de logiciels 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 informatique. À cet égard, Baudry estime que la publication du titre parierait sur l'effet «rajeunissant» de ce type de production pour revaloriser une série ancienne auprès d'un plus jeune public<sup>33</sup>. L'intervention financière d'une entreprise d'envergure comme France Télécom Multimédia indique les moyens requis par le développement de tels projets. En effet, selon les propos de Bénédicte Gillet, le *Piège diabolique* aurait coûté plus de 1 million de FF à produire pour un score de vente qui n'aurait pas permis d'atteindre la rentabilité<sup>34</sup>.

Comme nous l'avons vu par ailleurs (cf. chapitre 2), 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 affiliées à Convoy Company, une *holding* regroupant plusieurs organismes, actifs dans l'édition de bande dessinée et la production de contenus multimédias et audiovisuels, dont Little Big One (LBO) qui développe la base logicielle de la collection. L'ambitieuse production des quatre Digital Comics bénéficie quant à elle d'une aide du Club d'Investissement Media, dédié à soutenir le développement européen en matière de nouvelles technologies dans le cadre

---

32 *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France, op. cit.*, p. 66.

33 *Ibid.*, 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*. (Renaud CHAVANNE, Laurent PARIS, « Quatre entretiens », *Critix*, n° 3, 1997, p. 53-54.)

34 Bénédicte GILLET, *La bande-dessinée adaptée en CD-ROM*, Dossier de DUESS, Paris-XIII Sorbonne Paris Nord, *op. cit.*

du programme européen MEDIA<sup>35</sup>. Tous ces investissements effectués sans garanties de succès sont caractéristiques de l'enthousiasme aveugle que suscite l'apparition de ces nouvelles technologies, qui ont généré, comme le résume bien Jean-Louis Soubret, «une politique d'offre tous azimuts sans que l'on sache si elle correspondait à une demande des lecteurs et, si oui, laquelle»<sup>36</sup>. De telles politiques témoignent d'ailleurs part d'une effervescence généralisée qui, à plus large échelle, mènera d'ailleurs au krach boursier du début des années 2000, après l'explosion de la «bulle internet», qu'illustre, comme nous l'avons montré par ailleurs, la trajectoire des Digital Comics auxquels succèdent les Graphic Stories chez Métal Hurlant Productions (cf. chapitre 2).

#### 1.4. Illusions et désillusions

Selon la synthèse que Thierry Groensteen dresse de la décennie au début des années 2000, dans les années 1990, la bande dessinée se présente comme un marché en bonne santé, dont la croissance est régulière<sup>37</sup>. Cependant, l'engouement du public pour de nouvelles formes de divertissement représente néanmoins un défi stratégique grandissant pour les éditeurs, et ce de manière particulièrement remarquable depuis les années 1950<sup>38</sup>. Cette dynamique ne fait que s'intensifier dans les années 1990<sup>39</sup> avec la démocratisation de la télévision<sup>40</sup> et de l'informatique domestique. Le succès populaire rencontré par les jeux vidéo, outre qu'il participe de cette même diversification des loisirs médiatiques, incarne le phénomène de manière symbolique, en ceci que cette nouvelle forme de diver-

---

35 Geneviève TOUSSAINT, «Le soutien financier de la Communauté européenne au secteur audiovisuel», *LEGICOM*, vol. 17, n° 1, 1999, p. 102-103.

36 Jean-Louis SOUBRET, «Les transformations de l'édition de connaissance», dans Frédérique GIRAUD et Céline GUILLOT (éds.), *Le livre face au numérique : La disruption a-t-elle eu lieu ?*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. «Papiers», 2023, p. 51.

37 Thierry GROENSTEEN, «Les années 1990, tentative de récapitulation», *Neuvième Art*, *op. cit.*, p. 17.

38 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2019, p. 342.

39 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 50.

40 Dans son histoire de la démocratisation de la télévision en France, Isabelle Gaillard présente les années 1980 comme le moment de sa «banalisation» dans le pratiques de loisirs. (Isabelle GAILLARD, «De l'étrange lucarne à la télévision : Histoire d'une banalisation (1949-1984)», *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, vol. 91, n° 3, 2006, p. 19.)



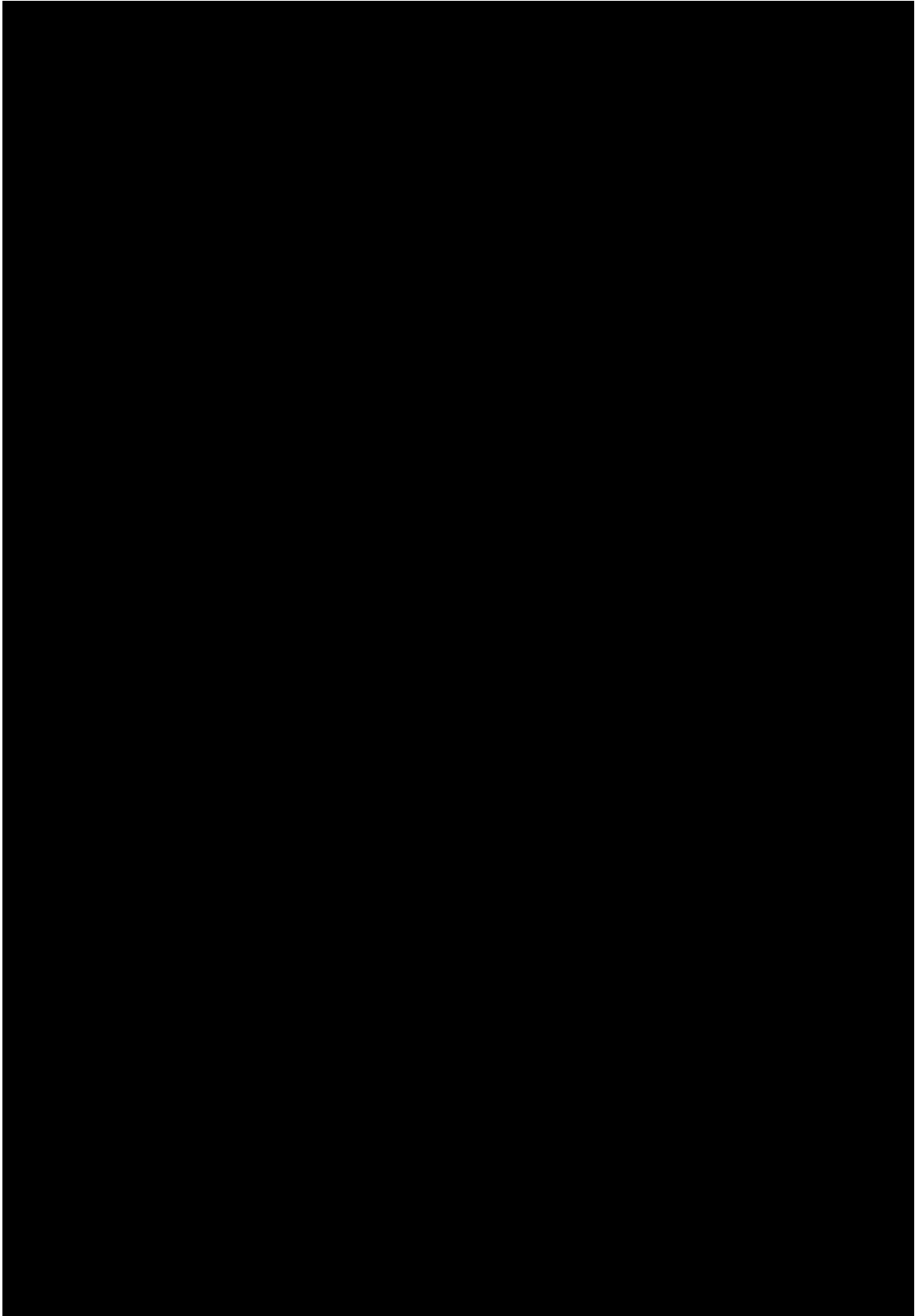
tissement se pratique au croisement du téléviseur et du micro-ordinateur<sup>41</sup>. L'adaptation de récits ou d'univers tirés de bandes dessinées au cinéma, à la télévision et en jeux vidéo permet aux éditeurs de séduire un plus large public en valorisant leurs séries les plus populaires. La transposition d'albums sur CD-ROM s'inscrit dans une stratégie parallèle. 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 l'album traditionnel et la modernité d'un nouveau support.

Le discours promotionnel inscrit sur le boîtier du *Piège diabolique* (fig. V.1) offre un exemple de la manière dont une structure éditoriale oriente une telle production au sein d'un contexte médiatique et culturel. Dans ce cas de figure, on soulignera que l'argumentaire ne concerne que la version « interactive » du titre, dans la mesure où la version commentée y est délivrée à titre de supplément<sup>42</sup>. Les promesses d'innovation visent avant tout à inscrire la version d'une bande dessinée sur CD-ROM dans une dynamique de renouvellement de l'album imprimé. Il est ici sous-entendu que le titre propose un accès renouvelé à l'œuvre. Le discours affiché sur le coffret du *Piège diabolique* met ainsi l'accent sur la nouveauté de son contenu, indiquant au verso du boîtier que le produit constitue le « premier titre d'une *nouvelle collection* de bandes dessinées interactives », qu'il marque « la *naissance* d'un *nouveau genre* » et qu'il garantit l'expérience de « nombreux mécanismes de progressions et des jeux *inédits* » au sein d'une « formidable histoire à découvrir ou *redécouvrir* en famille ». En outre, le nom de la série « Les Aventures de Blake et Mortimer » se voit transformé en « Aventures *interactives* de Blake et Mortimer ». Coloré en jaune, le mot *interactives* contraste avec le noir de l'intitulé. La reformulation du titre traditionnel de la série inscrit cette nouvelle version dans sa continuité, mais situe l'*opus*

---

41 Dominique Boullier considère d'ailleurs que les jeux vidéo se sont constitués en véritable « locomotive » dans la domestication des usages de l'informatique. (Dominique BOULLIER, *Sociologie du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Collection U », 2016, p. 44.)

42 Il faut tenir compte du fait qu'au moins trois versions du *Piège diabolique* ont été mises sur le marché. La première ne comprend que la version interactive. La deuxième, exclusivement distribuée dans les magasins FNAC, comprenait les deux disques. La troisième, à laquelle nous nous référons ici, est probablement un peu plus tardive et comprend les deux disques sans toutefois que la présence du deuxième soit signalée sur le boîtier. Pour l'heure, nous n'avons jamais trouvé aucune trace de l'existence d'une version comprenant uniquement la version commentée.



**Figure V.1** *Le Piège diabolique*, verso du boîtier (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997)

dans une forme de rupture, par l'infraction d'un nouveau terme au sein d'une formule figée.

L'interactivité du titre est d'ailleurs généreusement reprise par ailleurs. La face recto du boîtier présente ainsi le logiciel comme « l'adaptation interactive du scénario d'Edgar P. Jacobs ». De même, au verso, « l'adaptation interactive d'un best-seller d'Edgar P. Jacobs » est présentée au sein d'une liste détaillant d'autres qualités du titre. Parmi les neuf points exposés, l'argument de l'interactivité est mobilisé à deux reprises pour vanter « plusieurs heures de divertissement interactif » ainsi que « la naissance d'un nouveau genre : la BD interactive ». Outre l'interactivité, on notera également la mention de « 400 animations en 3D » et de « 2 h 30 d'ambiance sonore », qui promettent une expérience dépassant les modalités de lecture d'une bande dessinée telles qu'encadrées par l'album. En vantant l'augmentation de l'expérience lectorale par l'ajout d'éléments sonores, d'images de synthèses ou de mécanismes interactifs, la stratégie de positionnement qui accompagne ce CD-ROM vise manifestement à orienter l'œuvre comme une version étendue de l'album imprimé. Significativement, la composition des images présentées au dos du boîtier montre des séquences de cases tirées de l'album sur lesquelles se superposent partiellement des images de synthèse tirées du logiciel. L'hétérogénéité graphique qui fait se contraster les dessins de Jacobs et ces figures de polygones, qui semblent pénétrer les cases par le dehors, thématise l'enchevêtrement de deux types de représentations : le dessin provient de l'imprimé et les modélisations « 3D » renvoient à l'affichage sur écran d'ordinateur. Ainsi, ce « premier titre d'une nouvelle collection de bandes dessinées interactives consacrée aux œuvres et aux auteurs cultes de la bande dessinée traditionnelle » se place dans une forme de dialogue intermédial qui interroge symboliquement l'identité médiatique de la bande dessinée, dans laquelle l'album occupe la position de forme éditoriale dominante.

Il faut également souligner que le *Piège diabolique*, comme l'ensemble des transpositions d'albums sur CD-ROMs, évite l'assimilation possible au domaine du jeu vidéo. C'est d'ailleurs sans doute l'une des raisons qui motive la répétition soutenue de son appartenance au nouveau « genre » de la « BD interactive » – la nature interactive même du

titre pouvant justement favoriser une telle ambiguïté. Les albums sur CD-ROMs parient plutôt sur l'imaginaire symbolique plus légitimé du CD-ROM « culturel » qui se construit à la même époque<sup>43</sup> et qui constitue un domaine dans lequel la France s'illustre plus que tout autre pays<sup>44</sup>. 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, la publication d'albums sur CD-ROM confère à l'œuvre transposée un tour documentaire. 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 des classiques littéraires.

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, surtout, comme nous l'avons détaillé par ailleurs, par Métal Hurlant Productions. Les ventes s'avèrent systématiquement décevantes et ne permettent dans aucun des cas d'atteindre le seuil de rentabilité. Les raisons de l'insuccès sont multiples, mais doivent être au moins partiellement attribuées à l'absence d'un réel marché pour des titres qui s'avèrent par ailleurs coûteux à produire. Leur rentabilisation est tout sauf garantie dans un système de vente et de diffusion qui, à l'instar des autres tentatives de livres adaptés sous forme de produit multimédia, rend difficiles le placement et la promotion des titres en magasin. Mal identifié sur le marché et dans l'offre culturelle de l'époque, le CD-ROM culturel en France ne trouve pas toujours son lieu de vente idéal, avant même de trouver son public, ainsi que

---

43 Destiné à un public de bibliothécaires, l'ouvrage *Les CD-ROM culturels* de Patrick Pognant et Claire Scholl vise à présenter la diversité et les promesses de tels titres. Il constitue, en cela, un témoignage de l'intérêt suscité par l'arrivée sur le marché d'une telle production. (Patrick POGNANT, Claire SCHOLL, *Les CD-ROM culturels*, Paris, Hermès, 1996.)

44 Laurence SANTANTONIOS, « CD-ROM culturel : le marché français explose », *Livres Hebdo*, n° 190, 1996.

le souligne Gérard Mercure dans une synthèse destinée au réseau des bibliothécaires<sup>45</sup>. Les propos de Maximilien Chailleux<sup>46</sup> quant à l'échec des Digital Comics témoignent de cette problématique et ne démentent pas ceux qu'il tenait près de 25 ans plus tôt dans un entretien accordé à Bénédicte Gillet<sup>47</sup>. Cependant, malgré un destin économique malheureux, il faut souligner que les albums 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 remobilisées par la suite pour la publication de titres numérisés ou nativement numériques.

## 2. L'album en régime multimédia

### 2.1. Ordinateur personnel et CD-ROMs

Comme nous l'avons vu, si l'engouement temporaire pour l'édition sur CD-ROM ne répond pas nécessairement à une demande de la part du public, il n'empêche que cette démarche répond à la démocratisation spectaculaire de l'ordinateur personnel dans les foyers français. À partir des années 1980, le monde de l'informatique connaît une véritable rupture avec l'apparition de la micro-informatique qui va favoriser la pénétration de l'ordinateur dans les foyers. En effet, selon Dominique Boullier, « [l]a miniaturisation ne change pas seulement la forme matérielle de l'ordinateur, elle fait changer l'informatique de "monde social" »<sup>48</sup>. Avec l'arrivée de l'ordinateur personnel d'IBM en 1981, l'ordinateur sort ainsi du monde de l'entreprise et du travail pour atteindre le domicile et s'inscrire pro-

---

45 Gérard MERCURE, « Le multimédia, un phénomène d'édition », *Documentation et bibliothèques*, vol. 42, n° 1, 1996, p. 34. Pour donner un exemple de la confusion de la situation, en 1995 le Syndicat National des Éditeurs organise une session d'information à destination des libraires dans le but de les encourager à vendre des CD-ROMs culturels dans leurs locaux, estimant que ces commerces en constituent le meilleur point de vente possible. (Véronique ROSSIGNOL, « Multimédia : les libraires interpellent les éditeurs », *Livres Hebdo*, n° 143, 1995.)

46 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xxi ; xxvi. Pour davantage de détails, voir chapitre 2.

47 Bénédicte GILLET, *La bande-dessinée adaptée en CD-ROM*, Dossier de DUESS, Paris-XIII Sorbonne Paris Nord, *op. cit.*

48 Dominique BOULLIER, *Sociologie du numérique, op. cit.*, p. 43.

gressivement dans les pratiques de loisirs. Boullier souligne ainsi la rupture que marque l'apparition des interfaces graphiques (*Graphic User Interface*) matérielles pensées du point de vue de l'ergonomie :

Désormais, il suffisait de manipuler une souris (inventée par Douglas Engelbart dans les années 1960) et de pointer ce que l'on veut activer, une application, une zone de texte, une commande, et l'ordinateur accomplissait l'action désirée, sans avoir à la nommer, à la coder, sans être informaticien. Le geste supplante l'écriture, le corps était encore plus engagé dans l'action et le fût de plus en plus avec les interfaces tactiles à la fin des années 2000. Avec les interfaces graphiques, inventées chez Xerox à Palo Alto et récupérées par Apple pour son Lisa en 1983, puis pour le MacIntosh en 1984, et avec la souris, c'était un changement de culture qui s'opérait : les machines étaient désormais conçues pour être utilisées par des non-informaticiens, par le grand public<sup>49</sup>.

Le CD-ROM s'associe et prolonge le décloisonnement de l'informatique professionnelle vers une informatique de loisirs, ainsi que le résume bien l'entrée «CD-ROM» du *Dictionnaire du multimédia* de Jacques Notaise, Jean Barda et Olivier Dusanter<sup>50</sup>. D'un point de vue technique, le CD-ROM constitue l'une des variantes des développements qui suivent la mise au point du CD-Audio par Philips et Sony au début des années 1980. Il en reprend ainsi toutes les caractéristiques matérielles<sup>51</sup>. Standardisé au milieu de la décennie, le CD-ROM est d'abord destiné aux professionnels pour le seul stockage de données. Le support évolue cependant en 1988 avec la mise au point du CD-ROM XA<sup>52</sup>, dont les caractéristiques techniques en matière de stockage et de gestion des données le

---

49 *Ibid.*, p. 44.

50 Jacques NOTAISE, Jean BARDA, Olivier DUSANTER, article «CD-ROM», dans *Dictionnaire du multimédia. Audio-visuel - informatique - télécommunications*, Paris, AFNOR, 1996.

51 *Ibid.*, p. 329-330. Le standard matériel du *compact disc* décrit un disque de 12 cm de diamètre, une épaisseur d'1,2 mm et une largeur de piste de 1.6 µm. Il est composé d'une couche de plastique recouverte d'aluminium réfléchissant et d'une laque de protection. (J. B. H. PEEK, «Communications aspects of the Compact Disc digital audio system», dans J. B. H. PEEK (éd.), *Origins and successors of the compact disc : contributions of Philips to optical storage*, Dordrecht, Springer, coll. «Philips Research Book» 11, 2009, p. 121.)

52 Pour CD-ROM Extended Architecture. Pour une description précise de la genèse et des enjeux de la standardisation de ce format, voir Sorin G. STAN, «Compact Disc Standards And Formats», dans J. B. H. PEEK (éd.), *Origins and successors of the compact disc : contributions of Philips to optical storage*, Dordrecht, Springer, coll. «Philips Research Book» 11, 2009, p. 148.

destinent plus spécifiquement au grand public et aux applications multimédias<sup>53</sup>, puisqu'il permet désormais de charger des images fixes et animées en même temps que du son, ce que le format CD-ROM de 1984 ne pouvait techniquement supporter. Pour Notaise et ses confrères, la mise au point et le succès de cette extension du CD-ROM est ainsi favorisée par le marché potentiel que constituent les nouvelles applications multimédias, le développement de l'informatique familiale et l'habitude des consommateur·ices à une qualité d'applications audiovisuelles associées aux téléviseurs : vidéodisques, et vidéodisques interactifs<sup>54</sup> puis le CD-I (*Compact Disc Interactive*). Ce dernier format constitue un maillon essentiel pour comprendre l'extension du CD-ROM aux applications multimédia. Pensé pour être utilisé au sein d'un système particulier associé au téléviseur, le CD-I<sup>55</sup> propose, en effet, un fonctionnement analogue à ce que propose le CD-ROM XA par la suite pour les ordinateurs personnels. Autrement dit, plutôt qu'une extension, le CD-ROM XA peut être compris comme une dérivation du CD-I et du CD-ROM, pensée pour tirer parti de l'expansion de l'informatique domestique et des applications multimédias qui s'y développent.

Nous l'avons vu, d'un point de vue technologique, le CD-ROM, tel qu'il est mis au point en 1984, ne correspond pas complètement aux objets commercialisés sous cette appellation, ou reçus comme tels, dans les années 1990. Ce qu'on désigne communément, dans les années 1990, comme un CD-ROM correspond plutôt à la norme CD-ROM XA, mais inclut également d'autres formats. Par exemple, le disque de *Jack Palmer. Un privé dans la nuit* correspond à une variante « mixed mode » des CD-Audio<sup>56</sup>, incluant une piste de données et une piste audio. Le standard Enhanced Music CD sur lequel est inclus *Le Sommeil du monstre* est, quant à lui, une évolution de ce type d'architecture qui ne cor-

---

53 Jacques NOTAISE, *et al.*, article « CD-ROM », dans *Dictionnaire du multimédia. Audiovisuel - informatique - télécommunications*, *op. cit.*, p. 329.

54 Les vidéodisques constituent un ensemble de formats de disques analogiques (Laserdisc) ou numériques (Vidéo-CD puis DVD) conçus pour être lus sur téléviseurs.

55 Sorin G. STAN, « Compact Disc Standards And Formats », dans J. B. H. PEEK (éd.), *Origins and successors of the compact disc: contributions of Philips to optical storage*, *op. cit.*, p. 147-148.

56 *Ibid.*, p. 149-150.

respond techniquement pas non plus aux normes du CD-ROM ou du CD-ROM XA. La forme éditoriale du CD-ROM rassemble ainsi l'ensemble des variantes de disques optiques compacts qui ont été mobilisées dans la diffusion de logiciels multimédias dans les années 1990 pour un usage sur ordinateur personnel. Véritable «synonyme de multimédia»<sup>57</sup>, il constitue ainsi, comme le suggère Valérie Schafer, une étape «exemplaire et indispensable pour penser la convergence entre médias et informatique»<sup>58</sup>.

Il faut enfin préciser que le CD-ROM ne constitue qu'une partie du dispositif technico-matériel impliqué dans la médiatisation d'un album transposé sur CD-ROM. Dans ce cadre et pour reprendre les termes de Bruno Bachimont, le CD-ROM constitue le *support d'enregistrement*, sur lequel est inscrit le contenu<sup>59</sup> et l'ordinateur le *dispositif de restitution* qui inclut, outre l'unité de calcul et traitement des données, un (ou plusieurs) *support(s) de restitution*<sup>60</sup> permettant d'accéder au contenu enregistré<sup>61</sup>, en l'occurrence un écran et d'éventuels haut-parleurs. Cette précision implique de tenir compte du fait que, dans le cas assez spécifique des CD-ROMs, l'objet commercialisé contraint l'acquisition et l'installation préalable d'un autre dispositif technique sur lequel il pourra être lu. La dissociation entre le support d'enregistrement et le support de restitution constitue l'une des ruptures majeures apportées par la transition numérique de la bande dessinée. Contrairement aux formes éditoriales imprimées qui confondent les deux dimensions (enregistrement et restitution) du support<sup>62</sup>, les formes éditoriales numériques peuvent être restituées sur différents formats et types d'écrans dont la résolution et l'étendue de la gamme colorimétrique peuvent varier. Dans les années 1990, les boîtes et jaquettes de CD-ROMs affichent ainsi les caractéristiques minimales et recommandées pour la lecture

---

57 Jacques NOTAISE, *et al.*, article «CD-ROM», dans *Dictionnaire du multimédia. Audiovisuel - informatique - télécommunications, op. cit.*, p. 332.

58 Valérie SCHAFFER, «Le CD-Rom, une histoire à graver», *Le Temps des médias*, n° 2, 2022, p. 187.

59 Bruno BACHIMONT, *Ingénierie des connaissances et des contenus : le numérique entre ontologies et documents*, Paris, Hermès science, coll. «Science informatique et SHS», 2007, p. 174.

60 *Ibid.*, p. 175. Nous soulignons.

61 *Ibid.*, p. 174.

62 *Ibid.*, p. 176-177.



des logiciels qu'ils embarquent. Cette démarche permet à la fois de contrôler en amont sa compatibilité avec le système dont dispose le ou la consommateur·ice, mais également de signaler l'environnement qui garantira une expérience idéale<sup>63</sup>.

## 2.2. La vogue multimédia

Valérie Schafer estime que le CD-ROM constitue un maillon important du tournant numérique en France<sup>64</sup>. Si en 1995, seulement 13 % des foyers sont équipés d'un ordinateur personnel, la croissance est exponentielle et se remarque notamment sur le plan de l'équipement en lecteurs de CD-ROMs. Selon les chiffres délivrés par Sébastien Bailly, en 1991, seuls 14 800 lecteurs sont installés dans les foyers de France<sup>65</sup>. Ce chiffre passe, selon Fabrice Piault, à près de 120 000 fin 1993. Un an plus tard, c'est environ 400 000 lecteurs qui sont installés dans l'Hexagone<sup>66</sup>. Dans ce contexte, le concept de « multimédia » constitue un instrument promotionnel décisif. Dans l'entreprise de vulgarisation de son *Encyclopédie du multimédia*, Sébastien Bailly souligne ainsi que le terme en usage depuis les années 1980 aurait vu son sens évoluer au milieu de la décennie, à la suite d'une conférence de Microsoft en 1986<sup>67</sup>. Selon Bailly, « depuis, il a été –, il est encore – employé à toutes les sauces par des professionnels du marketing qui croient beaucoup à la capacité de ce mot pour faire vendre »<sup>68</sup>.

Dès le début des années 1990, le mot multimédia fait son entrée dans le discours médiatique en Europe francophone. Dans les titres de la presse quotidienne, il est régulièrement

---

63 Ce qui, au passage, fournit à l'historien·ne les indications nécessaires pour se figurer le type d'environnement technique dans lequel ces produits étaient consommés.

64 Valérie SCHAFER, « Le CD-Rom, une histoire à graver » : *Le Temps des médias*, op. cit., p. 187.

65 Sébastien BAILLY, *Encyclopédie Marabout du multimédia*, Allier, Marabout, coll. « Marabout informatique » 1099, 1995, p. 7.

66 Fabrice PIAULT, *Le livre : la fin d'un règne*, Paris, Stock, coll. « Au vif », 1995, p. 18-19.

67 L'auteur ne le précise pas, mais il s'agit probablement d'une conférence organisée par Microsoft à Seattle au mois de mars 1986, connue pour avoir été la première conférence internationale autour du CD-ROM. Cette conférence a fait l'objet d'un compte rendu détaillé : David C. MILLER, « Laser Disks at the Library Door : The Microsoft First International Conference on CD-ROM », *Library Hi Tech*, vol. 4, n° 2, 1986.

68 Sébastien BAILLY, *Encyclopédie Marabout du multimédia*, op. cit., p. 178-179.

employé pour rendre compte d'un renouvellement technique et culturel. On entend ainsi ponctuellement parler de « [l']explosion du multimédia »<sup>69</sup>, du « boom des technologies multimédias »<sup>70</sup>, de « [l']ère du multimédia »<sup>71</sup>, des « multiples espoirs du multimédia »<sup>72</sup>, du « potentiel du multimédia en France »<sup>73</sup> ou encore des « promesses du multimédia »<sup>74</sup>. Par ailleurs, on assiste à la parution de toute une série d'ouvrages de vulgarisation destinés à familiariser le public avec ce nouveau concept. Nous avons déjà signalé l'*Encyclopédie* publiée par Sébastien Bailly dans la collection grand public des « Encyclopédies Marabout »<sup>75</sup> qui paraît en 1995. Une année plus tôt, la parution en français de l'ouvrage *Multimédia et CD-ROM* dans la très populaire collection « Pour les nuls »<sup>76</sup> est tout aussi significative. Dans un registre plus légitimé, en 1998, François Leslé et Nicolas Macarez prennent à leur charge la publication d'un volume « Que sais-je » consacré à ce sujet<sup>77</sup>. Dans l'intervalle, les éditions académiques Dunod font aussi paraître un ouvrage sur le multimédia dans la collection « Comment ça marche ? »<sup>78</sup> tandis que Flammarion publie l'essai de Dominique Monet intitulé *Multimédia, un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*<sup>79</sup>.

Les définitions du multimédia diffusées par la presse ou les ouvrages de vulgarisation varient à plusieurs égards, mais trouvent en tout cas un point de convergence dans celle que donne Frédéric Vasseur dans son ouvrage *Les médias du futur*. Ainsi, pour Vasseur,

---

69 « L'explosion du multimédia », *Le Monde*, 1990.

70 « Le boom des technologies multimédias », *Les Echos*, 1993.

71 « L'ère du multimédia », *Sud Ouest*, 1994.

72 « Les multiples espoirs du multimédia », *L'Express*, 1994.

73 « Le potentiel du multimédia en France », *La Tribune*, 1995.

74 « Les promesses du multimédia », *Les Echos*, 1996.

75 Sébastien BAILLY, *Encyclopédie Marabout du multimédia*, *op. cit.*

76 Andy RATHBONE, *Multimédia et CD-ROM*, Paris San Francisco Düsseldorf, Sybex, coll. « Pour les nuls », 1994.

77 François LESLÉ, Nicolas MACAREZ, *Le multimédia*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? » 3390, 1998.

78 Erik HOLSINGER, *Le multimédia*, Paris, Dunod, coll. « Comment ça marche ? », 1994.

79 Dominique MONET, *Le multimédia : un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, Paris, Flammarion, coll. « Dominos », 1998.

le multimédia se définit par «deux caractéristiques», (1) «le “mariage” sur un même document des images fixes ou animées, sons, textes, programmes informatiques» et (2) «la possibilité pour l'utilisateur de “naviguer” à sa guise d'une information à l'autre»<sup>80</sup>. Cette définition doit s'interpréter comme une mise en valeur des apports techniques de l'ordinateur multimédia pour l'expansion d'une informatique dans le monde des loisirs domestiques. La valorisation des différentes formes sémiotiques pouvant être actualisées par la machine renvoie à un dépassement des limites médiatiques habituelles par le biais d'un média qui serait à même de les réunir tous ensemble. La définition du multimédia que proposent François Leslé et Nicolas Macarez dans leur contribution à la collection «Que Sais-Je ?» est parlante à cet égard puisqu'ils parlent, pour leur part, d'un «cocktail médiatique» dont la particularité est de mêler «du texte, des sons, de la vidéo, des photos, des dessins, etc.»<sup>81</sup>. On ajoutera d'ailleurs que, d'un point de vue technique, il n'y a pas de différence de processus entre l'affichage d'une photo et d'un dessin. La distinction permet cependant de soutenir une impression de richesse médiatique.

Le deuxième aspect de la définition proposée par Vasseur souligne l'implication de l'utilisateur-ice dans la manière dont son médiatisés les contenus. L'énoncé met implicitement en avant deux autres aspects souvent considérés comme caractéristique de l'expérience multimédiatique, soit les modalités d'accès interactif et hypertextuel aux contenus. L'interactivité confère à l'utilisateur-riche un sentiment de contrôle sur les contenus. Étienne Amato et Étienne Perény caractérisent ce régime d'interaction «instrumentale» d'*effectuation* qui, dans le cadre des logiciels multimédias «passe par des actes successifs que le sujet adresse à l'interface graphique via un contrôleur matériel ou interfaciel [qui] entraînent une chaîne de type action/réaction dont le résultat est visuellement perceptible par l'affichage d'un élément»<sup>82</sup>. Ainsi, dans certains cas, nous n'hésiterons pas à qualifier

---

80 Frédéric VASSEUR, *Les medias du futur*, 3rd ed, Paris, Presses universitaires de France, 1996, p. 13.

81 François LESLÉ, Nicolas MACAREZ, *Le multimédia*, op. cit., p. 3.

82 Étienne AMATO, Étienne PERÉNY, «Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes», *Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1, 2012, p. 24.

les utilisateur·ices *d'effectuateur·ice*. La prise de contrôle sur l'affichage des contenus engendrée par les mécanismes d'effectuation est perçue comme l'un des apports réellement novateurs du multimédia. Ainsi, Erik Holsinger, dans son ouvrage de synthèse, souligne que l'interactivité constitue «l'ingrédient clé du multimédia». Il argumente dans cette direction : «Imaginez une version multimédia du journal télévisé : elle réunit les éléments habituels, mais c'est vous qui dites au présentateur quelles nouvelles vous voulez entendre et à quel moment»<sup>83</sup>. Le point de vue de Sébastien Bailly va dans le même sens. Pour lui, «[l']interactivité conduit à de nouveaux types d'écriture, et aussi de lecture. La linéarité est morte. L'histoire s'écrit au fur et à mesure qu'elle se lit, l'information est découverte par chacun, elle n'est plus assénée»<sup>84</sup>. La mort de la linéarité qu'il évoque renvoie par ailleurs aux potentiels de l'accès hypertextuel aux contenus, dont Christian Vanderdorpe donne la définition suivante : «la notion d'hypertexte représente une façon de relier directement entre elles des informations diverses, d'ordre textuel ou non, situées ou non dans un même fichier (ou une même "page") à l'aide de liens sous-jacents»<sup>85</sup>. La relation hypertextuelle entre différents contenus est souvent associée à la métaphore de la navigation que mobilise Vasseur dans la définition citée plus haut et que développent (ou filent), par ailleurs, Frank Cormerais et Alain Milon dans un article paru à cette époque<sup>86</sup>.

Par le renouvellement des modes d'accès, interactifs et hypertextuels, à toutes formes de contenu va dans le sens d'une représentation du multimédia comme lieu d'un dialogue nouveau entre informatique et médias. Ainsi, au-delà des considérations technologiques, le multimédia est ressaisi par Fabrice Piault comme un «nouveau syncrétisme culturel»<sup>87</sup>. À l'entrée «Art» de son *Encyclopédie* Bailly affirme de même que «[l]e multimédia

---

83 Erik HOLSINGER, *Le multimédia*, *op. cit.*, p. 3.

84 Sébastien BAILLY, *Encyclopédie Marabout du multimédia*, *op. cit.*, p. 5.

85 Christian VANDENDORPE, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, La Découverte, coll. «Sciences et société», 1999, p. 113.

86 Franck CORMERAI, Alain MILON, «La navigation multimédia et le retour au projet encyclopédique», *Communication & Langages*, vol. 116, n° 1, 1998, p. 82-86.

87 Fabrice PIAULT, *Le livre : la fin d'un règne*, *op. cit.*, p. 148.

est le royaume même des correspondances. [...] [L]e CD-Rom est le support idéal pour découvrir conjointement les œuvres des peintres, poètes et musiciens s'exprimant sur les mêmes thèmes, chacun jouant de sa palette propre.» Rappelant les discours du début du XX<sup>ème</sup> siècle sur le cinéma comme synthèse des arts<sup>88</sup>, le multimédia promet, selon Holzinger, l'horizon d'un média total :

Télévision, cinéma, arts graphiques, livres, revues, radio, animation –, certains éléments, parmi les meilleurs de tous ces médias, participent aux projets multimédias. Et c'est là que réside le véritable potentiel ; un titre multimédia réellement remarquable pourrait offrir une expérience encore plus passionnante que n'importe quel média isolé<sup>89</sup>.

Cet imaginaire d'un multimédia syncrétique ne se limite pas à des considérations esthétiques, mais suscite de réelles inquiétudes du côté des industries culturelles, et plus particulièrement celui de l'édition de livres, comme en témoignent le propos, néanmoins nuancé, et le titre de l'ouvrage de Fabrice Piault, *Le Livre : la fin d'un règne*<sup>90</sup>.

Dès le milieu des années 1990, le monde du livre s'interroge sur les implications concrètes que l'émergence d'une production multimédia sur ordinateur va porter sur l'édition traditionnelle. Ainsi, dès janvier 1994, *Livres Hebdo* – hebdomadaire de référence pour les professionnels du secteur – fait paraître un supplément au numéro 99 consacré entièrement à cette thématique. L'éditorial y annonce un constat sans appel, auquel le dossier qu'il ouvre entend toutefois apporter une série des réponses optimistes :

Une fois de plus, le livre paraît menacé et cette fois dans son essence même puisque les nouvelles technologies vont affecter en profondeur la manière d'apprendre et de penser. Mais l'est-il vraiment ? On peut compter sur les éditeurs, qui ont déjà gagné de belles batailles [...] pour se placer sur ce nouvel échiquier et valoriser leur art de structurer la matière intellectuelle et l'information, quel que soit le support : papier, aujourd'hui CD-Rom, CDI, ou tout autre à venir. À condition que la créativité soit au rendez-vous, comme la capacité à travailler en équipe avec les autres acteurs de cette édition électronique naissante<sup>91</sup>.

---

88 En guise d'aperçu, voir à ce sujet le chapitre «L'idée de "septième art" comme Art total» dans Jean-Yves CHATEAU, *Pourquoi un septième Art ?*, Presses Universitaires de France, 2008, p. 21-45.

89 Erik HOLSINGER, *Le multimédia*, op. cit., p. 3.

90 Fabrice PIAULT, *Le livre : la fin d'un règne*, op. cit.

91 Laurence SANTANTONIOS, «Un nouvel horizon», *Livres Hebdo (Supplément)*, n° 99, 1994.

Fabrice Piault, qui formule un constat analogue en ouverture de son ouvrage<sup>92</sup>, estime, lui aussi, que les enjeux se situent dans une appropriation « créative » des nouveaux vecteurs de diffusion de contenus culturels que représentent les différents supports multimédias. Ainsi, il précise :

[L]e « multimédia » ne se réduit pas à l'« édition électronique ». Ce n'est pas un simple prolongement de l'édition sur de nouveaux supports qui se substitueraient au livre, comme le disque compact audio a remplacé le disque noir en vinyle, mais bien un nouvel univers créatif, autant, voire plus, façonné par l'audiovisuel que par l'édition traditionnelle<sup>93</sup>.

Dans le domaine de la bande dessinée, les réflexions que formule Piault illustrent bien les dynamiques créatives observées par Julien Baudry dans les productions allant de 1995 à 2001 qui, selon lui, ont pour principal point commun de « s'inscrire dans un principe de différenciation avec la bande dessinée papier : leur objectif semble être d'explorer ce que les technologies numériques permettent “en plus” par rapport à la lecture de bande dessinée »<sup>94</sup>. En examinant comment les œuvres de son corpus (qui ne se limite pas aux albums sur CD-ROMs) envisagent à différents degrés les apports de l'animation, du son, de l'hypertextualité et de l'interactivité, Baudry identifie un paradigme de création qu'il qualifie de bande dessinée « multimédia », dont il définit que le principe moteur est « d'instaurer un dialogue entre différents médias et de jouer sur la différenciation entre les paradigmes papier et numérique »<sup>95</sup>, dans lequel sont inclus les albums transposés sur CD-ROMs. En tant que produits d'une transposition éditoriale, ces titres sont justement amenés à parier sur les spécificités de l'édition multimédia pour légitimer leur existence sous une nouvelle forme éditoriale. Ainsi, le travail sur l'image et le texte, l'ajout de son, l'apport

---

92 « La civilisation du livre se lézarde. De nouveaux supports dits « multimédias » se proposent de se substituer à l'objet livre, en même temps que l'alliance de l'informatique et de l'électronique suscite de nouvelles formes d'expression et de communication de la pensée qui risquent, à terme, de faire vaciller le livre sur ses bases. Entre les piliers de la production éditoriale, voire au cœur de plusieurs d'entre eux, les fissures apparaissent, béantes, sans cesse élargies par une multitude de produits concurrents du livre. » (Fabrice PIAULT, *Le livre : la fin d'un règne*, op. cit., p. 14.)

93 *Ibid.*, p. 148.

94 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 81.

95 *Ibid.*, p. 86.

de mécanismes interactifs dans l'expérience narrative ou les enjeux de la navigation hypertextuelle pour la lecture d'une œuvre constituent autant d'aspects observables dans les transpositions multimédias qui composent notre corpus.

### **2.3. L'image au centre de l'écran**

Une manifestation récurrente de la transposition sous forme de logiciel multimédia consiste dans la désarticulation des 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* et, surtout, comme nous l'avons souligné par ailleurs, dans l'ensemble des titres de la collection des Digital Comics, qui en constituent l'exemple le plus frappant (cf. chapitre 2). Les cases de l'album y sont isolées et présentées une au sein d'écrans successifs. Sous cette forme, le récit est donc parcouru case après case, en cliquant sur les flèches de l'interface graphique du logiciel de lecture où les images sont intégrées. À cet égard, on soulignera que toutes ces interfaces graphiques sont des composites graphiques. Ils sont composés d'éléments visuels récurrents, tels que les différents boutons de l'interface. D'autres composants sont variables, telles les cases et les légendes. L'interface graphique des diaporamas se présente comme une composition centripète organisée autour de la case et de sa légende. Comme nous l'avons vu au second chapitre, la mise en valeur de l'image rétroéclairée fonde l'idée du remontage en diaporama des Digital Comics<sup>96</sup>. Il faut cependant nuancer cet argument esthétique et rappeler que le découpage des cases sous forme de diaporama répond également aux contraintes techniques des écrans d'ordinateur de l'époque, qui ne permettent pas nécessairement de reproduire les détails d'une planche affichée dans son entièreté.

Le remontage des cases sous forme de diaporama tire parti du fait que l'écran, contrairement au feuillet imprimé statique, est une surface d'affichage dynamique destinée à actualiser visuellement le résultat des actions effectuées par l'utilisateur·ice. Le diaporama

---

96 Entretien avec M. Chailleux. Voir annexes, p. xviii.

repose ainsi sur le remplacement permanent des images à la surface de l'écran. Ce phénomène a été précisément discuté par Magali Boudissa dans le cadre d'une comparaison entre les formes numériques et imprimées de la bande dessinée. Pour elle,

[L]'écran peut [...] être qualifié d'«amnésique» en comparaison avec le support papier dont le contenu est inscrit de manière définitive à la surface. [...] Sur écran, en revanche, les informations transitent constamment : le message véhiculé n'adhère plus au support. L'écran ne possède donc pas de surface de conservation ni de mémoire. Par conséquent, les pages-écrans se remplacent à l'intérieur de l'écran, elles n'ont plus d'existence tangible comme les pages de l'album que l'on tourne et qui restent présentes à tout instant. [...] En revanche, les vignettes et les éléments qui les composent acquièrent une spécificité inédite à la surface de l'écran : la possibilité d'apparaître et de disparaître au détour d'un clic. Autrement dit, les vignettes ne s'articulent plus seulement dans l'espace, mais également dans les temps<sup>97</sup>.

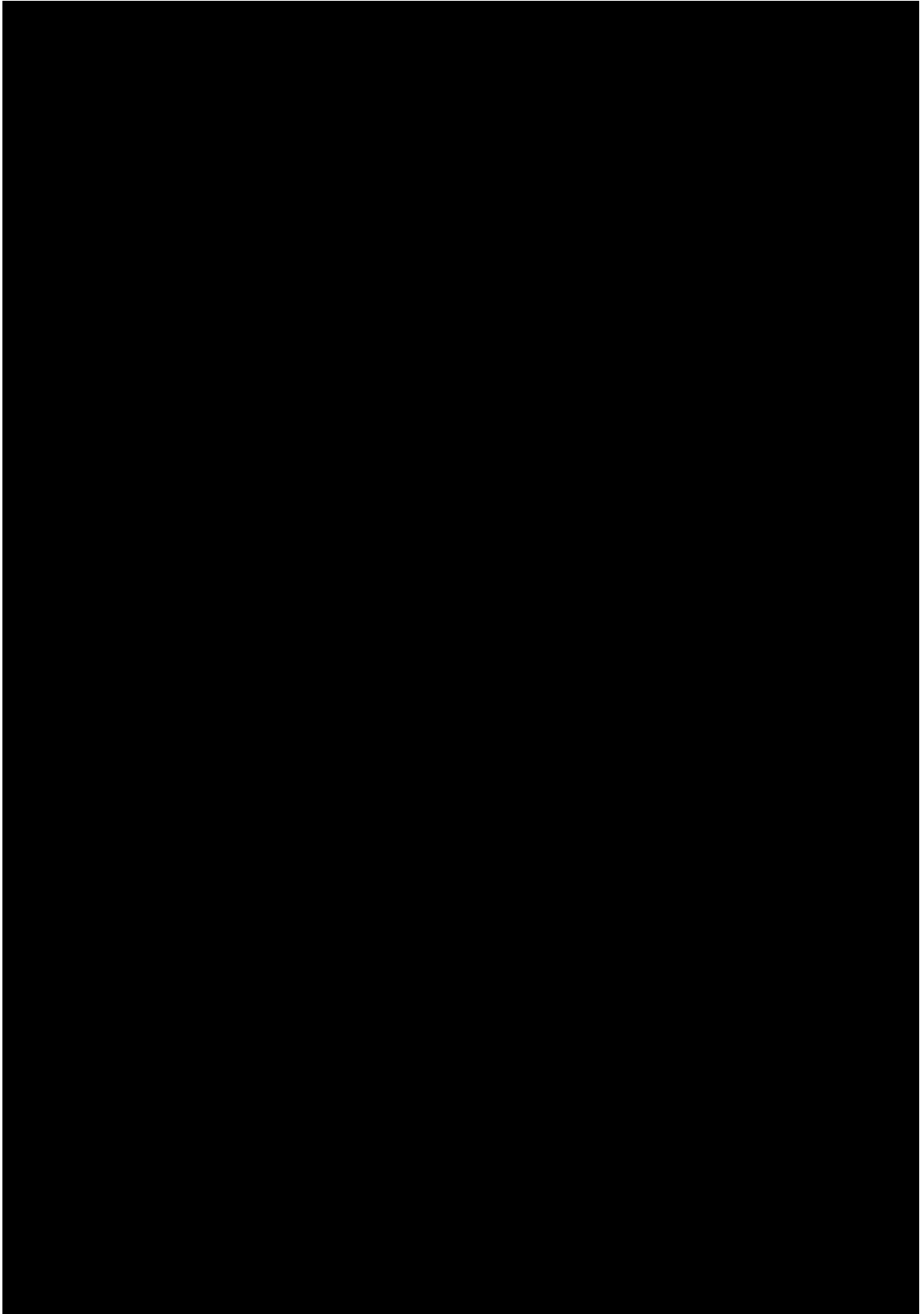
Le remontage de la planche imprimée à la page 47 de *La Femme piège*, deuxième volet de la « Trilogie Nikopol » d'Enki Bilal, exemplifie les implications de cette transformation en matière de liens entre construction du récit et support médiatique (fig. V.2).

La planche présente Jill Bioskop au cours d'un dîner avec le journaliste Ivan Vabek, dont elle ne sait pas qu'il est alors possédé par le dieu à tête d'aigle Horus, que Nikopol (représenté en troisième case) cherche alors à retrouver. L'enjeu narratif de la séquence se situe dans la gestion des univers focaux des personnages auxquels se confronte le savoir du lectorat. La distribution spatio-topique des cases met en concurrence ces différents univers de connaissance en organisant notamment une symétrie verticale qui place en miroir deux cases bandeau en première et dernière ligne. La première case représente Jill et Ivan attablés de profil dans le restaurant, cadrage que reprend l'ultime case dans laquelle Horus occupe cette fois-ci la place du journaliste. Cette construction symétrique souligne, d'une part, qu'Horus et Ivan ne font qu'un à ce moment de l'histoire et d'autre

---

97 Magali BOUDISSA, «Bande dessinée numérique», dans Éric DACHEUX (éd.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2014, p. 153-154. La nature «amnésique» de l'écran qu'évoque Boudissa est empruntée à la «Théorie de l'écran» publié par Raphaël Lellouche au début des années 2000. (Raphaël LELLOUCHE, «Théorie de l'écran» [en ligne], *Traverses*, n° 2, 2004, URL : <http://web.archive.org/web/20050123090758/http://www2.centrepompidou.fr/traverses/numero2/lellouche.html>, consulté le 11 novembre 2021.)





**Figure V.2** *La Femme piège* (Enki Bilal, Les Humanoïdes Associés, 1992, p. 47)

part que les éléments représentés dans la dernière case de la planche correspondent à la perception onirique de Nikopol<sup>98</sup>.

Dans ce cas de figure, la signification tire parti de la composition spatio-topique en jouant sur la répétition de deux cases similaires placées aux deux extrémités de la planche qui confrontent le régime focal de Jill à celui de Nikopol. Le remontage en diaporama (fig. V.3) donne lieu dans ce cas<sup>99</sup> à une permutation de cases, de telle manière que l'ultime vignette de la planche se trouve rapprochée plus immédiatement de la première. Cette permutation a pour effet de renforcer l'identification des proximités formelles des deux cases, soulignant ainsi la confrontation de ce que perçoivent Jill et Nikopol. Si la confrontation de ces deux champs cognitifs se trouve mise en scène dans l'album imprimé en s'appuyant sur un effet de coprésence des cases dans la planche, la version CD-ROM tire ainsi parti de la succession des images en soulignant la confrontation visuelle par la création d'un effet quasi animé.

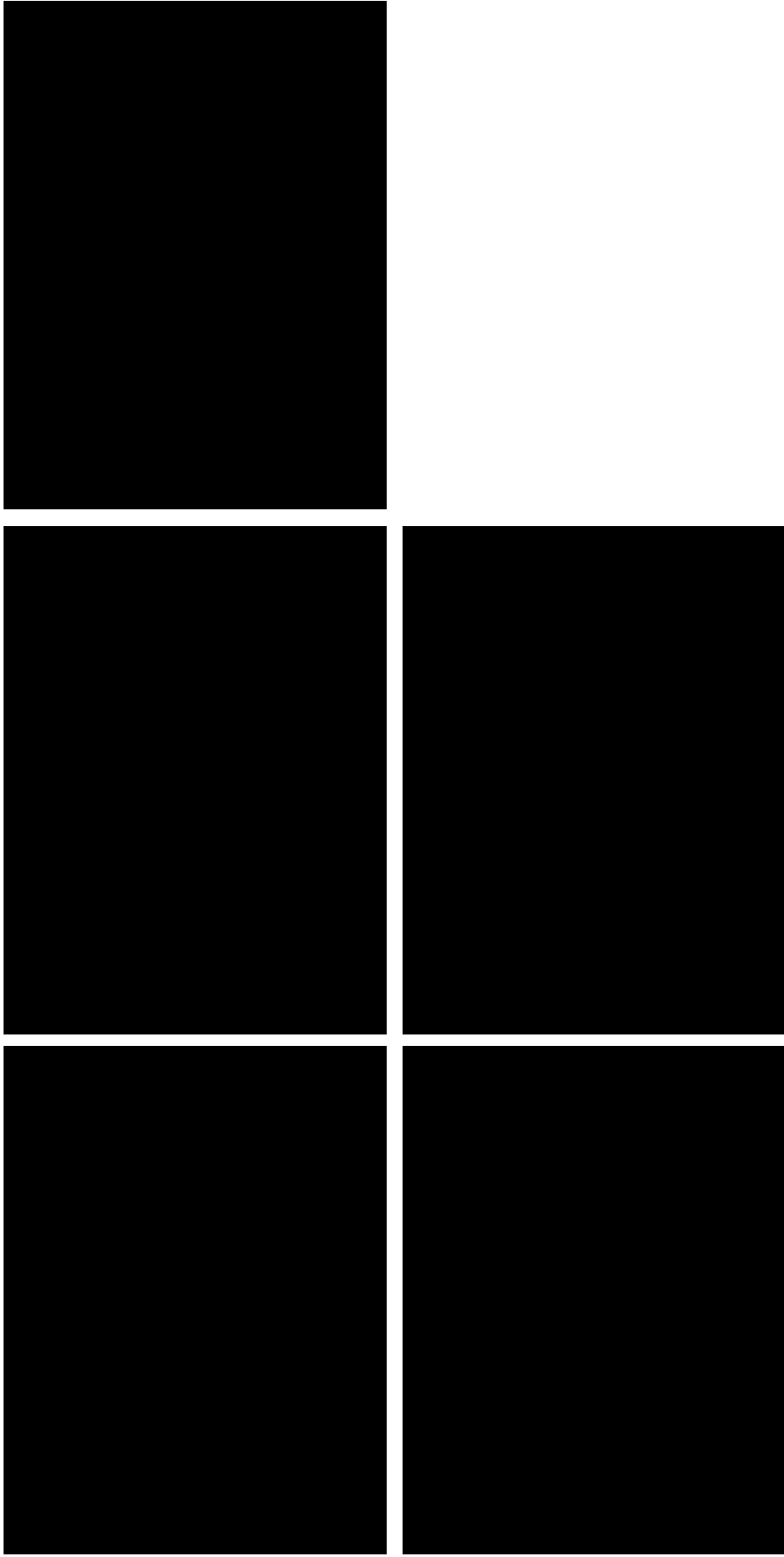
#### **2.4. Le texte en dehors des cadres**

Dans les transpositions sous forme de diaporama, les textes présentés dans les cartouches et les bulles, de même que les onomatopées sont reproduites dans un espace périphérique de la case, généralement en dessous. Ces textes sont parfois 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-ice. Dans tous les cas, l'aspect graphique des textes

---

98 Le lectorat en est instruit par le changement de teinte de la case, grammaire visuelle employée dès la première planche du récit pour indiquer ce régime de focalisation.

99 Magali Boudissa observe la construction d'un effet analogue avec l'inversion des deux cases supérieures de la planche imprimée en page 38, constatant que l'effet de succession vient renforcer la nature double des événements de l'histoire. (Magali BOUDISSA, *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, Paris, 2010, p. 45.)



**Figure V.3** *La Femme piège* (Enki Bilal, Métal Hurlant Productions, 1996)

adopte une police d'écriture informatisée dans des dimensions agrandies par rapport à leur représentation initiale. Plus encore que dans le cas des images, ces transformations répondent directement aux contraintes de la résolution standard d'affichage qui ne permet pas de reproduire des caractères de petite taille de manière clairement lisible<sup>100</sup>.

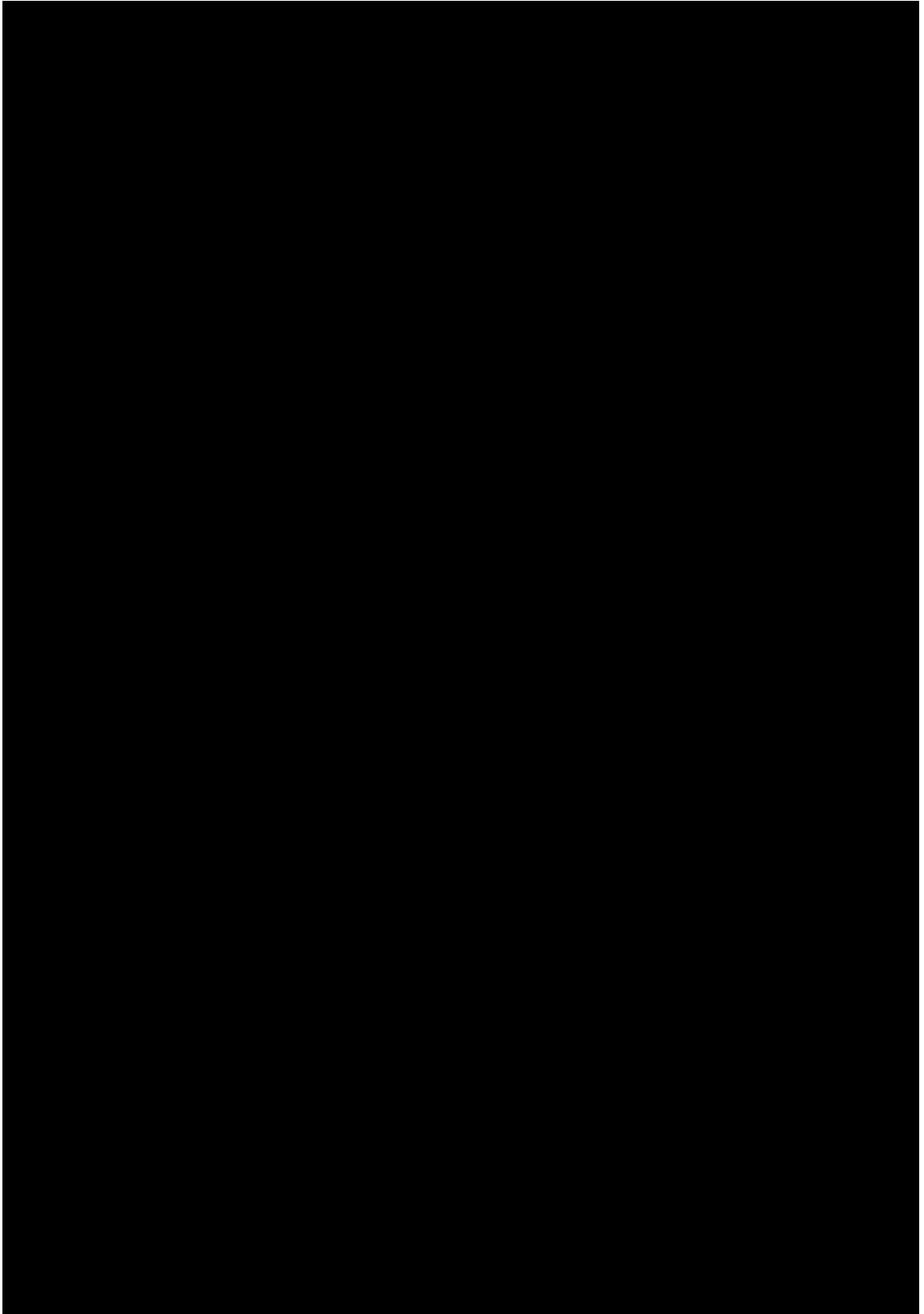
Sur la planche imprimée, l'organisation spatio-topique des éléments textuels, la forme géométrique des contenants, ainsi que l'aspect graphique des écritures sont porteurs de signification. En outre, il est fréquent que ces composants se libèrent du cloisonnement des cases pour créer un niveau d'enchaînement parallèle<sup>101</sup>. Contrairement à l'interface de *Jack Palmer*, dont la composition reproduit les textes par redondance sans en effacer la représentation graphique initiale, la transformation des cases en images « légendées » dans les Digital Comics rejoue la question des relations spatiales entre texte et image en leur attribuant des positions spatiales prédéterminées au sein de l'interface. La recomposition de la planche présentée en page 34-35 de *La Femme piège* (fig. V.4) sous forme d'écrans successifs (fig. V.5) montre bien comment le cloisonnement des différents niveaux de discours entre les énoncés dialogaux et ceux reproduisant les notes du *script-walker* – machine à envoyer des messages depuis le futur – cloisonne de manière plus stricte la disposition spatiale des cartouches et des bulles qui, dans l'espace de la planche s'organisent en fonction d'une composition tabulaire globale, avec ses lignes de force qui tend à vectoriser le parcours lectoral.

Là où la bande dessinée imprimée joue visuellement avec les relations qu'entretiennent le texte et l'image, le logiciel multimédia organise des espaces d'expression cloisonnés et imperméables à la faveur de contraintes techniques. La démarche n'est d'ailleurs pas sans faire écho aux remontages auxquels se livre Hachette dans les années 1930 pour la transposition d'œuvres importées des États-Unis dont les bulles étaient généralement

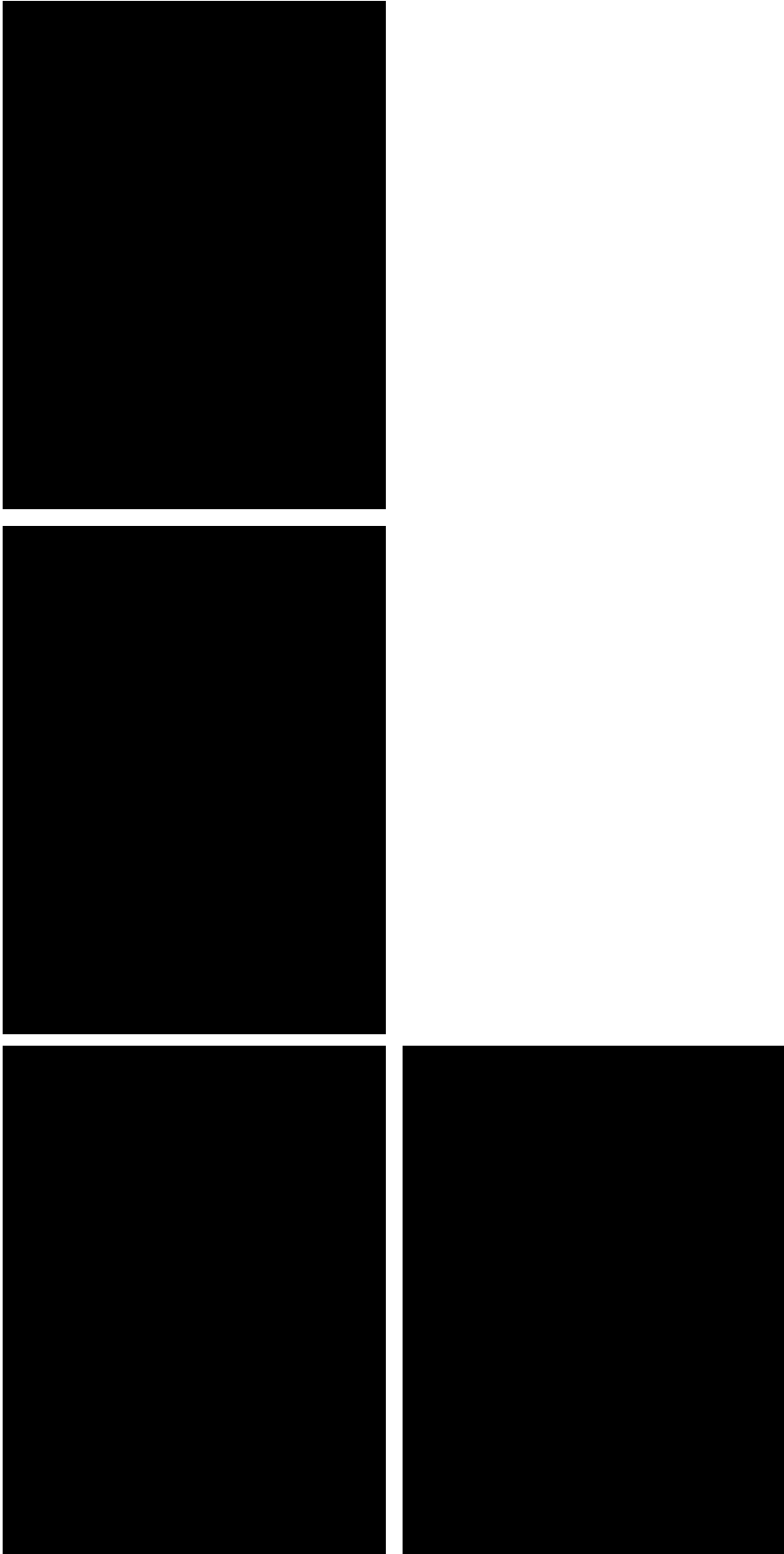
---

100 Selon l'entrée « Display resolution » de l'Encyclopedia Britannica en ligne, au milieu des années 1990, la résolution moyenne des écrans d'ordinateurs personnels est de 800 × 600 pixels. (Adam VOLLE, Erik GREGERSEN, « Display resolution » [en ligne], *Encyclopedia Britannica*, 2023, URL : <https://www.britannica.com/technology/display-resolution>, consulté le 16 juillet 2024.)

101 Voir à ce sujet la sous-partie consacrée à « La bulle dans la planche » dans Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999, p. 93-100.



**Figure V.4** *La Femme piège* (Enki Bilal, Les Humanoïdes Associés, 1992, p. 35)



**Figure V.5** *La Femme piège* (Enki Bilal, Métal Hurlant Productions, 1996)

effacées au profit d'un texte réécrit et typographié sous la case<sup>102</sup>, voire, dans le cas de certains volumes de la série « Tarzan » d'une recomposition sous forme de texte illustré. Transposant une œuvre d'une forme éditoriale (la presse) à l'autre (l'album jeunesse), les hésitations éditoriales de Hachette s'inscrivent également dans le contexte que Sylvain Lesage qualifie de « creuset graphique »<sup>103</sup>, où de nouvelles manières de faire communiquer le texte et l'image dans un récit sont expérimentées, au même titre que la forme des supports médiatiques qui les véhiculent<sup>104</sup>. Dans le cas de la transposition vers le CD-ROM, le bouleversement technique et sémiotique qu'implique le passage de la page à l'écran génère des hésitations manifestement analogues, d'autant plus que dans le cas des Digital Comics, le choix du diaporama dépend d'une volonté de valorisation de l'image que sublimerait le rétroéclairage.

Séparer l'écriture du dessin permet ainsi d'afficher une image à l'écran tout en garantissant la lisibilité des textes pour les plus faibles résolutions. Cependant, la modification graphique engendrée par l'emploi de caractères informatisés marque une distance entre le textuel et le pictural, en dépouillant l'écriture de tout indice de graphiation qui la renverrait à la performance graphique qui unifie, en bande dessinée, le dessin et l'écriture<sup>105</sup>. *La Femme piège* constitue en cela un exemple d'une transposition problématique puisqu'une grande partie de l'intérêt esthétique et narratif de l'œuvre se joue dans les va-

---

102 Julien Baudry et Marie-Pierre Litaudon ont mis au jour des sources spectaculaires de ces pratiques. (Julien BAUDRY, Marie-Pierre LITAUDON, « Hachette entre héritage et renouvellement (1920-1960) : comment « faire collection » face au défi des albums « transmédiatiques » ? » [en ligne], *Strenae*, n° 11, 2016, paragr. 21-22, URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1631>, consulté le 10 juillet 2023.)

103 Sylvain LESAGE, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, op. cit., p. 58.

104 Donnant une suite aux réflexions de Sylvain Lesage, Benoît Glaude a également élaboré une réflexion sur le sujet en s'appuyant sur l'exemple de l'illustré *Oscar Bill, Roi des détectives* du dessinateur Erik. Le titre de son article, « Où placer les textes ? » résume par ailleurs bien les deux problématiques que nous cherchons ici à mettre en résonance. (Benoît GLAUDE, « Où placer les textes ? Les leçons d'Oscar-Bill, le roi des détectives (1931) » [en ligne], *Textimage*, n° 15, 2022, URL : [https://revue-textimage.com/21\\_espaces\\_texte\\_BD/glaude1.html](https://revue-textimage.com/21_espaces_texte_BD/glaude1.html), consulté le 14 octobre 2024.)

105 Pour Philippe Marion, « [l]a performance graphique, [...] relève [...] du montré et peut dès lors prendre en charge une part non négligeable du sens pragmatique de l'énoncé dessiné. Elle joue un rôle très important dans la relation tissée entre la BD et son lecteur. Nous l'avons vu, c'est peut-être surtout parce que le geste du monstreur-graphiateur peut être réactualisé par le spectateur que l'on peut parler d'une véritable énonciation dans l'image dessinée. » (Philippe MARION, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993, p. 122.)

riations visuelles des textes inscrits en cartouches. Leurs différents aspects renvoient ainsi à différentes modalités d'énonciation : voix narrative, messages envoyés par le biais du script-walker, notes de journal inscrites à la main. Or, dans la version CD-ROM du titre, l'uniformisation des textes sous formes de légendes désamorce tout un niveau de lecture de l'œuvre. De manière plus générale, le texte informatisé renforce la distance entre l'information textuelle et la figuration graphique, à l'instar de ce qu'observe Laurent Gerbier (avec une subjectivité assumée) par l'observation d'œuvres traduites, dont les textes sont dactylographiés<sup>106</sup>. De telle manière, la simple reproduction des textes figurant dans les cases de *Jack Palmer* permet de percevoir leur mise en forme originale tout en ayant accès à leur transcription en légende (fig. V.6). On notera que la redondance des textes sous forme dynamique dépend également du fait que le logiciel est multilingue. Ainsi, la traduction et la version originale peuvent être comparées tant sur le plan linguistique que visuel. Dans ce cas de figure, la répétition en deux endroits d'une même information conduit à l'adoption d'une posture réflexive qui met le récit à distance en faveur d'observations métalinguistiques.

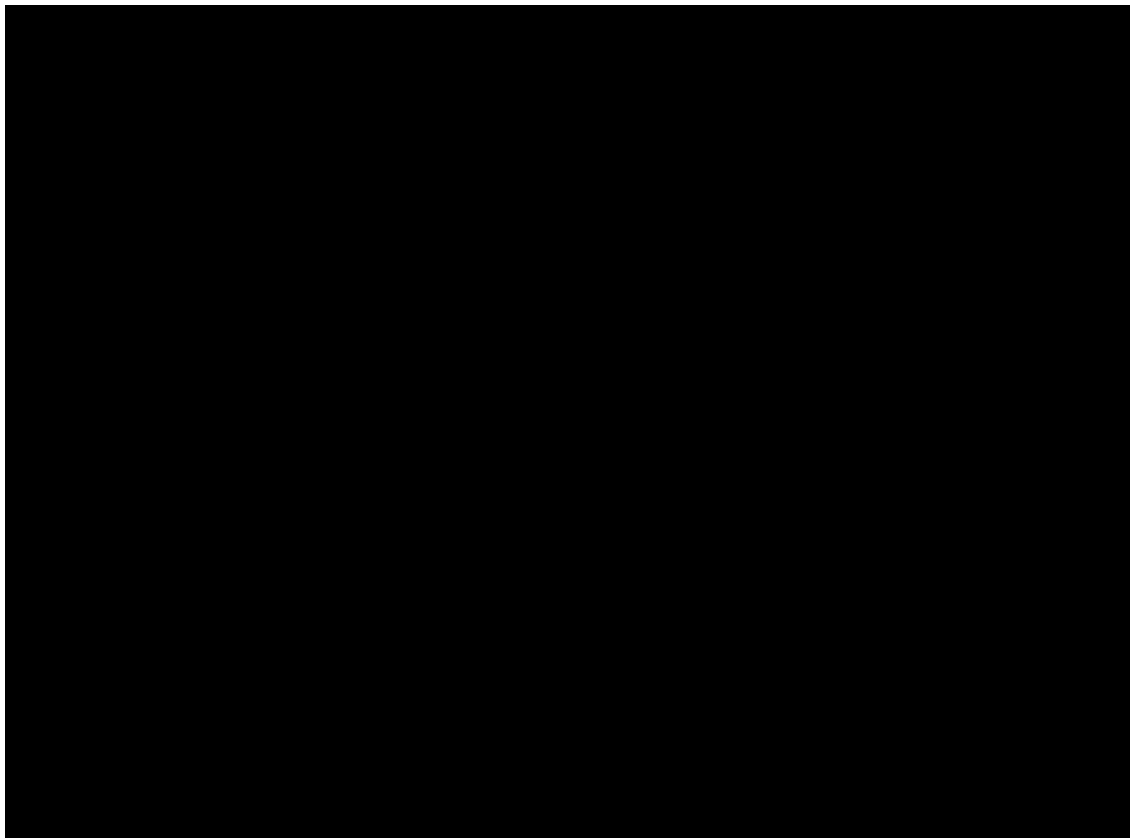
## 2.5. Sonorisation et lecture réflexive

L'un des apports majeurs de l'ordinateur domestique dans les années 1990, est de se voir de plus en plus systématiquement équipé d'une carte son et de haut-parleurs prétendant à

---

106 Laurent GERBIER, « Le trait et la lettre. Apologie subjective du lettrage manuel » [en ligne], *Comicalités*, 2012, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/1202>, consulté le 5 juin 2019. Sur un sujet analogue, Romain Becker a, pour sa part discuté les politiques du lettrage dans le cadre des traductions germaniques par les éditions Reprodukt. (Romain BECKER, « Lost in trans-lettering : pratiques du lettrage dans la bande dessinée allemande » [en ligne], *textimage*, n° 15, 2022, URL : [https://www.revue-textimage.com/21\\_espaces\\_texte\\_BD/becke1.html](https://www.revue-textimage.com/21_espaces_texte_BD/becke1.html), consulté le 10 août 2023.)





**Figure V.6** Jack Palmer. *Un privé dans la nuit* (René Pétillon, Memory Access, 1995)

la reproduction *fidèle* d'enregistrements sonores<sup>107</sup>. Dans ce contexte, certaines transpositions cherchent à tirer parti de ce canal en incluant bruitages, musiques et voix dans le but d'ajouter une dimension sonore au récit graphique. Ainsi, dans le *Piège diabolique* « interactif », des musiques d'ambiance accompagnent les planches au sein desquelles certaines actions sont soulignées par des bruitages, tandis que la version « commentée » éclaire la lecture des planches par le biais d'explications préenregistrées. Des enregistrements

---

107 En 1994, le *Nouvel Observateur* fait paraître un dossier consacré au choix de « l'ordinateur parfait » qui, selon un schéma publié dans ses pages, est doté d'une carte son et de haut-parleurs supposés délivrés des sons « dignes d'une chaîne Hi-Fi ». (EDDIE LEBLANC, Bruno VILLACAMPA, « Choisir l'ordinateur parfait », *Le Nouvel Observateur. Le guide de l'ordinateur personnel*, n° 1543, 1994, p. 16.) À propos de la « fidélité », on notera également que dans l'industrie du son, la notion est souvent mobilisée en argument promotionnel (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. Critiquant la notion de fidélité dans le domaine de la reproduction acoustique, Michel Chion affirme que la « haute-fidélité » relève ainsi de la « rhétorique publicitaire ». (Voir Michel CHION, *Le son : Ouïr, écouter, observer*, Paris, Armand Colin, 2018, p. 153-156.)

vocaux et musicaux ont été également ajoutés à la version multimédia du *Sommeil du Monstre*, dont nous avons déjà évoqué la genèse au second chapitre.

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, selon Julien Baudry, l'unité sonore du titre<sup>108</sup> tandis que des bruitages soulignent l'atmosphère diégétique figurée dans les cases. Le titre inclut surtout la récitation orale des textes écrits, interprétés en plusieurs langues par des acteur·ices. De ce point de vue, on observe dans ce titre un troisième niveau de redondance des énoncés verbaux qui figurent déjà sous forme scripturale à l'intérieur et à l'extérieur des cases du diaporama, éventuellement formulés en deux langues différentes ou non. La répétition orale du texte retranscrit au-dessous de la case démultiplie ainsi les modes de transmission d'une même information et marque définitivement cette prise de distance métalinguistique que nous évoquions plus haut. De cette manière, on relèvera que si la version CD-ROM de Jack Palmer n'est pas commercialisée comme un logiciel de didactique des langues, cette valeur potentielle lui a été accordée par la presse<sup>109</sup> à sa sortie, ce qui dit, à notre sens, beaucoup de la posture réflexive dans laquelle *l'audiolectorat* se trouve placé face à ce titre. Plus généralement, 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 en émettant de l'information sonore parallèlement aux signes graphiques, impliquant dès lors le lectorat tant au niveau visuel qu'auditif.

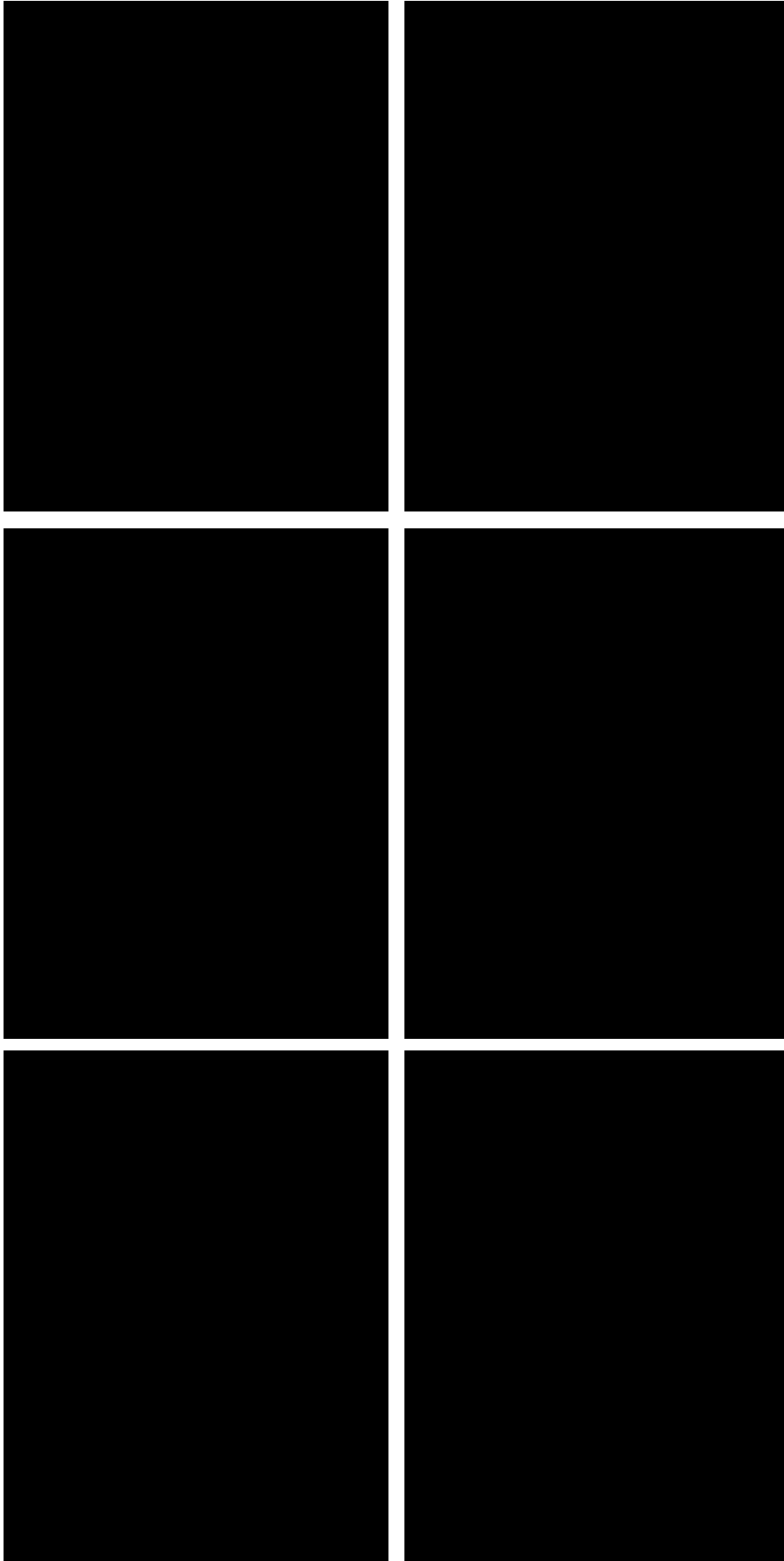
## 2.6. Interactivité et ludicité

Un renouvellement de la manière dont le récit est médiatisé pour le lectorat s'observe de manière encore plus effective dans la mobilisation des mécanismes interactifs. Par

---

108 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 84-85.

109 « [L]a BD a été doublée en anglais, espagnol, japonais et espéranto [...]. Ce CD-Rom pourrait donc très bien servir de méthode de langue vivante. » (Jacques POTET, « Cause toujours Jack Palmer », *Science et Vie Micro*, *op. cit.*)



**Figure V.7** *Le Piège diabolique «interactif»* (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997)

principe, bien sûr, tout logiciel est interactif. Ainsi, les diaporamas des Digital Comics ou de *Jack Palmer* requièrent de cliquer sur un bouton pour que s'effectue la transition d'un écran à l'autre. Cependant, certaines formes d'interaction impliquent que le-la lecteur-ice se positionne dans une dynamique d'une participation plus élaborée. L'enjeu n'est alors pas seulement de lire une bande dessinée, mais bien de *participer* au déroulement du récit ainsi que cela se manifeste dans la «bande dessinée interactive» du *Piège diabolique*. L'interface graphique principale est composée en trois espaces distribués sur la largeur de l'écran. 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 composites de cases. Les planches de l'album imprimé sont ainsi remontées en fonction du format carré central de l'interface. La progression dans le récit s'opère par interaction avec le composite central par le biais de différents mécanismes. En cliquant sur une bulle ou un élément de la diégèse, en récupérant un objet ou en déplaçant des éléments d'une case à l'autre, l'effectuateur-ice transforme dynamiquement l'aspect du composite, en faisant apparaître une bulle, en animant le contenu d'une case ou en dévoilant dévoilement de nouvelles. La révélation du contenu de l'ensemble des cases constitue un objectif qui permet de passer à la séquence suivante.

La séquence interactive de l'écran n° 6 (fig. V.7), qui reprend les cases des deuxième et troisième lignes de la planche imprimée en page 6 de l'album, joue ainsi sur le potentiel ludique des déambulations de Mortimer dans les souterrains de la Bove de la Damoselle. La lampe à huile avec laquelle s'oriente le personnage permet ici à l'effectuateur-ice d'éclairer (littéralement) les cases à découvrir, en déplaçant l'objet de case en case. De même, la clé qui accompagne la lettre de Miloch en première case (absente visuellement de la planche imprimée) et qui permet d'ouvrir le verrou d'un cadenas, invite à prendre part à un jeu de piste menant au chronoscaphe par la déduction de l'étape à laquelle l'objet doit être employé.

Dans un tel cas, la frontière entre les catégories du jeu vidéo et de la « bande dessinée interactive » n'apparaît pas de manière évidente, d'autant mieux que la seconde joue sur une forme médiatique presque inédite. 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'effectuateur-ice* 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*, conçu par CobraSoft en 1988, adaptation de l'album éponyme d'Edgar P. Jacobs<sup>110</sup>. Julien 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<sup>111</sup>. 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, Philippe 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 »<sup>112</sup>. 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<sup>113</sup>.

---

110 Pour se faire une idée du fonctionnement de ce jeu conçu pour le micro-ordinateur Amstrad CPC, une captation de son déroulé est hébergée sur *YouTube* sur la chaîne Amstrad Maniaque. (AMSTRAD MANIAQUE, « [Amstrad CPC] La Marque Jaune - Longplay » [en ligne], 2021, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=nrAG8pYbJ\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=nrAG8pYbJ_g), consulté le 15 août 2024.)

111 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 54.

112 Philippe PAOLUCCI, « La ludicisation du numérique : vers une subversion des architectes informatiques ? », *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1, 2015, p. 103.

113 Sébastien GENVO, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot » [en ligne], *Sciences du jeu*, n° 1, 2013, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/251>, consulté le 25 janvier 2022.

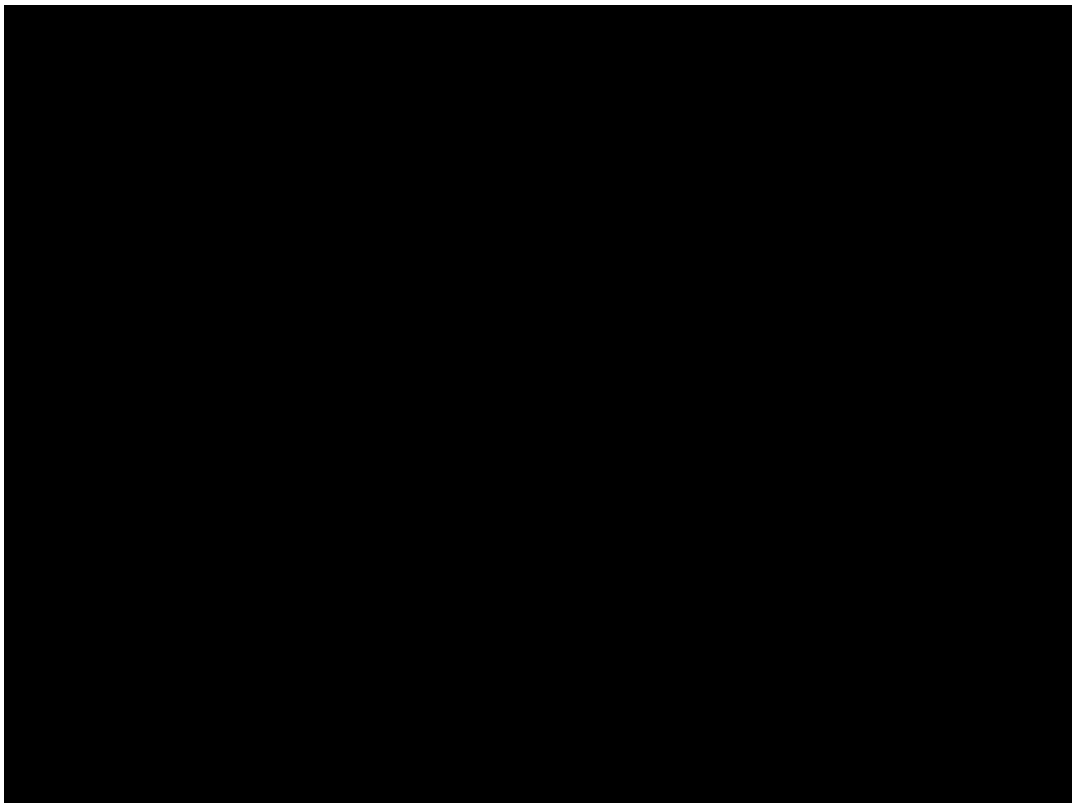
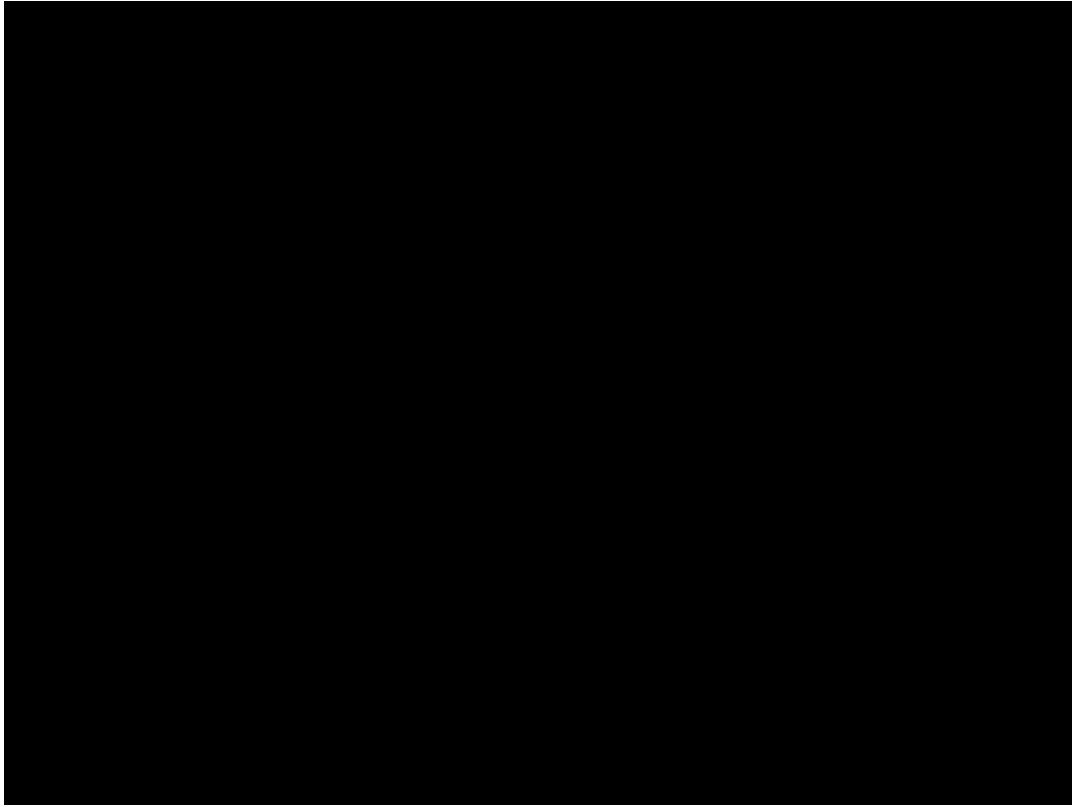
Aussi, sans chercher à inscrire définitivement *Le Piège diabolique* « interactif » dans le domaine du jeu vidéo, il faut toutefois se garder d'en amenuiser le potentiel ludique. D'une part, la relative nouveauté du dispositif multimédia que mobilise le titre lui confère une dimension ludogène, au moins pour l'effectuateur·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<sup>114</sup>. 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·ice 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 graphique implique de repenser 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 Jean-Louis Weissberg à ce terme, suscite des actes dont le résultat consiste en l'apparition d'autres images<sup>115</sup>. Ainsi, un tel dispositif transforme 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.

---

114 *Ibid.*, p. 11-12. Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon mettent, par ailleurs, en évidence l'importance de ce genre dans la construction d'une culture vidéoludique française. (Alexis BLANCHET, Guillaume MONTAGNON, *Une histoire du jeu vidéo en France: 1960-1991 des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Pix'n love éditions, 2020, p. 327-349.)

115 Jean-Louis WEISSBERG, « Introduction générale », dans Pierre BARBOZA et Jean-Louis WEISSBERG (éds.), *L'image actée: scénarisations numériques. Parcours du séminaire « L'action sur l'image »*, Paris, Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006, p. 14.



**Figure V.8** *Le Piège diabolique* «commenté», interfaces de lecture (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997).

## 2.7. Hypertexte et dynamiques d'augmentation

Comme nous l'avons déjà signalé, les spécificités de la publication multimédia, et plus précisément les techniques de relation hypertextuelle 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. Plus que les autres titres, la version « commentée » du *Piège diabolique* tire pleinement parti d'une telle manière d'accéder à l'information. Manifestement inspiré par les transpositions multimédias que propose The Voyager Company qui diffuse sa version augmentée (« expanded ») *The Complete Maus* par le truchement de Casterman en 1994, le deuxième disque inséré dans le boîtier du *Piège diabolique* d'Index+ propose une lecture de l'album étoffée de commentaires instructifs, organisés selon une logique arborescente. L'interconnexion des diverses interfaces, dont l'accès est centralisé dans le menu principal permet de naviguer entre différents niveaux de lecture de l'album numérisé, allant du parcours récréatif à une forme de consultation savante. L'interface de la « bande dessinée complète » offre ainsi la possibilité 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. De cette conjugaison de contenus et d'options découle une interface de lecture d'aspect complexe (fig. V.8) permettant, en tout temps, de circuler entre la progression dans les planches et le commentaire de cases spécifiques par le biais d'un menu disposé sur la droite de l'écran ou en cliquant directement sur les cases concernées.



La logique de l'hypertextualité 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 que David J. Bolter et Richard W. Grusin ont mis en évidence dans le cadre de leur réflexion sur la remédiatisation<sup>116</sup>. 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 Alexandra Saemmer, de la lecture hypertextuelle, dans laquelle la relation entre deux contenus est envisagée comme un moyen d'obtenir un apport d'information<sup>117</sup>. 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 hypertextuelle 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.

### 3. Une extension des frontières médiatiques ?

#### 3.1. La planche à l'écran entre succession et simultanéité

Le diaporama de cases, en déstructurant la planche et en conditionnant l'affichage des unités dans une logique de succession et de remplacement, reconfigure l'expérience lectorale de la bande dessinée en mettant l'accent sur les transformations visuelles qui in-

---

116 J. David BOLTER, Richard A. GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, Cambridge, Mass, MIT Press, 1999, p. 46.

117 Alexandra SAEMMER, *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. «Collection Papiers», 2015, p. 125.

terviennent entre les cases, comme l'illustrent certains des effets observés plus haut. Philippe Paolucci parle ainsi d'effet de « substitution »<sup>118</sup> pour décrire ce type de diaporamas, dont il note par ailleurs qu'il « imprime à la lecture un caractère fortement linéaire »<sup>119</sup>. En effet, dans cette logique d'affichage des contenus, un écran en succède et en précède un autre et signifie toujours autant par ce qu'il montre que par ce qu'il remplace et *ce qui le remplace*. L'accent est donc mis sur la succession syntagmatique des cases, au détriment des relations translinéaires en jeu dans une planche. Toutefois, le propos de Paolucci porte sur un corpus de bandes dessinées numériques qui ne fonctionnent pas tout à fait de la même manière. Il faut donc nuancer quelque peu le propos en ajoutant que dans le cas des diaporamas sur CD-ROM, la construction de l'interface graphique de lecture implique tout de même une lecture tabulaire. À plus forte raison, dans le cas des Digital Comics, l'accent mis sur le dessin dépouillé de son texte encourage leur contemplation en tant qu'image<sup>120</sup>. Ainsi, ce qui se trouve linéarisé dans la lecture consiste dans la relation qui unit les cases, qui ne coexistent plus en simultanéité, mais se succèdent les unes à la suite des autres. Reste que l'accent mis sur la substitution linéaire implique d'un autre côté un arrêt systématique sur l'image placée au cœur de l'interface de lecture.

La désolidarisation des composantes de la planche remet en question certaines caractéristiques sémiotiques considérées par une partie de la critique comme des traits fondamentaux de l'identité médiatique de la bande dessinée. En déconstruisant les relations de solidarité qui se jouent entre les cases d'une planche, la « solidarité iconique » qui fonde le système de la bande dessinée selon Thierry Groensteen<sup>121</sup>, les remontages sous forme

---

118 Philippe PAOLUCCI, « La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire », *Alternative Francophone*, vol. 2, n° 7, 2020, p. 21.

119 *Ibid.*, p. 23.

120 Le choix des auteurs qu'évoque Maximilien Chailleux montre que Métal Hurlant Productions cherche à valoriser une forme de virtuosité graphique. Les deux auteurs finalement choisis pour initier le catalogue le montre bien et l'évocation du travail de Nicolas de Crécy dans le cadre des premiers essais le confirme. (Voir, entretien avec M. Chailleux, annexes, p. xix.)

121 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 21.

de diaporama renvoient presque davantage, comme le remarque Magali Boudissa<sup>122</sup> à ce que Harry Morgan qualifie, dans la production du XIX<sup>ème</sup> siècle, de « cycle de dessin », qui se situe en marge, pour lui, en dehors des frontières du dispositif de la bande dessinée<sup>123</sup>. Dans *Bande dessinée et narration*, Groensteen tient un propos évocateur à l'égard des diaporamas de cases.

[L']affichage case par case défait cet édifice [celui de la planche], déterritorialise chaque image, masquant ou ruinant l'ensemble des liens tissés à la surface de la page. [...] [Q]uelque soit la forme prise par cette « lecture cinématique », dans tous les cas, il en résulte une sorte de média hybride, pour ne pas dire bâtard. La successivité des images dévoilées une à une à l'intérieur d'un écran aux dimensions normées rappelle le dispositif cinématographique [...]<sup>124</sup>.

La substitution des images engendre une variation essentielle dans le rapport que le lectorat entretient avec des cases qui se remplacent sous ses yeux, au fil de ses « clics » comme se remplacent les photogrammes dans le cadre fixe de l'écran de cinéma. On rappellera d'ailleurs que la déterritorialisation médiatique de la bande dessinée est assumée par les éditeurs des Digital Comics qui valorisent, au verso de la jaquette des titres un « récit complet, dessins après dessins, textes et dialogues sur fond noir, à la manière d'un storyboard », de même que le dépliant promotionnel diffusé à la sortie des titres en soulignait la singularité médiatique : « Ni jeu vidéo sophistiqué, ni bande dessinée traditionnelle, les Digital Comics sont tout simplement une œuvre différente »<sup>125</sup>.

La résistance que l'on observe à intégrer le diaporama comme forme possible pour la bande dessinée est contextuelle et dépend des pratiques associées, ou non, à l'identité médiatique de la bande dessinée. Les pratiques contemporaines de publications sur Instagram tendent d'ailleurs à montrer que la résistance s'est amenuisée au cours des années.

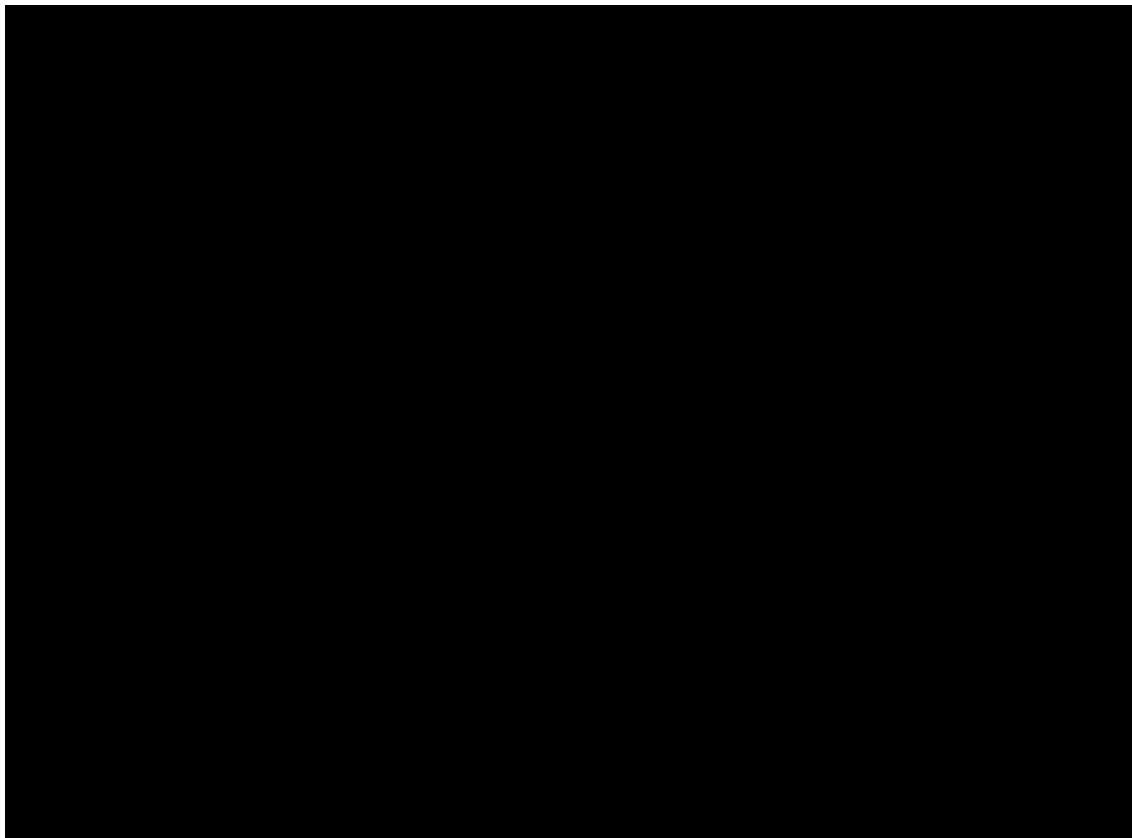
---

122 Magali BOUDISSA, *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes–Saint-Denis, op. cit., p. 43.

123 Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, L'An 2, 2003, p. 127-129.

124 Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 73.

125 Voir la citation complète au chapitre 2, section 2.1.



**Figure V.9** *Le Piège diabolique*, «interactif» (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997)

Pour le dire autrement, on assiste, à partir du milieu des années 1990, à la confrontation entre l'identité médiatique de la bande dessinée à laquelle la série culturelle des images défilées est plus ou moins étrangère<sup>126</sup>. À cet égard, l'un des résultats les plus marquants de la transition numérique de la bande dessinée consiste justement dans son intégration progressive de l'image défilée comme modalité de médiatisation des récits dont les *posts* Instagram constitués d'une succession de cases à faire défiler horizontalement sont le témoignage contemporain le plus frappant. À notre sens, cette évolution de l'identité médiatique de la bande dessinée par intégration d'une nouvelle série culturelle est en partie relative à l'acceptation de l'écran comme support médiatique de la bande dessinée.

---

126 L'identité d'un média étant toujours, rappelons-le, selon Philippe Marion et André Gaudreault, une «fédération provisoire de séries culturelles». (André GAUDREULT, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. «Cinéma/arts visuels», 2023, p. 206.)

### 3.2. Une bande dessinée renouvelée

Affichée sur un écran, dont la fonction consiste à reproduire visuellement le résultat des actions de l'effectuateur·rice, la planche imprimée est transposée dans le cadre d'une interface dynamique. Au-delà des interactions qui consistent à progresser linéairement dans le récit, l'impermanence des composants graphiques affichés à l'écran peut aussi constituer l'enjeu d'une simulation ludique de l'acte de lecture comme dans le cas du *Piège diabolique* « interactif ». Là où la planche imprimée sur un feuillet se donne comme un composite à parcourir dans une immuable totalité, l'interface graphique la donne à découvrir ou à *redécouvrir* à l'écran.

Dans la version commentée du titre, l'immuabilité de la planche est déstabilisée par les possibilités offertes au lectorat d'agrandir la vue sur la planche, de passer en lecture case à case en offrant une forme renouvelée de la lecture à la faveur des possibilités d'affichage dynamiques qu'offre l'écran. Dans une logique analogue, la version interactive fait ponctuellement apparaître des images de synthèses animées (fig. V.9) à la surface des composites de cases. Ces éléments mobiles et d'une nature visuelle étrangère aux dessins majoritairement figés<sup>127</sup> viennent dynamiser le récit graphique de l'extérieur – survenant le plus souvent du dehors de la planche – par l'emprunt d'une technique de figuration hétérogène qui se signale par sa modernité.

Commercialisée comme un « Sound Comics », la version CD-ROM de *Jack Palmer* joue elle aussi sur la superposition des modes sémiotiques en faisant reposer le renouvellement qu'elle propose sur la sonorisation de l'œuvre. 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. Ainsi, la superposition des logiques médiatiques hétéro- et homochrones crée une forme de court-circuit dans la médiatisation du contenu. Ainsi, de la même manière que les animations en images de synthèse du *Piège diabolique* « interactif » ou les effets produits

---

127 S'ils sont parfois animés, il le sont de manière très rudimentaire.

par la substitution des cases du diaporama, l'ajout d'éléments sonores exacerbe et met en question le fonctionnement sémiotique de la bande dessinée imprimée, notamment dans sa manière de représenter la temporalité et la succession par la segmentation de l'espace<sup>128</sup>.

### 3.3. Du livre à l'écran

En passant du support médiatique du livre à celui de l'appareil-ordinateur, les modalités conventionnelles de la lecture de bande dessinée se voient remises en jeu. 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 écrits<sup>129</sup>. 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 et dans un but traditionnellement récréatif. De l'autre côté, l'ordinateur est un appareil 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 de communication (visuel, sonore et gestuel). De cette manière, la position lectorale se voit remise en jeu, dès lors que se modifient le rapport physique et cognitif à l'œuvre, la relation au contenu oscillant entre lecture, spectation, audition et effectuation. Ainsi, les cases isolées du diaporama qui évoquent autant le cycle de dessin que le dispositif cinématographique mettent l'accent sur la posture spectatorielle en mettant l'accent sur l'image et les éventuelles transformations visuelles que provoquent certains enchaînements. De même, les mécanismes interactifs étoffent l'expérience d'un potentiel d'action sur l'image qui peut conduire à lui en substituer une autre, mais aussi à l'agrandir et l'isoler de sa composition (dans le *Piège diabolique* « commenté ») ou encore à agir directement sur le contenu des cases d'un composite et à déclencher des animations préenregistrées.

---

128 On renverra à ce sujet à Raphaël BARONI, « En bande dessinée, le temps, c'est de l'espace... » [en ligne], *Fabula*, 2017, URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4785.php>, consulté le 15 mars 2021.

129 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 dont elle est elle-même l'autrice : « Du papier à l'écran : lire se transforme » (Claire BÉLISLE, « Du papier à l'écran : lire se transforme », dans *Lire dans un monde numérique : état de l'art*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. « Papiers », 2011.).

Ainsi, dans la version CD-ROM de *Jack Palmer*, qui se distingue des autres titres du corpus l'accent porté sur l'émission de données sonores en supplément des informations visuelles, l'implication cognitive conventionnelle du lectorat qui se voit alors engagé dans le récit autant au niveau visuel qu'auditif. Cette double médiatisation construit néanmoins un frottement sur le plan de la représentation temporelle. En reprenant à notre compte l'analyse que développe Philippe Paolucci dans sa thèse de doctorat sur la base de bandes dessinées sonorisées des années 2000<sup>130</sup>, on remarque que si les sons extradiégétiques (musiques) ne problématissent pas la logique fondamentale de la narration en bande dessinée, l'ajout de sons intradiégétiques (bruitages et voix) transforme l'expérience narrative en calquant notamment l'enchaînement des actions sur la linéarité des textes récités. 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. Autrement dit, selon la terminologie proposée par Philippe Marion, l'inclusion de son superpose une logique médiatique homochrone, au sens où le son incorpore le temps de réception à son énonciation, à la logique hétérochrone de la bande dessinée qui programme son temps de réception<sup>131</sup> ; les lecteur·rices deviennent alors des *audiolecteur·ices* avec la prise de distance qu'implique la réplique (hétérolingue ou non) des textes lus par ailleurs.

La version «commentée» du *Piège diabolique* interroge plus explicitement encore l'acte de lecture récréative et linéaire prévu par le titre original. L'augmentation documentaire du titre suggère en effet un renouvellement des modalités de lecture, qui n'impliquent pas nécessairement un parcours linéaire de l'œuvre et invitent à une posture plus «critique» que récréative, au sens où le récit peut y être parcouru de manière déconstruite

---

130 Philippe PAOLUCCI, *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, Université Lumière Lyon 2, Lyon, 2016, p. 210.

131 Philippe MARION, «Narratologie médiatique et médiagénie des récits» [en ligne], *Recherches en Communication*, vol. 7, 1997, p. 82-83, URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413>, consulté le 25 mars 2024.

et commentée. Le rapport à l'œuvre suscité n'est pas celui d'une lecture, mais bien d'une redécouverte de la fiction, des savoirs qu'elle convoque ainsi que de sa genèse. Dans cette perspective, Fabrice Piault estimait d'ailleurs, au sujet des «expanded books» de The Voyageur Company dont *Le Piège diabolique* semble bien s'inspirer, que leur consultation pouvait se révéler particulièrement avantageuse dans les milieux universitaires et scolaires<sup>132</sup>, indiquant de cette manière la prise de distance réflexive qu'impliquent de telles éditions par rapport à une lecture immersive et récréative. La *remédiatisation*, de l'œuvre dans ce cas, répond d'ailleurs très directement à ce que David J. Bolter et Richard A. 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<sup>133</sup>. L'interface graphique en elle-même, qui remédiate la planche au sein d'une composition articulant différents boutons et icônes, marque son appartenance originelle à un autre milieu graphique et matériel. Les commentaires audio, les effets visuels animés, les mécanismes interactifs permettant d'agir sur l'image en l'agrandissant, ainsi que les suggestions invitant à sortir de la linéarité du récit pour se rendre vers d'autres segments narratifs inscrivent la planche dans un environnement résolument *multimédia* dans lequel les frontières médiatiques sont à la fois interrogées et réaffirmées.

\*

Pour tenter d'expliquer l'échec de l'instauration d'une dynamique de production professionnelle dans le cadre de la conception de bande dessinée multimédia à la fin des années 1990, Julien Baudry envisage une série de pistes de réflexion, qu'il articule autour d'une série d'hypothèses<sup>134</sup>. Premièrement, Baudry estime que l'évolution générale du marché de la bande dessinée et le regain d'intérêt l'objet livre et sa matérialité, qui s'op-

---

132 Fabrice PIAULT, *Le livre : la fin d'un règne*, op. cit., p. 162.

133 J. David BOLTER, Richard A. GRUSIN, *Remediation. Understanding new media*, op. cit.

134 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 57-61.



poserait ainsi à une nouvelle diffusion qui se présente comme «dématérialisée». Deuxièmement, il avance l'idée d'une inadéquation entre le dispositif matériel encombrant que constitue l'ordinateur domestique et les pratiques de lectures récréatives ou nomades qu'encourage la bande dessinée. Troisièmement, selon lui, la concurrence des moyens de diffusion qui oppose le CD-ROM et le Web émergent auraient favorisé la dispersion des forces de production en présence. Quatrièmement, enfin, il évoque le krach boursier relatif à l'éclatement de la «bulle internet» qui encourage *a minima* une plus grande prudence en matière d'investissement et surtout une perte de confiance dans les industries du numérique.

On soulignera à ce titre que le cas particulier des transpositions sur CD-ROMs permet d'illustrer la discrédence entre les ambitions et les moyens alloués en matière d'édition multimédia et les réalités du marché. Dans une logique d'innovation, les sociétés de production ont manifestement cherché à devancer une demande en évaluant diverses pistes susceptibles de stabiliser une production par la suite. Profitant d'une dynamique d'investissements financiers tous azimuts dans le domaine du multimédia, ces projets semblent cependant faire l'économie d'une réflexion en matière de logistique commerciale et de rentabilité. De toute évidence, dans la deuxième moitié des années 1990, il n'existe manifestement pas de circuit de vente à même de valoriser ce type de produits dans le commerce. En outre, la durée de vie du CD-ROM comme support de diffusion de contenus culturels s'émousse assez rapidement à l'horizon des années 2000, où le Web s'impose plus nettement dans ce domaine.

Sur ce point, l'inadéquation des ordinateurs personnels avec les pratiques de lecture est intéressante. Le CD-ROM et, à plus forte raison, ses évolutions ultérieures (le DVD-ROM) favorisent la création de contenus longs et étoffés qui permette de légitimer l'achat du titre et qui puissent encourager à s'installer à son ordinateur pour se consacrer à une telle activité. Sur ce plan, la lecture d'une bande dessinée aussi animée ou interactive soit elle reste une activité relativement passive et ne présente que peu d'arguments face, notamment, à ce que proposent les jeux vidéo en matière d'activité, de divertissement et de

contenus spectaculaires. De ce point de vue, le Web, auquel l'accès est alors souvent limité en temps de consultation et en volume de données chargées (pour des raisons de débit et de coûts), favorise le développement et la diffusion de contenus courts qui s'accordent mieux à la lecture sur un ordinateur de bureau. L'apparition des webzines, des premières plateformes et, surtout, des blogs BD tirera parti de ces conditions. Faiblement concurrentiels comme produit du marché multimédia, le positionnement des CD-ROMs sur le celui de la bande dessinée est d'emblée rendu compliqué par la puissance symbolique du livre qui bénéficie, comme le rappelle Baudry en première hypothèse, d'un regain de vitalité. Dans ce contexte, les CD-ROMs ne disposent ni des arguments pour se positionner comme une forme éditoriale concurrente ni comme une forme alternative.

Les albums sur CD-ROMs incarnent ainsi un cas de forme éditoriale transitoire dont l'existence marque néanmoins un tournant dans l'intégration progressive des formes de diffusion numérique de la bande dessinée. En s'inscrivant dans un contexte économique qui favorise la production de telles expérimentations, ces publications présentent la particularité d'esquisser une grande diversité de tendances formelles pour la transposition d'œuvres de bande dessinée sur des appareils informatiques. En dehors des diaporamas de cases et de quelques occurrences de sonorisation, presque aucune des options envisagées ne se trouvera réévaluée par la suite dans le cadre des transpositions en albums numérisés (cf. chapitre 7). Outre que les ajouts de contenus documentaires, les enregistrements sonores ou la mise en place de solutions interactives protoludiques impliquent des investissements importants qui ne se révéleront pas rentables, ces stratégies d'extension médiatique déstabilisent l'identité médiatique des objets transposés qui en deviennent, pour reprendre et tordre l'expression de Thierry Groensteen<sup>135</sup>, de véritables *Objets Culturels Non Identifiables*, qui, en retour permettent d'interroger les conditions d'existence de formes éditoriales numériques pour la bande dessinée.

---

135 Thierry GROENSTEEN, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, L'An 2, coll. «Essais», 2006.



## Chapitre VI Le recueil de blog BD

L'apparition du blog est un phénomène marquant pour l'histoire du Web et des usages de l'informatique en réseau en général. En effet, si d'un point de vue technique le blog ne véhicule pas d'innovation majeure, son apport est davantage symbolique, en ceci que la fonction et le fonctionnement des blogs cristallisent les différents bouleversements de pratique et d'usage de Internet dans la deuxième moitié des années 2000. Le phénomène qui a été identifié par l'éditeur Tim O'Reilly comme l'apparition du Web 2.0<sup>1</sup> – aussi désigné comme le Web social ou participatif –, accompagne une démocratisation grandissante de l'accès à l'informatique connectée. L'éclatement de la bulle Internet encourage à repenser les modèles économiques des industries numériques et donnent lieu à une nouvelle stratégie qui consiste, comme l'expose Megan S. Ankeron, à recentrer les efforts sur les utilisateur·rices et à tirer parti de leur contribution<sup>2</sup>. Espace d'expression et de libre par-

---

1 Tim O'REILLY, « What Is Web 2.0 » [en ligne], *O'Reilly*, 2005, URL : <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>, consulté le 29 juillet 2024.

2 Megan Sarnar ANKERON, « Web Industries, Economies, Aesthetics: Mapping the Look of the Web in the Dot-Com Era », dans Niels BRÜGGER (éd.), *Web history*, New York, P. Lang, coll. « Digital formations » v. 56, 2010, p. 173.

tage de contenus, le blog se signale comme l'une des premières manifestations massives du succès de cette nouvelle vision du Web<sup>3</sup>.

Dans ce contexte, l'apparition de la forme éditoriale du blog BD représente un tournant important pour l'histoire de la production de bandes dessinées numériques. Comme le souligne Julien Baudry, l'émergence de cette production spécifique à l'Europe francophone constitue le « premier développement de masse pour la bande dessinée numérique »<sup>4</sup>. Plus encore, la transposition du contenu de certains de ces blogs sous la forme de livres marque une étape centrale pour la reconnaissance de la production numérique ainsi que de toute une frange de nouveaux auteurs et de nouvelles autrices qui, se faisant connaître sur le Web, peuvent publier leur premier ouvrage imprimé. Comme nous le verrons, les publications issues de ce phénomène ne sont que rarement le fruit d'une transposition éditoriale. La blogosphère BD se constituant autour d'une importante communauté d'auteur·rices amateur·es ou en voie de professionnalisation et les blogs BD ayant souvent été envisagés comme un espace d'expérimentation, ou comme un laboratoire, les créations qui en sont issues doivent souvent être abondamment transformées ou complétées avant d'être publiées sous forme de livre.

Les quelques transpositions éditoriales qui ont fait l'objet de modifications mineures de la part de leurs auteur·rices sont, dans ce cadre, révélatrices de la manière dont on envisage alors le statut éditorial des contenus publiés sur ces blogs autant que du renouvellement de la manière d'envisager le livre de bande dessinée depuis les années 1990. Dans ce chapitre, nous nous intéresserons plus particulièrement au cas du blog de Boulet, *Bouletcorp*, et de la transposition de ses premiers billets, datés des années 2004 et 2005, dans *Born to be a larve*, le premier tome de ses *Notes* chez Delcourt en 2008. Ce corpus, à la fois singulier et exemplaire de la production de l'époque, constitue sans doute le témoignage le plus marquant des expériences éditoriales réalisées à une époque où l'on

---

3 Ignacio SILES, « Blogs », dans Niels BRÜGGER et Ian MILLIGAN (éds.), *The SAGE handbook of web history*, Los Angeles London New Delhi Singapore Washington, DC Melbourne, SAGE reference, 2019, p. 359.

4 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. « Iconotextes », 2018, p. 111.

commence à envisager le Web comme le lieu possible d'un renouvellement du paysage et des pratiques de la bande dessinée en Europe francophone.

## 1. Un phénomène inattendu ?

### 1.1. Entre écriture de soi et publication en réseau

Les transpositions éditoriales du blog BD en livre tirent parti de la diversification des formats de publication de la bande dessinée dans les années 2000. L'apparition de ce que l'on appelle communément le « roman graphique » constitue l'un des phénomènes ayant contribué à modifier en profondeur le paysage de la bande dessinée en Europe francophone. Comme Thierry Groensteen le met en évidence dans l'entrée qu'il consacre à ce sujet pour *Le Bouquin de la bande dessinée*, l'émergence d'une nouvelle frange d'éditeurs alternatifs constitue un tournant décisif qui, dès les années 1990, favorise l'apparition d'œuvres se démarquant tant par les thématiques abordées que par leur format de publication qui se singularise de l'album. Le succès rencontré par quelques-uns de ces titres<sup>5</sup> encourage alors les grands éditeurs à créer des collections dédiées à cette nouvelle catégorie d'œuvres. Dargaud publie des « Romans BD » dès 1995, Delcourt fait paraître les premiers volumes de la collection « Encrages » en 1997, puis les Humanoïdes Associés lancent la collection « Tohu Bohu » en 1998<sup>6</sup>. De fait, l'incursion de ces structures éditoriales de plus grande envergure, qui se sont illustrées sur le marché de l'album, contribue à normaliser la diversification des formats de publication auprès du grand public<sup>7</sup>. Ainsi, au début des années 2000, les rayons qui jusqu'alors étaient consacrés presque exclusivement aux al-

---

5 Pour les plus célèbres : *Lapinot et les carottes de Patagonie* de Lewis Trondheim en 1992, *Livret de Phamille* de Jean-Christophe Menu en 1995 ou encore les six volumes de *L'Ascension du haut-mal* de David B. entre 1996 et 1996

6 On rappellera cependant que les Humanoïdes Associés s'étaient déjà essayés à des formats de publications proches de ceux de « Tohu Bohu » avec les ouvrages de la collection « Autodafé » à la fin des années 1980 (cf. chapitre 2).

7 Thierry GROENSTEEN, « Roman graphique », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 2020, p. 691-692.

bums cartonnés font désormais de la place à des ouvrages souvent plus épais et, surtout, dont les formats varient de manière plus marquée qu'auparavant.

Sur le plan thématique, le roman graphique permet de populariser les genres de l'auto-biographie et de l'autofiction. Dans l'ouvrage de référence qu'ils ont consacré au *graphic novel*, Jan Baetens et Hugo Frey considèrent ainsi que l'autobiographie, avec le reportage et le documentaire, soulignent la manière dont le roman graphique valorise une forme de réalisme<sup>8</sup>. Comme l'a montré Catherine Mao dans sa thèse de doctorat, si la bande dessinée autobiographique ou autofictionnelle émerge en Europe francophone dans les années 1980 et s'impose dans les années 1990, elle se constitue en véritable phénomène de mode dans les années 2000, au point de susciter l'ire d'une partie de la profession<sup>9</sup>. L'article-dialogue qu'ont consacré les auteurs et éditeurs Jean-Christophe Menu (L'Association) et Fabrice Neaud (Ego comme x) à ce sujet dans *L'Éprouvette* revient à cet égard sur le sentiment d'épuisement qu'a provoqué cette vogue chez deux auteurs qui se sont justement illustrés dans l'exercice du récit de soi près d'une décennie auparavant<sup>10</sup>.

Dans l'article qu'Erwin Dejasse et Frédéric Paques consacrent au phénomène des blogs BD pour la revue *Neuvième Art* en 2007, les deux auteurs suggèrent que l'émergence et le succès de cette forme d'autopublication au début des années 2000 ne doivent rien au hasard, considérant que « les blogs se situent résolument à l'intersection [du] développement de la bande dessinée sur les supports multimédias et le nombre considérable de créations autobiographiques ou, plus largement, touchant au domaine de l'intime »<sup>11</sup>. Il faut en effet rappeler qu'une majorité des blogs BD présente une forme d'écriture de soi,

---

8 Jan BAETENS, Hugo FREY, *The graphic novel: an introduction*, New York, Cambridge University Press, coll. « Cambridge introductions to literature », 2015, p. 10. Bien que l'ouvrage se concentre principalement sur la production et la genèse nord-américaine du roman graphique, il fait toutefois la part belle à des considérations qui concernent spécifiquement l'Europe.

9 Catherine MAO, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013) : Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, 2014, p. 69-72.

10 Jean-Christophe MENU, Fabrice NEAUD, « Autopsie de l'autobiographie », *L'Éprouvette*, n° 3, 2007.

11 Erwin DEJASSE, Frédéric PAQUES, « New kids on the blog », *Neuvième Art*, n° 13, 2007, p. 240. Cet article a été mis à disposition gratuitement sur le site *Neuvième Art* (<https://www.citebd.org/neuvieme-art/new-kids-blog>). Par souci d'ancrage historique, nous préférons toutefois nous référer à son édition d'origine.

relevant du journal «extime»<sup>12</sup>, de l'autobiographie ou de l'autofiction. Olivier Trédan, estime d'ailleurs que la présence d'un «pacte autobiographique» constitue l'un des traits caractéristiques du blog BD, notamment parce que l'entier du dispositif médiatique du blog favorise la construction de ce genre de modalités discursives<sup>13</sup>. L'engouement pour les récits intimes sur les blogs BD rencontre ainsi un certain succès, au point que leur multiplication et la visibilité qui leur est donnée en font un embranchement singulier dans l'histoire de l'autobiographie en bande dessinée<sup>14</sup>.

Pour Dejasse et Paques, la popularité du blog BD tiendrait donc autant à l'émergence d'un lectorat ayant développé un goût pour ce genre de récit qu'à la multiplication des tentatives de voir exister la bande dessinée sur des «supports multimédias». En effet, comme on l'a vu, les tentatives d'albums sur CD-ROMs ont été rapidement avortées, pour voir la production numérique de bande dessinée se développer plutôt sur le Web. Julien Baudry distingue deux temps de ce développement, en fonction des phases<sup>15</sup> qui ont rythmé l'histoire de la Toile et qu'il présente de la manière suivante :

[U]n premier Web voit la mise en place d'outils, de services, et d'usages de communication à une époque où le réseau Internet n'est pas encore un média de masse; la seconde phase, parfois appelée «Web 2.0» ou «Web social», accélère la tendance vers une automatisation des échanges, une massification des pratiques, et l'accroissement des capacités «sociales» des applications proposées par une plus grande souplesse d'utilisation. La césure se situe entre 2000 et 2004, avec l'apparition de nouvelles applications comme les plateformes de blogs, les wikis, les réseaux socionumériques<sup>16</sup>.

---

12 Sébastien Rouquette emploie le terme de «blog extime» pour désigner une catégorie de blog découlant d'une «démarche d'exposition publique de la vie privée, volontaire et consciemment intégrée dans les billets rédigés.» (Sébastien ROUQUETTE, «Les blogs «extimes»: analyse sociologique de l'interactivité des blogs», *Tic & société*, Vol. 2, n° 1, 2008, p. 113.)

13 Olivier TRÉDAN, «Les blogs de BD comme «monde social» amateur», dans *Des amateurs dans les médias: légitimités, autonomie, attachements*, Paris, Presses des Mines-Transvalor, coll. «Collection Sciences sociales», 2015, p. 179-182.

14 Catherine MAO, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013): Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, *op. cit.*, p. 130-135; Thierry GROENSTEEN, «Autobiographie», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 64-65.

15 On trouvera un développement plus détaillé de ces deux phases dans l'ouvrage de Dominique Boullier, *Sociologie du numérique* qui, malgré son titre, comprend une longue et riche *histoire* du numérique. Voir Dominique BOULLIER, *Sociologie du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. «Collection U», 2016, p. 76-88..

16 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 99.



Avant l'apparition du Web 2.0, la bande dessinée diffusée en ligne est publiée sur les pages personnelles d'auteur·rices, dans des forums spécialisés<sup>17</sup> et dans une petite poignée de « webzines »<sup>18</sup>. Baudry soulève que ces sites en ligne ont toutefois pour particularité de mettre en avant l'expression individuelle, au détriment de dynamiques collectives, car ils sont structurés en fonction d'espaces attribués à leurs auteur·rices, qui y publient régulièrement leurs œuvres<sup>19</sup>.

La popularité des pages personnelles<sup>20</sup> en France a fortement contribué au succès particulier du blog sur ce territoire<sup>21</sup>. Outre quelques outils rudimentaires permettant de créer un page personnelle en HTML, le développement d'un site Web étoffé requiert à l'époque des compétences techniques en programmation JavaScript, PHP et MySQL. Ces exigences constituent une barrière pour un certain nombre d'artistes ne disposant pas du savoir-faire nécessaire ou des moyens financiers pour en déléguer la tâche à un professionnel. De fait, les pages personnelles d'auteur·rices sont donc rares et, comme le relève Baudry, ne sont pas nécessairement mobilisées pour publier de la bande dessinée<sup>22</sup>. Les infrastructures mises à la disposition d'un grand public non initié aux rudiments de l'encodage ou de la programmation ne permettent alors pas de faire jouer à plein la logique relationnelle de l'hypertexte<sup>23</sup> sur laquelle se fonde le Web<sup>24</sup>. L'imperméabilité des espaces et le caractère

---

17 Baudry donne en exemple les forums *BDAmateur*, *Catsuka* et *CaféSalé*.

18 Baudry évoque ici *@Fluidz*, *Coconino World*, *Le Journal de l'employé du mois*.

19 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 103-104.

20 Selon Baudry, l'apparition de ce genre de pages Web est à l'époque favorisée par « l'arrivée d'un certain nombre d'hébergeurs [...], payants ou non, qui assurent la mise en ligne des documents sur le réseau », à l'instar de Multimedia ou d'OVH à la fin des années 1990.

21 Ignacio SILES, « Blogs », dans Niels BRÜGGER et Ian MILLIGAN (éds.), *The SAGE handbook of web history*, *op. cit.*, p. 365.

22 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 100.

23 Il faut se souvenir, à cet égard, que la mise en place du Web découle en partie de la philosophie de l'informatique libre, qui défend une politique d'*empowerment* technologique. Cette politique part du principe que tout un chacun devrait disposer d'un savoir-faire lui permettant de garder le contrôle des infrastructures informatiques à sa disposition pour s'émanciper. Or, les fondements du Web 2.0 se situent aux antipodes de ces principes, puisqu'il s'agit, pour les sociétés qui parient sur ce renouvellement, de prendre le contrôle et de verrouiller l'infrastructure technique pour en monnayer (plus ou moins directement) l'accès.

24 On rappellera que HTML est l'acronyme d'*hypertext* markup language, de même que le protocole de connexion HTTP est celui d'*hypertext* transfer protocol.

statique des pages constituent ainsi des traits caractéristiques de ce « premier Web » que vont venir remettre en cause les différentes solutions et offres qui constituent l'émergence du Web 2.0 au tournant de la première décennie du XXI<sup>ème</sup> siècle<sup>25</sup>.

## 1.2. Le phénomène des blogs BD à la faveur du livre

La période qui voit apparaître le développement du Web social correspond à une accélération dans le développement des usages d'Internet dans le monde. Dans un article traitant de l'économie des blogs, Dominique Augey souligne qu'en 2005, alors que les blogs se développent de manière exponentielle, le seuil du premier milliard d'internautes est dépassé dans le monde<sup>26</sup>. Dans le seul cas de la France, Julien Baudry montre qu'entre 2000 et 2009, la part de citoyen·nes qui se déclarent usager·es d'Internet passe de 25 % à 70 %<sup>27</sup>. À cet égard, Ignacio Siles soutient à juste titre que le blog constitue le phénomène qui illustre le mieux ce que représente culturellement le Web 2.0<sup>28</sup>, notamment en matière de démocratisation des usages d'Internet. Dans un article contemporain de l'émergence de ce « nouveau Web », Laurence Allard et Frédéric Vandenberghe proposent d'expliquer le succès rencontré par les blogs dans un contexte plus global d'intensification de l'expression artistique amateur sur les pages personnelles des internautes<sup>29</sup>. Dans ce contexte, si les pages personnelles ne s'étaient pas présentées comme une solution suffisamment accessible pour dynamiser la publication de bandes dessinées sur le Web, les blogs BD vont

---

25 Megan S. Ackerson défend l'idée peu répandue que l'émergence du Web 2.0 est une conséquence directe de l'éclatement de la bulle Internet. Dans le chapitre qu'elle consacre à ce sujet, dans l'ouvrage collectif *Web History*, elle met en évidence des liens manifestes entre les changements de paradigmes en matière de *web design* (au sens large) et les étapes de la bulle spéculative allant de la prospérité à l'éclatement. (Megan S. Ackerson, « Web Industries, Economies, Aesthetics: Mapping the Look of the Web in the Dot-Com Era », dans Niels BRÜGGER (éd.), *Web history*, *op. cit.*)

26 Dominique AUGEY, « Économie des blogs », *Réseaux*, vol. 137, n° 3, 2006, p. 135.

27 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 96.

28 Ignacio SILES, « Blogs », dans Niels BRÜGGER et Ian MILLIGAN (éds.), *The SAGE handbook of web history*, *op. cit.*, p. 359.

29 Laurence ALLARD, Frédéric VANDENBERGHE, « Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer », *Réseaux*, vol. 117, n° 1, Lavoisier, 2003.

connaître, quant à eux, pendant une décennie, un moment d'effervescence, avant que les réseaux sociaux ne prennent le relais de la « blogosphère », au milieu des années 2010<sup>30</sup>.

Pour Julien Baudry, le blog BD représente le « premier développement de masse pour la bande dessinée numérique »<sup>31</sup>, et il découpe ce phénomène en trois phases. La première phase de cette histoire se déroule entre 2003 et 2004, en amont des premières transpositions sous forme de livre. Ainsi que le suggèrent plusieurs études, cette période marque le moment d'émergence des premiers blogs d'envergure. Pour Elsa Caboche, qui prend charge l'entrée « Blog » du *Bouquin de la bande dessinée*, ce moment d'émergence se caractérise par la mise en ligne de blogs par un petit nombre d'auteur·ices débutant·es qui « se connaissent, se rencontrent lors des festivals de bande dessinée et collaborent parfois dans des revues », ce qui selon elle, « contribu[e] à la mise en place d'une communauté en ligne »<sup>32</sup>. Baudry souligne l'existence chez ces premiers blogueurs BD d'une « véritable cohésion communautaire »<sup>33</sup> leurs blogs étant « destinés à être lus d'abord par d'autres blogueurs plus que par des lecteurs extérieurs »<sup>34</sup>. Il cite à ce titre l'exemple du blog de Boulet, dont les premiers posts « sont surtout des anecdotes mettant en scène d'autres blogueurs comme Mélaka, Reno et Libon »<sup>35</sup>. Olivier Trédan signale d'ailleurs qu'une telle dynamique est notamment favorisée par le fait que la plupart des blogs français (notons cependant que Boulet fait exception) sont hébergés à cette époque sur la même plateforme, *20Six*. Celle-ci met en avant les blogs les plus populaires, en fonction de « la distribution des liens hypertextuels présents dans la liste des liens proposés par les blogs hébergés »<sup>36</sup>.

---

30 Gaëlle KOVALIV, « La bande dessinée sur les réseaux sociaux » [en ligne], *Neuvième Art*, 2022, URL : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article1417>, consulté le 8 août 2024.

31 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 111.

32 Elsa CABOCHE, « Blog », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. « Bouquins », 2020, p. 101.

33 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 111.

34 *Ibid.*, p. 113.

35 *Ibid.*, p. 114.

36 Olivier TRÉDAN, « Les blogs de BD comme « monde social » amateur », dans *Des amateurs dans les médias: légitimités, autonomie, attachements*, *op. cit.*, p. 174.

Les trois principaux blogs qui émergent durant cette période sont ceux d'autrices cherchant à se faire connaître : Laurel, Cha et Mélaka, à qui la rédaction de *Spirou* propose dès 2004 de tenir une nouvelle rubrique, le « 33 rue Carambole », qui durera jusqu'en 2005<sup>37</sup>.

Pour Baudry, cette année marque justement un « véritable tournant en séparant d'un côté des œuvres peu médiatisées et diffusées sur un Web statique [...], et de l'autre une création qui s'adapte aux outils du Web social »<sup>38</sup>. Il souligne par ailleurs que l'année 2005 constitue une année pivot à plus d'un égard. En effet, on constaterait alors « l'accroissement considérable du nombre de blogueurs bd, l'accélération de la médiatisation du phénomène, et la prise de conscience d'un public extérieur »<sup>39</sup>. La recrudescence du nombre d'artistes publiant leurs travaux sur un blog BD se manifeste notamment par la mise en place d'un festival spécialement dédié à cette pratique, le Festiblog qui se déroule à Paris dans le quartier de Bercy. Organisé par Mike Cesneau et Yannick Lejeune – lui-même blogueur sous le pseudonyme de Kek – l'événement rassemble, 39 invité·es et accueille quelque 3000 visiteur·euses<sup>40</sup>. Outre que le Festiblog participe à rendre visible la pratique du blog BD, sa tenue contribue également, selon Elsa Caboche, à engager une forme d'institutionnalisation du phénomène<sup>41</sup>. Le succès rencontré par le *Blog de Frantico*, et la publication dont il fait l'objet la même année chez Albin Michel, vont dans le même sens et témoignent de l'intérêt croissant du monde de l'édition pour le phénomène. Pour Baudry, le succès rencontré par l'ouvrage – dont il n'est alors pas établi qu'il est l'œuvre de Lewis Trondheim –, constitue un « signe [pour l'édition] que les blogs bd, avec leur public déjà constitué, peuvent s'avérer être un investissement fructueux. “L'adaptation de blog bd” devient un genre éditorial à part entière »<sup>42</sup>. Cette année 2005 marque donc non

---

37 *Ibid.*, p. 176-177.

38 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 96.

39 *Ibid.*, p. 114.

40 *Ibid.*, p. 123.

41 Elsa CABOCHE, « Blog », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 101-102.

42 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 127.

seulement un pivot dans l'histoire du blog BD, mais constitue également le point de départ des transpositions de ces contenus sous diverses formes de livres.

À partir de 2006, une nouvelle période s'engage au cours de laquelle le blog BD se structure, peu ou prou, comme une forme éditoriale. Dans sa « Petite histoire des blogsbd français », Julien Baudry met en évidence cet aspect de l'évolution du blog en soulignant la professionnalisation dont commence à faire preuve cette forme de publication :

[L]e blog quitte sa fonction première de simple page d'expression personnelle pour se rapprocher d'un mode d'édition à part entière, privilégié par des auteurs débutants. Des mentions de Copyright et des avertissements d'utilisation des dessins apparaissent au bas des pages de blogs, gage d'une conscience professionnelle (à défaut d'une réalité professionnelle) plus grande. La création en 2009, au sein du festival d'Angoulême, d'un prix « Révélation blog » entretient cette intégration des blogueurs bd au sein de la grande famille des auteurs<sup>43</sup>.

Le développement de réflexes professionnalisants n'est sans doute pas sans lien avec l'émergence d'une conscience de groupe qu'encourage le Festiblog, tout comme la mise en ligne de la plateforme *blogbd.fr* qui, comme d'autres sites du genre, s'attèle à relayer l'actualité de près de 500 blogs BD<sup>44</sup>. Par ailleurs, la parution, dès 2006, de plusieurs livres imprimés tirés de blogs BD renforce, pour les auteur·rices, la perspective qu'en cas de succès, un débouché éditorial, et donc une monétisation du travail créatif, est envisageable. La sédimentation d'un groupe autour d'une pratique commune et l'ouverture de perspectives nouvelles du côté de l'édition imprimée encouragent d'ailleurs l'émergence de formes collectives et réflexives, qui s'incarne par exemple par le blog *Chicou-Chicou*, lancé en 2006 par Aude Picault, Boulet, Domitille Colardey et Lisa Mandel. S'éloignant de la forme conventionnelle du journal autobiographique, ce récit fictif s'articule autour de cinq personnages racontant leurs péripéties. Le résultat tient de l'exercice de style qui donne lieu à une compilation imprimée chez Delcourt en 2008. Ce type de blogs, qui joue sur les formes narratives et se démarque des conventions de l'album, participe d'une

---

43 Julien BAUDRY, « Petite histoire des blogsbd français » [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/09/03/petite-histoire-des-blogsbd-francais/>.

44 *Ibid.*

nouvelle phase de l'histoire des blogs BD que Baudry caractérise par l'élargissement de la communauté autour de pratiques de plus en plus hétérogènes<sup>45</sup>. L'accroissement de la « blogosphère », qui se conjugue avec l'espoir d'accéder à une publication imprimée, génère sans doute une nécessité de la part des auteur·rices de se singulariser.

La période allant de 2006 à 2008 coïncide avec la parution d'une série d'ouvrages qui contribuent à baliser un parcours éditorial allant du blog au livre imprimé. *La Malédiction du parapluie* de Lewis Trondheim est un cas particulièrement significatif de cette évolution. La publication de ce recueil marque une réorientation partielle de la collection « Shampooing » de Delcourt (dirigée par Trondheim lui-même) vers la publication de contenus tirés de blogs BD. Ainsi, le premier volume des « Petits riens de Lewis Trondheim » paraît la même année que *Le Journal d'un remplaçant* de Martin Vidberg, et *Libre comme un poney sauvage* de Lisa Mandel. En 2007, la publication chez Jean-Claude Gawsewitch du recueil *Ma vie est tout à fait fascinante* de Pénélope Bagieu marque une autre étape importante. En effet, si la forme narrative empruntée par l'autrice pour son blog ne la distingue pas vraiment des pratiques les plus répandues, le succès rencontré par la publication de son ouvrage en librairie contribue à mettre en lumière le nouveau segment de la bande dessinée *girly* dans l'édition de bande dessinée. La médiatisation de cette nouvelle partie du marché constitue une étape importante dans la mise en marche d'un phénomène de diversification des genres dans le lectorat et la profession<sup>46</sup>.

Le succès commercial rencontré par l'ouvrage de Bagieu réaffirme le potentiel éditorial révélé par *Le Blog de Frantico*, publié deux ans plus tôt. Un an plus tard, l'accueil réservé à la publication du premier volume des *Notes* de Boulet confirme l'intérêt économique de ces transpositions du blog au livre. La visibilité donnée à cette pratique durant cette période est attestée par le fait que, comme le remarque Baudry<sup>47</sup>, les blogs BD se

---

45 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 114-115.

46 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7678>, consulté le 23 mai 2023.

47 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 123.

trouvent intégrés aux rapports annuels de Gilles Ratier pour L'Association des Critiques de Bande Dessinée (ACBD) à partir de 2008. Pour la première fois, on confère une existence tangible à la bande dessinée numérique en dehors de la communauté restreinte de ses amateur·es sur le Web. Début 2009, le FIBD d'Angoulême s'associe au Festiblog et aux éditions Warum!/Vraoum! pour inaugurer le prix de la « Révélation blog ». Outre le versant symbolique de la récompense, ce prix permet aux blogueur·euses primé·es de transposer une partie de leur blog en livre dans la collection « Autoblographie » de Warum!/Vraoum!. Comme le souligne Baudry, à l'époque, ce prix favorise et confirme « [l'] intégration des blogueurs bd au sein de la grande famille des auteurs »<sup>48</sup>.

À partir de 2009, une forme d'équilibre semble donc s'être installée dans la dynamique de publication sous forme imprimée des blogs BD. Dans ce régime, les blogs sont de plus en plus clairement assujettis au livre, au sens où la première diffusion en ligne est perçue de plus en plus clairement comme un vecteur de prépublication et non dans son autonomie de produit pour le Web. En 2010, Gilles Ratier note dans son rapport annuel que si le blog constitue « le média dominant pour la création de bandes dessinées numérique » il n'en demeure pas moins que « l'objectif, à terme, de ces œuvres numériques reste toujours la publication "papier" »<sup>49</sup>. Le blog de Lewis Trondheim thématise précocement cette relation téléologique entre le blog et le livre en n'archivant aucun de ses billets, qui disparaissent au fil du temps et ne se trouvent pérennisés que dans les volumes imprimés de ses « Petits riens ». Les six dernières planches sont empilées sur la page d'accueil du blog et plus les planches sont anciennes, plus elles se fondent dans le blanc de l'arrière-plan, la dernière étant pratiquement illisible. Par ailleurs, lorsque Guy Delisle lance son blog du *Guide du mauvais père* en 2012, il ne fait paraître qu'une seule partie des épisodes en ligne, et réserve le reste pour le livre, ainsi qu'il le relaie lui-même dans un billet consacré

---

48 Julien BAUDRY, « Petite histoire des blogsbd français » [en ligne], *op. cit.*

49 Gilles RATIER, 2000 : *L'année des confirmations* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2000, p. 11, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.

à la parution de l'ouvrage dans la collection «Shampooing»<sup>50</sup>. On notera en outre que, dans une logique transmédiatique, la publication régulière sur les blogs permet de ménager les attentes du public en fournissant un contenu gratuit aux fans de l'auteur·ice. La publication en ligne devient, dans ce cadre, un procédé commercial de fidélisation des publics et de promotion du livre à venir en jouant sur le profil du « *geek* » en interaction avec le pôle de production. Ces logiques se rapprochent de celles décrites par Henry Jenkins dans sa définition du *transmedia storytelling*<sup>51</sup> qui se construit au début des années 2000 en relation à la culture geek popularisée sur le Web.

Si la parution d'ouvrages tirés de blogs est régulière dans la première moitié des années 2010, le phénomène semble toutefois s'émousser par la suite. En 2014, le neuvième volume des *Notes* de Boulet est le dernier de la série à être consacré à la publication des archives de son blog. Paraissant jusqu'alors au rythme d'un à deux tomes par an et compilant une année de billets, les ouvrages suivants ne paraîtront qu'en 2016, puis en 2018 pour l'ultime volume. « Les Petits riens » de Trondheim suivent un parcours analogue avec une publication annuelle des quatre premiers volumes entre 2006 et 2009. Les tomes cinq, six et sept prennent chacun deux ans à sortir. Le huitième volume paraît en 2018, trois ans après le précédent et le neuvième ne paraît qu'en 2024 quelques mois après la fermeture du blog. Par ailleurs, la publication d'éditions intégrales par Gallimard des séries « Les Culottées » de Pénélope Bagieu et de « À boire et à manger » de Guillaume Long entre 2020 et 2021, tous deux issues de blogs BD hébergés sur le site du *Monde*, symbolise un regard éditorial que l'on pourrait qualifier de rétrospectif sur une époque révolue. Entre-temps, comme le remarque Gaëlle Kovaliv, l'apparition des réseaux sociaux provoque l'éparpillement des publications sur différents vecteurs émergents<sup>52</sup>. La publication sur le blog se fait de moins en moins prioritaire. La valeur sociale du blog s'affaiblit ainsi que la

---

50 Guy DELISLE, « Le guide du mauvais père, le livre. » [en ligne], 2013, URL : <https://www.guydelisle.com/bd/le-guide-du-mauvais-pere-le-livre/>, consulté le 30 juillet 2024.

51 Henry JENKINS, *La culture de la convergence: des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, coll. « Média-cultures », 2013.

52 Gaëlle KOVALIV, « La bande dessinée sur les réseaux sociaux » [en ligne], *op. cit.*



cohésion de membres de la blogosphère. Dans ce même mouvement, en 2015, le Festiblog est significativement renommé We do BD pour sa 10<sup>e</sup> édition, qui sera aussi la dernière.

### 1.3. Blogueurs et éditeurs

La forme éditoriale du blog BD a la particularité de réunir dans un même statut un ensemble d'auteurs et d'autrices dont la création de bandes dessinées oscille entre amateurisme complet, pratique para-professionnelle et prépublication assumée. À l'exception notable de Lewis Trondheim, la création de blogs par des professionnels confirmés tels que Guillaume Long ou Guy Delisle n'intervient en majorité qu'au moment où la forme éditoriale affirme son positionnement par rapport au livre imprimé. Avant cela, les blogs BD constituent, comme le remarquent Erwin Dejasse et Frédéric Pâques, une « niche qui en apparence du moins, se développe de façon relativement autonome par rapport au reste de la production » notant par ailleurs que « [s]es aficionados ne sont [...] pas nécessairement de grands lecteurs de “bandes dessinées sur papier” ». Beaucoup d'entre eux sont des internautes qui surfent, à leurs heures perdues, en quête de sites distrayants<sup>53</sup>. À cet égard, Julien Baudry distingue trois « générations » de blogueur·euses<sup>54</sup> sur la base de son découpage en trois phases de l'histoire du blog BD. Ces trois groupes entrent successivement en scène un suivant un mouvement assez logique d'ouverture d'une communauté restreinte vers le grand public, facilitée par la médiatisation du blog BD, notamment à travers la commercialisation d'ouvrages issus de ce champ. Pour Baudry, les blogueurs et blogueuses BD, comme l'ensemble des auteur·rices de bande dessinée en ligne, se caractérisent par l'intégration de leur pratique de la bande dessinée au sein d'une « culture Web » :

La bande dessinée en ligne des années 2000 emprunte à la culture Web trois caractéristiques : une création libérée des considérations économiques, une mise à l'écart de la figure de l'éditeur au profit d'intermédiaires « passifs », et la montée

---

53 Erwin DEJASSE, Frédéric PAQUES, « New kids on the blog », *Neuvième Art*, *op. cit.*, p. 240-241.

54 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 118-119.

en puissance d'acteurs « pro-am »<sup>55</sup>. En apparence ces caractéristiques contribuent à distinguer la création numérique de la création papier : elles semblent constituer une adaptation du milieu de la bande dessinée à l'écosystème du Web<sup>56</sup>.

Ces caractéristiques ne sont toutefois pas représentatives de l'ensemble des créateur·rices de blogs BD, notamment si l'on s'intéresse à celles et ceux qui ont vu leur travail publié sous forme de livre. Sur ce point, notre perspective s'écarte nettement de celle de Baudry, qui observe le phénomène des blogs dans son ensemble, sans porter la focale sur les récits qui feront l'objet d'une publication ultérieure en livre. Gaëlle Kovaliv, qui s'appuie sur le référencement de Gilles Ratier en 2010, articule le chiffre de 15 000 blogs BD « au plus fort de la vague »<sup>57</sup> ; par conséquent, ceux dont le contenu a été imprimé par la suite ne représentent qu'une toute petite minorité de la production totale. Dès lors, il n'est guère surprenant de constater que le groupe d'auteur·rices qui nous intéresseront en premier lieu ne correspond que partiellement au portrait qu'en dresse l'auteur de *Cases-Pixels*.

L'absence de considérations économiques varie donc beaucoup selon le profil des créateur·rices de contenu pour le Web. Un auteur typiquement « pro-am » comme Martin Vidberg, qui vient de l'enseignement scolaire et qui, dans un premier temps, ne pratique la bande dessinée que dans ses loisirs, ne peut prévoir que son *Journal d'un remplaçant* fera l'objet d'une publication par la suite. Dès lors, au moment où il travaille sur cette première œuvre, sa pratique du blog BD se situe en dehors de toutes perspectives professionnelles. La publication d'un premier ouvrage chez Delcourt et l'animation du blog *L'Actu en patates* sur la plateforme du *Monde.fr* à partir de 2007, lui permettront par la suite de se construire un profil d'auteur professionnel<sup>58</sup>. À l'opposé, la démarche d'un Lewis Trondheim pour la

---

55 Baudry donne la définition suivante de l'utilisateur·rice « pro-am » : « [A]uteurs qui, sans être des professionnels (au sens où ils ne tirent pas de revenus de leur production) ont des exigences quasi professionnelles en termes d'édition en ligne et de structuration de communauté, et parviennent à trouver un public large. » (*Ibid.*, p. 146.)

56 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 148-149.

57 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, *op. cit.*, paragr. 10.

58 Pour un exposé plus détaillé du parcours de Martin Vidberg, voir Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 146-148.

publication des «Petits riens» est axée sur l'édition et la vente d'ouvrages imprimés. Le fonctionnement même du blog «Les Petits riens de Lewis Trondheim» joue sur la disponibilité temporaire de billets qui s'effacent progressivement à l'écran et que l'auteur nous invite à retrouver dans leur version imprimée. Enfin, les stratégies d'auteur·rices plus ou moins débutant·es, qui cherchent à donner une visibilité à leur travail ainsi qu'à conserver une pratique régulière et libre de la bande dessinée de manière à progresser techniquement, ne dépend pas directement d'un souci de rentabilisation, mais s'inscrit *de facto* une démarche professionnelle prise au sens large. Ainsi, si Boulet ne cherche pas tout de suite à publier ses billets de blog, son travail contribue à augmenter sa popularité et lui permet d'exercer de nouvelles techniques de dessin et de narration. À ce titre, *Bouletcorp* est sans doute l'un des cas les plus frappants d'utilisation du blog BD comme support d'expérimentations stylistiques, techniques et narratives. Le profil des blogueur·euses BD qui seront finalement édité·es n'est donc pas vraiment représentatif de l'ensemble de la catégorie à laquelle ils ou elles se rattachent, parce que l'accès à la publication imprimée les force d'un côté à se rapprocher des maisons d'édition – certain·es, comme Lewis Trondheim et Pénélope Bagieu sont responsables de collections – et, de l'autre, ce processus transforme leur statut professionnel. Kovaliv souligne d'ailleurs que la publication d'un livre constitue, aux yeux de celles et ceux pour qui il s'agit d'une première incursion dans le monde de l'édition imprimée, une étape symbolique importante qui consacre leur statut d'auteur·rice<sup>59</sup>.

Un autre aspect qui caractérise l'intégration de la bande dessinée à la culture Web réside dans la construction d'un esprit de communauté autour d'un intérêt commun. La blogosphère BD hérite en cela de l'esprit caractéristique des forums de discussion ou des *channels* de chat. Comme l'explique Baudry, l'esprit communautaire constitue un point de départ déterminant dans l'émergence des premiers blogs BD :

---

59 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités, op. cit.*, paragr. 22.

[L]es premiers blogs bd sont destinés à être lus d’abord par d’autres blogueurs plus que par des lecteurs extérieurs. Ainsi de Gã qui, avant de créer son *Ap-parteblog* en 2003, «squatte» sur les blogs de ses collègues Ak, Capu et Libon, Kek, et Cali. Ainsi des premiers posts de Boulet qui sont surtout des anecdotes mettant en scène d’autres blogueurs comme Mélaka, Reno et Libon. Dans une de ses premières notes, pour expliquer la création de son blog, Boulet évoque «ceux qui ont assisté au truc via MSN, mail ou ICQ», s’adressant spécifiquement par cette phrase codée à une communauté limitée d’amis. Cette unité de la première «blogosphère bd» se voit dans les liens présents sur les espaces de chacun, qui renvoient les uns vers les autres<sup>60</sup>.

Aussi, il n’est sans doute pas anodin que la «troisième génération» de blogueurs, que Baudry situe entre 2006 et 2009, se caractérise par une forme d’explosion d’un groupe en un réseau de collectifs : «La blogosphère bd [...] devient alors “les” blogosphères bd»<sup>61</sup>. Cette période correspondant à un élargissement du nombre d’acteur·rices comme du lectorat, à la professionnalisation des pratiques et, partant, à l’incursion d’acteur·rices plus ou moins étranger·ères à cette «culture Web», il est assez naturel de constater une diversification du microcosme. La mutation du blog BD en un espace de visibilité et, éventuellement, de prépublication, modifie radicalement les ambitions que l’on peut y placer. Kovaliv met en évidence la manière dont le livre exerce un attrait symbolique qui paraît disproportionné si on le compare à la reconnaissance populaire dont peuvent bénéficier les auteur·rices sur les réseaux sociaux<sup>62</sup>. Ses observations s’appliquent aussi bien au cas des blogs BD, dont certains ont connu un énorme succès<sup>63</sup>. Pourtant, les enjeux de la publication imprimée ne sont pas d’ordre financier, mais bien symbolique, puisque relatifs au prestige du livre dans la culture, ainsi que le montrent un certain nombre de propos recueillis par l’auteurice au cours d’entretiens semi-directifs avec des artistes passé·es par une phase préalable de publication en ligne.

---

60 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 114.

61 *Ibid.*, p. 116.

62 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, *op. cit.*, paragr. 16.

63 Relayant des chiffres articulés par Boulet, Kovaliv estime que son blog a pu cumuler plus de 60 000 visites par jour. (*Ibid.*, paragr. 10.)

Le blog BD se positionne donc de manière ambiguë entre la liberté inhérente à la culture Web – laquelle revendique, comme on l’a vu chez Baudry, la « mise à l’écart de la figure de l’éditeur au profit d’intermédiaires passifs »<sup>64</sup> – et l’idéal, tant symbolique que commercial, qui continue de s’attacher à l’édition imprimée. Catherine Mao considère ainsi qu’il s’agit de ne pas se laisser duper par le dispositif du blog BD qui, par son caractère collaboratif, pourrait laisser croire en la possibilité d’une voie rapide permettant d’accéder à la légitimité auctoriale en *passant outre* les institutions médiatiques :

Si l’auteur semble dans ce système supplanter l’éditeur, il n’en reste pas moins que la qualité de certains blogs continue dans une large mesure, on l’a vu, à être ratifiée par la publication d’un livre, véritable sésame du blogueur, laissant au papier toute sa valeur culturelle. Autrement dit, les auteurs novices ont une possibilité d’« auto-affichage », sans pour autant devenir des auteurs. La toile représente ainsi un véritable vivier pour l’éditeur qui conserve plus que jamais son œil d’hyperlecteur<sup>65</sup>.

Située en dehors de la chaîne professionnelle et institutionnelle qui structure la bande dessinée « traditionnelle », l’autopublication par le biais du blog ne peut être perçue autrement que comme une pratique marginale, interdisant ainsi à ses contributeurs l’accès à une quelconque forme de légitimité au sein du *monde* de la bande dessinée, au sens d’Howard Becker<sup>66</sup>. Dans cette logique, la transposition éditoriale contribue à assujettir le blog BD au fonctionnement institutionnel, en le situant comme un vecteur de prépublication, préservant ainsi la valeur du livre comme centre de gravité de la production auctoriale.

Comme nous avons déjà eu l’occasion de l’observer (cf. chapitres 2 et 5), une partie des maisons d’édition porte un œil attentif aux grandes tendances qui se dessinent en matière de publication numérique. Baudry montre, à l’appui de nombreux exemples, qu’avant les années 2010, les éditeurs n’envisagent pas le Web au-delà d’un moyen de publication com-

---

64 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 148.

65 Catherine MAO, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013) : Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, op. cit., p. 133-134.

66 Howard Saul BECKER, *Les mondes de l’art*, Paris, Flammarion, 2017.

plémentaire ou promotionnelle, en faisant paraître des versions numériques et partielles d'albums à paraître sous forme imprimée<sup>67</sup>. Ce qui se produit avec l'apparition de plateformes communautaires de publication de bande dessinée, puis avec les blogs, c'est l'identification du Web comme un espace éditorial transitoire. L'auteur de *Cases-Pixels* montre ainsi comment, dans un premier temps, des services comme *Lapin.org*, *30joursdebd.com* ou *Webcomics.fr* développent chacun leur propre production de livres tirés de contenus préalablement publiés sur leur plateforme, voire sur d'autres vecteurs, dans le cas des Éditions Lapin<sup>68</sup>. La transposition de blogs BD vers des ouvrages imprimés marque un deuxième temps du processus décrit par Baudry, en ceci qu'il s'agit cette fois d'un mouvement inverse au précédent, qui voit des éditeurs « traditionnels » s'intéresser à des contenus dont la popularité a déjà pu être éprouvée.

Dans ce cadre, Albin Michel endosse un rôle pionnier, bien que la maison ne poursuive pas l'exercice après la publication du *Blog de Frantico*. Pour le reste, Baudry signale des profils éditoriaux qui se montrent plutôt diversifiés :

L'un des principaux éditeurs à s'engager dans cette voie est Delcourt, mais il faut considérer ici le rôle de relais joué par Lewis Trondheim, directeur de la collection Shampoing, au sein de laquelle vont être publiés les premiers blogs bd, à partir de 2006, dont *Le journal du lutin* d'Allan Barte et *Libre comme un poney sauvage* de Lisa Mandel. Certains éditeurs ont déjà un lien avec la blogosphère et la création numérique : c'est le cas des éditions Lapin [...], de Warum/Vraoum, dont le co-fondateur, Wandrille Leroy, tient plusieurs blogs influents, et d'Ankama, filiale éditoriale de l'éditeur de jeux vidéo roubaisien. Plus ponctuellement, la tendance attire d'autres éditeurs de bande dessinée comme La boîte à bulles, Bamboo et Paquet, ainsi que des éditeurs initialement extérieurs au domaine de la bande dessinée comme Jean-Claude Gawsewitch, Michel Lafon, et Marabout<sup>69</sup>.

On pourrait ajouter d'autres maisons à cette liste, comme les éditions Jungle, spécialisées dans la déclinaison de récits autour de franchises populaires (et rentables). Cependant, comme le soulève Baudry, Delcourt occupe une position particulière dans ce paysage, du fait de la mobilisation particulièrement soutenue de Lewis Trondheim et de

---

67 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 124-126.

68 *Ibid.*, p. 127.

69 *Ibid.*, p. 128.

sa collection «Shampooing». Lancée en 2005 et destinée à accueillir des ouvrages d'un format qui détonne avec les autres albums du catalogue<sup>70</sup>, les œuvres publiées sous ce label abordent des thématiques généralement légères et plus ou moins humoristiques, qui s'adressent surtout grand public. Parmi les premiers titres, on trouve ainsi le diptyque *Mister I et Mister O* par Trondheim, *Louis au ski* de Guy Delisle ou encore *La Fille du savant fou* de Mathieu Sapin. Le tournant de la collection a lieu en 2006, avec l'inclusion dans la collection de titres issus de blogs. Outre Lisa Mandel et Allan Barte, Trondheim publie en 2006 les billets de son propre blog avec *La Malédiction du parapluie*. Il publie aussi *Le Journal d'un remplaçant* de Martin Vidberg et *Virginie: une histoire qui sent la colle Cléopâtre* de Kek. Par la suite, la collection inclut à son catalogue de nombreux autres titres tirés de blogs, dont les dix volumes des *Notes* de Boulet, les trois opus du *Guide du mauvais père* de Guy Delisle, six recueils dédiés au blog de Bastien Vivès ou encore les *Ostie d'chat* d'Iris et Zviane. Olivier Trédan considère à cet égard que Lewis Trondheim a «jeté l'un des principaux ponts entre le monde des blogs BD et celui de l'édition, en favorisant l'accès de jeunes dessinateurs à la profession» et il précise que «[la] collection [“Shampooing”] présente la caractéristique de regrouper une majorité de blogueurs parmi les trente-et-un collaborateurs en 2011»<sup>71</sup>. Baudry perçoit les transpositions éditoriales de blogs vers le livre comme un épiphénomène d'un mouvement plus vaste qui, à partir de 2005, relie définitivement la création de bandes dessinées en ligne au marché de l'édition imprimée<sup>72</sup>. Les maisons d'édition voient un intérêt commercial dans le blog BD, dans la mesure où, comme le souligne Gaëlle Kovaliv, ils peuvent évaluer par avance le succès d'un titre par l'observation des visites et de l'activité de la communauté d'un-e blogueur-euse<sup>73</sup>. En retour, l'intégration d'une nouvelle génération d'auteur et d'au-

---

70 Thierry GROENSTEEN, « Roman graphique », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, op. cit., p. 692.

71 Olivier TRÉDAN, « Les blogs de BD comme « monde social » amateur », dans *Des amateurs dans les médias: légitimités, autonomie, attachements*, op. cit., p. 178.

72 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 128-129.

73 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, op. cit., paragr. 14.

trice va participer à renouveler considérablement le paysage et les pratiques de la bande dessinée<sup>74</sup>.

## 2. Du blog au recueil

### 2.1. Comprendre le blog

Comme en témoigne l'hésitation qui transparait lors des différentes tentatives de définition du blog BD, la structure et le fonctionnement de ces formes de publication s'avèrent difficiles à saisir. Une manière d'atténuer cette complexité consiste à remonter aux origines de ce type particulier de site web. À cet égard, les réflexions d'Inacio Siles<sup>75</sup> s'avèrent particulièrement précieuses. En effet, dans plusieurs de ses travaux, Siles dresse une véritable archéologie de la production individuelle sur le Web à la fin des années 1990, qui, selon ses observations, se cristallise dans l'émergence du blog. Dans l'article qu'il consacre à cette standardisation des formats de publication Web<sup>76</sup>, Siles identifie l'émergence du blog comme le résultat d'une fusion entre plusieurs catégories de sites web en vogue dans les années 1990 : le journal en ligne (*online diary*), la revue de publication personnelle (*personal publishing journal*) et les weblogs (contraction de *web* et de *logs*, au sens de « registre »)<sup>77</sup>. Pour l'auteur, l'amalgame de ces différents types de publications sur le Web prend place à la fin des années 1990 et est facilité par l'émergence de logiciels de *blogging*

---

74 *Ibid.*, paragr. 19.

75 Voir notamment Ignacio SILES, « From online filter to web format: Articulating materiality and meaning in the early history of blogs », *Social Studies of Science*, vol. 41, n° 5, Sage Publications, Ltd., 2011 ; Ignacio SILES, « The rise of blogging: Articulation as a dynamic of technological stabilization », *New Media & Society*, vol. 14, n° 5, 2012 ; Ignacio SILES, « Web Technologies of the Self: The Arising of the "Blogger" Identity: Web Technologies of The Self », *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 17, n° 4, 2012 ; Ignacio SILES, « Blogs », dans Niels BRÜGGER et Ian MILLIGAN (éds.), *The SAGE handbook of web history*, *op. cit.*

76 Ignacio SILES, « From online filter to web format: Articulating materiality and meaning in the early history of blogs », *Social Studies of Science*, *op. cit.*

77 *Ibid.*, p. 141.



automatisés, dont Blogger est l'exemple le plus connu<sup>78</sup>. Chacune de ces formes de site personnel, qui émergent durant la phase aujourd'hui appelée Web 1.0, présente ainsi des traits spécifiques qui se trouveront par la suite intégrés aux blogs. En effet, selon Siles, les diaristes en ligne s'approprient le Web de manière non professionnelle, en relatant leur vie quotidienne, sociale ou intime, ainsi qu'en interagissant avec leur communauté en publiant des réponses aux e-mails qui leur sont adressés. Les diaristes se lisent entre eux et renforcent, par ce biais, leur esprit communautaire<sup>79</sup>. L'autopublication (faute de meilleure traduction) vise surtout à faire du Web un moyen de rendre publiques ses propres œuvres artistiques. Les sites d'autopublication se caractérisent souvent par un usage de fichiers images, de GIF animés et autres ornements visuels<sup>80</sup>. Enfin, les weblogs ont pour but de recenser des sites web jugés particulièrement intéressants par leurs créateur-rices, qui tiennent ainsi une forme de journal de leurs explorations de la Toile<sup>81</sup>. Siles note que les weblogs ont pour particularité de présenter, dans la majorité des cas, une interface qui vise à faire figurer les dernières mises à jour en haut de la page, présentant de cette manière, et contrairement aux autres sites web, leur contenu de manière antéchronologique<sup>82</sup>.

À travers la formation de ces trois catégories de publication en ligne se dessine une bonne partie des traits caractéristiques des blogs : amateurisme, mise en scène de soi et de sa production artistique, mise en scène des relations avec sa communauté, logique de relais et d'indexation d'autres sites web. Selon la généalogie que défend Siles dans l'ensemble de ses travaux sur le blog, les weblogs constituent une forme centrale autour de laquelle viennent s'agréger les caractéristiques des deux autres grandes catégories de sites web personnels. La stabilisation du *blog* comme forme de publication s'organise autour

---

78 *Ibid.*, p. 738.

79 *Ibid.*, p. 741-742.

80 *Ibid.*, p. 742-743.

81 Il faut à ce titre noter que les moteurs de recherche ne constituent pas une ressource courante avant la deuxième moitié des années 1990. En l'absence de *Yahoo* ou de *Google*, la navigation sur le Web consiste souvent à suivre un cheminement allant de pages en pages et de sites en sites.

82 Ignacio SILES, « From online filter to web format: Articulating materiality and meaning in the early history of blogs », *Social Studies of Science*, *op. cit.*, p. 744.

de trois dynamiques : la diversification des types de contenus publiés sur les weblogs, l'apparition de logiciels de blogging automatisés, notamment *Blogger*, et, par ce biais, la standardisation des formes de publication autour de modèles de composition (*templates*)<sup>83</sup>. Dès lors, les blogs (contraction de weblogs) se trouvent investis aussi bien par les *webloggers* que par les diaristes en ligne et les créateur·rices autopublié·es sur le Web<sup>84</sup>, ce qui aboutit à une standardisation de leur structure et de leur composition sous la forme d'un agrégat des pratiques décrites plus haut. Le succès du blog auprès du grand public va ainsi être favorisé par la souplesse et la facilité qu'offrent les logiciels de création en termes de publication pour une grande diversité de contenus. Si l'on s'intéresse au cas particulier de la France, l'apparition du blog dans les années 2000 est, selon Siles<sup>85</sup>, particulièrement massive et en partie facilitée par l'existence et la popularité de ces pages personnelles que nous avons déjà évoquées plus haut.

## 2.2. Le blog BD comme forme éditoriale

Dans les différents types de pages web qui s'agrègent autour du blog, on perçoit un certain nombre de traits qui constitueront par la suite des caractéristiques définitives de cette forme de publication. L'étude généalogique de Siles propose d'ailleurs de détailler ces aspects dans sa définition du blog tel qu'il s'est développé durant la première décennie des années 2000.

Pour les utilisateurs·rices, les blogs constituent un moyen d'exposer une réflexion introspective, un témoignage des événements quotidiens, un outil de mobilisation politique, un projet journalistique, une expérience littéraire ouverte, une exposition permanente d'images et de vidéos et, dans de nombreux cas, une combinaison de tout ce qui précède [...]. Pour rendre compte de leur fluidité, les auteurs·rices ont généralement défini les blogs comme un « format » Web. [...] Les principales caractéristiques de ce « format » sont la publication de différents types de contenu (ou « billets ») dans l'ordre antéchronologique et la mise en ligne d'hyperliens à la disposition des utilisateurs. Généralement créé à l'aide d'un des

---

83 *Ibid.*, p. 745.

84 *Ibid.*, p. 746-747.

85 Ignacio SILES, « Blogs », dans Niels BRÜGGER et Ian MILLIGAN (éds.), *The SAGE handbook of web history*, op. cit., p. 365.

nombreux logiciels automatisés disponibles, le «format» blog comprend également des fonctions telles que l'archivage des articles précédents, la recherche au sein du site web, la diffusion de contenu et une colonne latérale où figurent des liens vers d'autres blogs [...]»<sup>86</sup>.

Cette définition peut servir de base pour mieux cerner les constituants du blog BD comme forme éditoriale.

Tout d'abord, l'affirmation peut paraître triviale, mais il faut rappeler ici que le blog BD est un type ou un genre d'appropriation du blog. Du point de vue technique et matériel, le blog BD ne se distingue pas des autres blogs, mais il constitue néanmoins un sous-domaine clairement identifiable au sein de cette production. Les spécificités du blog BD se trouvent majoritairement au niveau culturel et institutionnel et, surtout, au niveau sémiotique et communicationnel. La structuration du blog autour de «posts», «billets» ou «notes» successives et antéchronologiques est une de ces caractéristiques formelles principales que l'on retrouve dans les blogs BD. Pour Julien Baudry, dans le cadre d'un essai publié sur son propre blog en 2009, la place accordée à l'image constitue cependant l'une des spécificités du blog BD. En effet, non seulement l'image remplace le contenu textuel que le principe du billet ou de la note valorise, mais, en devenant le propos même du billet, elle asservit l'éventuel contenu textuel, qui n'occupe alors qu'un rôle purement informatif ou commentatif<sup>87</sup>. Ce privilège accordé à l'image tient d'ailleurs en partie du journal de publication personnelle, qui, contrairement aux weblogs ou aux journaux en ligne, mobilise le Web comme espace de publication d'œuvres exogènes au site.

---

86 Original anglais : « For users, blogs represent a means for presenting introspective thinking, a record of daily events, a toll for political mobilization, a journalistic project, an open-ended literary experiment, a constant exhibition of images and videos and, in many cases, a combination of all of the above [...]. To account for their fluidity, authors have usually defined blogs as a Web 'format'. [...] Key characteristics of this 'format' are the publication of different types of content (or 'posts') in reverse chronological order and the discretionary use of hyperlinks. Usually created through one of the many automated software programs that are available, the blog 'format' also includes features such as archives of previous posts, search functions within the website, content syndication, and a sidebar where links to other blogs are listed [...]. » (Ignacio SILES, « From online filter to web format: Articulating materiality and meaning in the early history of blogs », *Social Studies of Science*, *op. cit.*, p. 737-738. Notre traduction.)

87 Julien BAUDRY, « Définir un blog bd » [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/08/24/blogsbd-partie-1-definir-un-blog-bd/>.

L'emploi et la valorisation des hyperliens dans les blogs découlent directement de la logique des weblogs, qui se présentent historiquement comme de véritables répertoires, mais dans ce nouveau contexte, le lien vers d'autres pages vise davantage à positionner l'auteur-riche au sein d'un réseau d'autres blogueur-euses. À cet égard, on notera que Siles ne met pas directement en évidence l'importance que revêtent les espaces réservés aux commentaires et aux interactions. Cette caractéristique du blog est néanmoins considérée comme l'une des spécificités du blog BD quand on le place en regard d'autres formes de publication de la bande dessinée. Pour Baudry, le caractère participatif du blog BD signale son appartenance au tournant social du Web<sup>88</sup>. Pour Kovaliv, le lectorat participe lui-même à la construction de la communauté des blogueur-euses et à la construction des blogs eux-mêmes, puisque ses commentaires y figurent et qu'ils peuvent contribuer à orienter l'évolution des contenus<sup>89</sup>.

Ce dernier aspect découle directement d'une caractéristique centrale du support médiatique du blog, à savoir l'ordinateur personnel connecté à Internet par le biais d'un modem. En effet, ce dispositif technique permet la coconstruction de la forme éditoriale du blog, qui comprend la constitution d'un groupe social, la blogosphère, et l'interaction directe entre le lectorat et les blogueur-euses, mais aussi entre les membres du lectorat. Cette construction et ces interactions sont impossibles si les ordinateurs personnels ne sont pas interconnectés au sein d'un réseau qui permet le partage des contenus. Dans ce contexte, la fonction des périphériques d'interaction est également requalifiée. La molette de la souris devient un accessoire central de la consultation des pages web et, surtout, des blogs, dont la composition joue sur un empilement vertical des unités composites que constituent les billets. Avec le Web 2.0, le clavier ne se limite plus à envoyer des instructions à l'unité centrale ou à rédiger des textes, il devient un périphérique de communication avec d'autres individus. Si le blog BD et l'album sur CD-ROM partagent ces

---

88 *Ibid.*

89 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités, op. cit.*, paragr. 9.

deux organes du support médiatique, on remarquera donc que leur fonction change radicalement. L'écran, quant à lui, conserve sa fonction d'affichage, mais bénéficie depuis les années 1990 de transformations techniques qui en rendent l'usage plus flexible. Au milieu des années 2000, le parc d'écrans se compose de plus en plus d'« écrans plats », c'est-à-dire, le plus souvent, d'écrans à technologie LCD (*Liquid Crystal Display*). Ces nouveaux moniteurs permettent de présenter les contenus dans une résolution supérieure à ce que proposaient les écrans cathodiques et, surtout, ils améliorent précision de l'affichage, qui devient bien plus net et contrasté. Selon l'article « Display resolution » de l'*Encyclopedia Britannica* en ligne, la résolution la plus répandue au milieu des années 2000 est de 1024 x 768 pixels<sup>90</sup>. Sans étendre considérablement les dimensions de la surface d'affichage de l'écran moyen, la technologie LCD permet cependant d'afficher des éléments graphiques plus détaillés. Aussi, la précision nouvelle que permettent ces écrans est à associer à l'arrivée de la connexion Internet à haut débit (via l'ADSL) au milieu des années 2000, qui permet de télécharger et donc de visualiser des contenus graphiques plus « lourds », c'est-à-dire présentant un plus grand nombre total de pixels.

Dans un article sobrement intitulé « Écran(s) », Christine Seux rappelle que l'une des particularités de l'écran informatique se situe dans le fait d'être « une interface qui contient d'autres interfaces »<sup>91</sup>. En effet, il faut ajouter aux caractéristiques du support médiatique que nous avons détaillées, l'installation d'un logiciel qui permet à l'utilisateur-riche d'exploiter en synergie les différents périphériques autour de l'unité centrale – c'est-à-dire un système d'exploitation (OS) doté d'une interface graphique (GUI) et d'un logiciel qui permettant d'accéder au Web : le navigateur. L'association de ces logiciels encadre et structure visuellement la surface d'affichage d'un blog BD dans une logique d'enchâssement de composites graphiques : éléments d'interface de l'OS, fenêtre du navigateur (dont la barre d'adresse, les boutons de navigation, etc.) et le cadre qui y est consacré à l'affichage des

---

90 Adam VOLLE, Erik GREGERSEN, « Display resolution » [en ligne], *Encyclopedia Britannica*, 2023, URL : <https://www.britannica.com/technology/display-resolution>, consulté le 16 juillet 2024.

91 Christine SEUX, « Écran(s) », *Le Télémaque*, n° 1, 2014, p. 16.

pages web. Dans sa thèse de doctorat, Magali Boudissa se penche sur cet aspect inhérent à toute lecture sur le Web.

Sur Internet, la visualisation d'une bande dessinée se modifie en fonction du paramétrage de la barre des tâches dont les icônes sont interchangeable à volonté<sup>92</sup> [...]. Ce «périchamp» qui entoure la bande dessinée est donc variable d'une lecture à l'autre sur un même écran, l'utilisateur peut supprimer ou ajouter des éléments, créer des barres d'outils et des menus originaux selon son intérêt personnel, etc. [...] [L]a barre des tâches du navigateur peut rester visible si le lecteur ne décide pas de visualiser la bande dessinée en mode «plein écran». Les barres de défilement sont aussi présentes quand la bande dessinée se déploie sur une page-écran déroulante. Le périchamp entourant les pages-écrans n'est donc pas exempt d'informations annexes même en mode «plein écran». En effet, l'espace de l'écran d'ordinateur est avant tout un espace de travail, d'information et de commande sur le contenu affiché [...] <sup>93</sup>.

Dans le cas des blogs BD, on ajoutera que le blog lui-même fonctionne comme un système d'enchâssement, l'interface encadrant une zone dédiée à l'affichage des billets qui se superposent, et il en fait encore l'objet d'un encadrement graphique particulier, dans le cas où il est hébergé sur une plateforme de blogging.

À ce titre, il faut également tenir compte du fait que le blog, en tant qu'il est une forme particulière de site web, répond à des principes architecturaux codifiés. Les propriétés formelles du blog ont été décrites par Etienne Candel, dans un article qui s'attèle à envisager le blog dans une perspective inspirée de l'énonciation éditoriale d'Emmanuel Souchier et Yves Jeanneret. Mettant ainsi l'accent sur l'«image du texte» renvoyée par le blog, Candel souligne que la codification d'une telle structuration provient notamment de l'influence des compositions matricielles (les *templates*) proposées et imposées par les plateformes de blogging.

[L]e blog se reconnaît spontanément en raison de l'image du texte qu'il produit. On observe ainsi, d'une part, l'existence d'une structure sous-jacente qui organise l'écriture comme un ensemble de fonctionnements éditoriaux et, d'autre part, une

---

92 Ceci est vrai pour la *dock bar* de mac OS et les menus personnalisables de la plupart des distributions Linux. La personnalisation de la barre des tâches est bien moins ouverte sur les systèmes Windows (XP, Vista et 7, pour les versions contemporaines des blogs BD).

93 Magali BOUDISSA, *La bande dessinée entre la page et l'écran: étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, Paris, 2010, p. 61-62.

réurrence des modes de présentation et d'affichage. L'un et l'autre de ces aspects sont en fait solidaires, car ils relèvent de l'impact sémiotique, de l'impact visible, lisible et interprétable, de ce que Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier appellent les architextes : les plates-formes de blogs proposent des modèles, des gabarits, des patrons typiques, qui donnent une certaine systématique, une certaine régularité à toutes les configurations formelles de blog<sup>94</sup>.

Dans cette perspective, on peut nuancer une partie des discours autour du blog BD, qui semblent souvent achopper autour de la question du rôle des plateformes. Ainsi, dans sa définition du blog, Elsa Caboche estime que : « [l]e recours à une plateforme de *blogging* ne saurait s'imposer comme critère discriminant : la plupart des blogs BD [...], sont *techniquement des sites web qui n'ont que l'apparence d'un blog* »<sup>95</sup>. D'un point de vue technologique, cette affirmation pose un problème de fond, puisque même les blogs créés sur les plateformes de blogging ne sont pas autre chose que des sites web empruntant la forme d'un blog. Il n'y a aucune différence technique entre un blog et un site web prenant l'apparence d'un blog. Cet énoncé est révélateur du fait que ce que l'on considère comme un blog, c'est aussi et surtout *une apparence de blog* et à ce titre, l'emprise et le rôle des plateformes de blogging reste essentiel. Ainsi que le constate Candel, le recours aux systèmes de gestion de contenus (ou CMS pour *Content Management System*) proposés par les services en ligne a des implications plus globales.

Les « CMS » [...] qui automatisent la gestion des bases de données et les processus de mise en page des contenus déchargent notamment l'utilisateur de la nécessité d'une connaissance du code HTML. Et en simplifiant ces tâches, ils contraignent et limitent les possibilités effectives de mise en forme et d'organisation éditoriale tout en proposant une accessibilité accrue aux modes de publication en ligne. Ainsi, un impératif de simplicité et de manipulabilité se trouve directement en jeu dans la reconnaissance du blog comme forme. [...] Et au niveau de la forme se jouent à la fois la question de la manipulation des techniques et celle de la standardisation et de l'industrialisation des médiations culturelles<sup>96</sup>.

---

94 Étienne CANDEL, « Penser la forme des blogs, entre générique et génétique », *Itinéraires*, n° 2010-2, 2010, p. 25.

95 Elsa CABOCHÉ, « Blog », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 102. Nous soulignons.

96 Étienne CANDEL, « Penser la forme des blogs, entre générique et génétique », *Itinéraires*, *op. cit.*, p. 26.

En proposant une architecture graphique stéréotypée, les hébergeurs de blogs – dont Blogger est, sur ce point, l’un des pionniers<sup>97</sup> – ont contribué à structurer cette forme éditoriale. Boulet, par exemple, qui a créé son propre site, adopte ce format, qui ne se contente pas d’imiter «l’apparence d’un blog», mais qui en *fait* un blogs. Ainsi, nous ne partageons pas l’opinion de Baudry pour qui *Bouletcorp* «imite la forme d’un blog bd même s’il s’agit en réalité d’un site web»<sup>98</sup> dans la mesure où ce blog a justement participé à la construction de la forme éditoriale du blog BD. Par ailleurs, il faut préciser que d’un point de vue technique, il n’y a pas de différence concrète entre un site web et un blog, si ce n’est au niveau de leur genèse. Un blog *est* un site web, parce qu’un site web n’est jamais rien d’autre qu’un répertoire (atteignable par le biais d’une adresse) de pages web, de scripts et de feuilles de style, le tout mis en relation hypertextuelle et qu’un navigateur web permet de visualiser grâce à un moteur d’affichage.

### 2.3. Les Notes de Boulet, un cas paradigmatique

Dans la partie de son article intitulée «Le blog : pensé pour l’écran, soluble dans le livre», Gaëlle Kovaliv affirme que, dès 2005, «un grand nombre de structures éditoriales se met [...] à imprimer et à vendre, *de façon plus ou moins retravaillée, les pages qui existent préalablement en ligne*»<sup>99</sup>. Ces propos sont étayés en croisant les chiffres de Julien Baudry dans *Cases·Pixels* pour la période 2005-2009 et ceux fournis par les rapports de Gilles Ratier pour l’ACBD durant la période 2012-2016. La somme totale obtenue peut étonner. En effet, on aboutirait selon ce calcul à près de 450 ouvrages issus d’une forme de transposition de blogs BD, sans même comptabiliser ceux qui ont été publiés entre 2010 à 2011. Malheureusement, ni Ratier ni Baudry ne fournissent une liste des titres concernés. Aucun des deux auteurs ne détaille non plus les critères qui permettent de classer

---

97 Ignacio SILES, « From online filter to web format: Articulating materiality and meaning in the early history of blogs », *Social Studies of Science*, *op. cit.*, p. 745.

98 Julien BAUDRY, *Cases·Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 298.

99 Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, *op. cit.*, paragr. 11. Nous soulignons.



un ouvrage dans la catégorie des transpositions de blogs en livres. À cet égard, Olivier Trédan a d'ailleurs souligné le risque d'une surévaluation de ce phénomène qui aurait été en réalité plutôt marginal, notamment en regard du nombre de blogs BD qui n'ont jamais été publiés<sup>100</sup>.

La solubilité du blog en livre ne serait donc, dans les faits, pas aussi évidente qu'il y paraît. Tout d'abord, rétrospectivement, il s'avère bien malaisé d'identifier des ouvrages qui ont assurément trouvé leur source dans des billets de blogs. En effet, l'origine du matériau publié est rarement mise en avant par la maison d'édition dans les résumés promotionnels. Si certains ouvrages de la collection «Shampooing» renvoient, dans le péri-texte éditorial (en l'occurrence sur les rabats de la couverture), au blog dont ils sont tirés, cette pratique n'est pas majoritaire. Par ailleurs, les cas recensés dans la littérature secondaire ne s'avèrent pas toujours résulter d'une transposition directe du matériel publié dans le blog, surtout quand il s'agit d'une chronique, voire d'un récit suivi, et non d'une compilation de billets plus ou moins autonomes. Le *Journal d'un remplaçant* de Martin Vidberg se signale par exemple par sa régularité et sa cohérence, qui ont permis une publication sans que l'auteur ou la maison d'édition ne procède à des modifications majeures<sup>101</sup> ; en revanche, une bonne partie des œuvres les plus connues ont été complètement repensées lors leur parution sous forme de livre. Ainsi, *Un crayon dans le cœur...* paru chez Warum ! en 2009, est une recreation complète et assumée par Laurel. Il en va de même, en partie au moins, pour *Moi vivant vous n'aurez jamais de pause* de Leslie Plée, paru chez Jean-Claude Gawsewitch la même année. Enfin, *Mon gras et moi* de Gally, publié en 2008 chez Dianre ! répond au même principe. Dans ces cas-là, les billets du blog BD font plutôt office de première version d'une œuvre, qui précède une réécriture plus ou moins complète.

---

100 Olivier TRÉDAN, « Les blogs de BD comme « monde social » amateur », dans *Des amateurs dans les médias: légitimités, autonomie, attachements, op. cit.*, p. 178.

101 Hormis la suppression de la coloration des premiers épisodes, les billets du blog n'ont connu presque aucune transformation avant d'être publiés chez Delcourt.

Il arrive aussi que la publication des billets ne constitue qu'une partie de l'ouvrage imprimé. Ainsi, pour ses *Carnets de mariage*, parus chez Delcourt en 2013, Roman Ronzeau reprend les billets de son blog, mais la moitié du livre imprimé est constituée de planches inédites. Enfin, dans une période plus tardive de l'histoire des blogs BD, certain-es auteur-rices envisagent très explicitement le blog comme un espace promotionnel de prépublication d'un matériau destiné au livre, comme nous l'avons vu avec les blogs de Lewis Trondheim ou de Guy Delisle. C'est également le cas de Fabrice Tarrin, auteur pour *Spirou* depuis les années 1990, qui affirme, dans une interview accordée sur le site *ActuaBD* à l'occasion de la parution du *Journal d'un lémurien* : « le blog m'a simplement servi d'espace de prépublication. Je n'ai toujours eu comme finalité que le livre »<sup>102</sup>. Dans ce type de pratique, la solubilité du blog BD dans le livre est une fausse question, puisqu'il s'agit de tester en ligne un matériau prévu d'emblée pour le livre.

Ces différentes pratiques illustrent la diversité des processus de publication du contenu des blogs BD en livre et permettent de remettre en question l'idée reçue selon laquelle les blogs BD auraient constitué une forme de matériau prêt à l'emploi pour les éditeurs. De fait, il est plus juste de considérer que la productivité de certain-es auteur-rices particulièrement médiatisé-es, ainsi que le succès rencontré par leur publication, a sans doute accentué la visibilité d'un phénomène de transposition qui est resté somme toute marginal. Les logiques de prépublication ont également pu alimenter une impression de fluidité dans le processus, alors que certains matériaux étaient d'emblée pensés pour le livre. Or, lorsque l'on regarde au-delà des productions de Guillaume Long, Marion Montaigne, Bastien Vivès, Pénélope Bagieu ou Boulet, les œuvres imprimées qui ont réellement fait l'objet d'une transposition éditoriale sont plutôt rares. Elles n'en sont pas moins importantes dans la mesure où ces œuvres ont en partie permis aux blogs BD d'acquérir une forme de légitimité et de les faire entrer dans l'histoire de la bande dessinée.

---

102 Laurent BOILEAU, « Fabrice Tarrin : “Un blog est une sorte de petit théâtre, on est applaudi ou incompris en direct.” » [en ligne], *ActuaBD*, 2008, URL : <https://www.actuabd.com/Fabrice-Tarrin-Un-blog-est-une-sort-de-petit-theatre-on-est-applaudi-ou-incompris-en-direct>, consulté le 30 juillet 2024.

Les onze volumes des *Notes* de Boulet, parus dans la collection «Shampooing» de Delcourt entre 2008 et 2018, occupent une place particulière dans ce corpus. Lancé le 23 juillet 2004 et identifié par Baudry comme l'un des représentants de la première génération de blogs, *Bouletcorp* présente, par ailleurs, une singulière longévité et sa fréquentation importante en fait un modèle de succès éditorial<sup>103</sup>. L'œuvre de Boulet constitue ainsi un aspect incontournable de l'histoire du blog BD et témoigne, sous sa forme livresque, des nombreux enjeux qu'implique la transposition éditoriale du blog au livre. Particulièrement productif, *Bouletcorp* présente des billets d'une grande diversité formelle et thématique. Il accueille de nombreuses œuvres collaboratives, provenant d'autres artistes de la blogosphère, ainsi que des billets constitués de matériaux sémiotiques hétéroclites. Certes, à partir du moment où le livre devient une finalité pour les billets postés sur le blog, entre 2008 et 2009, il est probable qu'une forme de processus s'installe dans le but, probablement conscient, de faciliter la transposition. Cependant, l'intérêt du corpus des *Notes* est d'être constitué pour plus d'un tiers de matériaux créés avant que l'auteur n'envisage leur publication. Les quatre premiers volumes compilent, en effet, des billets allant des années 2004 à 2008. Le premier volume est à cet égard particulièrement intéressant, dans la mesure où l'auteur ponctue les notes originales de séquences réflexives créées spécialement pour la parution du livre. Si ce type de séquences sera à nouveau mobilisé dans les volumes suivants comme un fil rouge, le propos développé dans le premier volume, *Born to be a larve*, se montre particulièrement intéressant en ceci qu'il porte une réflexion explicite sur le processus de construction d'un livre autour d'un matériau créé dans le cadre d'un blog BD. Certes, Boulet n'y aborde pas l'ensemble des aspects éditoriaux, mais une partie de ses considérations constituent des appuis intéressants pour aborder la transposition éditoriale du blog au livre.

---

103 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 124 ; Gaëlle KOVALIV, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, op. cit., paragr. 14.

## 2.4. De l’affichage du site web aux pages du livre

L’emploi métaphorique du mot « page » pour désigner le composite graphique particulier que constitue la page web ne doit pas nous leurrer sur sa supposée proximité avec la page imprimée. Une différence fondamentale sépare en effet ces deux composites graphiques. La page imprimée est en relation de parfaite homothétie avec la surface sur laquelle elle se déploie, en l’occurrence, la face d’un feuillet. Au contraire, la page web n’entretient pas un tel rapport avec l’écran. Sa hauteur et sa largeur sont variables. Elles peuvent être définies en amont par un code en délimitant un cadre d’affichage, ou laissées libres. Dans ce dernier cas, la largeur est conditionnée par celle de la fenêtre du navigateur et la hauteur dépend du contenu à afficher. Cette particularité de la page web dépend des spécificités du dispositif de médiatisation, qui mobilise des appareils informatiques et plus spécifiquement des ordinateurs fonctionnant en réseau.

Dans *Le numérique comme écriture*, Emmanuel Souchier, Etienne Candel et Gustavo Gomez-Mejia portent un éclairage sur cette vaste problématique en prenant appui sur la « pensée de l’écran » développée par Anne-Marie Christin<sup>104</sup>. Concept déterminant pour toute une frange d’historien·nes et de théoricien·nes de l’écriture (et de l’image), cette « pensée de l’écran » constitue chez Christin une particularité anthropologique nécessaire à l’émergence du symbolisme graphique chez l’être humain, en tant qu’elle permet la délimitation intellectuelle d’une surface au sein de laquelle les traces et leurs relations

---

104 Sur ce sujet, voir notamment les deux ouvrages suivants : Anne Marie CHRISTIN, *Poétique du blanc: vide et intervalle dans la civilisation de l’alphabet*, Leuven, Peeters-Vrin, coll. « Accent » 22, 2000 ; Anne-Marie CHRISTIN, *L’image écrite ou La déraison graphique*, Nouvelle éd. augmentée, Paris, Flammarion, coll. « Champs » 625, 2009.

peuvent fonctionner comme des signes<sup>105</sup>. Dans ce contexte, l'écran ne désigne pas seulement un type particulier de surface, mais bien une surface en tant qu'elle constitue un espace symbolique :

La différence entre ces « écrans » [numériques] et ceux qui les ont précédés dans l'histoire de l'écrit tient alors avant tout à la nature du support lui-même : la dissociation entre le stockage et l'affichage est une nouveauté tout à fait spécifique, aux conséquences considérables. C'est ce que nous avons appelé la « rupture sémiotique » [...]. Ainsi la publicité vidéo dans une gare ou une station de métro affiche-t-elle aujourd'hui un nouveau contenu, sans que sa surface ait été détachée, décollée, remplacée par une autre<sup>106</sup>.

En d'autres termes, cette « rupture sémiotique » entraîne que le format d'un composite graphique ne correspond pas nécessairement à celui de la surface d'affichage d'un moniteur. C'est ce que montre la réflexion que développe Serge Bouchardon qui formule les principes suivants, en s'appuyant sur la distinction entre « supports d'inscription » et de « restitution » empruntée à Bruno Bachimont (2007) :

Dans le monde de l'imprimé, le support d'enregistrement et le support de restitution constituent un seul et même support, la page qui a été imprimée. Dans le monde numérique, le support d'enregistrement et le support de restitution, en l'occurrence l'écran, sont distincts. Entre les deux intervient la médiation du calcul. Ainsi, à une même forme d'enregistrement (le code) peuvent correspondre plusieurs formes de restitution possibles. En ce sens, les inscriptions sur l'écran sont dites dynamiques<sup>107</sup>.

---

105 Cette définition beaucoup trop réductrice n'est donnée que dans le but de comprendre le point de vue développé par Souchier et ses collègues. Jan Baetens et Violaine Anger donnent une définition bien plus fine du concept : « Si l'on ne trouve pas chez Anne-Marie Christin de définition absolue ou définitive de la notion d'écran, il est facile d'observer que les occurrences variées du concept illustrent ses idées générales sur l'écriture, à tel point que "théorie de l'écriture" égale parfois "pensée de l'écran". D'une part, l'écran est un concept qui renvoie directement à une base matérielle : c'est une manière de découper le support théoriquement infini des signes et de faire apparaître, à l'intérieur d'un cadre, un champ précis où les signes deviennent visibles avant de commencer à faire sens les uns par rapport aux autres, mais aussi par rapport "aux blancs" qui les séparent et les entourent. D'autre part, l'écran se déploie aussi sur un fond symbolique : il déploie l'imaginaire qui le fonde et qu'il réarticule à son tour. Cet imaginaire touche en particulier le statut de la matière destinée à accueillir la parole ou l'écriture de la langue. De manière générale, l'écran témoigne du besoin vital des cultures et des sociétés de comprendre le monde rempli de signes qui les entourent mais dont le sens reste toujours à construire. » (Violaine ANGER, Jan BAETENS, « Pour saluer l'écran », *Écriture et image : cahiers du CEEI*, n° 1, 2020.)

106 Emmanuël SOUCHIER, Étienne CANDEL, Gustavo GOMEZ-MEJIA, *et al.*, *Le numérique comme écriture: théories et méthodes d'analyse*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Codex », 2019, p. 119.

107 Serge BOUCHARDON, « Manipulation des médias à l'écran et construction du sens », *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 79.

Christine Seux, considère l'écran à la fois dans son rôle de support, mais aussi dans sa fonction d'interface dynamique. À travers cette perspective théorique, elle envisage son fonctionnement comme celui d'un cadre. Pour elle, «tandis qu'avec le support papier, le texte est entièrement contenu dans la page du cahier ou du livre, le texte sur écran dépasse le cadre, qui agit comme un filtre laissant entrevoir certaines parties et en masquant d'autres<sup>108</sup>. Ce propos rejoint d'ailleurs le point de vue que développe Magali Boudissa dans sa contribution au volume collectif *Bande dessinée et lien social*<sup>109</sup>, lorsqu'elle signale que dans le cas de la bande dessinée numérique, à la différence d'une feuille de papier, l'écran peut fonctionner comme une «page» – une surface sur laquelle s'affiche l'entièreté d'une planche ou d'une case de bande dessinée –, mais aussi comme une «fenêtre» – un cadre mobile, qui permet de parcourir les détails d'un espace graphique dont le contenu dépasse ses limites<sup>110</sup>. La logique du défilement vertical, que nous avons présenté plus haut comme un principe structurant de la composition et de la lecture du blog BD, dépend donc directement de la manière dont fonctionne le support médiatique mobilisé. Par conséquent, si les billets de blog peuvent se constituer comme des composites de hauteur variable, leur transposition vers le livre peut impliquer leur segmentation afin de les faire correspondre au format des pages du livre, qui est fixé par celui des feuillets.

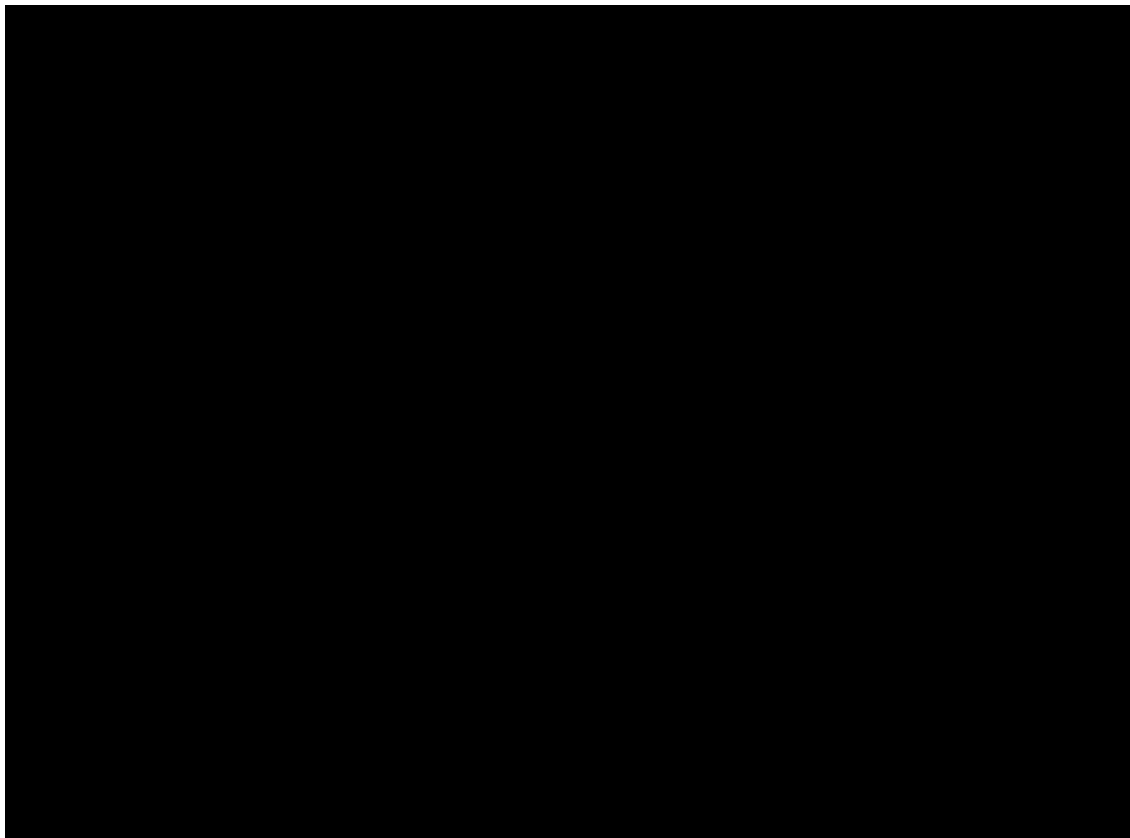
Il faut préciser ici que l'une des spécificités formelles du blog de Boulet, par rapport à ceux hébergés sur des plateformes de blogging, est de ne pas présenter les billets par empilement. À partir de 2011, la composition de son blog adopte un principe de pages dynamiques composé, de haut en bas, d'une bannière, d'un menu et d'une interface de navigation qui permet de naviguer entre les billets qui s'affichent au-dessous. La navigation verticale du cadre s'opère ainsi dans la zone d'affichage du navigateur web, à l'aide de l'ascenseur ou de la molette de la souris. Cependant, *Bouletcorp* ne s'est pas toujours présenté

---

108 Christine SEUX, « Écran(s) », *Le Télémaque*, *op. cit.*, p. 17.

109 Éric DACHEUX (éd.), *Bande dessinée et lien social*, CNRS Éditions, 2014.

110 Magali BOUDISSA, « Bande dessinée numérique », dans Éric DACHEUX (éd.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2014, p. 152-153.



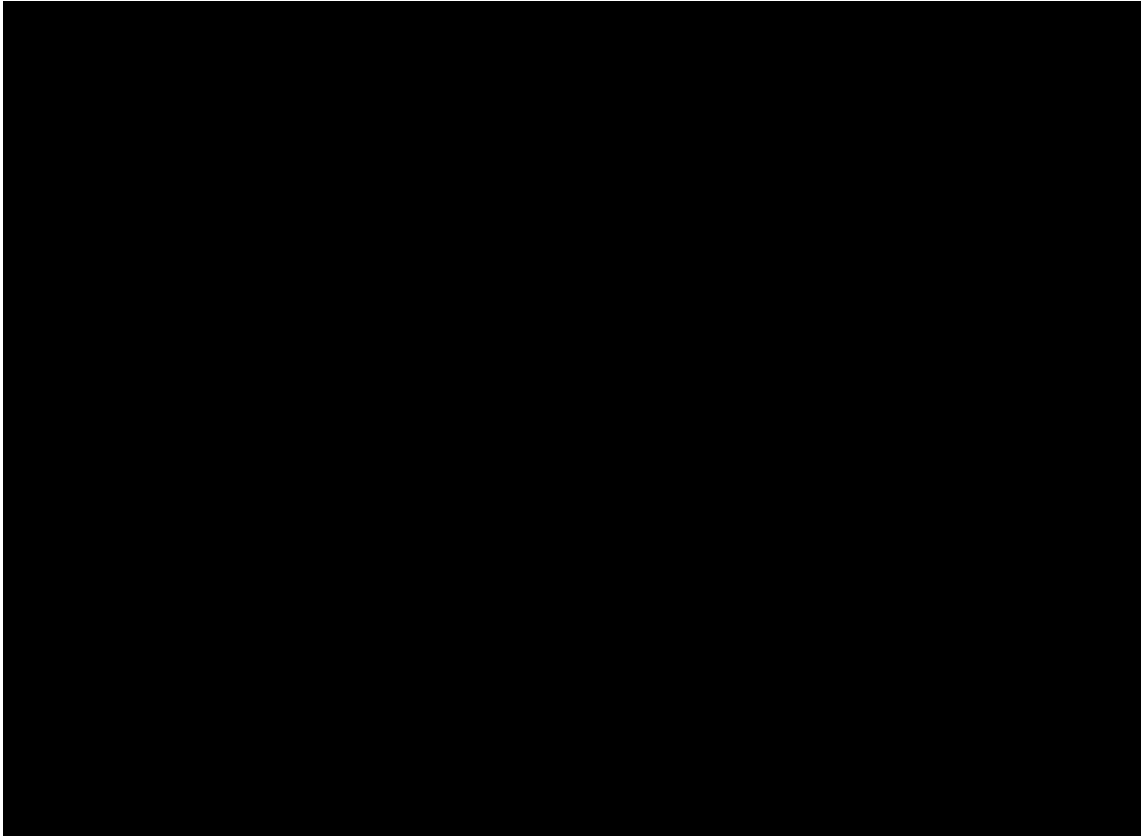
**Figure VI.1** Archive de la page d'accueil de *Bouletcorp* (Boulet, *Bouletcorp*, <https://web.archive.org/web/20040803031717/http://www.bouletcorp.com/blog/>)

de cette manière. Dès la première version, le blog se présente plutôt à travers une interface Flash, figée dans la zone d'affichage du navigateur (fig. VI.1)<sup>111</sup>. Dans cette version – qui a revêtu différents habillements visuels entre 2004 et 2011 –, les billets sont ainsi enchâssés au sein d'un composite graphique qui intègre sa propre zone d'affichage. De ce fait, l'interface du site, son logo et ses menus, ne disparaissent jamais de la zone d'affichage du navigateur et encadrent la lecture de l'entier du billet, qui défile à l'intérieur.

Cette particularité n'empêche toutefois pas les billets du blog de se présenter sous la forme de composites verticaux de hauteur variable. Le phénomène se remarque parti-

---

111 La manière dynamique avec laquelle le site a été conçu fait que les robots de moissonnage de l'Internet Archive Society n'ont pas pu conserver l'architecture complète du blog avant 2011. Il est donc impossible de reproduire l'expérience de visualisation des billets dans ce type d'interface sans passer par une reconstruction graphique factice et non fiable. Nous nous contentons donc de présenter l'interface originale (et non fonctionnelle) en figure VI.1. Les autres figures sont prises à partir de versions du site datées de 2011. Un effort d'imagination (ou de mémoire) est donc requis pour se figurer l'expérience de lecture initiale.



**Figure VI.2** Notes. *Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)

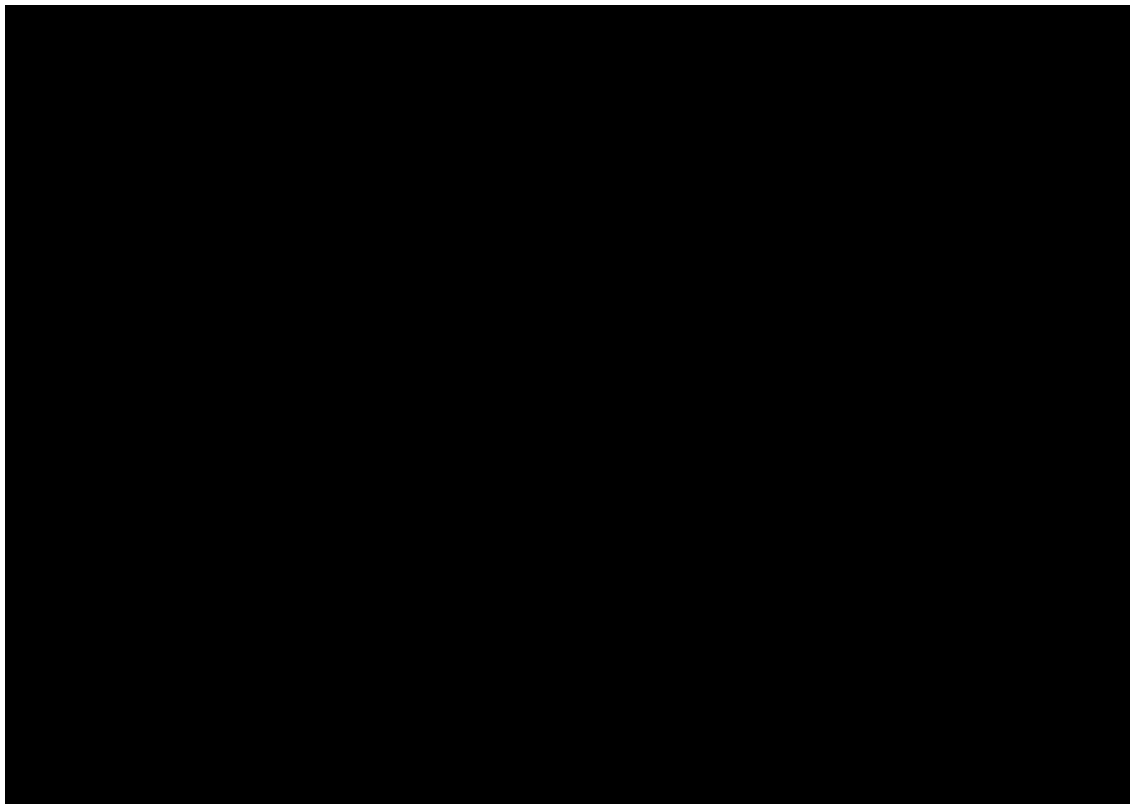
culièrement lors de la transposition de certains composites oblongs, qui entraînent un rétrécissement des marges supérieure et inférieure (~1,0 cm), qui contrastent avec celles des autres pages de l'ouvrage, et ce alors que la marge de grand fond est, quant à elle, anormalement large. On peut voir un exemple de ce phénomène dès le premier billet publié dans *Born to be a larve*, qui correspond à la note « Le comment du pourquoi » publiée le 27 juillet 2004<sup>112</sup> (fig. VI.2). Le format des compositions peut ainsi paraître irrégulier, à l'exemple de la note « Un putain de lundi »<sup>113</sup>, qui prend la forme d'un carré (fig. VI.3). On notera cependant que, contrairement à l'irrégularité des formats de composites que nous avons observé dans les transpositions en livre de poche (cf. chapitre 4), le statut de recueil qu'endosse le livre rend la disparité des formats moins frappante, et permet même de

---

112 BOULET, « Le comment du pourquoi » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/07/27>, consulté le 30 juillet 2024.

113 BOULET, « Un putain de lundi » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/10/03>, consulté le 30 juillet 2024.





**Figure VI.3** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)

mieux distinguer les différents billets au cours du feuilletage. Ainsi, dans la majorité des cas, ces composites allongés sont généralement divisés en deux ou plusieurs parties, dont chaque segment se voit intégré à une page. C'est par exemple le cas de la note « Hot-line blues »<sup>114</sup> (fig. VI.4). Dépouillé de son péritexte introductif, le billet se voit segmenté de manière stratégique entre les deux parties qui structurent cette chronique. Les composites qui en résultent sont alors distribués sur chacun des deux versants d'un double feuillet de l'ouvrage, tirant ainsi parti d'une segmentation technico-matérielle inhérente au support pour distinguer les deux segments du récit. Leurs titres, « Acte I » et « Acte II », sont d'ailleurs effacés lors de la mise en livre (fig. VI.5).

L'observation de ce dernier cas permet, par ailleurs, de mettre en évidence la contrainte de pagination qu'impose le livre, qui nécessite parfois d'opérer des modifications dans

---

114 BOULET, « Hot-line blues » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/08/06>, consulté le 30 juillet 2024.

l'ordre initialement chronologique d'apparition des billets sur le blog. Ainsi, afin de pouvoir répartir les deux segments de « Hot-line blues » sur la surface d'un double feuillet, la note est placée à la suite de « Une question existentielle »<sup>115</sup>, qui est initialement parue deux jours plus tard. Cette note-ci n'occupant la surface que d'un feuillet, sa disposition en amont de « Hot-line blues » permet ainsi de faire débiter cette dernière sur une page de gauche. L'ordonnement chronologique des billets est une caractéristique structurante de la publication de bandes dessinées sous la forme du blog. Pour Julien Baudry, elle permet de réactiver sous de nouvelles modalités la logique de lecture périodique de la bande dessinée. Ces modalités font que le blog a ceci de particulier qu'il est « à la fois une publication périodique et un tout »<sup>116</sup> puisque même si sa mise à jour est périodique, ses archives sont toujours consultables<sup>117</sup>. La transposition en livre organise l'archivage autrement, puisqu'il désactive l'inscription des billets dans leur temporalité initiale, les dates ne sont pas reproduites et, on l'a vu, l'ordre des billets peut éventuellement être remanié.

## 2.5. Hétérogénéité du blog, homogénéité du livre

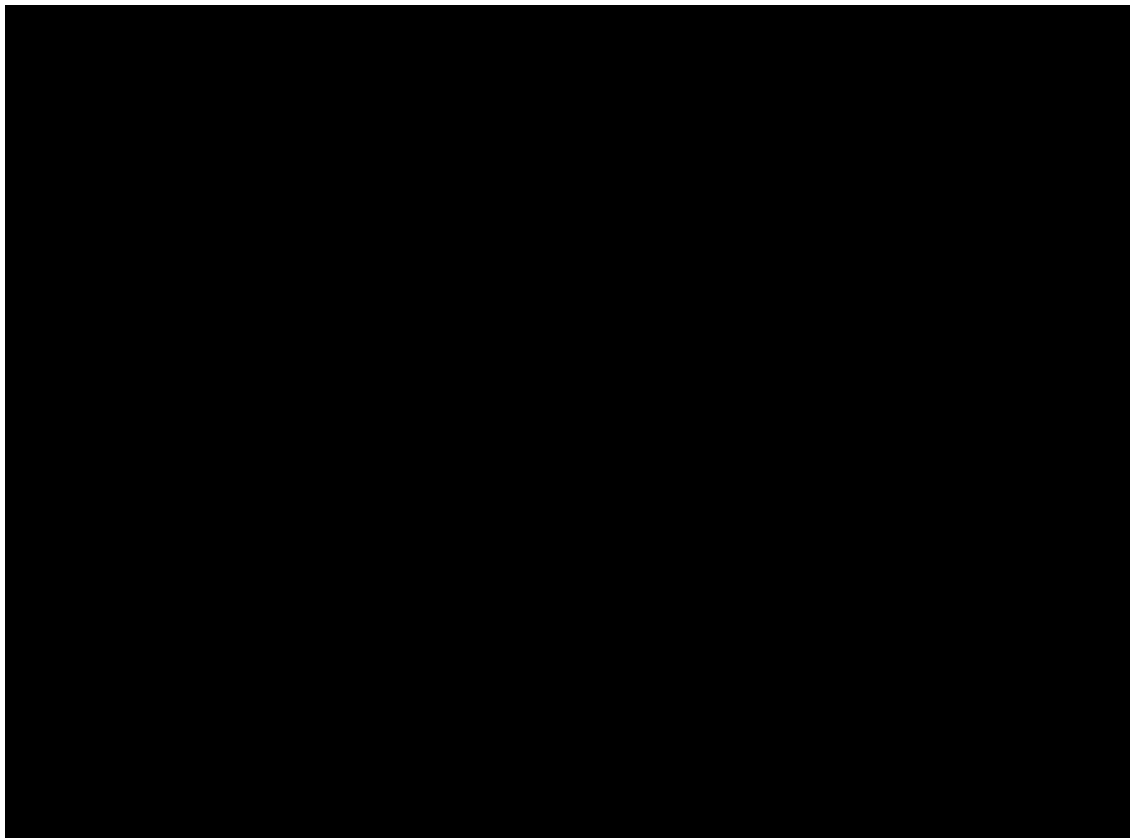
La logique de compilation au sein d'un objet unique et formellement homogène reflète l'hétérogénéité sémiotique de l'information diffusée sur le Web, pur produit de l'esprit de la communication multimédia. L'organisation de l'information sur les pages web est en grande partie structurée dans une logique de composites visuels hétéroclites. Dans ce contexte, Boudissa rappelle que la lecture de bande dessinée entre souvent « en interaction visuelle avec les autres informations du site [...] ». Ainsi, dans la plupart des blogs BD, la bande dessinée est intégrée aux autres contenus du blog : liste des rubriques, calendrier,

---

115 BOULET, « Une question existentielle » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/08/08>, consulté le 30 juillet 2024.

116 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 171.

117 À l'exception du cas particulier du blog de Lewis Trondheim qui ne conserve aucune note au-delà de quelques jours.



**Figure VI.4** Archive de «Hot-line blues» (Boulet, *Bouletcorp* <https://web.archive.org/web/20111123164958/http://www.bouletcorp.com/2004/08/07/hot-line-blues>)

billets d’humeur, etc.»<sup>118</sup>. Par principe, le blog est une forme éditoriale qui encadre des contenus hétérogènes. Caboche en dresse une liste non exhaustive, bien que déjà parlante :

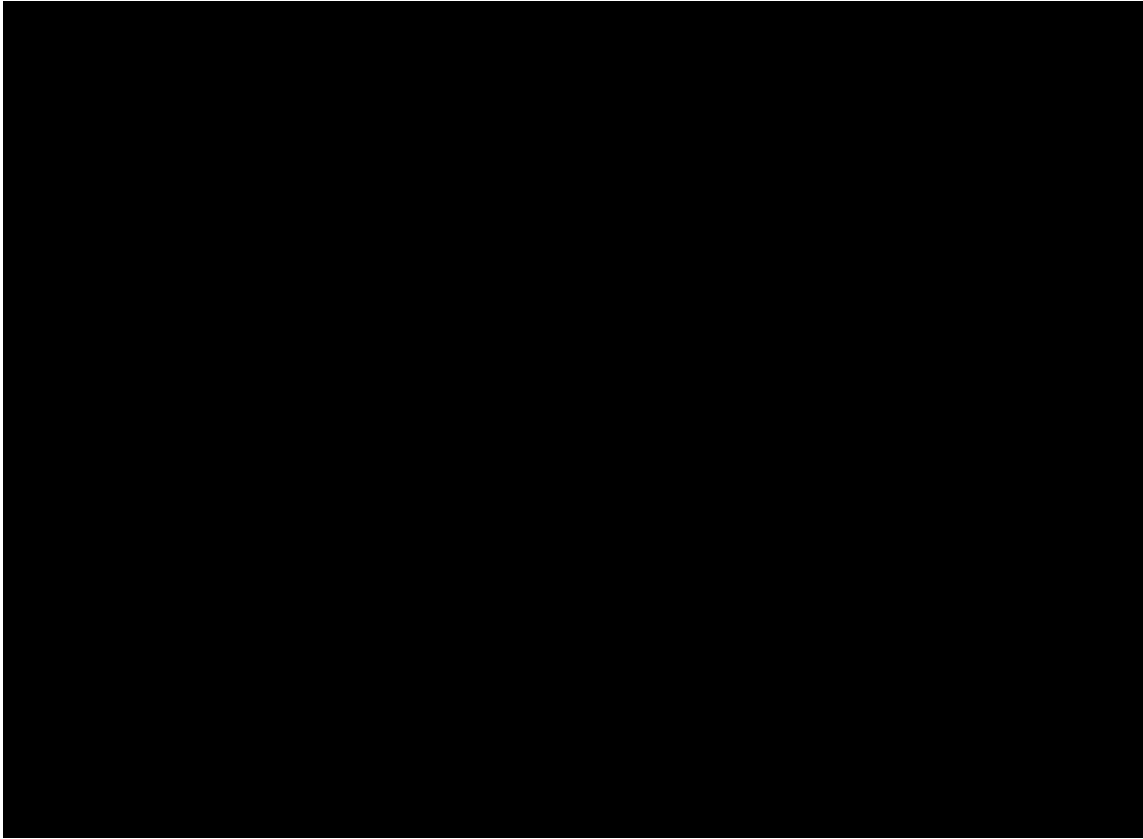
[S]i les *strips* sont sans doute ce que les lecteurs apprécient le plus, on trouve aussi des prépublications, des annonces pour les ouvrages à paraître, des jeux-concours, du métadiscours sous forme de texte (on songe à l’abondante prose de Joann Sfar), des adresses aux lecteurs, des croquis, des travaux étape par étape ou des recherches préliminaires, des photographies, des vidéos de dessin en direct, du *fanart*, des boutiques en ligne, etc.<sup>119</sup>

L’autrice apporte, en outre, une précision quant à la manière d’envisager une cohérence autour d’une telle diversité de contenus. Pour elle, «[c]es à côté, qui deviennent parfois *la*

---

118 Magali BOUJISSA, *La bande dessinée entre la page et l’écran: étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, *op. cit.*, p. 62.

119 Elsa CABOCHE, « Blog », dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 104.

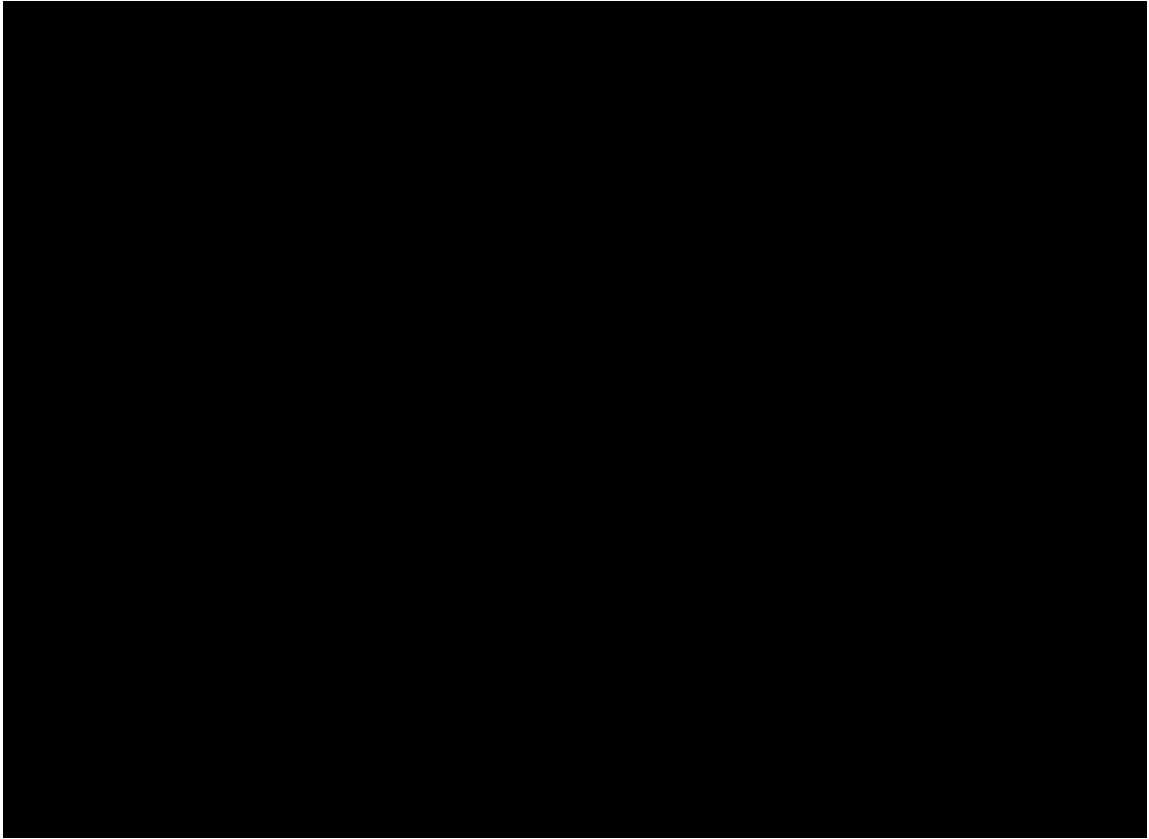


**Figure VI.5** Notes. *Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)

*principale alimentation du blog*, confortent celui-ci dans son statut de *laboratoire ouvert* où les lecteurs prennent plaisir à venir suivre au jour le jour l'évolution d'un artiste qu'ils apprécient.»<sup>120</sup> Toute la question consiste dans la possibilité de distinguer un «à côté» de ce qui constitue «la principale alimentation du blog», dilemme que résout d'une certaine manière l'idée du blog BD comme «laboratoire ouvert». Autrement dit, on aurait tort de vouloir mettre par défaut la publication de bande dessinée comme objectif unique du blog BD, alors que d'autres types de contenus resteraient en périphérie. Certes, une part non négligeable de ces blogs, souvent les plus célèbres, se consacrent presque exclusivement à la publication de bandes dessinées. Il n'empêche que le blog BD permet, dans son principe éditorial, la présentation de contenus hétéroclites.

---

120 *Ibid.*, p. 104. Nous soulignons.



**Figure VI.6** Notes. *Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)

Si *Bouletcorp* est majoritairement destiné à publier les bandes dessinées de Boulet, l'observation extensive des billets publiés entre juillet 2004 et juillet 2005 montre que la mise en livre procède d'une forme de filtrage qui écarte plusieurs catégories de contenus. Ainsi, tout ce qui n'est pas identifié comme relevant de la bande dessinée n'est pas retenu sous la forme du livre. La transposition de la série des six billets dédiés aux « Carnets de Séoul » est à cet égard particulièrement frappante<sup>121</sup>. Dans *Born to be a larve* cette série de notes parues entre novembre et décembre 2004 sont reprises sur 9 pages en gommant leur segmentation épisodique initiale. En outre, comme dans la plupart des cas,

---

121 BOULET, « Carnet de Séoul 01 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/11/12>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Carnet de Séoul 02 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/11/14>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Carnet de Séoul 03 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/11/16>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Carnet de Séoul 04 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/11/18>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Carnet de Séoul 05 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/11/28>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Carnet de Séoul 06 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/12/01>, consulté le 30 juillet 2024.

les composites de chaque billets doivent être segmentés pour correspondre au format des feuillets. Dans ce cas de figure, la concaténation des différents segments donne lieu à un chevauchement de plusieurs d'entre eux au sein d'une même page, ce qui tend à complètement lisser l'aventure en masquant les ruptures épisodiques initiales (fig. VI.6). Le lissage passe également par l'évacuation d'autres types de composants graphiques, à l'instar des composites de titrages, des photographies ou des extraits de carnets de croquis<sup>122</sup>, qui scindent même parfois deux séquences d'un épisode. Enfin, le sixième épisode se clôt sur la traduction d'une planche comique, reproduction traduite d'un manhwa acheté sur place par l'auteur. Sans doute pour des questions de droit, cette planche n'est pas non plus conservée dans le volume imprimé. Ces «nettoyages» restreignent l'aventure autour d'une modalité narrative uniforme et d'une source auctoriale unique, dans une dynamique d'homogénéisation typique, comme nous l'avons vu par ailleurs (cf. chapitre 3) lorsqu'on été abordées les transpositions du périodique vers le livre.

La présentation d'œuvres produites par d'autres auteur·rices est une pratique commune du blog BD. Celle-ci découle de l'importance accordée à la communauté de la blogosphère, que nous avons évoquée plus haut. Ainsi, il n'est pas rare que *Bouletcorp* publie des planches ou des dessins provenant de collègues de l'auteur. Les *Notes* gommement systématiquement ces publications, que l'on peut pourtant considérer comme une part constitutive du corpus de *Bouletcorp*. On rappellera à ce titre que le blog s'est initialement ouvert par un billet de Lisa Mandel et non de Boulet lui-même. Dans certains cas, des interventions d'autres auteur·rices apparaissent également en parallèle de compositions de Boulet au sein d'un même billet, à l'instar de la contribution de Reno dans «Sierre mon amour»<sup>123</sup>. L'aventure des «Carnets de Séoul» s'inscrit d'ailleurs dans un feuilleton plus

---

122 L'apparition de tels extraits se retrouve cependant dans certaines notes lorsque leur monstration est thématifiée dans le récit. Ainsi la transposition de la note « Luxembourg mon amour » intègre les croquis numérisés puisqu'ils font partie intégrante du gag. Voir : BOULET, « Luxembourg mon amour » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/07/31>, consulté le 30 juillet 2024.

123 BOULET, « Sierre mon amour » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/08/10>, consulté le 30 juillet 2024.

large débutant dans un billet du 11 octobre 2004<sup>124</sup>, qui relate le départ de l'auteur pour son voyage en Corée, et qui annonce en même temps l'intervention de Julien Neel et Libon, chargés de poster des publications sur le blog en son absence. Les contributions relatent, sur 11 publications, une version fictive et fantaisiste du voyage de Boulet en Corée du Sud, qui restera inédite sous forme de livre.

Hormis ces matériaux disqualifiés par la transposition, la fonction de «laboratoire» qu'Elsa Caboche attribue au blog BD, engendre une hétérogénéité stylistique, ne serait-ce que parce que l'auteur-riche voit ses compétences graphiques évoluer au fil du temps. Un auteur comme Boulet joue d'ailleurs particulièrement avec cette liberté que lui offre le blog pour s'essayer à de nouvelles techniques narratives et visuelles. Sous le régime d'une consultation périodique, la succession de billets isolés les uns des autres (c'est, rappelés-le, une des particularités du blog de Boulet) ne révèle pas aisément une telle disparité, les changements étant davantage perceptibles comme des évolutions. Sous la forme d'un livre, en revanche, le feuilletage révèle plus aisément les changements stylistiques. Le phénomène se remarque avec une certaine saillance dans la seconde moitié de l'ouvrage, où apparaissent des billets produits en 2005, alors que l'auteur passe progressivement à une technique de mise en couleur apparentée à de l'aquarelle<sup>125</sup> (fig. VI.7). Les séquences réflexives qui jalonnent l'ouvrage permettent cependant d'en renforcer la cohérence en construisant, selon Catherine Mao, une «mise en abyme [du blog] dans le livre»<sup>126</sup>. Ces séquences arborent un style graphique qui tranche encore plus avec la diversité des contenus tirés de *Bouletcorp* parce qu'elles ont été créées trois à quatre ans plus tard, mais aussi parce qu'elles ont une fonction assumée de commentaire<sup>127</sup>. Ainsi, pour Mao, «le

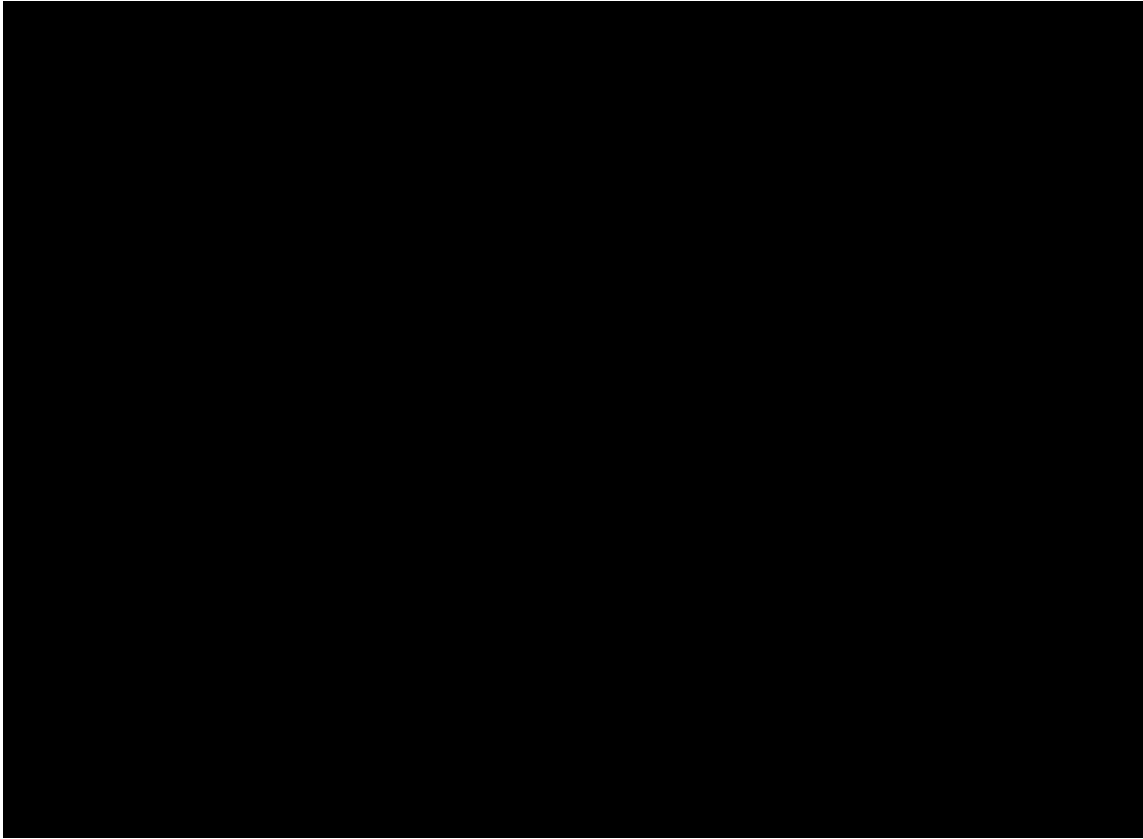
---

124 BOULET, « Je vais en Corée » [en ligne], *Bouletcorp*, 2004, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2004/10/11>, consulté le 30 juillet 2024.

125 BOULET, « Les grimaces » [en ligne], *Bouletcorp*, 2005, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2005/01/23>, consulté le 30 juillet 2024.

126 Catherine MAO, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013) : Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, *op. cit.*, p. 133.

127 Significativement, dans les volumes qui suivent, cette divergence stylistique s'amenuise peu à peu. Alors que les ouvrages réduisent progressivement la distance temporelle avec le matériau qu'ils compilent, l'encadrement marquant la construction d'un recueil d'archives se fait de moins en moins nécessaire.



**Figure VI.7** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)

dialogue qui s'établit entre le blog et son commentaire laisse Boulet prendre toute sa place d'auteur. La postériorité manifeste et revendiquée du livre met en évidence le décalage entre l'auteur du blog et l'auteur du livre»<sup>128</sup>. Pour le dire autrement, dans les termes de Michel Foucault, ces séquences commentatives viennent assurer la fonction-auteur du discours des *Notes* en garantissant, *a posteriori*, son unité stylistique<sup>129</sup>. La construction de cette première compilation de *Notes* passe alors par une reconfiguration des fonctions traditionnelles du livre de bande dessinée.

---

128 Catherine MΛO, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013) : Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, *op. cit.*, p. 133.

129 Pour l'exposition des traits qui caractérisent les discours portant la fonction-auteur, voir : Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur », dans *Dits et écrits.*, vol. I, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1969, p. 799-804.



### 3. Le blog BD digéré par le livre

Pour Catherine Mao, le discours développé dans les séquences péri-textuelles des *Notes* de Boulet peut être lu comme une reprise de contrôle de l'auteur, à l'occasion de la mise en livre d'œuvres qui ont été extraites de leur contexte de parution initial<sup>130</sup>. À cet égard, on doit tenir compte du fait que la transposition en livre encourage une démarche d'homogénéisation des contenus qui passe, de fait, par un gommage de l'hétérogénéité, et donc par la suppression de contenus considérés comme accessoires. Or, ce qui n'est pas retenu dans le livre constitue pourtant l'écosystème du blog BD qui, comme le défend Julien Baudry, fait partie intégrante de la construction de l'identité de son auteur-riche : « [l]'œuvre ne se limite plus à un objet graphique, elle prend en compte tout un environnement de lecture »<sup>131</sup>. Autrement dit, le blog BD est une œuvre à part entière, que la transposition en livre ne sauvegarde en fait que très partiellement et dans un contexte éditorial fort différent.

Discutant de l'expérience de visualisation de la bande dessinée sur les blogs, Magali Boudissa considère qu'un « périchamp » hétéroclite et omniprésent « parasite le contexte énonciatif du récit ». Elle souligne à cet égard que la prégnance de cet environnement qui encadre la bande dessinée rapproche sa réception « de celle proposée par les journaux où la planche de bande dessinée cohabite avec d'autres informations »<sup>132</sup>. Le rapprochement entre la lecture de bandes dessinées publiées sur un blog BD et celle de récits publiés dans la presse, devrait nous conduire à questionner les implications de ce « parasitage » évoqué par l'autrice. La bande dessinée s'est en grande partie structurée dans le contexte énonciatif de la presse illustrée, qui, comme nous l'avons souligné (cf. chapitre 3), repose sur une logique structurante d'hétérogénéité des contenus. On peut donc tout aussi bien

---

130 Catherine MAO, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013) : Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, *op. cit.*, p. 133.

131 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 170.

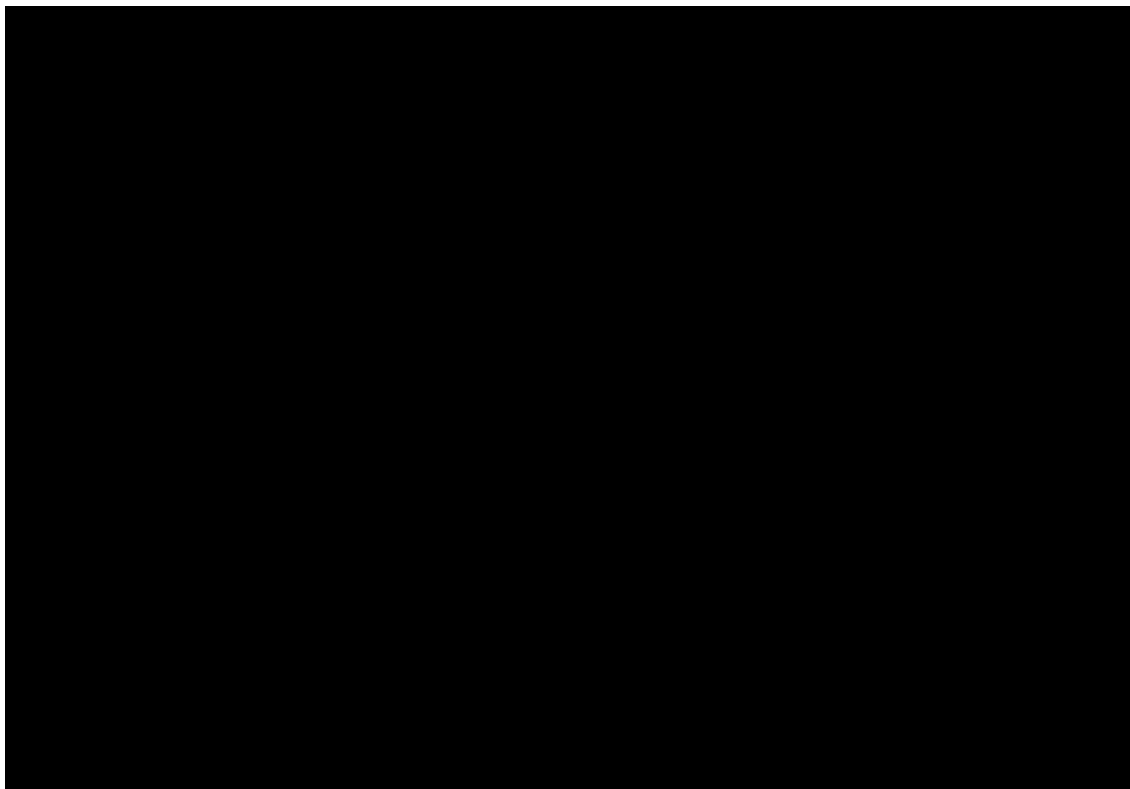
132 Magali BOUDISSA, *La bande dessinée entre la page et l'écran: étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, *op. cit.*, p. 62.

inverser la perspective et avancer l'idée que la mise en livre procédait déjà, en passant de l'illustré à l'album, d'un dépouillement, d'une extraction de la bande dessinée de son environnement naturel.

Considérer les éléments graphiques entourant les composites de bande dessinée comme relevant d'un parasitage revient à penser que la lecture pourrait prendre la forme d'une expérience pure, dans un contexte dépourvu de ces scories, ce qui n'est jamais le cas. Certes, les formes du livre de bande dessinée tendent à effacer le plus possible les marques des interventions éditoriales, comme si l'œuvre s'y exprimait au plus proche d'une énonciation auctoriale originelle. Pourtant, considérer la bande dessinée par le prisme de la transposition révèle que cette énonciation est le fruit d'une épure qui, dans le cas du blog BD, modifie le contexte original de l'énonciation des billets, ce qui transforme la perception des composites graphiques en les arrachant à l'écosystème éditorial pour lequel ils ont été conçus.

### **3.1. Le livre comme clôture**

L'élimination, dans le livre, de tout ce qui n'est pas considéré comme relevant de la bande dessinée, conduit à l'escamotage des interactions avec le public, qui constitue pourtant l'une des caractéristiques majeures du blog BD. Tenu par un-e instance auctoriale, le blog n'en est pas moins une construction collective, voire collaborative. Dans la séquence conclusive de *Born to be a larve*, Boulet thématise l'aspect collectif de la pratique du blog, mais il la métaphorise dans le cadre d'un dispositif spectaculaire unilatéral (il dessine et le public le regarde faire), ce qui ne restitue que très partiellement le cadre éditorial du blog. En effet, le fait que *Bouletcorp* soit constitué d'une part non négligeable de contributions exogènes, par exemple, n'est pas pris en compte dans cette conception métaphorique. Cette perspective réductrice permet cependant une reconstruction discursive de la forme éditoriale du blog qui légitime, en quelque sorte, sa transposition sous forme de livre. En gommant les interactions productives entre l'auteur-riche et sa communauté, l'expérience lectorale ne semble plus différer de celle du blog que sur le plan de son inscription tempo-



**Figure VI.8** Premier et quatrième plats de *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)

relle, qui se situe en dehors de l'actualité. La construction de la couverture de l'ouvrage témoigne également de cette réduction du dispositif à un fonctionnement unilatéral. Ainsi, la première de couverture figure l'auteur dessinant sur le pan d'un mur. Le livre retourné, la quatrième de couverture présente un mur métaphorisant un espace dédié aux commentaires, sur lequel un groupe d'anonymes inscrivent leur opinion. (fig. VI.8) Ici encore, le dispositif est reconstruit par la métaphore comme un processus de création unilatéral au sein duquel l'auteur présente son travail et où le public n'a de place que pour réagir dans un cadre qui se confine au commentaire.

La réalité du blog BD est cependant tout autre, lorsque l'on s'aventure dans une lecture extensive de ses archives. Outre les contributions provenant d'autres auteur·rices invité·es ou les références faites à d'autres blogs, le propos des billets met fréquemment en scène la communication qui s'opère entre l'auteur et son lectorat. Ce type de discours intervient souvent au sein de textes qui accompagnent les billets – textes qui se trouvent le plus sou-

vent gommés dans le processus de transposition. Ainsi, le premier épisode des « Carnets de Séoul » est introduit de la manière suivante :

Bon, chose promise, chose dûe, voilà le résumé de mon voyage en Corée... y'en a pour quelques posts, je vous préviens ! En plus, étant donné que j'ai toujours pas de connexion Internet ça veut dire que ça va rester aléatoire dans les mises à jour encore un moment... Bon, bref, le récit... on est loin de Gillot-Pétré et du déo Alain Delon<sup>133</sup>.

Le propos est saturé de renvois à d'autres billets et évoque une situation d'interaction avec le lectorat. Il renvoie au passé comme au futur : il y est fait mention d'une promesse formulée antérieurement, d'un calendrier encore hypothétique pour la suite des épisodes. Une connaissance préalable des notes précédentes est, par ailleurs, requise pour comprendre l'ensemble, postulant ainsi une lecture suivie et assidue. Ainsi, « j'ai *toujours pas* de connexion internet » indique que le fait a déjà été énoncé et la proposition « on est loin de Gillot-Pétré et du déo Alain Delon » paraît complètement cryptée si l'on n'a pas lu les notes publiées par Julien Neel et Libon pendant l'absence de l'auteur, dans lesquelles le présentateur météo de TF1 et le déodorant en question jouent un rôle important.

Le billet de blog, pris dans son environnement, est toujours inscrit dans une séquence qui se limite à la succession d'épisodes que compile le livre. Nous l'avons dit, le blog BD est une œuvre organique et mouvante. Ainsi, la parution des billets s'inscrit toujours dans un continuum. Ils participent à une actualité qui se manifeste au-delà des seules bandes dessinées. L'interaction avec le lectorat (qui est composé d'autres blogueur-euses) fait partie intégrante de cette actualité. Entre mars et mai 2005, Boulet organise le concours de dessin, « Dessine-moi une Roxane » autour du personnage féminin de sa série « Raghna-rok » publiée chez Glénat depuis 2001. La séquence donne lieu à trois notes complètes où se mêlent dessins de l'auteur, *fanart* et métadiscours sur le déroulement de la compé-

---

133 BOULET, « Carnet de Séoul 01 » [en ligne], *Bouletcorp*, *op. cit.*

tition<sup>134</sup>. Un rappel de participation est également adjoint en pied des notes des 5, 25 et 27 avril ainsi que dans celle du 1<sup>er</sup> mai 2005<sup>135</sup>. Le jury est composé d'autres membres de la blogosphère, participant·es actif·ves dans la communauté de Boulet. Tous ces posts ou compléments, qui n'apparaissent pas dans *Born to be a larve*, ont pourtant contribué à rythmer l'actualité du blog pendant deux mois. C'est ainsi toute une séquence pourtant caractéristique de l'histoire des blogs BD que le livre ne sauvegarde pas.

Significativement, *Born to be a larve* se clôture par une séquence réflexive dans laquelle l'auteur métaphorise son approche du blog BD comme une pratique de dessin immédiate, publique et éphémère (fig. VI.9). Les cartouches de la dernière case sur la planche de droite arborent les énoncés suivants :

[Cartouche 1] Et puis on se dit que si on arrête, tout le monde va partir, et ça sera comme si on n'avait rien fait...

[Cartouche 2] On sait que c'est ce côté spectacle qui attire les gens, mais on aimerait bien aussi laisser une trace.

À la planche suivante, l'auteur est figuré dans une case unique, présentant son livre à une foule devenue curieusement oppressante (fig. VI.10). Le texte en cartouche poursuit la réflexion engagée, qui se termine par un dialogue avec une bulle rattachée à l'auteur en tant que personnage.

[Cartouche] Un livre, par exemple...

[Bulle] C'est... c'est juste un souvenir...

L'évocation du livre comme « trace » souligne qu'on lui attribue une fonction de pérennisation. Par ailleurs, présenté comme un « souvenir », la compilation dont il est l'objet se

---

134 « Concours de Roxanes » lance le concours le 30 mars 2005 (<https://www.bouletcorp.com/notes/2005/03/30>). Les résultats sont diffusés dans « Palmarès de Roxanes » le 2 mai (<https://www.bouletcorp.com/notes/2005/05/02>). Le lendemain, Boulet diffuse quelques autres contributions honorables dans un « Rab de Roxanes » (<https://www.bouletcorp.com/notes/2005/05/03>).

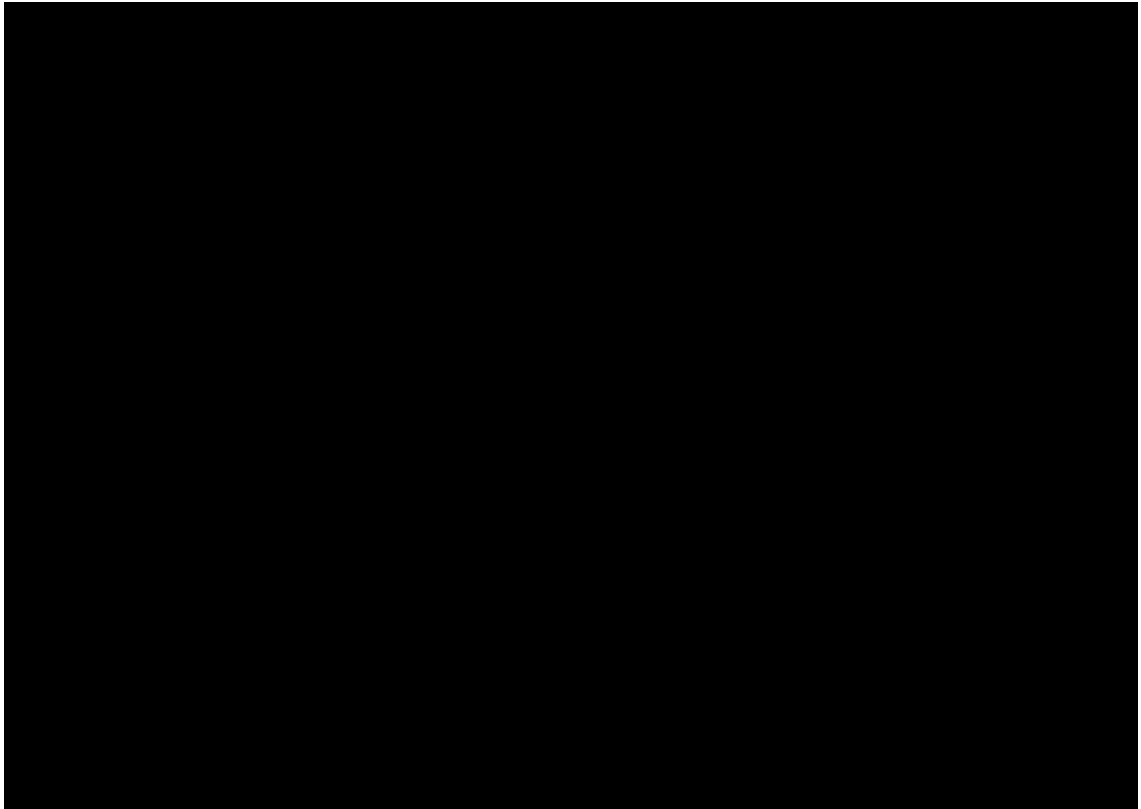
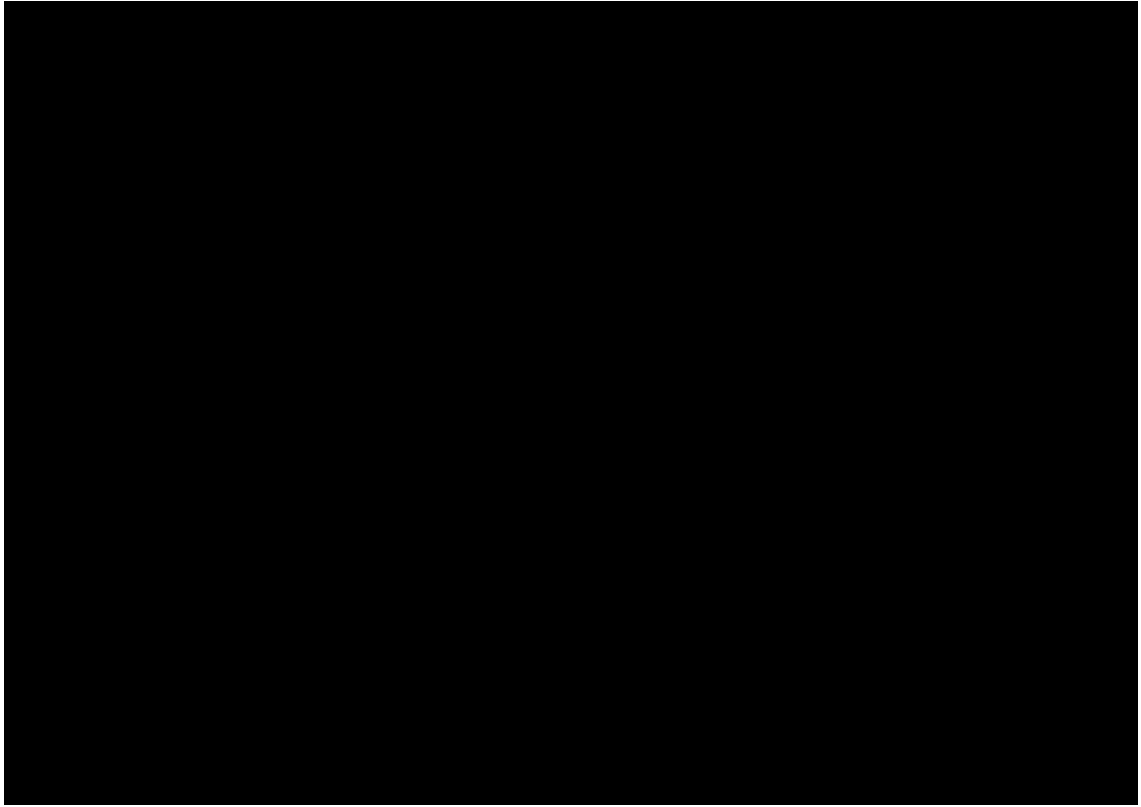
135 BOULET, « Tir-croque » [en ligne], *Bouletcorp*, 2005, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2005/04/05>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Valberg 01 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2005, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2005/04/25>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Valberg 02 » [en ligne], *Bouletcorp*, 2005, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2005/04/27>, consulté le 30 juillet 2024 ; « Télé = caca » [en ligne], *Bouletcorp*, 2005, URL : <https://www.bouletcorp.com/notes/2005/04/27>, consulté le 30 juillet 2024.

présente comme le fruit d'une démarche subjective et potentiellement incomplète. Dans le prolongement de ces énoncés, le livre ne fait pas que contenir et conserver les œuvres, il est lui-même le souvenir d'un autre objet. Il ne faut donc pas confondre la dynamique d'archivage des billets sur le blog avec la compilation au sein d'un livre, dynamique qui permet, par ailleurs, de ne pas tout retenir. L'archive du blog BD se présente, dans son principe, comme la mémoire exhaustive de sa production. Les recueils de billets en sont une mémoire sélective et électorale.

### **3.2. Assimiler le blog BD**

Dans les autres cas de transpositions éditoriales, la forme cible est généralement présentée comme un renouvellement potentiel des moyens de publication de la bande dessinée. Que ce soit parce qu'elle résulterait d'une innovation technique, qu'elle n'aurait pas encore été envisagée ou qu'elle aurait été abandonnée, dans tous les cas, la forme cible ne constitue que rarement une forme éditoriale d'emblée dominante. Or, la transposition du blog BD au livre a ceci de particulier que la forme éditoriale innovante se trouve, justement, être la forme source, et que la forme cible est bien installée dans le paysage éditorial. Dès lors, l'étude des recueils de blogs BD invite à nous interroger sur la manière dont la bande dessinée imprimée assimile la forme éditoriale du blog. Autrement dit, plutôt que de réinterroger les frontières de l'identité médiatique de la bande dessinée, le blog se transforme afin de se voir intégré au sein d'un système médiatique auquel il n'appartient pas.

Cependant, toute assimilation implique des modifications, des adaptations en vue d'incorporer le nouvel élément au système. Ainsi, même si les formats du livre de bande dessinée se réinventent en s'orientant vers une plus grande diversité dans les années 2000, nous avons vu que le blog BD ne pouvait être considéré comme une forme aussi facilement adaptable qu'il y paraît de prime abord. Le problème ne vient pas tant des paramètres techniques ou matériels du livre que des caractéristiques culturelles sur lesquelles repose l'identité d'une forme éditoriale. Dans la séquence introductive de *Born to be a larve*,



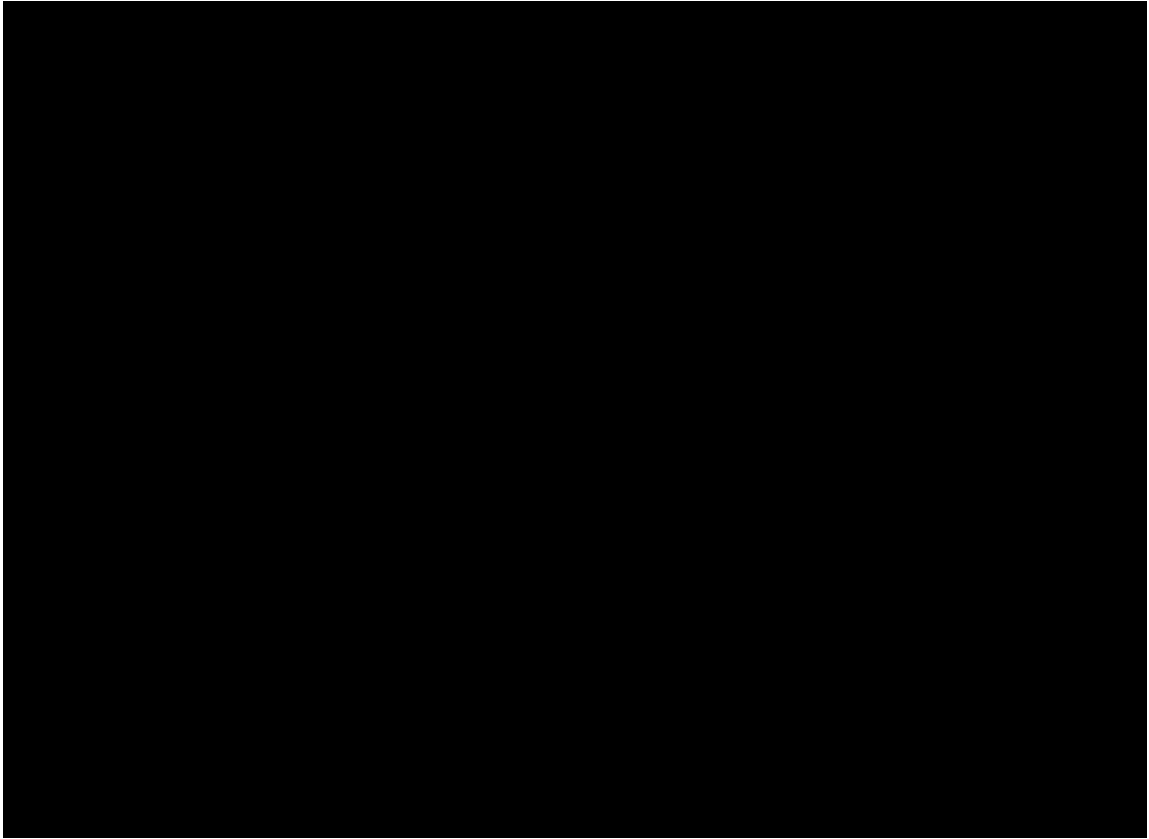
**Figure VI.9** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008)  
**Figure VI.10** *Ibid.*

Boulet se met en scène avec l'autrice Lucie Albon dans le cadre d'un dialogue réflexif portant sur la publication de ce premier volume des *Notes*. Au cours de l'échange, Boulet expose ses réticences à l'égard de ce qu'il appelle «l'effet Frankenstein» dont le principe est présenté au cours d'un strip de cinq cases au centre de la planche (FIG. VI.11). Cet obstacle est expliqué par opposition au processus «génétique» normal d'un album :

- [Case 1] On a une idée, on la laisse germer... elle prend forme petit à petit...
- [Case 2] On y passe des mois, on peaufine... et au final, on a un album.
- [Case 3] Il sera peut-être super-banal, mais cohérent.
- [Case 4] Le blog c'est un incubateur : j'y fais des trucs à droite à gauche.  
Indépendamment ils ont l'air super
- [Case 5] Mais si on assemble, ça donne un truc monstrueux.

Le repoussoir que constitue l'effet Frankenstein est donc celui d'un manque de cohérence qui irait à l'encontre d'un horizon d'attente véhiculé par l'album. L'opposition «banal *mais* cohérent» illustre ainsi une échelle de valeurs qui positionne l'homogénéité comme qualité fondamentale du contenu d'un livre et qui lui attribue plus d'importance que son originalité. La solution au problème est suggérée dans l'avant-dernière case de la planche par l'interlocutrice de l'auteur : «ouais enfin là, c'est pas un album, c'est plus un recueil-souvenir...». Cette suggestion est ensuite validée par le personnage de Boulet : «C'est ce que je me suis dit. // Du coup je ne vais pas chercher la cohérence... ce sera un gros pavé de bric à brac.» L'obstacle est ainsi surmonté en procédant à une requalification de la forme éditoriale visée. Le recueil bénéficie d'une longue tradition dans la bande dessinée humoristique, ce genre s'étant popularisée avec les compilations de gags ou d'histoires brèves, dont le contenu est souvent associé à des variations autour d'un ou plusieurs personnages ou d'un thème, le but étant parfois d'illustrer l'étendue du talent d'humoriste d'un-e auteur-riche reconnu-e. Le recueil de blog investit ainsi un genre populaire du livre de bande dessinée en proposant des variations humoristiques axées autour de chroniques du quotidien, souvent autofictionnelles ou autobiographiques. Les « Notes » de Boulet, mais aussi « Les Petits riens de Lewis Trondheim », les ouvrages de Margaux Motin et le premier livre de Pénélope Bagieu et les « Guide du mauvais père » de Guy Delisle, fonc-





**Figure VI.11** *L'Ombre du Z*, version album (Franquin, Greg et Jidéhem, Dupuis, 1962, p. 4)

tionnent sur ce mode. La forme du recueil sera également privilégiée dans d'autres genres pour publier des blogs BD à succès. Ainsi, les volumes de la série « À boire et à manger » de Guillaume Long chez Gallimard, ceux de « Tu mourras moins bête » de Marion Montaigne chez Ankama, les deux tomes de la série « Les *Culottées* » de Pénélope Bagieu ou les sept ouvrages thématiques tirés du blog de Bastien Vivès empruntent et revisitent tous à leur manière la forme du recueil en tirant leur matériau d'un blog BD.

Le processus d'assimilation du blog BD au système médiatique de la bande dessinée correspond, à un niveau plus large, au second temps de ce que Julien Baudry décrit comme la mise en place d'un équilibre tacite entre le numérique et le papier<sup>136</sup>. Cependant, de notre point de vue, cet équilibre est manifestement asymétrique. Le poids symbolique du livre imprimé impose un cadre de production que les blogueur·euses ont intérêt à res-

---

136 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels: une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 127.

pecter s'ils-elles caressent l'ambition de voir leur travail publié sans devoir procéder à une recréation trop massive de leur matériau. Si les stratégies d'adaptation à ce cadre varient, il reste cependant clair que la transposition de blogs BD en livre, qui débute en 2005, favorise une normalisation de cette production sur le Web. Si le blog est initialement envisagé dans un rapport marginal aux institutions traditionnelles de la bande dessinée, l'horizon de la publication imprimée prend, en quelque sorte, la blogosphère en otage et force la production à se positionner. Pour le dire autrement, l'émancipation numérique est rapidement remise à l'ordre du livre. D'une certaine manière, le canular du *Blog de Frantico* a largement contribué à construire ce scénario. En créant une métafiction dans laquelle un blogueur inconnu accède par hasard à la publication, Lewis Trondheim débroussaille un premier chemin que l'industrie du livre, dont il fait par ailleurs partie, exploite par la suite.

La blogosphère BD débute comme un espace de création peu déterminé, partagé entre pratique amateur et para professionnelle, tout en assumant une certaine marginalité à travers la création de hiérarchies, de codes et de valeurs qui entendent prendre leur distance avec les institutions traditionnelles. À ce titre, le Festiblog constitue sans doute la manifestation la plus concrète d'une volonté de se positionner en périphérie du champ sans pour autant s'en distancer complètement. Le pont construit par l'horizon d'une publication imprimée change la donne et précipite le phénomène d'assimilation du blog BD au système médiatique de la bande dessinée. Cette forme éditoriale perçue comme un espace de liberté se trouve dès lors associée à une position adjuvante. Le blog BD devient une forme éditoriale de transition, un «laboratoire», un lieu de «prépublication», une «manière de se faire repérer». Dressant un état des lieux des rapports entre le numérique et l'imprimé, et alors que le «phénomène blog BD» est déjà dépassé, Gaëlle Kovaliv expose ainsi une situation dans laquelle le livre reste l'accomplissement.

Symboliquement les transpositions éditoriales du blog BD vers le livre marquent une étape importante dans la reconfiguration de l'identité médiatique de la bande dessinée face à l'émergence de formes numériques de publication. L'obsolescence du blog a été accélérée par l'arrivée des réseaux sociaux, dont le monopole a redirigé en grande partie les pra-

tiques de navigation sur le Web. Les plateformes de blogging sont aujourd'hui en grande partie désertées et les sites personnels d'auteur-rices sont moins suivis que leur profil Instagram. Les recueils imprimés des *Notes* de Boulet constituent aujourd'hui le témoignage le plus facilement accessible de l'histoire du blog BD. Or, justement, l'homogénéisation et le dépouillement auxquels ont procédé ces transpositions ont considérablement gommé tout ce qui n'était pas complètement soluble dans le livre. Ces recueils ne constituent pas tant des témoignages de ce qu'ont pu être les blogs BD que des traces de l'assimilation de cette production à l'industrie culturelle de la bande dessinée, dans laquelle le livre, album ou roman graphique, occupe toujours une place centrale. La construction de ce rapport hiérarchisé entre la (pré)publication numérique et l'édition imprimée ne se constituera en véritable modèle commercial qu'à partir des années 2010, principalement avec l'essor d'Instagram.

## Chapitre VII Des albums sur tous vos écrans

La diffusion d'œuvres imprimées sous forme numérique émerge entre les années 2000 et 2010 et se manifeste principalement par la mise en place de portails en ligne, tels que BDBuzz, Sequencity, ComiXology ou encore Izneo, pour les plus connus d'entre eux. D'emblée, nous préciserons que l'on utilisera ici le terme de portail pour désigner ce type de service dans le but de marquer une différence avec les plateformes auxquelles on pourrait les confondre. Pour Vincent Bullich et Benoît Lafon la plateforme se caractérise en effet par cinq caractéristiques dont, le fait que le gestionnaire ne paie pas pour les contenus qu'il diffuse<sup>1</sup>, ce qui la différencie du portail qui est une «agrégation de contenus achetés ou financés et éditorialisés par l'opérateur»<sup>2</sup>. Les portails qui nous intéressent se constituent donc en intermédiaires éditoriaux diffusant un catalogue d'albums numérisés dont la médiatisation leur incombe. Le terme d'albums *numérisés* que nous attribuons à cette forme éditoriale permet d'insister sur la distinction entre bande dessinée *numérique* et bande dessinée *numérisée* que Magali Boudissa met en évidence en ouverture de l'ar-

---

1 Vincent BULLICH, Benoît LAFON, «Dailymotion : le devenir média d'une plateforme. Analyse d'une trajectoire sémio-économique (2005-2018)», *Tic & société*, vol. 13, n° 1-2, 2019, p. 364-365.

2 *Ibid.*, p. 367.

ticle qu'elle consacre à une « Typologie des bandes dessinées numériques »<sup>3</sup>. Pour elle, la notion de bande dessinée *numérisée* ne désigne que les œuvres initialement parues sous forme imprimée qui, après numérisation, font l'objet des transformations dans le but de s'ajuster aux contraintes techniques des appareils informatiques sur lesquelles elles sont rendues disponibles<sup>4</sup>. Dans *Cases·Pixels*, Julien Baudry met en avant une distinction analogue en opposant la production et l'audience de *Professeur Cyclope* ou des *Autres gens* à celles d'Izneo afin de souligner la manière dont la production numérique de bande dessinée s'articule en deux marchés structurés autour d'un tel clivage dans les années 2010<sup>5</sup>.

Les différents portails que nous évoquerons dans ce chapitre constituent les offres majeures qui ont émergé en Europe francophone à partir des années 2010. Chacun d'entre eux présente ses spécificités en matière de modèle économique, de logique de diffusion, de compatibilité avec différents appareils et chacun intègre son propre logiciel de lecture, avec son interface et ses options d'affichage spécifiques. Néanmoins, il faut noter qu'outre quelques particularités locales, la plupart des fonctionnalités de ces logiciels multiplateformes se recoupent. Dans cette mesure, nous choisissons de concentrer notre étude sur le portail Izneo, en raison des liens directs que ses fondateurs entretiennent avec l'édition de bandes dessinées imprimées, de sa popularité et de sa pérennité. En outre, Izneo présente sans aucun doute la plus grande palette de mode de visualisation, notamment depuis la mise en place de son mode de lecture « EazyComics » en 2017, spécialement calibrée pour les appareils à écrans tactiles de petit format.

---

3 Magali BOUDISSA, « Typologie des bandes dessinées numériques », dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Les Essentiels d'Hermès », 2016.

4 *Ibid.*, p. 80.

5 Julien BAUDRY, *Cases·Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. « Iconotextes », 2018, p. 197-199.

## 1. Publier des albums numérisés

### 1.1. L'édition de bande dessinée au début du millénaire

Dans l'article synthétique qu'il consacre à un panorama des « mutations de la bande dessinée » entre 2000 et 2017, Benoît Mouchart<sup>6</sup> dessine les contours d'un marché d'Europe francophone qui, durant cette période, s'est structuré autour de trois grandes dynamiques : l'intensification du mouvement de concentration économique engagé dans les années 1990, une tendance à la surproduction et l'affaiblissement du monopole de l'album standard dont la courbe descendante est engagée, on le sait, depuis les années 1980. Comme nous l'avons vu par ailleurs l'essor de modèles éditoriaux lié à une nouvelle frange d'éditeurs alternatifs, tels que l'Association, les Requins marteaux, le FRMK ou Cornélius, a entraîné la diversification des formes livresques de la bande dessinée. Il faut ajouter que la multiplication des formes éditoriales de la bande dessinée depuis les années 1990 s'opère au sein de secteurs plus « grand public » du marché, à travers, notamment, l'édition de mangas, dont le succès entraîne l'apparition de maisons et de collection spécialisées dans l'import et la traduction de bandes dessinées japonaises et d'une forme éditoriale imprimée inspirée du *tankôbon* que nous avons proposé de désigner sous l'appellation de simili-tankôbon. Cette production qui, selon les chiffres du *Panorama de la BD en France 2010-2020* publié par Xavier Guibert pour le Centre National du Livre, représente une part considérable du marché français de la bande dessinée imprimée depuis les années 2000<sup>7</sup> contribue, elle aussi, à diversifier encore les formes du livre qu'empruntent les bandes dessinées publiées en Europe francophone.

La décennie 2010 se caractérise également par une modification des dynamiques du marché qui, depuis l'an 2000, voit la production de titres être multipliée de manière disproportionnée si on la compare à l'évolution des ventes. Mouchart souligne que si, entre 2000 et 2016, la production est passée « de 1 563 à 5 305 parutions par an, avec une vente

---

6 Benoît MOUCHART, « 2000-2017 : les mutations de la bande dessinée », *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017.

7 Xavier Guibert. « Panorama de la BD en France 2010-2020 ». Centre National du Livre (CNL), 2021, p. 77.

moyenne de 3 332 exemplaires par titre», les ventes totales, elles, ne sont passées que de 30 à 39,1 millions depuis 1983<sup>8</sup>. Cette tendance participe d'un climat d'inquiétude vis-à-vis d'une possible crise du secteur. Pour Fabrice Piault, qui, aux côtés de l'étude de Mouchart, consacre un article à la «naissance» du marché de la bande dessinée à partir de la fin des années 1980, ces inquiétudes sont à associer à une dynamique de surproduction engagée dès la fin des années 1990<sup>9</sup>. Par ailleurs, d'autres chiffres avancés par Mouchart tendent à montrer que la forme éditoriale de l'album ne représente alors plus un support aussi avantageux qu'au sortir du <sup>xx</sup><sup>ème</sup> siècle, affichant un seuil d'amortissement situé autour des 3 000 exemplaires vendus, tandis que la majorité des titres ne dépassent que difficilement le millier de ventes<sup>10</sup>. D'une certaine manière, une telle dynamique encourage les maisons d'édition à envisager d'autres formes de publication pour soutenir leur modèle économique. À plusieurs égards, la publication numérique est perçue par ces sociétés comme un secteur dans lequel il peut être intéressant d'investir rapidement, ainsi qu'en témoigne la tribune de Claude de Saint-Vincent, alors directeur général du groupe Média-Participations, titrée justement «L'urgence du numérique» et publiée dans l'hebdomadaire de référence *Livres Hebdo* en mai 2010<sup>11</sup>. Le propos et les enjeux de cette publication ont été commentés par Benoît Berthou dans deux de ses travaux<sup>12</sup>. L'auteur y propose une réflexion éclairante sur le discours tenu par Saint-Vincent, en commentant notamment les implications de son propos concernant l'«indifférence [de l'édition] aux supports». Berthou en résume les présupposés de la manière suivante :

---

8 Benoît MOUCHART, «2000-2017 : les mutations de la bande dessinée», *Le Débat*, *op. cit.*, p. 79.

9 Fabrice PIAULT, «Naissance d'un marché», *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 41.

10 Benoît MOUCHART, «2000-2017 : les mutations de la bande dessinée», *Le Débat*, *op. cit.*, p. 79-80.

11 Claude de SAINT-VINCENT, «L'urgence du numérique», *Livres Hebdo*, n° 823, 2010.

12 Benoît BERTHOU, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, coll. «Pratiques éditoriales», 2016 ; Benoît BERTHOU, «“L'indifférence au support” : éditeurs versus auteurs ?», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2016.

[L]e système éditorial de la bande dessinée européenne s'est en effet construit autour de la multiplication des modes de parution d'une seule et même œuvre, ce afin de la présenter au public sous différentes formes et formats et l'«indifférence» qu'évoque Claude de Saint-Vincent s'inscrit ce faisant dans une véritable tradition éditoriale [...]¹³.

Dans le contexte du début des années 2010, le propos de Saint-Vincent résonne donc avec les nécessités d'envisager la publication de bande dessinée en dehors du territoire de l'album, dans une logique de diversification de l'offre, par le biais de transpositions numériques et non pas seulement de créations natives. À cet égard, dans un article croisant deux enquêtes sur la lecture numérique de bande dessinée dans les années 2010, Christophe Evans relève d'ailleurs que la demande du lectorat de l'époque va justement dans le sens non pas d'un remplacement, mais bien d'un cumul des supports¹⁴.

Cette prise de parole du directeur général de Média-Participations n'est pas anodine, étant donné que l'émergence des plateformes de diffusion numérique de la bande dessinée s'inscrit pleinement dans le processus de convergence médiatique décrit par Henry Jenkins. En effet, nous l'avons souligné précédemment (cf. chapitre 1, section 2.3), pour le théoricien des médias, l'intensification de la circulation transmédiatique des œuvres dans les années 2000 est le produit de la conjugaison entre la numérisation des canaux de communication et la concentration des médias¹⁵. Précisément, dans les années 2010, la logique financière des concentrations économiques, engagées dans l'édition de bande dessinée autour des années 1980-1990, structure le marché autour d'une douzaine de grands groupes possédant la majorité des maisons¹⁶. Parmi ceux-ci, deux types de groupes se distinguent entre ceux qui opèrent dans l'édition généraliste telles Hachette, Madrigall et Flammarion, et les groupes spécialisés dans la bande dessinée qui représentent plus

---

13 Benoît BERTHOU, «“L'indifférence au support” : éditeurs versus auteurs ?», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, op. cit., p. 198.

14 Christophe EVANS, «La lecture numérique de bandes dessinées : repères statistiques», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 167-168.

15 Henry JENKINS, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, coll. «Média-cultures», 2013, p. 30-31.

16 Benoît MOUCHART, «2000-2017 : les mutations de la bande dessinée», *Le Débat*, op. cit., p. 79.



de la moitié du marché<sup>17</sup>, dont font partie Delcourt, Glénat et Média-Participations. Le rôle moteur joué par ce dernier dans le lancement du portail Izneo s'explique notamment par le fait que le groupe compte parmi ses filiales certaines grandes maisons historiques, telles que Dargaud, Dupuis ou Le Lombard. Outre ces éditeurs installés de longue date, le groupe comprend également des structures non moins importantes d'un point de vue financier : Albert René, Lucky Comics ou Blake et Mortimer, qui éditent des séries à grand succès, respectivement « Astérix le Gaulois », « Lucky Luke » et « Les Aventures de Blake et Mortimer ». C'est ainsi dans le contexte d'un marché dont les enjeux ont significativement muté depuis le début du XXI<sup>ème</sup> siècle qu'apparaît le portail Izneo, alors que l'album imprimé perd de sa centralité symbolique et économique et que la puissance économique des grands groupes tels que Média-Participations permet d'envisager l'exploitation du fonds de nombreux éditeurs, sous la forme alternative d'œuvres numérisées.

## **1.2. La constitution d'un marché numérique**

La constitution d'un marché de la bande dessinée numérisée prend place à partir de l'année 2008. La période peut être structurée autour de trois grands moments, en s'inspirant du découpage proposé par Julien Baudry pour décrire les quatre phases de la « marche vers l'adaptation numérique »<sup>18</sup>. De ce découpage chronologique, nous ne retiendrons que les trois dernières phases. En effet, la première phase, qui prend place entre 2000 et 2008, ne concerne que des tentatives de prépublications gratuites qui ne visent pas à proposer un modèle alternatif de lecture d'albums de bande dessinée, ainsi que le met en évidence Baudry lui-même<sup>19</sup>. Dès lors, les trois étapes qui rythment la construction d'un marché de la bande dessinée numérisée se mettent en place à partir d'un premier moment au cours duquel émergent de premières initiatives exogènes au secteur de l'édition imprimée. La deuxième marque l'entrée en scène des éditeurs traditionnels, incarnée en particulier par

---

17 Fabrice PIAULT, « Naissance d'un marché », *Le Débat*, *op. cit.*, p. 35.

18 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 189-193.

19 *Ibid.*, p. 125-126.

le lancement d'Izneo. Enfin, la dernière étape se manifeste par l'arrivée d'une concurrence d'envergure nationale et internationale. Il convient également d'intégrer à notre chronologie le lancement de nouveaux appareils informatiques, dont l'apparition sur le marché modifie sensiblement la manière dont est envisagée la lecture numérique de bande dessinée. À cet égard, si l'apparition de l'iPad en 2010 semble dégager de nouveaux horizons en matière de confort et de portabilité, c'est surtout, le lancement de l'iPhone d'Apple qui marque une rupture significative dans l'histoire de l'informatique nomade, ouvrant la voie au déferlement des smartphones dans le quotidien de tout un chacun, ce qui va rapidement constituer un enjeu central pour l'édition de bande dessinée sous forme numérisée<sup>20</sup>.

La première étape de la construction du marché de la bande dessinée numérisée s'articule principalement autour de la prise en charge de ces publications par les librairies en ligne spécialisées dans le livre et la presse numériques, à l'instar de Numilog ou Lekiosque.fr, aux côtés de petites structures émergentes qui développent des services dédiés à la bande dessinée<sup>21</sup> entre les années 2008 et 2009. Ainsi, en 2008, les éditions Soleil envisagent pour la première fois la publication d'un album sous forme imprimée et numérique avec *Le Sang des comètes* de Tarquin et Arleston, qui paraît à la fois en librairie et sur les étals virtuels du portail *Lekiosque.fr*<sup>22</sup>. La même année, du côté des projets spécifiquement conçus pour publier de la bande dessinée sur support numérique, la société Aquafadas lance l'application Ave!Comics sur iPhone, qui propose des albums dont les planches sont remontées sous la forme d'un diaporama de cases<sup>23</sup>. Dans un autre genre de démarche, néanmoins significative de l'intérêt porté au téléphone mobile comme support potentiel de lecture, Julia Bonaccorsi rappelle que lors de son édition 2009, le Festival international de la Bande Dessinée d'Angoulême met à disposition des visiteur·euses

---

20 *Ibid.*, p. 85.

21 *Ibid.*, p. 190.

22 *Ibid.*, p. 189.

23 L'application est retirée de l'App Store d'Apple aux alentours de 2015, à la suite du rachat d'Aquafadas par le géant du commerce en ligne Rakuten. Pour une description et une analyse de son fonctionnement, on pourra se référer à l'article que Julia Bonaccorsi a consacré à ce service. Voir Julia BONACCORSI, «La bande dessinée aux prises avec la "machinerie éditoriale" du smartphone», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011..

une application leur permettant de consulter des extraits de la sélection officielle sur leurs appareils mobiles<sup>24</sup>. Du côté de la lecture sur ordinateurs personnels, on assiste cette année-là au lancement du portail digiBidi, qui parie sur ce type d'appareils employés à plus large échelle, plutôt que sur les smartphones encore émergents. Enfin, les différentes expérimentations des Humanoïdes Associés autour des VidéoBD et des I-BD que nous avons déjà évoquées (cf. chapitre 2) prennent place dans ce contexte.

Le lancement de l'iPad d'Apple en 2010 étend la diversité des terminaux potentiellement mobilisables pour la lecture d'albums numérisés. Pour le milieu du livre, l'arrivée de cette tablette tactile sonne comme la promesse de l'ouverture d'un marché de masse pour la diffusion d'ouvrages numérisés, comme en témoigne le ton enthousiaste du dossier que *Livres Hebdo* consacre à la sortie de l'appareil, titré « iPad : le tournant »<sup>25</sup>. Une demi-décennie plus tard, le rapport de l'Hadopi estime que ce terminal présenterait de nombreux avantages pour la lecture de bande dessinée, malgré le fait que son usage ne soit pas majoritaire<sup>26</sup>. Reste qu'à sa sortie, les promesses tenues par l'iPad en matière de confort de lecture et de portabilité constituent un horizon pour le développement du livre et de la bande dessinée numérisée. Cette année correspond d'ailleurs au lancement d'Izneo, dont l'interface n'est toutefois initialement prévue que pour les écrans d'ordinateur. Néanmoins, l'association d'éditeurs sur laquelle se fonde la conception du portail témoigne d'un intérêt marqué pour le nouveau dispositif d'Apple<sup>27</sup>. Cependant, comme le souligne Baudry, l'arrivée d'Izneo marque surtout l'entrée en scène des éditeurs issus de l'imprimé dans le

---

24 *Ibid.*, p. 88-89.

25 Marie KOCK, « iPad : le tournant », *Livres Hebdo*, n° 822, 2010.

26 « La diffusion dématérialisée de BD et mangas en France ». Rapport annuel de la Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet (Hadopi), 22 décembre 2017, p. 17.

27 Dans la synthèse de l'intervention publique « Izneo, la BD numérique à portée de clic » qui s'était tenue aux Assises Professionnelles du Livre organisées par le SNE en mars 2011, Régis Habert et Amélie Rétorré signalent en effet qu'« une nouvelle expérience de lecture de BD numérisée est arrivée en mai dernier avec l'Ipad, qui offre une réelle proximité de lecture et un rétroéclairage qui sublime les couleurs. Nous sommes donc dans l'attente de l'élargissement du parc de terminaux pour mieux comprendre comment on lit une BD sur un écran. » (Régis HABERT, Amélie RÉTORRÉ, « Izneo, la BD numérique à portée de clic » [en ligne], dans *Livres illustrés : de la page à l'écran*, présenté à Assises Professionnelles du Livre à l'heure du numérique, Salon du Livre de Paris, 2011, p. 2, URL : <https://www.sne.fr/document/synthese-izneo-la-bd-numerique-a-portee-de-clic/>, consulté le 1 février 2022.)

secteur de la publication numérique, « décid[ant] de prendre eux-mêmes en charge cette part de la chaîne du livre »<sup>28</sup>. Solidement appuyée sur un consortium d'éditeurs d'importante envergure, Izneo se positionne rapidement par le biais de ce que Benoît Berthou décrit comme une « “logistique” informatique permettant d'imaginer de nouveaux modes de diffusion des ouvrages publiés [en s'inscrivant] dans l'histoire des maisons d'édition structurées autour des activités d'impression et de distribution »<sup>29</sup>. Baudry souligne quant à lui que cette phase de la construction d'un marché pour les albums numérisés constitue une étape importante au cours de laquelle se structure une offre provenant des éditeurs de bande dessinée. En effet, leurs connaissances de la chaîne traditionnelle du livre leur permet de se positionner avec une efficacité que ne peuvent concurrencer de petites sociétés débutantes et extérieures au secteur du livre, telles qu'Aquafadas ou digiBidi<sup>30</sup>.

L'ouverture en 2013 de l'accès au portail ComiXology au territoire franco-européen se manifeste comme l'entrée en scène d'une menace exogène au monde de l'édition imprimée franco-européenne<sup>31</sup>. Leader de la diffusion de comics en ligne aux États-Unis, l'apparition de cette concurrence marque un pivot avec le troisième moment de la construction du marché de la bande dessinée numérisée. La menace que représente ComiXology à l'encontre d'Izneo est notamment appuyée par le fait que l'offre de ce dernier comprend les catalogues de Delcourt, de Soleil et de Glénat, qui ont pris leurs distances avec le portail française une année plus tôt, au profit du catalogue de Numilog, géré par Hachette-Livre. La réponse d'Izneo à l'arrivée du géant étasunien est significative puisqu'un accord est justement signé avec Numilog pour fusionner leurs catalogues. Comme le souligne Baudry, l'émergence de ce type de transactions marque l'ouverture d'une nouvelle phase, au cours de laquelle « les diffuseurs de bande dessinée numérisée [font] évoluer leur stratégie pour

---

28 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 190.

29 Benoît BERTHOU, « “L'indifférence au support” : éditeurs versus auteurs ? », dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, op. cit., p. 106.

30 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 190.

31 Une présentation historique ainsi qu'une analyse du dispositif de ComiXology ont été proposées par Aaron Kashtan dans *Between pen and pixel : comics, materiality, and the book of the future*, Columbus, The Ohio State University Press, coll. « Studies in comics and cartoons », 2018, p. 115-128..

mieux s'intégrer à un marché international et multi-contenus au moyen de partenariats et de rachats»<sup>32</sup>. Avec l'arrivée, une année plus tard, du portail français Sequencity, qui a constitué jusqu'en 2021 l'un des principaux concurrents d'Izneo<sup>33</sup>, la bande dessinée numérisée commence ainsi à représenter un marché concurrentiel, d'autant plus qu'il suscite l'intérêt d'acteurs économiques majeurs. Ainsi, ComiXology se voit racheté en 2014 par Amazon, puis, en 2016, c'est à la FNAC d'intégrer le capital d'Izneo à hauteur de 50 %. Enfin, une année plus tard, Sequencity engage un partenariat avec les hypermarchés E. Leclerc. Des années 2000 au seuil des années 2020, on observe donc la constitution d'un « marché » francophone européen de l'album numérisé au sein duquel Izneo occupe une place centrale

### **1.3. Des sociétés de diverses envergures**

Le marché de l'album numérisé s'organise autour de sociétés d'origines, d'envergures variées et aux ambitions relativement diverses. Il s'agit donc de procéder à une cartographie de ce marché pour comprendre, d'une part, les enjeux qui encadrent la production s'inscrit la diffusion numérique d'albums de bande dessinée et, d'autre part, ce qui fait d'Izneo un cas tout à fait exemplaire de ce type de pratique dans la tradition éditoriale d'Europe francophone. Aux côtés des grandes structures que sont Izneo, Sequencity ou ComiXology, on trouve nombre de sociétés de plus modeste échelle, dont les deux principales, digiBidi et Aquafadas, entrent en scène lors de la première phase de la construction de ce marché. Petite *start-up* montpelliéraine, Aquafadas cherche à se positionner dès 2009 sur le marché de la bande dessinée numérisée pour iPhone. Cependant, après avoir été rachetée en 2011 par la société canadienne Kobo – spécialisée dans le commerce de liseuses –, la direction de la start-up française est reprise en direct par Rakuten en 2017. Ce dernier, géant japonais de l'*e-commerce*, est en effet propriétaire de Kobo depuis

---

32 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 191.

33 Le 22 octobre 2021, Sequencity informe ses clients par e-mail de la rupture du partenariat qui les liait avec le groupe E. Leclerc et annonce la fermeture de son site web et de son application mobile.

quelques années et tout porte à croire que la diffusion de bandes dessinées numérisées sur smartphone ne fait pas partie de ses priorités. Ainsi l'application Ave!Comics est retirée de l'AppStore d'Apple en 2018 tandis que le site officiel annonce une maintenance avant d'être fermé en 2020. Le portail digiBidi, lancée en 2009, s'avère, quant à elle, une entreprise plus pérenne et ce bien qu'elle ne soit disponible que sur navigateur web et que son interface de lecture ne soit pas adaptée aux petits écrans des appareils nomades et tactiles. L'offre de ces deux sociétés ne peut cependant rivaliser avec celle d'Izneo qui, selon les chiffres dévoilés par le *Figaro Magazine*, entre sur le marché avec un catalogue d'environ 1800 albums. Plus vieux de deux ans, digiBidi n'en revendique que 1000. Quant au catalogue d'Ave!Comics, il n'en compte que 800<sup>34</sup>. Pour se donner une idée de la progression des offres au cours de la décennie, on soulignera qu'en 2020, *Le Figaro* publie un panorama de l'offre numérique qui dévoile que l'offre d'Izneo et de Sequencity dénombre chacune près de 30000 titres. Celle de ComiXology se signale avec un catalogue complet de 75000 titres, mais dont seulement 17000 seraient disponibles en français<sup>35</sup>.

L'apparition de ce type de solutions éditoriales issues de sociétés de petite envergure ne se limite pas à la première phase de la construction du marché des albums numérisés. Au nombre de ces portails, on compte en effet des propositions ayant vu le jour dès la fin des années 2010 avec des succès nuancés. Lancé en 2017, Allskreen entend, selon Julien Baudry, proposer les rééditions d'albums épuisés dans leur version imprimée<sup>36</sup> dans des versions retravaillées par leurs auteurs et autrices sous la forme de diaporamas plus ou moins sophistiqués et livrés à l'épisode. Quant au portail BayDay, lancé en 2019, si son ambition principale est de publier de la bande dessinée nativement numérique, sa stratégie de positionnement implique également la publication d'albums numérisés, comme l'affir-

---

34 Pascal GRANDMAISON, Thibaut DARY, «Le beau mariage de l'iPad et de la BD», *Le Figaro Magazine*, n° 20681, 2011.

35 Arthur BAYON, «Quelles sont les meilleures plateformes pour lire des BD numériques?», *Le Figaro*, 2020.

36 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, op. cit., p. 235.

mait l'un de ses fondateurs dans un entretien accordé au site web d'actualité *ActuaBD*<sup>37</sup>. Cependant, le projet prend rapidement fin et les raisons de son échec ne sont pas rendues publiques. La société est mise en liquidation judiciaire en avril 2021.

Trois portails se sont érigés au rang des principaux concurrents d'Izneo, tant par la proximité de leur démarche que par leurs spécificités respectives. Nous avons déjà esquissé les rôles tenus par Sequencity et ComiXology auxquels il faut associer l'application BDBuzz. Lancée en 2011 et développée par la société Nenuphar Developments, ce portail d'origine française est initialement conçu comme un outil de gestion de collection de bandes dessinées. Ce n'est que quelques années plus tard qu'y sont ajoutées des fonctionnalités de diffusion-lecture d'albums numérisés. La dualité de son offre, articulant gestion de collection imprimée et achat d'albums numérisés, positionne ainsi l'application dans le paysage des portails de diffusion tout en profilant son offre à destination du public des bédéphiles. Dans un autre type d'approche, le portail Sequencity se profile autour de la centralisation et la mise en valeur du service des libraires. En effet, depuis 2014, le portail développé par ActiaLuna propose de parcourir son catalogue d'albums numérisés par la médiation de pages gérées par des librairies partenaires qui y publient conseils, chroniques et sélections du moment. Cet aspect du portail s'estompe toutefois à la suite du partenariat alliant le portail au groupe E. Leclerc en mettant principalement en évidence l'accès au catalogue global sans médiatisation de la sélection. Lorsque ComiXology s'ouvre au marché français en 2013, le portail, jusqu'alors spécialisé dans la distribution de *comics* numérisés, a déjà eu l'occasion de faire ses preuves en Amérique du Nord depuis 2007 et s'affiche, selon Aaron Kashtan, comme l'une des applications les plus téléchargées sur l'AppStore d'Apple<sup>38</sup>. Bien que son catalogue soit ouvert aux éditeurs franco-européens, ce portail reste toutefois principalement profilé pour la vente et la lecture de comics en

---

37 Jaime BONKOWSKY, « Thomas Astruc et Sébastien Ruchet : “BayDay, c'est la liberté (...)” » [en ligne], *ActuaBD*, 2020, URL : <https://www.actuabd.com/Thomas-Astruc-et-Sebastien-Ruchet-BayDay-c-est-la-liberte>, consulté le 30 juin 2024.

38 Aaron KASHTAN, *Between pen and pixel: comics, materiality, and the book of the future*, op. cit., p. 115.

version originale et traduite, ce qui lui permet de se démarquer nettement de la concurrence.

Au sein d'un tel panorama, Izneo se distingue par une stratégie articulant la logique et les espaces de la diffusion traditionnelle du livre avec une exploitation grandissante de la diversité des dispositifs numériques existants. Comme nous l'avons déjà signalé, le lancement du portail en 2010 résulte de la collaboration entre différentes maisons d'édition, affiliées, pour certaines d'entre elles, au groupe Média-Participations, auxquelles s'ajoute également Delcourt, Glénat, Soleil, Casterman et Bamboo. La diffusion des albums numérisés bénéficie dès lors du savoir-faire d'un conglomérat de professionnels de la chaîne traditionnelle du livre, tout en répondant à l'ambition de s'installer sur le marché des contenus numériques. Initialement développé pour la lecture sur navigateur web, Izneo lance une application pour smartphones et tablettes en 2012 puis le mode de lecture «EazyComics» spécifiquement pensé pour ce type d'appareils en 2017. Dès 2020, l'application est également mise à disposition des consoles de jeu Nintendo Switch ainsi que des téléviseurs Android-TV. Du côté du marché traditionnel du livre, le consortium d'éditeurs à l'origine du portail se constitue dès 2010 en groupe de réflexion sur la bande dessinée numérique, sous le nom de «Bande numérique», affilié au Syndicat national des éditeurs, rendant ainsi l'entreprise visible auprès des autres acteurs de la chaîne du livre. La société met d'ailleurs rapidement en place une série d'opérations stratégiques allant dans le même sens. Benoît Berthou, qui fournit une synthèse de ces différentes démarches, souligne ainsi que, dès 2012, Izneo instaure un partenariat avec le portail Gallica de la Bibliothèque nationale de France et développe une offre destinée aux bibliothèques publiques, dessinant ainsi une continuité entre les domaines du livre sous forme imprimée et numérique. Son catalogue est en outre associé à la base de données DILICOM, lui permettant par ce biais de ne pas négliger le marché numérique en assurant sa présence auprès des principaux marchands d'ouvrages en ligne<sup>39</sup>.

---

39 Benoît BERTHOU, *Éditer la bande dessinée*, op. cit., p. 106.



#### 1.4. L'édition numérisée, un secteur stratégique ?

Se positionner dans la diffusion de contenus en ligne constitue un enjeu de taille pour les éditeurs franco-européens et l'apparition du portail Izneo en est le témoignage le plus frappant. La synthèse d'une conférence donnée par Régis Habert et Amélie Rétorré – respectivement directeur général et directrice de développement d'Izneo – dans le cadre des Assises Professionnelles du Livre organisées par le SNE en mars 2011 permet de resituer les principaux objectifs du portail<sup>40</sup>. Il s'agit avant tout d'y réaffirmer l'importance du rôle des éditeurs dans le domaine de la diffusion numérique d'albums face aux initiatives d'entreprises extérieures au monde du livre en rappelant que « la principale richesse reste le contenu, et non les tuyaux, ni les terminaux »<sup>41</sup>. Par ailleurs, la prise de position des éditeurs traditionnels dans le domaine de la bande dessinée numérisée vise également à se positionner en amont de ce qu'ils perçoivent comme la bande dessinée numérique « de demain »<sup>42</sup>, l'édition numérisée étant perçue comme un seuil pour la construction d'un tel marché. Cet intérêt porté par les éditeurs traditionnels à un avenir numérique de la bande dessinée va de pair avec une logique de rajeunissement de leur image par le ciblage d'un lectorat plus jeune que celui auquel ils semblent s'adresser. Dans cette perspective, l'un des enjeux identifiés par les deux responsables d'Izneo consiste ainsi à viser « de nouveaux viviers de lecteurs, tant en termes d'âge [...] qu'en termes de secteur géographique ou de profil culturel (comme les personnes moins à l'aise avec la culture du livre et plus proches des univers du jeu ou du logiciel par exemple) »<sup>43</sup>.

Outre les enjeux relatifs à la diffusion de bandes dessinées sur des supports innovants, il s'agit aussi, pour les éditeurs traditionnels, de prendre pied dans ce marché émergent des contenus numériques. Si les chiffres publiés dans le cadre du rapport Hadopi, sur la

---

40 Régis HABERT, Amélie RÉTORRÉ, « Izneo, la BD numérique à portée de clic » [en ligne], dans *Livres illustrés : de la page à l'écran*, op. cit.

41 *Ibid.*, p. 1.

42 *Ibid.*, p. 4.

43 *Ibid.*, p. 2.

«Diffusion dématérialisée de BD et manga en France»<sup>44</sup> ainsi que dans le *Panorama de la BD en France 2010-2020* de Xavier Guilbert<sup>45</sup> ne permettent pas d'identifier l'intérêt significatif du public pour ce type d'offre, l'apparition de concurrents et d'investisseurs importants, tel qu'Amazon ou – à un niveau plus local – la FNAC et E. Leclerc, montre toutefois que la diffusion d'albums numérisés représente un secteur sur lequel il est intéressant de parier. Julien Baudry insiste également sur la menace du piratage, qui constitue un autre facteur important dans l'émergence des portails de diffusion et de lecture d'albums numérisés *légaux*<sup>46</sup> à l'heure où la consommation de bande dessinée (principalement de mangas) chez les jeunes passe par l'échange d'ouvrages numérisés et distribués par des portails qui promeuvent le téléchargement illégal. La récurrence de cette thématique de la lutte contre le piratage dans les propos des responsables d'Izneo aux Assises Professionnelles du Livre témoigne de la centralité de cet enjeu commercial. En ce sens, Baudry signale d'ailleurs que la mise en place d'une politique de *Digital Rights Management* (DRM) par le biais du *watermarking* (filigrane virtuel) des œuvres numérisées constitue le principal argument du portail digiBidi à son lancement en 2009<sup>47</sup>. Il n'est dès lors pas étonnant de constater que la démarche va rapidement constituer une pratique de référence à laquelle l'ensemble des services ultérieurs se conformeront par la suite.

## 2. Entre principe homothétique et diaporama de cases

### 2.1. L'album numérisé comme forme éditoriale

Le principal changement qui s'opère dans le paysage technologique des années 2010 se situe dans la multiplication des types des appareils informatiques connectés destinés (en partie) aux loisirs individuels. La diffusion de contenus culturels en ligne doit dès lors

---

44 «La diffusion dématérialisée de BD et mangas en France», p. 3-4.

45 Xavier GUILBERT, *Panorama de la BD en France 2010-2020*, Centre National du Livre (CNL), 2021, p. 66-68.

46 Julien BAUDRY, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, *op. cit.*, p. 191.

47 *Ibid.*, p. 210.

Appareil	Transportabilité	Interfaces	Gestes	Dimensions d'écran (pouces)	Orientation
Ordinateur fixe	Sédentaire	Clavier Souris Écran tactile	Outillés	21-27	Paysage
Ordinateur portable	Transportable	Clavier Trackpad	Outillés	14-17	Paysage
Tablette	Nomade	Écran tactile	Immédiat	10-13	Rotatif
Smartphone	Nomade	Écran tactile	Immédiat	7-9	Rotatif
Console de jeu	Mixte	Manettes Écran tactile	Outillés	6-7 32-85 (TV)	Paysage
Téléviseur	Sédentaire	Télécommande	Outillés	32-85	Paysage

**Tableau VII.1** Tableau des types d'appareils compatibles avec Izneo (gris : abandonnés)

pouvoir s'adapter à une plus grande diversité de terminaux qui peuvent potentiellement y accéder. Ainsi, la transposition d'albums sur des portails de diffusion et de lecture comme Izneo a pour principaux enjeux d'ouvrir son catalogue non plus aux seuls écrans d'ordinateur domestique, comme dans le cas des albums sur CD-ROMS, mais à une multiplicité de types d'écrans susceptibles d'afficher une œuvre numérisée. Par ailleurs, cette diversité ne se limite pas aux formats des écrans. Chacun des appareils avec lesquels Izneo annonce être accessible, par le biais de son site web ou une application dédiée, présente des spécificités en matière de transportabilité, d'interfaces graphiques, et d'orientation de l'écran, ainsi que l'expose notre tableau synthétique (tab. VII.1). Nous organisons ainsi ce tableau en fonction des types d'appareils, de leur transportabilité, des dimensions moyennes d'écrans et de leur orientation (paysage ou rotatif). Le tableau recense également les périphériques d'interaction à disposition, ainsi que les types de gestuelle qu'ils impliquent selon la typologie établie par Emmanuelle Lescouët entre gestes immédiats, outillés ou hybrides<sup>48</sup>.

Une telle diversité de supports peut constituer un obstacle pour l'identification de tendances majeures dans les transformations visuelles que la transposition fait subir aux œuvres. Toutefois, il est possible de mettre ce problème à distance en sélectionnant des

48 Les gestes sont immédiats « quand le corps est en contact direct avec le support de l'œuvre, par contact tactile notamment, mais aussi par captation de mouvements oculaires, par exemple. Lorsque le geste lie directement le corps et l'action effectuée. » Ils sont outillés « lorsqu'un connecteur physique est nécessaire pour que le support de lecture comprenne le geste fait » ou hybrides quand « l'outil est nécessaire pour capter un mouvement directement effectué sur lui ». (Emmanuelle LESCOUËT, « Introduction aux gestes de lecture » [en ligne], *Imaginarium*, 2022, URL : <https://imaginarium.hypotheses.org/207>, consulté le 4 juillet 2024.)

types de dispositifs que l'on considérera comme plus représentatifs que d'autres de l'expérience de lecture. De notre point de vue, l'ordinateur portable et le smartphone constituent de tels cas. En effet, les caractéristiques de ces deux types d'appareils recouvrent l'essentiel des problématiques engagées par la transposition d'albums sous forme numérisée. Premièrement, ces deux supports numériques se distinguent à presque tous les niveaux répertoriés dans le classement de notre tableau. Par ailleurs, ils regroupent à eux deux l'essentiel des interfaces d'interaction mobilisées. Deuxièmement, ces deux supports sont des appareils couramment utilisés<sup>49</sup> pour la lecture numérique, ainsi que le met en évidence le rapport de l'Hadopi<sup>50</sup>. Troisièmement, les écrans de l'ordinateur et du smartphone ont représenté des terminaux de référence pour la conception de l'interface du logiciel de lecture d'Izneo. Ainsi, les fonctionnalités d'affichage fondées sur le principe dit « homothétique », que nous discuterons plus loin, ont été développées alors que le portail n'était accessible que sur le Web. Quant aux options d'affichage « EazyComics », qui prennent la forme du diaporama de cases, elles ont eu dès les débuts pour objectif explicite de faciliter la lecture des bandes dessinées sur les écrans des smartphones<sup>51</sup>.

Dans l'article qu'il consacre à la supposée « indifférence [des éditeurs] au support » défendue par Claude de Saint-Vincent, Benoît Berthou<sup>52</sup> propose une réflexion sur le principe éditorial dit « homothétique » d'Izneo. Berthou contextualise de tels propos en les re-

---

49 Dans une méta-étude des pratiques de lecture numérique de la bande dessinée, Christophe Evans montre qu'en 2011, la tablette tactile occupe la deuxième place des supports utilisés pour lire des bandes dessinées numériques. (Christophe EVANS, « La lecture numérique de bandes dessinées : repères statistiques », dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique, op. cit.*, p. 165.) Le rapport de l'Hadopi de 2017 sur la diffusion numérique de bande dessinée en France souligne d'ailleurs que ce type d'appareils représente un support particulièrement adapté pour cet usage. (*La diffusion dématérialisée de BD et mangas en France*, Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet (Hadopi), 2017.) Toutefois, si elle partage avec le smartphone le principe d'une interface de contrôle tactile, ce dernier présente des contraintes plus marquées en matière de surface d'affichage. C'est pourquoi nous préférons nous concentrer sur celui-ci.

50 « La diffusion dématérialisée de BD et mangas en France ». p. 16-18.

51 Luc Bourcier, directeur général de la société, argumentait dans ce sens dans les pages du *Figaro.fr* à l'occasion du lancement de la fonction EazyComics en 2017, soulignant que l'évolution du parc de smartphones représentait alors « l'opportunité optimale de développement pour le marché de la BD numérique. » (« Eazycomics, l'autre façon de lire la BD numérique » [en ligne], *Le Figaro*, 2017, URL : <https://www.lefigaro.fr/bd/2017/05/23/03014-20170523ARTFIG00026-eazycomics-l-autre-facon-de-lire-la-bd-numerique.php>, consulté le 30 juin 2024.).

52 Benoît BERTHOU, « « L'indifférence au support » : éditeurs versus auteurs ? », dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique, op. cit.*

plaçant dans la lignée de l'histoire éditoriale de la bande dessinée d'Europe francophone, qui s'est construite à travers la « multiplication des modes de parution d'une seule et même œuvre, ce afin de la présenter au public sous différentes formes et formats »<sup>53</sup>. Aussi, pour lui, ériger l'affichage « homothétique » au rang de « principe éditorial », comme le fait Izneo, est à inscrire dans la droite ligne d'une indifférence aux supports, au sens où la diffusion du contenu s'opère dans un déni relatif des caractéristiques matérielles et techniques du nouveau support<sup>54</sup>. Précisons-le, l'affichage homothétique est un principe initialement défini dans le rapport « Création et internet », rédigé par Patrick Zelnik, Jacques Toubon, et Guillaume Cerutti à destination du ministre français de la Culture et de la Communication. Si par principe, l'affichage homothétique viserait donc la « reproduction à l'identique de l'information contenue dans le livre imprimé »<sup>55</sup>, il paraît évident que, dans le cas de la bande dessinée, les contraintes découlant de la variété des formats d'écrans entrent en conflit avec de telles ambitions. Ainsi, la visualisation homothétique des albums numérisés sur Izneo est encadrée par une interface graphique dont les options visent à répondre aux différentes contraintes de visualisation du contenu à l'écran.

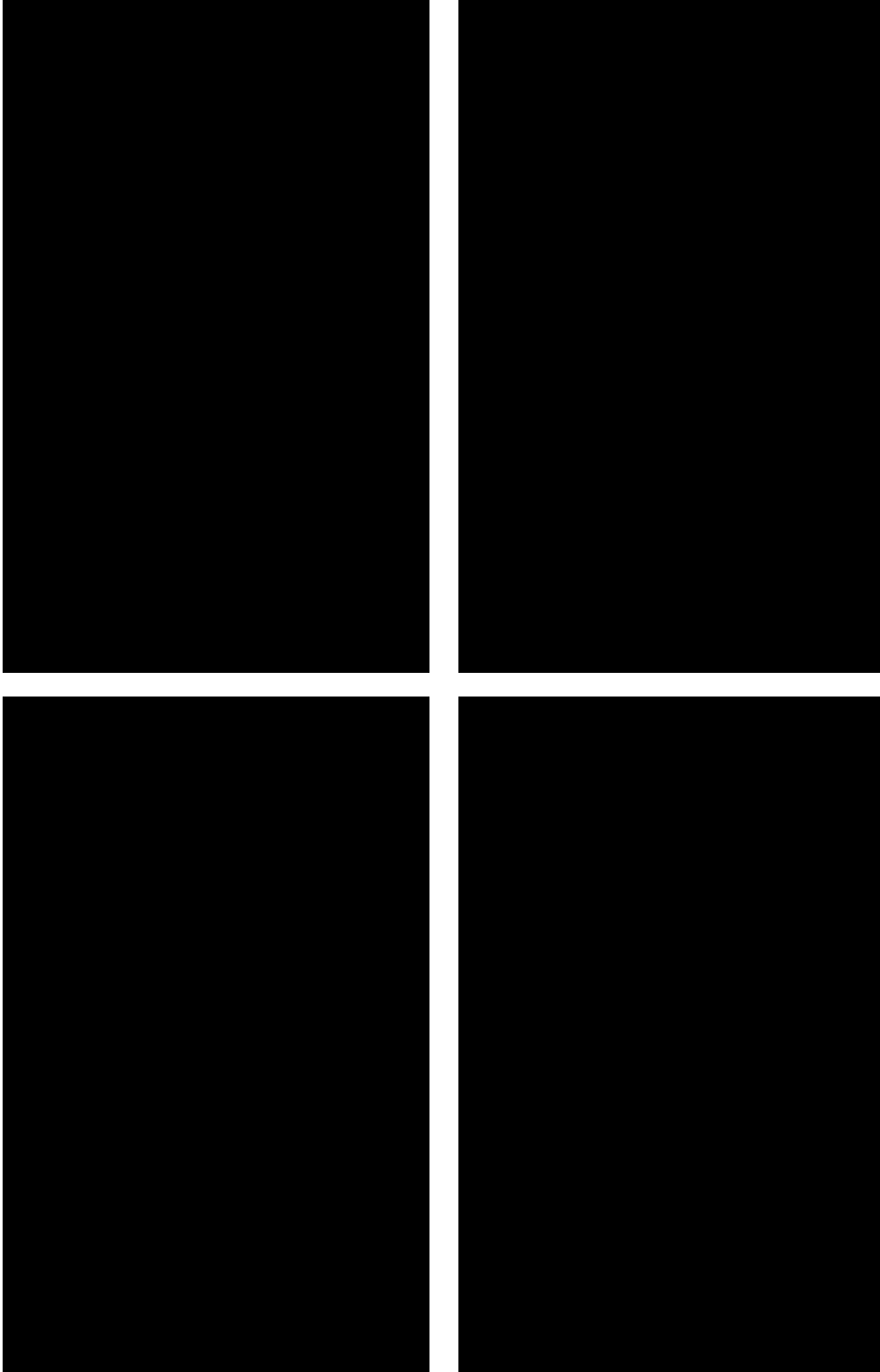
Il s'agit par ce biais d'en *adapter* l'affichage selon plusieurs modes de lecture, entre la page unique, la double page, et enfin le zoom sur la planche. L'introduction, en 2017, du mode de lecture « EazyComics », qui emprunte la forme du diaporama de cases, apporte une variation nouvelle au sein des types d'affichage du contenu de l'album, que Berthou n'a pas eu l'occasion de commenter et qui se constitue en opposition avec le principe de l'homothétie et forme alors un axe graduel des manières de représenter une planche allant de la désarticulation des cases à la représentation d'une double page de livre (fig. VII.1).

---

53 *Ibid.*, p. 198.

54 *Ibid.*, p. 199-200.

55 Patrick ZELNIK, Jacques TOUBON, Guillaume CERUTTI, *Création et internet*, Ministère de la culture et de la communication, 2010.



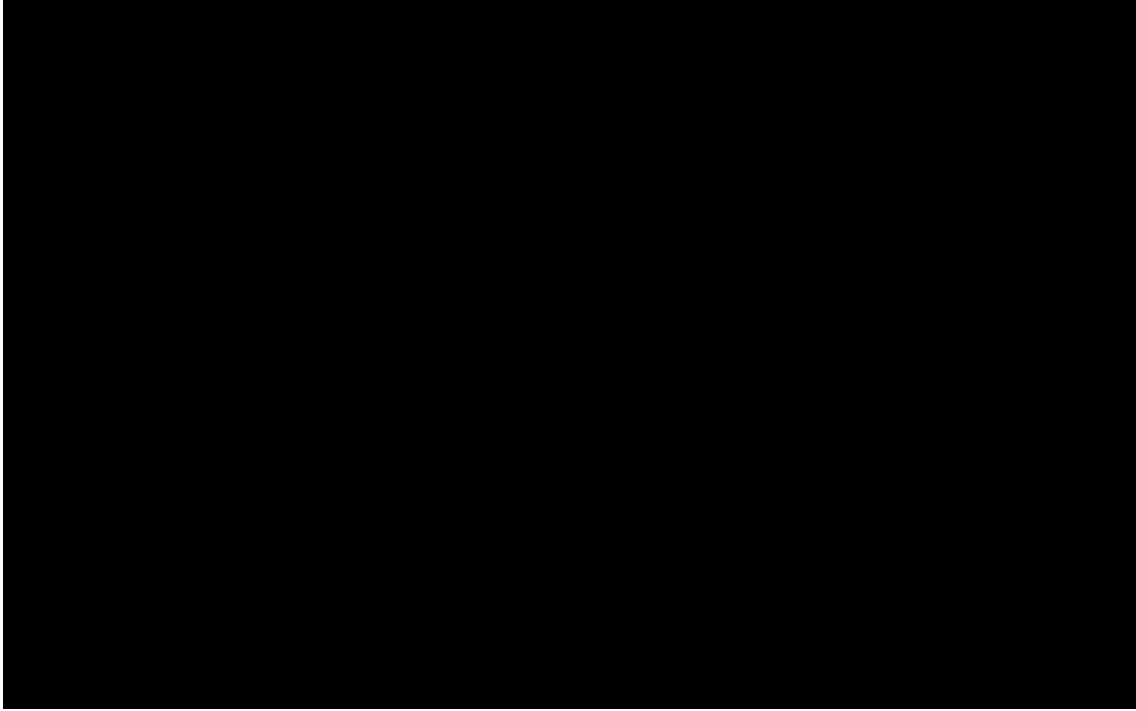
**Figure VII.1** *Les Taxis rouges*, options de visualisation (Peyo, Le Lombard, Izneo, 2021)

## 2.2. Une certaine conception de l'album

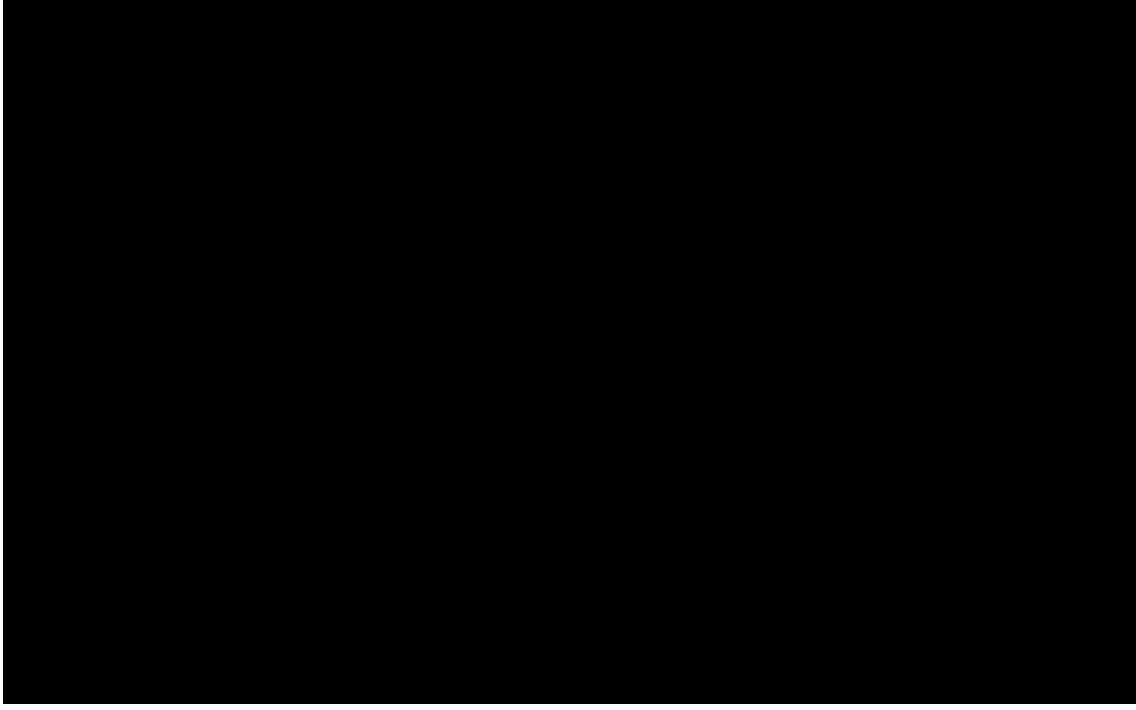
L'ensemble des options de lecture que propose Izneo semble répondre à une problématique structurante de la transposition de l'album vers *les écrans*, celle de ne pouvoir garantir la lisibilité de composites affichés à l'échelle du double feuillet sur la diversité des dispositifs d'affichage à partir desquels Izneo se rend accessible. Dans la plupart des cas, en fonction du format et de la distance (éventuellement ajustable) qui sépare l'écran du regard, la saisie globale d'une double page ne peut se faire qu'au détriment de la possibilité d'en percevoir les détails, le texte, en particulier, devenant potentiellement illisible. Dès lors, la lecture de bande dessinée sur une multiplicité potentielle d'écrans présuppose de déconnecter la visualisation totalisante d'une mise en espace d'unités (cases, bulles, etc.), de la lecture étroite de ces parties par la mise en place de fonctionnalités permettant de simuler de tels allers-retours entre le tout et ses parties.

Dans les faits, les différentes options de visualisation homothétique (page unique, double page, zoom) des planches de l'album imprimé à l'écran s'accompagnent de transformations notables en ce qui concerne l'affichage de son contenu. La logique de l'affichage en page unique isole la planche d'une partie de son contexte d'apparition sous sa forme livresque d'origine. Ainsi, lorsque l'entier du double feuillet d'un album est investi par un seul composite solidaire, le parcours de sa version numérisée sous forme de pages isolées successives empêche la visualisation complète du composite. On en trouve un exemple flagrant aux pages 6 et 7 du *Piano sauvage*, troisième opus de la série «Philémon» de Fred, qui ne peut être restitué dans l'environnement de lecture planche par planche d'Izneo (fig. VII.2). Ce cas illustre le fait que le fonctionnement de l'affichage «homothétique» est tributaire d'une conception de l'album de bande dessinée comme succession de pages-planches isolables de leur contexte matériel d'apparition.

Ce principe pose également un problème dans le cas de l'option d'affichage en double page. En effet, cette option de visualisation ne reproduit pas l'image d'un double feuillet complet à l'écran, elle ne fait que disposer côte à côte deux images de pages successives. La version numérisée du second tome du *Mystère de la grande pyramide* d'Edgar



**Figure VII.2** *Philémon et le piano sauvage*, planche unique (Fred, Dargaud, Izneo, 2013)



**Figure VII.3** *Le Mystère de la grande pyramide*, (Edgar P. Jacobs, t. 2, Le Lombard, Izneo, 2012)



P. Jacobs illustre les conséquences de cette logique. Comme les albums numérisés n'intègrent que le contenu graphique des œuvres, le document lu à l'écran ne contient pas les pages vierges de l'album imprimé. Dès lors, puisque ces pages blanches manquent, la disposition des composites graphiques de l'œuvre numérisée sur les versants du double feuillet (simulé) ne correspond plus nécessairement à l'organisation d'origine. Ainsi, dans le cas du *Mystère de la grande pyramide*, en ne restituant pas la page blanche qui précède la page de titre, celle-ci se trouve alors imprimée en fausse page et les belles pages affichées à gauche (fig. VII.3). Ainsi, bien qu'en principe l'affichage en double page vise à simuler l'expérience de lecture du livre, la logique homothétique d'Izneo génère des modifications de pagination qui transforment l'expérience de lecture originale. Dans le cas du *Piano sauvage*, l'autonomisation de la planche-page de son contexte livresque rend la lecture de certains passages de l'œuvre simplement impossible. Le principe de «reproduction à l'identique» sur lequel repose l'homothétie, telle que définie dans le rapport «Création et internet»<sup>56</sup>, dès lors que cette reproduction s'organise autour de la page comme unité autonome, se confronte aux caractéristiques sémiotiques d'un média qui, sous forme de livres, tire parti des caractéristiques matérielles de son support médiatique.

### **2.3. La planche à l'épreuve de l'écran**

Les fonctions d'affichage dynamique du zoom modifient, par principe, la forme que prend la planche à la surface de l'écran. Dans cet environnement de lecture, l'écran fonctionne alors comme ce «cadre mobile» qu'évoque Magali Boudissa comme l'un des usages possibles de l'écran dans la lecture de bande dessinée<sup>57</sup> dont nous avons détaillé le fonctionnement au chapitre précédent. Le mode de lecture par agrandissement permet ainsi de parcourir, à *la loupe*, l'espace de la planche, envisagée comme une surface graphique dont les dimensions excèdent le cadre de l'écran. Cette option d'affichage de l'in-

---

<sup>56</sup> *Ibid.*, p. 7-8.

<sup>57</sup> Magali BOUDISSA, «Bande dessinée numérique», dans Éric DACHEUX (éd.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2014, p. 152.

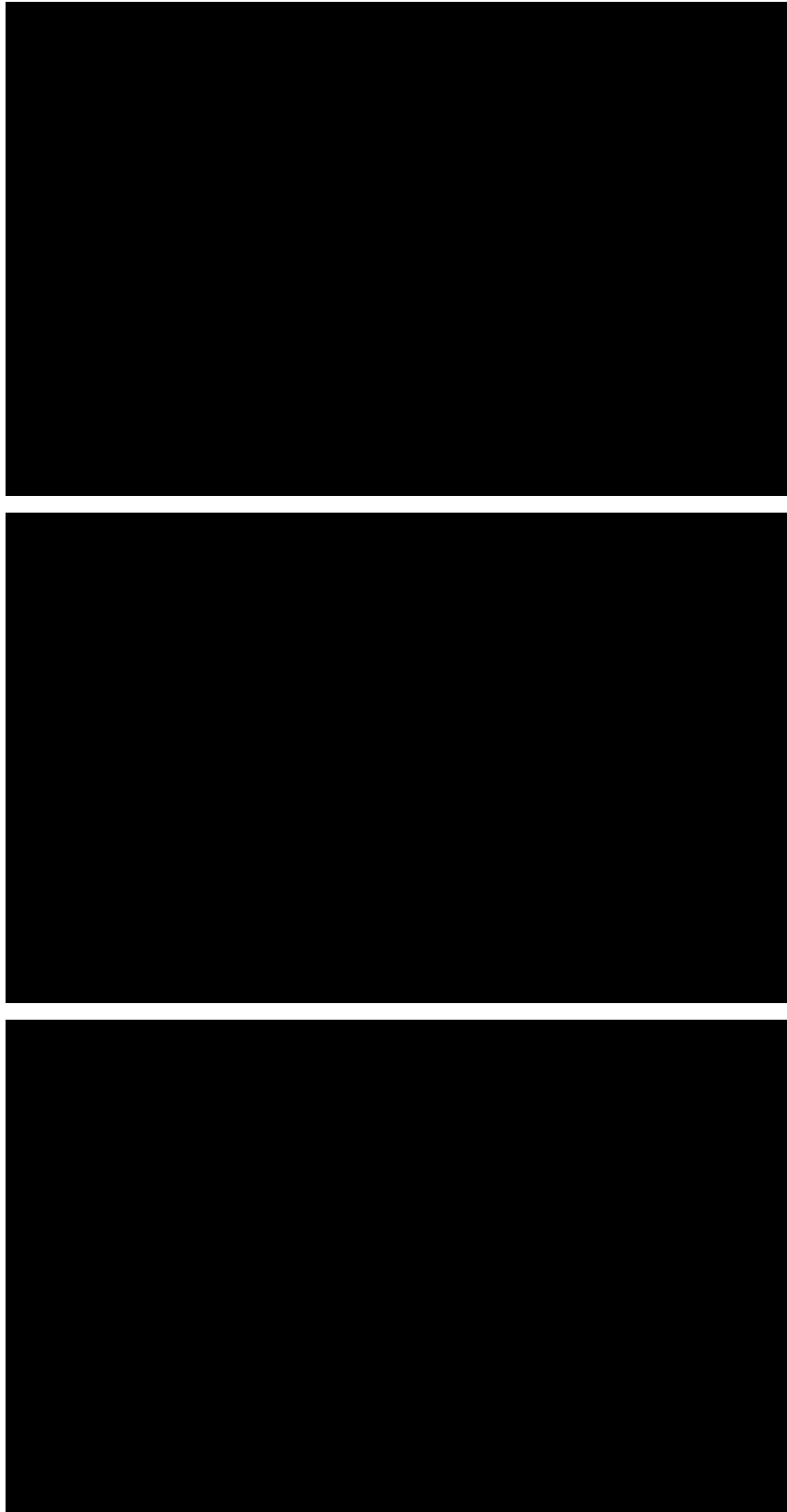


**Figure VII.4** *L'Empire des mille planètes*, parcours vertical (J.-C. Mézières et P. Christian, Dargaud/Izneo, 2010)

terface d'Izneo présente toutefois deux modes de fonctionnement différents, selon qu'elle est utilisée sur un appareil tactile (via l'application dédiée) ou sur l'écran d'un ordinateur (via le site web). Sur smartphones et tablettes, le parcours dans l'espace graphique de la planche est libre et contrôlé par le doigt. De la même manière, le niveau d'agrandissement peut être augmenté ou réduit par le biais d'une gestuelle conventionnée. Dans de tels cas de figure, le caractère interactif et dynamique de l'agrandissement ne permet pas d'identifier des formes récurrentes prises par la planche à l'écran.

L'interface de lecture sur ordinateur présente un fonctionnement plus contrôlé du zoom. Dans ce cadre, l'agrandissement agrandit la planche de telle manière à ce que sa largeur totale corresponde à celle de l'écran, ce qui engendre un parcours limité au défilement vertical, qui correspond à la logique du scrolling. Dès lors, le parcours de lecture s'effectue par défilement vertical et traduit une conception de la planche comme un empilement de bandes horizontales de cases à faire défiler de bas en haut. Un exemple particulièrement parlant de ce phénomène se trouve en page 8 de *l'Empire des mille planètes*, second opus de la série « Valérian » de Pierre Christin et Jean-Claude Mézières. À mi-hauteur de la composition de cette planche, on trouve une case verticale dont la hauteur occupe l'équivalent de lignes de cases. Dans ce cas de figure, le champ limité du zoom et la logique du défilement vertical se confrontent à l'organisation spatiale des cases ainsi qu'au parcours de lecture prévu par cette disposition (indiqué d'ailleurs par une flèche). En effet, en sélectionnant le parcours « zoomé » de la planche, la vue initiale n'affiche que la moitié supérieure de la case verticale. Dès lors, un déplacement du cadre de l'écran est rendu nécessaire pour en afficher l'ensemble (fig. VII.4).

Visant, de toute évidence, à simuler le parcours visuel de la lecture, la logique du zoom dépend d'une conception linéarisée de la lecture de bande dessinée. Ainsi, à propos de ce type de modalités d'affichage, Philippe Paolucci souligne que l'évacuation du rapport synoptique à la planche, autrement dit, sa dimension tabulaire, porte l'accent sur son par-



**Figure VII.5** *L'Empire des mille planètes*, parcours vertical (J.-C. Mézières et P. Christian, Dargaud/Izneo, 2010)

cours linéaire<sup>58</sup>. Pour le dire autrement, une telle conception de la planche insiste sur le dévoilement vertical des composants de la planche. De la sorte il contraint le parcours lectoral et se confronte à l'incompatibilité de certaines compositions qui exploitent toutes les dimensions de la surface de visualisation pour produire certains effets. Dans sa thèse de doctorat, Paolucci soulève d'ailleurs que les albums numérisés, dès lors qu'ils sont parcourus sous le mode du défilement, réactivent la confrontation entre « la logique du rouleau et une structure tabulaire pensée pour le codex »<sup>59</sup>. À ce titre, si nous avons illustré notre propos avec un exemple mettant en échec la logique du défilement, d'autres configurations apparaissent particulièrement adaptées à ce mode de lecture. En effet, les compositions, dont la structure correspond justement à un empilement vertical de cases, offrent une expérience de lecture particulièrement adaptée au mode de visualisation du zoom sur ordinateur. Ainsi, le parcours de la planche incluse en quatrième page de *L'Empire des mille planètes* tire parti d'une lecture « zoomée ». En effet, sa composition fonctionne justement comme une succession linéaire et verticale de cases visant à introduire progressivement le lectorat dans le monde de l'histoire, dans une sorte de voyage partant de l'espace interstellaire jusqu'aux ruelles de la planète où se déroule en partie l'intrigue (fig. VII.5)

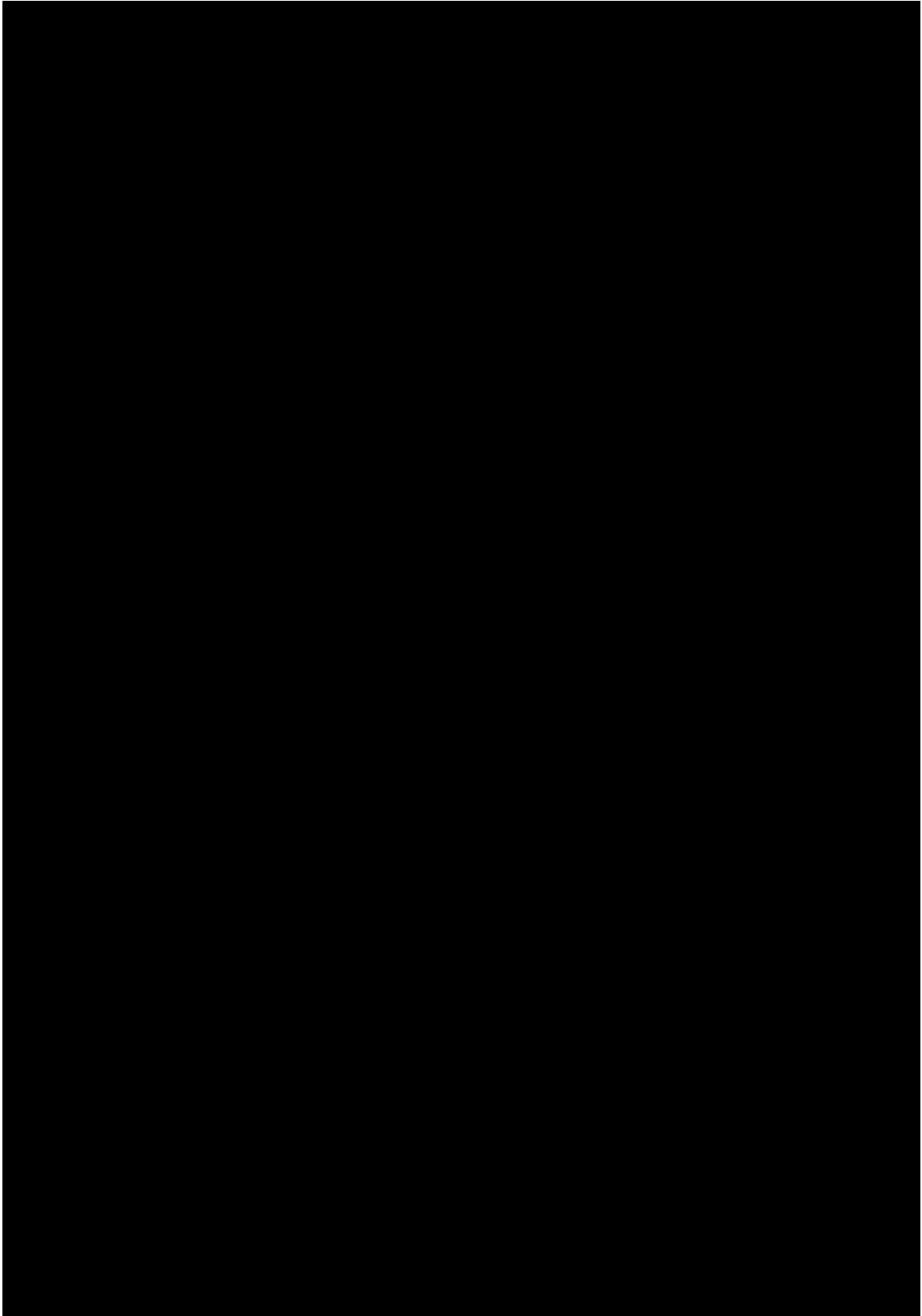
#### **2.4. Retour du diaporama**

Le mode de lecture EazyComics implique le remontage des planches sous la forme déstructurée du diaporama de cases dont nous avons déjà examiné les principaux enjeux dans le cadre des transpositions d'albums sur CD-ROM (cf. chapitre 5). Nous pouvons cependant mettre ici en valeur plusieurs exemples qui illustrent certains aspects qui n'apparaissaient pas nécessairement dans le corpus limité des titres transposés sur CD-ROMs et selon la perspective adoptée pour les décrire.

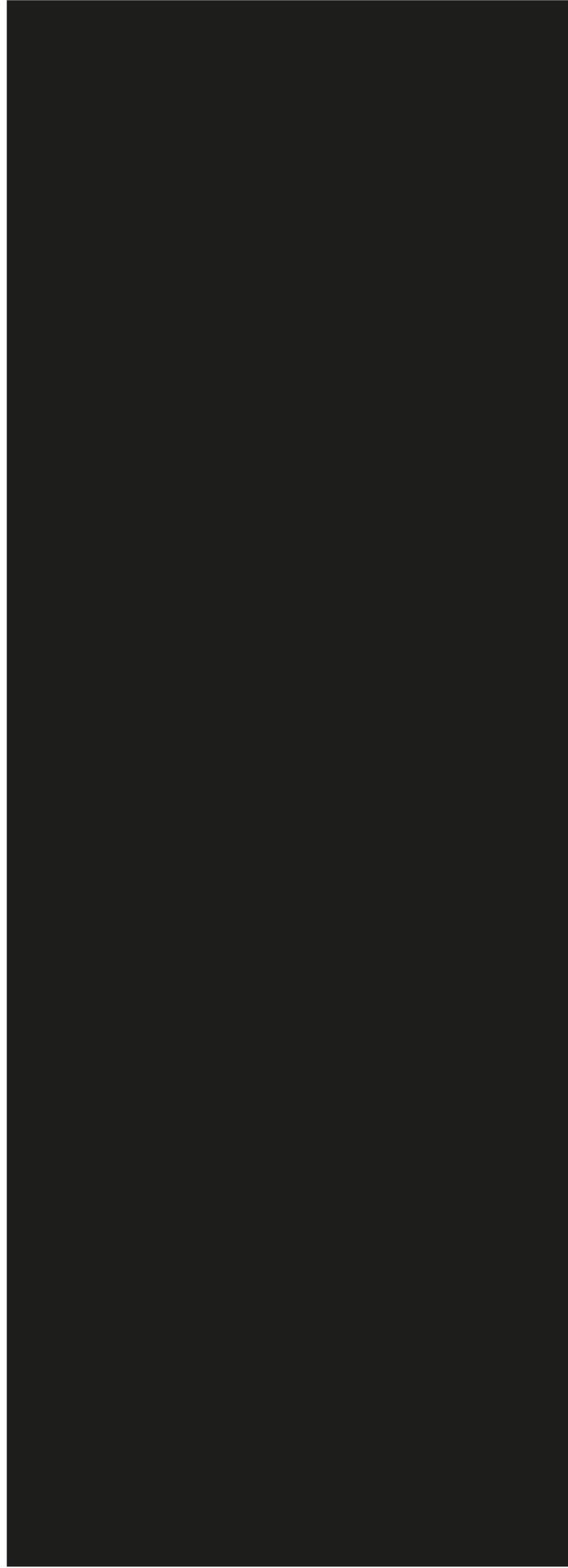
---

58 Philippe PAOLUCCI, « La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire », *Alternative Francophone*, vol. 2, n° 7, 2020, p. 16-17.

59 Philippe PAOLUCCI, *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, Université Lumière Lyon 2, Lyon, 2016, p. 270.



**Figure VII.6** *L'Incal lumière* (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés, 1982, p. 15)



**Figure VII.7** *L'Incal lumière*, mode «EazyComics» (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés/Izneo, 2018)

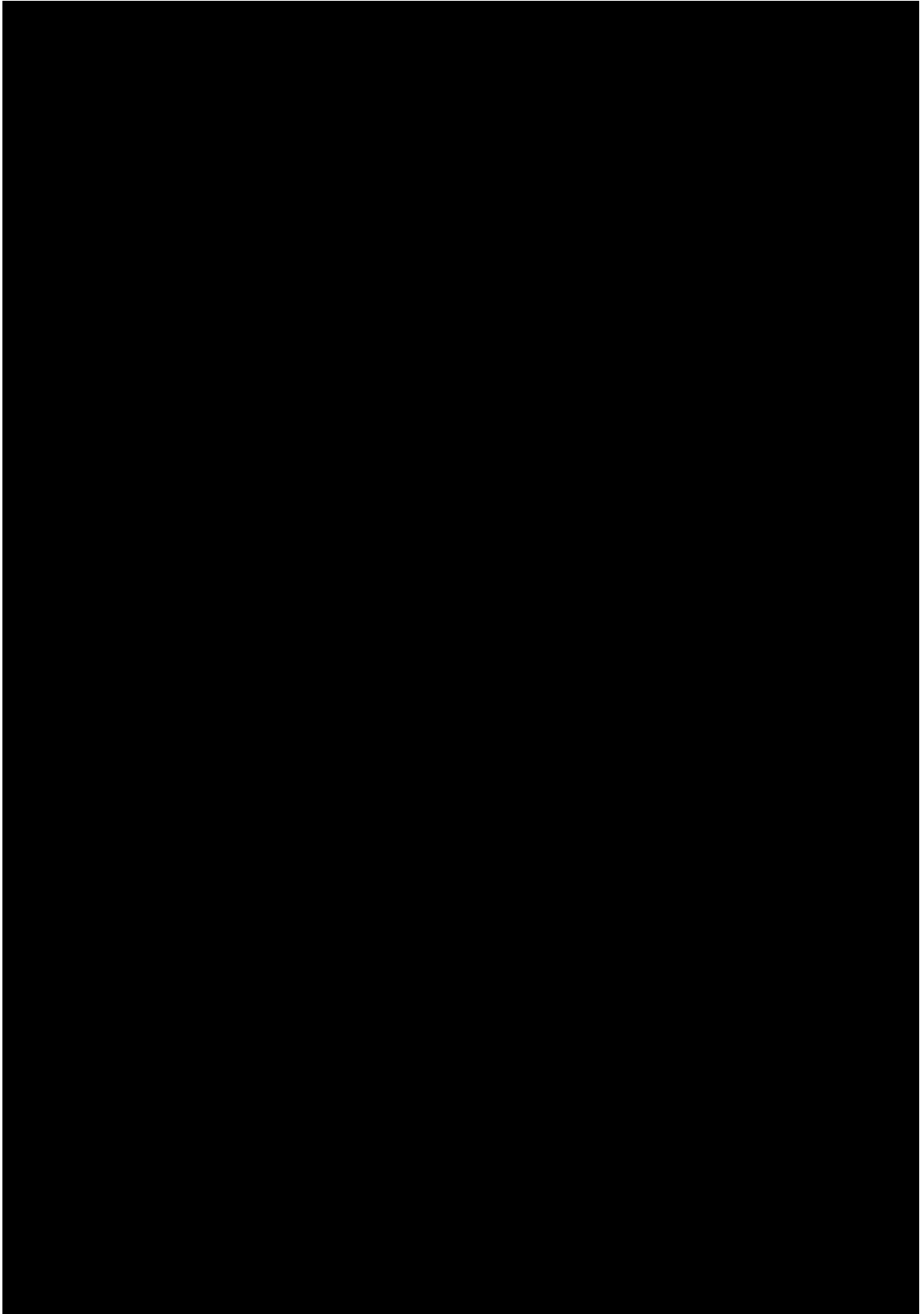
Sous forme de diaporama, la désolidarisation des cases désarticule également les rapports entre espace et représentation du temps qui s'organisent conventionnellement à la surface de la planche. À ce titre, on trouvera un exemple parlant dans le remontage du strip central de la planche figurant en page 15 de *L'Incal lumière* de Moebius et Jodorowsky (fig. VII.6). Ici, le rétrécissement des images associé à la disparition des gouttières vient figurer le raccourcissement de la durée des événements, mettant ainsi l'accent sur l'urgence du sauvetage de John Difoof. Dans le contexte de la planche imprimée, la mise en espace de la temporalité des événements provoque alors un effet d'accélération que renforce encore l'absence de gouttières entre les cases; les dernières d'entre elles se superposent même légèrement. Le strip et les coordonnées des cases qui le composent forment alors pratiquement une seule et même image. Toutefois, sous forme de diaporama, cet effet disparaît. Les cases ne se côtoyant plus dans un même espace, ni les rapports de grandeur, pas plus que l'espace qui les sépare ne vient soutenir la représentation d'une succession accélérée des événements. Ces cases isolées et affichées une par une à l'écran semblent ainsi exprimer une restriction progressive de l'accès aux informations visuelles plutôt qu'un resserrement de la durée des événements représentés (fig. VII.7)

Si l'on avait déjà pu souligner quelques effets d'animations provoqués par la succession des images isolées des diaporamas sur CD-ROMs (cf. chapitre 5), ceux-ci ne mettaient que trop rarement en scène une succession d'images figurant un mouvement dont la décomposition peut être qualifiée de « chronophotographiques », en référence aux expérimentations menées par Étienne-Jules Marey en France ou par Eadweard Muybridge en Angleterre à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle<sup>60</sup>. Particulièrement fréquentes dans les œuvres du corpus belge des années 1950-1960, on en trouve ainsi un exemple dans la planche de la page 15 des *Taxis rouge* de Peyo. Sous forme de planche, la déclinaison des cases qui se côtoient se présente

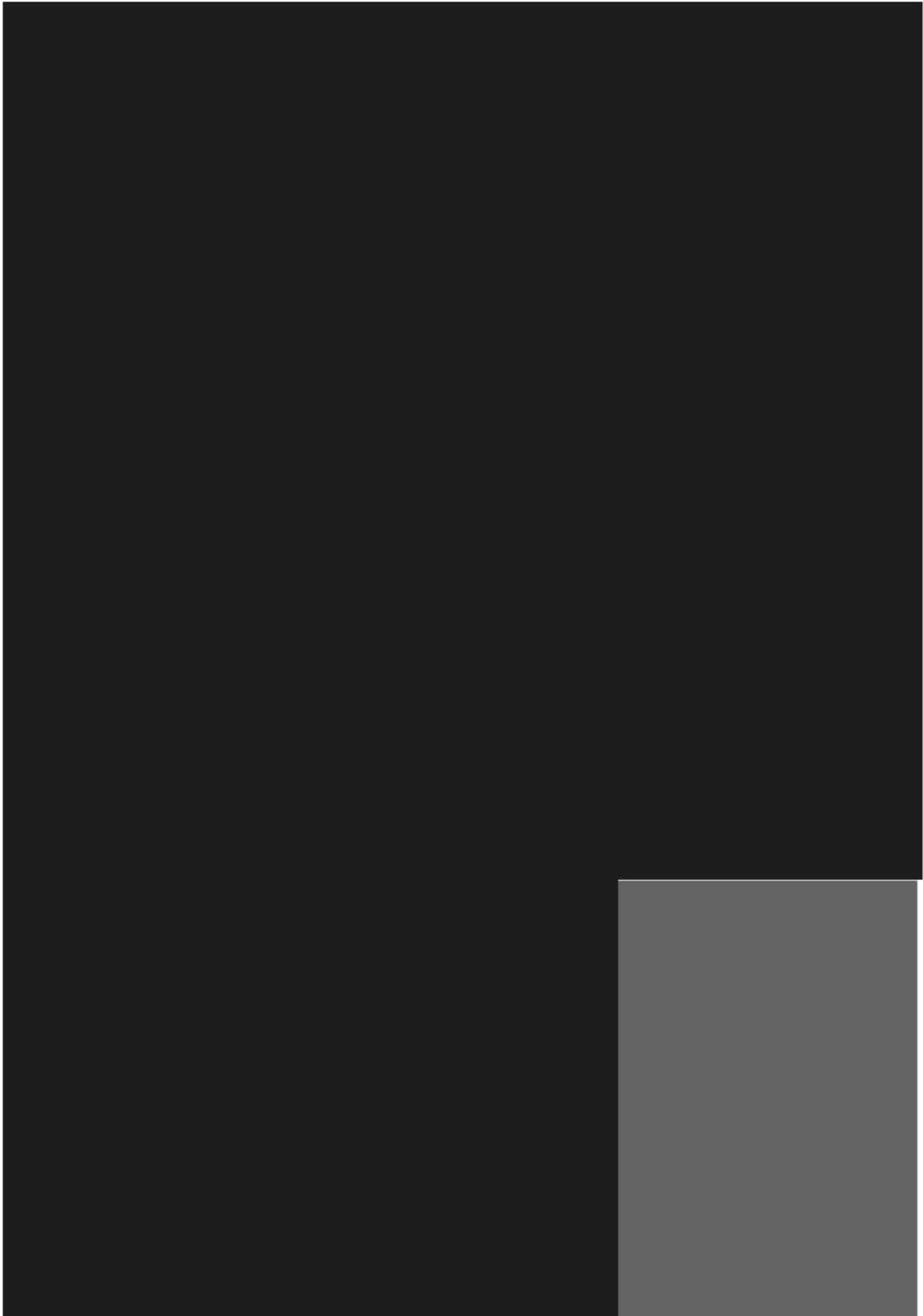
---

60 Les résurgences de la chronophotographie en bande dessinée aux XIX<sup>ème</sup> et XX<sup>ème</sup> siècle ont été notamment commentées par Thierry Smolderen dans *Naissances de la bande dessinée* (Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2009, p. 103-117.) ainsi que par Raphaël Oesterlé dans sa contribution à l'ouvrage *Cases, strip, action!* (Raphaël OESTERLÉ, « Instants choisis: le "mouvement" en bande dessinée », dans *Case, strip, action! Les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946-1959)*, Lausanne, InFolio, 2016.)





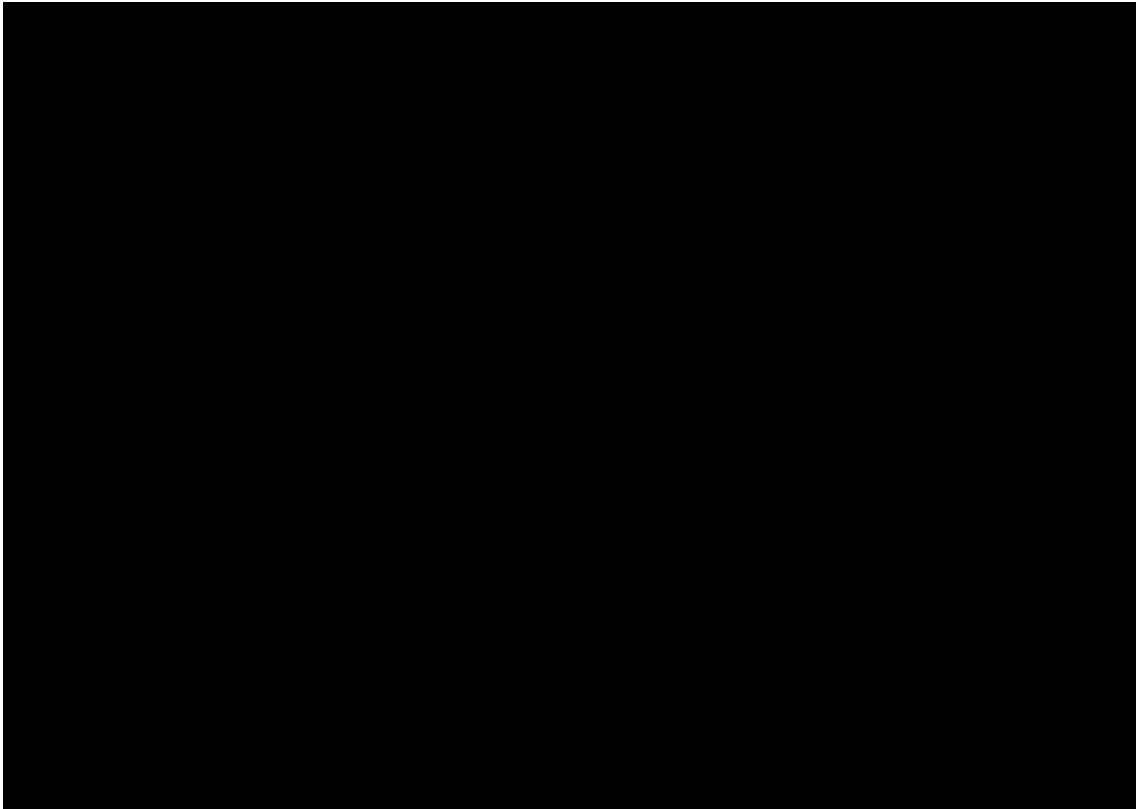
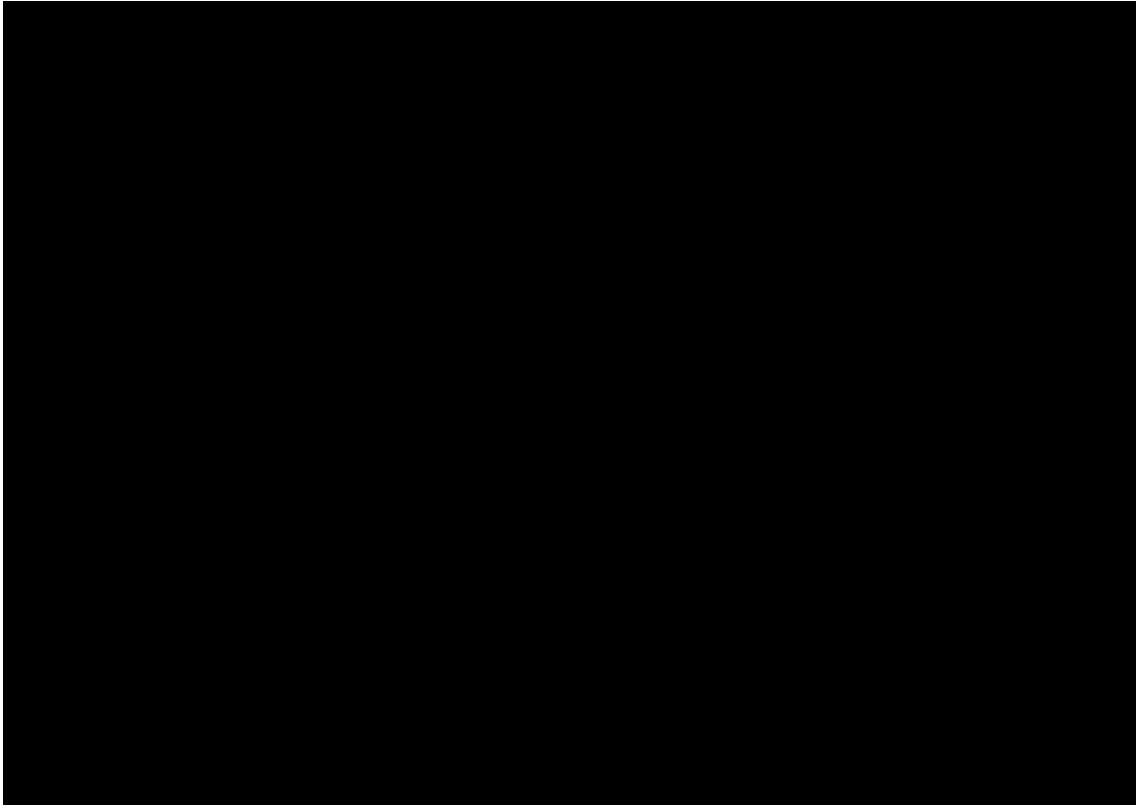
**Figure VII.8** *Les Taxis rouges* (Peyo, Dupuis, 1991 [éd. orig. 1962], p. 15)



**Figure VII.9** *Les Taxis rouges*, «EazyComics» (Peyo, Dupuis/Izneo, 2021)

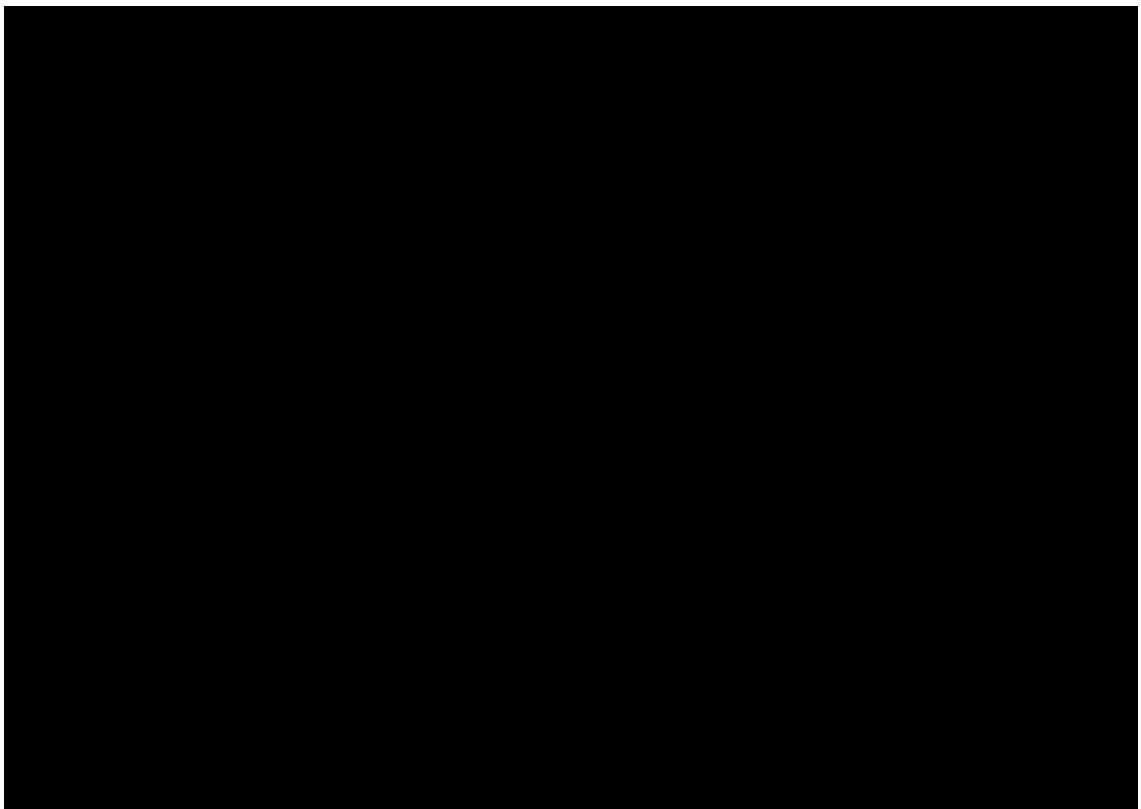
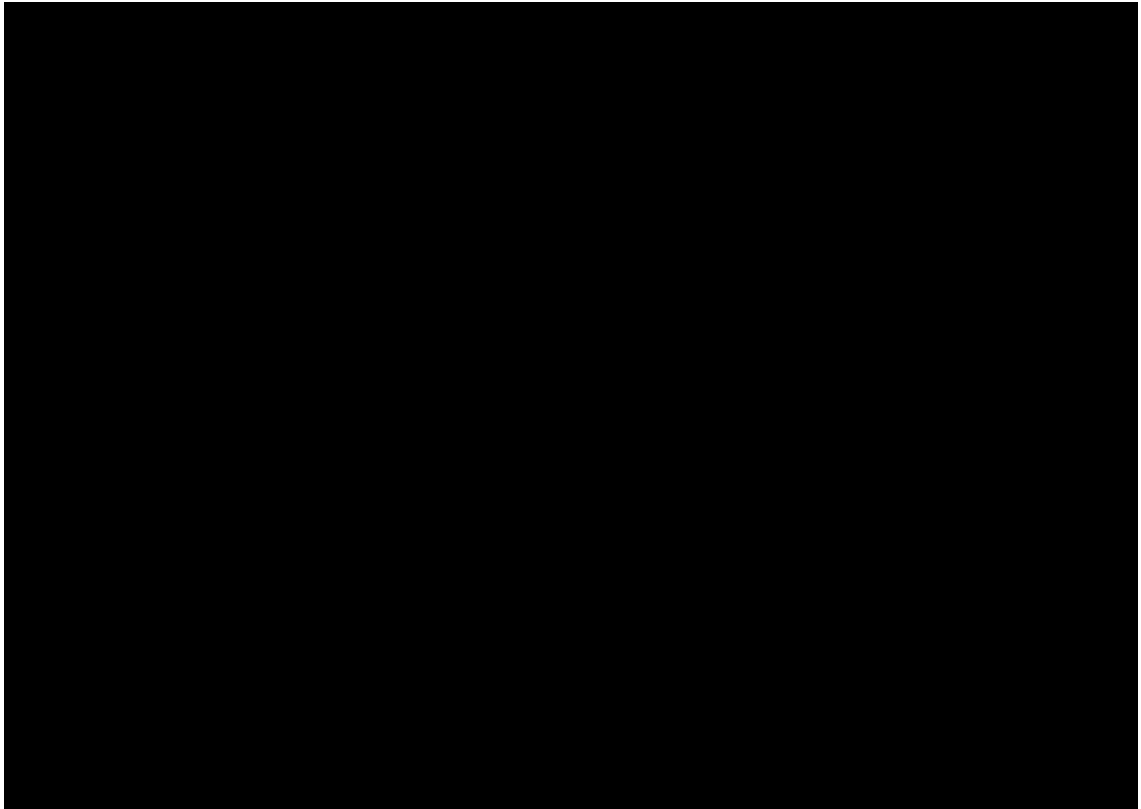
comme la décomposition d'une action dont les phases apparaissent intégralement visibles (fig. VII. 8). Sous forme de diaporama, la lecture des deux bandes centrales met l'accent, par la substitution des images à l'écran, sur ce qui change d'une case à l'autre et construit, par conséquent, un semblant de séquence animée (fig. VII.9).

Comme nous l'avons illustré à partir d'exemples tirés d'albums sur CD-ROMs, le diaporama de cases favorise la production accidentelle d'effets d'animation. Le logiciel de lecture d'Izneo offre à cet égard des options qui permettent de choisir la manière dont les cases se substituent à l'écran, ajoutant ou non une transition visuelle de défilement (de haut en bas ou de gauche à droite) lors du changement d'image. Dans ce cadre, le défilement des cases de la planche figurant à la sixième page des *Taxis rouges* de Peyo, permet, par exemple, de mettre certains effets visuels au service du découpage de l'action. En privilégiant le défilement linéaire des cases isolées au détriment de l'organisation tabulaire de la planche, le diaporama de case fait disparaître les rapports d'échelle en jeu dans l'organisation spatio-topique du multicadre. Ainsi, dans l'album, la verticalité et les dimensions de la première case de la planche sont mises en évidence en occupant une colonne complète du gabarit, appuyant la performance physique du saut du jeune Benoît (fig. VII.10). Cet effet visuel se voit toutefois amoindri dès lors que la case est désolidarisée des autres sous la forme du diaporama. En effet, s'adaptant au format de l'écran, la longue case verticale perd de son caractère spectaculaire au regard de celles qui la côtoient dès lors que leurs dimensions sont proportionnelles à la surface d'affichage (fig. VII.11). Néanmoins, la disparition du jeu des échelles peut être palliée sur écran tactile à condition qu'un lecteur ou qu'une lectrice tire sciemment profit de l'option de défilement vertical pour produire un effet d'animation qui rend justice à l'action figurée. En faisant défiler de bas en haut l'affichage de cette case oblongue, le caractère vertigineux du bond de Benoît Brisefer se voit alors souligné par le dévoilement progressif de sa position dans l'espace. Autrement dit, il s'agit de contourner les contraintes techniques de l'affichage pour recréer une succession satisfaisante qui n'est toutefois pas prévue comme telle par le logiciel. Reste que



**Figure VII.10** *Les Taxis rouges* (Peyo, Dupuis, 1991 [éd. orig. 1962], p. 15)

**Figure VII.11** *Les Taxis rouges*, «EazyComics» (Peyo, Dupuis/Izneo, 2021)



**Figure VII.12** *L'Incal lumière*, «EazyComics» (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés/Izneo, 2018)  
**Figure VII.13** *Ibid.*

les options d'affichage, répondant, par principe, à des préférences de confort de lecture, ont, de fait, des répercussions sur la manière dont s'affichent successivement les cases.

## 2.5. Compositions de cases en diaporama

Pour des raisons d'ordre techniques, le remontage sous forme de diaporama ne correspond pas toujours à un découpage de cases isolées. Dans certains cas, c'est un ensemble de cases qui s'affiche à l'écran et qui peut, à l'occasion, correspondre à un strip complet, voire à un ensemble plus vaste. On trouve, par exemple, l'affichage d'un strip complet lors du défilement des cases de *L'Incal lumière* (fig. VII.12). Un tel découpage semble se justifier par le rôle expressif des unités scripturales qui parcourent le strip en franchissant à plusieurs occasions les frontières des cadres et des gouttières. Ainsi, l'étalage de l'onomatopée sur l'ensemble des trois premières cases souligne l'intervention continue du bruit mécanique qui génère le passage de l'étonnement à la crainte chez Deepo. Autrement dit, le strip fonctionne ici comme un ensemble unitaire et son affichage comme tel à l'écran permet d'en saisir la logique expressive. Reste que dans d'autres cas de figure, l'affichage d'une composition complète au détriment d'un découpage de cases isolées complexifie la lecture sur des écrans de taille réduite. Il en va ainsi d'une planche entière tirée de la même œuvre qui apparaît dans son ensemble. Affiché de cette manière, le composite doit être agrandi afin de pouvoir en lire le détail. (fig. VII.13) Dans la logique du diaporama, l'affichage ponctuel d'ensembles de cases à l'écran interroge le statut de la case isolée et des implications du principe de solidarité iconique dans l'expression du récit en bande dessinée. En effet, le découpage impossible de certaines séquences met en évidence l'impact de la spatialisation des unités dans l'articulation du langage visuel de la bande dessinée. Si le franchissement des éléments scripturaux entre les cases du strip de *L'Incal lumière* génère une difficulté de découpage, ce n'est donc pas uniquement parce que ces éléments posent un problème de discrimination visuelle des cases. Le problème se joue également sur le plan sémantique. Le fait qu'une onomatopée ou qu'un cartouche traverse

une séquence de cases exprime une continuité suprasegmentale par la mise en espace des éléments.

### **3. De l'imprimé au numérique : renvois, pertes et rejet**

#### **3.1. L'imprimé en mémoire**

Comme nous l'avons déjà observé à propos des diaporamas de case sur CD-ROMs, ce type de remontage des planches peut avoir tendance à mettre l'accent sur la dimension picturale de la case isolée. Cependant, dans ce cadre particulier des Digital Comics, par exemple, le statut de la case est également déconstruit pour l'inscrire au sein d'une composition graphique qui vise à valoriser ses qualités d'image. La fonction EazyComics isole les cases les unes des autres, mais l'espace laissé vierge dans l'aire de ses marges semble trahir l'absence des autres cases, notamment parce que dans une grande partie des cas, son format ne correspond pas à celui de l'écran. Cette absence est d'autant plus flagrante que le mode de lecture en diaporama ne constitue qu'une option parmi d'autres qui, elles, conservent le contexte initial d'apparition des cases. Autrement dit, la case désolidarisée de la planche existe autant à l'écran en tant qu'image unique, que comme une image de la case, c'est-à-dire comme une référence à son existence initiale au sein d'un composite dont elle n'est, dès lors, que partiellement autonomisée. D'ailleurs, les apparitions inopinées de composites de plusieurs cases dans le déroulé du diaporama apparaissent à cet égard autant comme une rupture du procédé de lecture que comme la révélation d'une impossibilité de séparer certains agglomérats, dont la composition résiste à cet égrainage. D'un autre point de vue, les effets d'animation entraînés par la substitution des cases à l'écran trahissent eux aussi l'ancrage originel de la case au sein d'une agglomération d'autres cases. Certes, ces animations accidentelles jouent sur la séquentialité des cases au sein d'un *continuum*, mais l'effet spectaculaire qui en découle tient davantage du rapport qu'entretient la transposition avec sa forme originale, le plaisir de voir s'animer une bande dessinée, que sur l'intérêt de la séquence animée en elle-même.

Dans son principe même, l'album numérisé fonctionne toujours en référence à sa forme imprimée. Ainsi, le renvoi à une autre forme d'existence de l'œuvre qui s'offre à la lecture se manifeste sous toutes les modalités d'affichage, de la case isolée à la double planche. Dans sa «Sémiologie de la bande dessinée numérique», Julia Bonaccorsi formule d'ailleurs des observations analogues à l'égard des parcours à l'écran de planches agrandies :

Par la vue sur la planche [que l'écran] construit [...], il 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*. [...] Parfois, l'ajustement éditorial que doit réaliser le lecteur pour que «ça tienne dans l'écran» peut faire passer si vite la planche du trop grand au trop petit que le lecteur contempera toujours un fétiche ou un monument. Ces métamorphoses renvoient à une extériorité, celle de la planche de l'album et donc d'une certaine manière à l'archive<sup>61</sup>.

Même lorsqu'elle s'affiche dans son entièreté à l'écran, la planche affichée à l'écran fonctionnerait ainsi toujours dans une dynamique de référence à une forme éditoriale originale, celle de l'album. Au cours d'une lecture extensive, le lectorat est en permanence amené à composer avec le format de la planche, en zoomant ou en variant entre la planche et la double planche, pour suppléer aux éventuelles contraintes de l'écran et aux limitations de l'interface. La planche ne s'ajuste jamais tout à fait aux dimensions des écrans et rappelle alors toujours qu'elle a été conçue pour un autre écosystème, celui de l'album imprimé.

C'est ainsi que l'on peut comprendre la remarque de Thierry Groensteen qui, dans *Bande dessinée et narration*, suggère à cet égard que «l'écran se prête moins à une *lecture* de la bande dessinée, au sens plein du terme, qu'à une *consultation*»<sup>62</sup>. En effet, les albums numérisés semblent aussi bien s'offrir au lectorat comme une manière alternative de lire une bande dessinée que comme un accès à une archive numérique du livre. Ainsi, on peut considérer avec Benoît Berthou que la conservation (certes non systématique) d'éléments appartenant à l'appareil éditorial de l'imprimé (couvertures, page de titre, achevés

---

61 Julia BONACCORSI, «Sémiologie de la bande dessinée numérique», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2016, p. 123.

62 Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 71.



d'imprimer...) laisse percevoir une forme de « sanctuarisation » de l'album<sup>63</sup>. Au sens où l'entend Groensteen, on *consulte* l'album numérisé plus qu'on ne le lit parce qu'une telle forme de transposition de la forme imprimée fonctionne comme une référence à un objet du passé dont le contenu est rendu accessible par la numérisation. Sur ce point, on notera que dans le contexte éditorial des années 2010, la démarche de numérisation d'un fonds d'albums tente d'apporter une réponse aux problèmes économiques que suscite la surproduction de livre – en exploitant un fonds d'objets déjà financés – tout en en proposant une nouvelle *forme* qui entre en adéquation avec les modes émergents de consommation des objets culturels sur terminaux informatiques. Le positionnement éditorial se limite cependant à offrir l'accès au contenu de vastes corpus sans pour autant prêter attention aux accidents et aux effets non souhaités issus d'un protocole de transposition uniformisé et massifié. Prises en étau entre les impératifs du marché de l'imprimé et les enjeux d'une évolution des pratiques de lecture, les maisons d'édition impliquées dans la mise sur pied d'Izneo font ainsi montre d'une incapacité manifeste à repenser leur métier en fonction d'une forme éditoriale émergente.

### 3.2. Perte matérielle et position spectatorielle

La question de l'impact de la numérisation sur la lecture de bande dessinée est centrale, notamment parce que les différences impliquées par le passage à la lecture sur écran entraînent le sentiment d'une « perte matérielle » qu'il est nécessaire de mettre en perspective. Ainsi, Thierry Groensteen considère que la lecture sur écran ferait « *disparaître* un rapport à l'objet chargé d'affectivité » qui conduit à « une *perte*, en termes de motricité, de participation, de sensations tactiles (quelques fois olfactives) et même d'interactivité »<sup>64</sup>. Dans les faits, le sentiment de « perte » en matière d'interactivité, de motricité et de sensorialité peut être remis en question, dès lors que l'on admet que celle-ci traduit en

---

63 Benoît BERTHOU, « L'indifférence au support » : éditeurs versus auteurs ? », dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, op. cit., p. 202.

64 Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, op. cit., p. 70. Nous soulignons.

réalité une modification qualitative de la manipulation de l'objet. En pratique, l'édition numérisée reste tributaire d'une interaction entre le lectorat et le contenu, de l'emploi de ses deux bras et d'un rapport sensoriel à l'objet dans lequel le plastique, le métal et le verre remplacent le papier et le carton. Dans tous ces cas, les pertes correspondent donc à des changements de nature, dont l'examen revient à en identifier les modalités (interactives, gestuelles, matérielles...) pour pouvoir en qualifier les implications. Autrement dit, il n'y a sur ces aspects pas de perte, simplement des transformations.

Les pertes en matière de participation du lectorat ouvrent un questionnement dont les implications sont cependant plus larges. Pour Magali Boudissa, l'un des principaux changements qui s'opèrent à la lecture d'un album numérisé dépend du caractère amnésique de l'écran qui génère, justement, le sentiment d'une « perte » au niveau de la fixation du récit dans l'espace feuilleté de l'album :

L'écran ne possède donc pas de surface de conservation ni de mémoire. Par conséquent, les pages-écrans se remplacent à l'intérieur de l'écran, elles n'ont plus d'existence tangible comme les pages de l'album que l'on tourne et qui restent présentes à tout instant. Les vignettes et les planches de bande dessinée deviennent alors éphémères, en même temps que les réseaux qui s'établissent entre elles. En ce sens, les bandes dessinées perdent une de leurs qualités spécifiques sur papier, à savoir la capacité à fixer définitivement un moment du récit à un emplacement dans l'album<sup>65</sup>.

Autrement dit, la bande dessinée numérisée s'intégrerait dans la logique d'un flux d'informations découlant du constant rafraîchissement de l'affichage de l'image à l'écran, au détriment de la fixation du récit dans l'espace du livre. Dans une même optique, Groensteen souligne, à propos de la forme du diaporama de cases, le caractère « cinématique » que revêtirait « [l]a successivité des images dévoilées une à une à l'intérieur d'un écran aux dimensions normées » qui, selon lui, « rappelle le dispositif cinématographique »<sup>66</sup>. L'inspiration cinématographique est sans doute adossée, ici aussi, au remplacement dynamique et à la logique du flux qui engendrent une variation essentielle dans la

---

65 Magali BOUDISSA, « Bande dessinée numérique », dans Éric DACHEUX (éd.), *Bande dessinée et lien social*, op. cit., p. 153-154.

66 Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, op. cit., p. 72-73.

participation du lectorat face aux planches et aux cases qui se remplacent sous ses yeux, au fil des « clics » ou des mouvements du doigt sur l'écran tactile, comme se remplacent les photogrammes dans le cadre fixe de l'écran de cinéma.

Les exemples d'effets animés dans les diaporamas vont, en effet, dans le sens d'une mutation de l'activité du lectorat en direction d'une posture *spectatorielle*. Cependant, ces effets d'animation accidentels – au sens où ils ne sont pas *prévus* comme tels par les instances auctoriales et éditoriales – ne font que rejouer à nouveaux frais l'ambiguïté inhérente à la « lecture » d'une bande dessinée, qui oscille toujours, justement, entre le lire et le voir. Ainsi, dans les cas où un effet d'animation « chronophotographique » apparaît à l'écran, celui-ci active davantage une position spectatorielle par l'effet visuel qu'il produit, au détriment d'un processus d'ordre lectoral. Cette ambiguïté entre les deux postures de « consommation » d'une bande dessinée a été traitée par ailleurs été traitée par Pascal Robert, qui rappelle que la bande dessinée positionne toujours son lectorat dans un équilibre instable entre le *lire* et le *voir* en raison de son articulation de l'image et du texte<sup>67</sup>. Il n'est dès lors pas étonnant de constater qu'une transposition éditoriale, phénomènes de mise en crise du média, en mobilisant les propriétés techniques du support médiatique ciblé, remette en question la nature de l'activité lectorale, au même titre que se voit questionnée l'identité médiatique du contenu transposé.

### **3.3. Linéarisation et rejet de la bande dessinée**

Le flux linéaire induit par la lecture à l'écran a un impact plus global sur le plan de l'identité médiatique de la bande dessinée. Philippe Paolucci, dans un article traitant du primat du linéaire sur le tabulaire dans la bande dessinée numérique, identifie notamment deux « défauts » majeurs découlant des versions numérisées d'albums. Ainsi, pour lui :

---

<sup>67</sup> Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Essib, coll. «Papiers», 2018, p. 233.

d'une part, elles peinent à reproduire la matérialité feuilletée du livre, et désactivent par conséquent tous les effets de sens liés à la manipulation de l'album [...]; d'autre part, elles rendent malaisé le maintien d'une vision tabulaire de la planche, notamment sur les moniteurs de taille restreinte<sup>68</sup>.

Paolucci raccorde ces deux problématiques au fait qu'elles ont tendance l'une comme l'autre à « privilégier le linéaire au tabulaire »<sup>69</sup>. Cette observation problématise déjà en elle-même la reconfiguration médiatique impliquée par les albums numérisés en ce qu'elle mobilise, comme souvent dans les discours sur les transpositions éditoriales, l'un des traits considérés comme structurant l'identité médiatique de la bande dessinée. En amont de ce questionnement de fond, il ressort de ces considérations, premièrement, que la « perte » de matérialité évoquée plus haut dans les propos de Thierry Groensteen est surtout à identifier dans la « désactivation d'effets de sens lié à la matérialité du livre ». Ces effets de sens peuvent concerner l'ensemble des indications sensorielles qui programment la lecture en amont (épaisseur et poids du livre), qui permettent de se situer dans le déroulement du récit au fil de la tourne des feuillets, ou de changer de focale en manipulant le support afin de favoriser une vue d'ensemble ou l'observation d'un détail. En simulant visuellement l'interface du livre, l'album numérisé thématise cette absence. En outre, la mobilisation d'un ensemble d'indicateurs visuels (nombre total de planches) et d'outils (zoom avant et arrière) permettant de pallier l'absence matérielle du livre semble fonctionner comme autant de prothèses qui ne cessent de rappeler au lectorat qu'il ne manipule *pas vraiment* un album.

Deuxièmement, le fait que les conditions de visualisation des planches rendent « malaisé le maintien d'une vision tabulaire » dit bien l'inadéquation entre l'affichage de la planche dans son format original et une partie des écrans avec lesquels Izneo affirme sa compatibilité. La désarticulation des cases en diaporama, mais aussi les allers-retours entre le zoom et la vue globale d'une planche ou d'une double planche soulignent cette

---

68 Philippe PAOLUCCI, « La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire », *Alternative Francophone, op. cit.*, p. 66.

69 *Ibid.*

inadéquation, qui pousse à rappeler que le logiciel d'Izneo n'affiche pas tant des planches et des cases que des *images* de planches et de cases. Dans une perspective analogue, Julia Bonaccorsi commente la tension qui s'installe entre le cadre de l'écran et la planche dans l'affichage homothétique de la manière suivante :

[L]es conflits entre cadre/planche conduisent le lecteur à une appréhension fragmentée de l'unité du récit bédéique. En même temps qu'elle est réécrite numériquement (la couche informatique), la bande dessinée semble «rejetée» par le support numérique parce qu'elle ne peut s'y stabiliser.

L'idée du «rejet» met en exergue une opposition forte entre les deux supports de lecture qui traduit une forme d'incompatibilité entre, d'un côté, l'identité médiatique de la bande dessinée telle qu'elle s'est construite dans le paradigme du livre imprimé et, de l'autre, les *affordances* médiatiques du couple ordinateur-écran. Bonaccorsi précise d'ailleurs à cet égard que «le lecteur est dans ce cas de figure constamment rappelé à la tension entre deux ordres de lecture, celui de la page du livre imprimé et celui de l'écran»<sup>70</sup>. Ainsi, les albums numérisés témoigneraient d'une contradiction inhérente au transfert du livre à l'écran. À cet égard, on trouve chez Paolucci l'idée qu'une telle contradiction découle de ce que «la planche est avant tout le résultat d'une rencontre fructueuse entre le support formel et le support matériel»<sup>71</sup>. Or, comme il le met également en évidence, la «simul[ation] à l'écran des structures compartimentées», fruit des synergies entre les niveaux sémiotiques et matériels de la médiatisation, entre en conflit avec le principe même de retirer la planche à son milieu matériel d'origine<sup>72</sup>.

---

70 Julia BONACCORSI, «Sémiologie de la bande dessinée numérique», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, *op. cit.*, p. 126.

71 Philippe PAOLUCCI, *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, Université Lumière Lyon 2, *op. cit.*, p. 282.

72 *Ibid.*

\*

La lecture d'albums numérisés sur écrans se présente comme une alternative à la lecture d'albums imprimés, adaptée à une consommation nomade et flexible des contenus culturels. En désarticulant le contenu de son support<sup>73</sup> pour le rendre disponible à distance sur un ensemble de terminaux connectés et compatibles avec son service, Izneo propose à sa clientèle de «lire des bandes dessinées partout et à tout moment»<sup>74</sup>. Si cet énoncé paraît découler logiquement des évolutions de la culture de la convergence telles que décrites par Henry Jenkins, nos observations mènent toutefois à interroger la signification de cet argument promotionnel, notamment sur ce qu'il véhicule comme imaginaire des pratiques lectorales de bande dessinée en regard de ce que propose, de fait, son logiciel de lecture. Parce qu'elle est le fruit d'un processus massif et systématisé qui ne tient pas nécessairement compte des conséquences locales qu'elle produit à l'échelle des œuvres, la transposition numérique du contenu d'albums imprimés sur le portail d'Izneo rend manifeste les points de frictions qui apparaissent entre un contenu associé à une forme éditoriale donnée et sa médiatisation par le truchement d'un autre support médiatique. Au fond, l'une des questions que laisse planer la manipulation d'un tel logiciel consiste à savoir de quoi Izneo, comme l'ensemble des portails analogues, propose vraiment la lecture. L'interface de lecture prévoit à cet égard un *continuum* allant de la figuration du livre par l'affichage en double planche à la désarticulation complète des cases de tout ancrage spatio-topique. Entre ces deux pôles, les lecteur-ices sont amené-es à compenser et à ajuster l'affichage de composites inadaptés à toute la diversité des écrans possibles. Contrairement aux albums sur CD-ROMs, les albums numérisés ne se positionnent pas comme l'expérience renouvelée d'un récit en bande dessinée, mais comme une manière de médiatiser un contenu *à travers* ou *par le biais* de supports médiatiques numériques. La

---

73 Ce qui constitue, pour rappel, l'un des fondements de la numérisation des contenus (cf. chapitre 6).

74 Citation extraite de la présentation du service sur le site d'Izneo. («À propos» [en ligne], *Izneo*, URL : <https://www.izneo.com/fr/izneo-presentation>, consulté le 14 août 2024.)

structuration de cette forme éditoriale s'inscrit donc toujours d'emblée en référence à une forme préalable dominante, celle du livre dont elle ne prétend pas renouveler ou réinventer les modalités de lecture.

## Chapitre VIII Un webtoon «à la française»

L'apparition du webtoon comme forme éditoriale en Europe francophone participe d'une histoire récente et par conséquent délicate à appréhender. En effet, si cette forme de récit graphique s'est solidement installée en Corée du Sud depuis près de deux décennies, à l'échelle de l'Europe francophone, le phénomène n'est vieux que d'une dizaine d'années à peine. Ainsi, dans son article sur le webtoon et ses rapports avec l'émergence de la «snack culture»<sup>1</sup> en Corée du Sud, Dal Yong Jin fait remonter l'histoire de cette forme de récit graphique numérique aux pratiques d'autopublication sur le Web dans les années 1990<sup>2</sup>. Or, en Europe francophone l'apparition de plateformes spécifiquement dédiées au webtoon ne prend place qu'au début des années 2010 et le phénomène ne prend son réel essor qu'à la fin de la décennie par le biais d'investissements importants provenant de grands groupes sud-coréens.

---

1 Jin donne cette définition au concept: «Le terme “snack culture” a été introduit par le magazine *Wired* en 2007 pour décrire une tendance moderne consistant à rechercher une culture d'accès facile, consommée en peu de temps, de manière similaire à celle dont on consomme des en-cas [*snack*] comme des biscuits en quelques minutes. La “snack culture” illustre un changement dans les habitudes de consommation culturelle. Plutôt que de regarder un film pendant deux heures, les individus consomment la culture populaire [...] sur de courtes périodes, parfois moins de dix minutes. Ce phénomène a été rendu possible par l'émergence des technologies numériques, en particulier les smartphones.» (Dal Yong JIN, «Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling», *International Journal of Communication*, vol. 2019, n° 13, 2019, p. 2094. Notre traduction.)

2 *Ibid.*, p. 2097-2098.



La montée en puissance de cette nouvelle forme de publication numérique est flagrante, mais son implantation reste néanmoins fragile. Le webtoon suscite, certes, une forme d'engouement et génère l'appétit d'importantes structures éditoriales, asiatiques et européennes. Ainsi, en avril 2023, *Le Figaro* signale le lancement de deux plateformes de webtoon, à l'initiative, d'une part, du groupe Media-Participation et, d'autre part, du groupe Ankama<sup>3</sup>. L'article fait savoir également que le groupe sud-coréen Kakao aurait investi une dizaine de millions d'euros dans le lancement de Piccoma France durant l'été 2023<sup>4</sup>. Néanmoins, la journaliste Chloé Woitier précise que, malgré l'enthousiasme, aucune expérience n'a jusqu'alors démontré la rentabilité de ce modèle éditorial. Outre les facteurs purement commerciaux évoqués par l'autrice de l'article, les obstacles rencontrés par le webtoon pour s'inscrire dans le paysage culturel d'Europe francophone peuvent s'expliquer également par le fait que son positionnement médiatique reste relativement ambigu notamment en ce qui concerne les relations qu'il entretient avec le monde de la bande dessinée.

Sur ce plan, on constate ainsi des opinions divergentes chez les théoricien·nes. Dans un article consacré à la transition numérique de la bande dessinée, Julien Baudry traite ainsi de l'émergence du webtoon comme partie prenante du phénomène<sup>5</sup>. De même, Philippe Paolucci propose d'analyser cette production en la décrivant comme de la « bande dessinée numérique sud-coréenne »<sup>6</sup>. Dans une perspective plus nuancée, dans sa brève étude sur le webtoon, Emmanuelle Lescouët considère que ces « bandes défilées », « formes particulières de narration graphique » entrent dans un rapport de « filiation » avec la bande

---

3 Chloé WOITIER, « “C’est un enjeu d’avenir” : les éditeurs de BD lancent leurs propres plateformes de webtoons », *Le Figaro*, 2023.

4 On soulignera toutefois, à l'instar du quotidien français, qu'il s'agit là d'investissements dont la rentabilité n'a pas encore été démontrée par les faits.

5 Julien BAUDRY, « Bande dessinée », dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020.

6 Le point de vue est posé dès l'introduction : « dès le mitan des années 1990, les auteurs de *manhwas* (nom donné à la BD d'origine coréenne) ont proposé sur le web une nouvelle forme de bande dessinée appelée le webtoon (contraction de web + cartoon). » (Philippe PAOLUCCI, « L'usage du scrolling dans la bande dessinée numérique sud-coréenne : Une nouvelle façon de penser le récit en images » [en ligne], *Impressions d'Extrême-Orient*, n° 8, 2018, paragr. 1, URL : <http://journals.openedition.org/ideo/848>, consulté le 12 décembre 2022.)

dessinée, mais n'appartiennent toutefois pas complètement à ce média<sup>7</sup>. Pauline Brouard, qui traite des rapports entre webtoon et plateformes, associe quant à elle le webtoon au champ médiatique de la bande dessinée. Elle émet toutefois quelques réserves à l'égard de cette association qui, selon elle, tend à « restreindre la complexité de cet objet médiatique qui rend possible une narration interactive originale »<sup>8</sup>. Du point de vue des institutions culturelles, on constate un certain nombre d'appels du pied provenant du monde de la bande dessinée qui semble chercher à l'intégrer en son sein. Symboliquement, plusieurs événements ont ainsi été organisés autour du webtoon lors de l'édition 2018 du Festival international de la Bande Dessinée (FIBD) d'Angoulême. Cependant, si plusieurs maisons d'édition spécialisées dans la bande dessinée tentent de lancer un service en ligne dédié à ce type de contenu, à l'instar de Dupuis (Webtoon Factory) ou de Delcourt (Verytoon), il n'en demeure pas moins que ces services occupent généralement une position périphérique en regard de leurs activités d'édition « traditionnelle ».

La complexité du statut culturel du webtoon et les relations ambiguës qu'il entretient avec le champ médiatique de la bande dessinée se retrouvent dans le parcours cahoté de la publication de la série française *Lastman* et les diverses formes éditoriales qu'elle a empruntées durant les années de sa publication. La parution de ce feuilleton, portée pendant près de neuf ans par Bastien Vivès<sup>9</sup>, Michaël Sanlaville et Balak, a accompagné l'émer-

---

7 Emmanuelle LESCOUËT, « Introduction aux bandes défilées » [en ligne], *Imaginarium*, 2021, URL : <https://imaginarium.hypotheses.org/33>, consulté le 4 juillet 2024.

8 Pauline BROUARD, « Ce que les plateformes font aux industries culturelles : le cas du webtoon sud-coréen », *Effeillage*, vol. 10, n° 1, 2021, p. 36.

9 Accorder un chapitre entier à une réalisation de Bastien Vivès constitue un choix qu'on ne peut éviter d'explicitier dans le contexte de production de la présente étude. En effet, depuis le mois de décembre 2022, plusieurs bandes dessinées réalisées par cet auteur sont visées par des plaintes pour diffusion d'images pédopornographiques, incitation à la commission d'agressions sexuelles sur mineurs et diffusion à un mineur de messages violents. À notre sens, la mise à distance scientifique des objets d'étude, de même que notre approche de l'œuvre qui ne porte que sur son processus d'édition ne suffisent pas à nous dédouaner d'une prise de position explicite à l'égard de l'œuvre et surtout de la posture auctoriale de Vivès. Ainsi, nous tenons à signaler qu'en choisissant de nous intéresser à la publication de *Lastman*, nous ne souhaitons aucunement relativiser, minimiser, voire défendre ni les propos, ni les positions, ni même les créations que revendique son auteur. Il faut ainsi souligner que si *Lastman* ne fait pas partie des œuvres visées par l'enquête, sa parution s'intègre néanmoins dans une problématique plus globale de valorisation d'un auteur dont une des œuvres aujourd'hui ciblées par une plainte (Les Melons de la colère) était à l'époque déjà parue, et était donc connue de ses éditeurs et promoteurs.

gence du webtoon en Europe francophone, depuis le lancement du projet en 2013 sur la plateforme Delitoon. Jusqu'en 2020, ce sont ainsi douze saisons de dix épisodes chacun qui sont publiées gratuitement sous forme de webtoon sur ce service en ligne, pionnier dans la publication de ce type de contenu en France. En parallèle de cette édition numérique, chaque saison fait l'objet d'un volume imprimé, édité chez Casterman. Pendant près d'une décennie, les deux modes de publication de la série vont coexister et entretenir des rapports de divers ordres.

### 1. Le projet *Lastman*

La publication de la série *Lastman* sous formes numérique et imprimée durant la seconde moitié des années 2010 fait l'objet d'une succession de réorientation de la stratégie éditoriale qui l'encadre. Nous nous proposons d'observer et de commenter ce déroulement sur la base d'une frise chronologique reproduite ci-après s'étendant de la parution du premier épisode du webtoon à la sortie de la douzième saison (fig. VIII.1). Entre 2013 et 2014, les épisodes des saisons 1 à 6 paraissent d'abord gratuitement, dans une première version, sur le site web du service Delitoon, parallèlement à la publication des volumes imprimés par les éditions Casterman, au rythme d'un volume tous les 3 à 5 mois. Cette dynamique éditoriale, qui reposant sur la logique d'une prépublication des planches en ligne reprises par la suite dans la version imprimée, est aux fondements du projet qui structure *Lastman*.

Une partie de la communication autour du projet a été construite sur cet aspect dans la presse. À la sortie du premier volume, le magazine spécialisé *L'Indépendant* tire ainsi un parallèle entre le projet de Vivès, Sanlaville et Balak et les pratiques de prépublication japonaises. Le journaliste Michel Litout signale ainsi que «[les auteurs] ont relevé le challenge des mangakas japonais : 20 pages par semaine. Et comme il n'existe pas de revue de prépublication, c'est en ligne, sur le site de Delitoon, que ce combattant taciturne

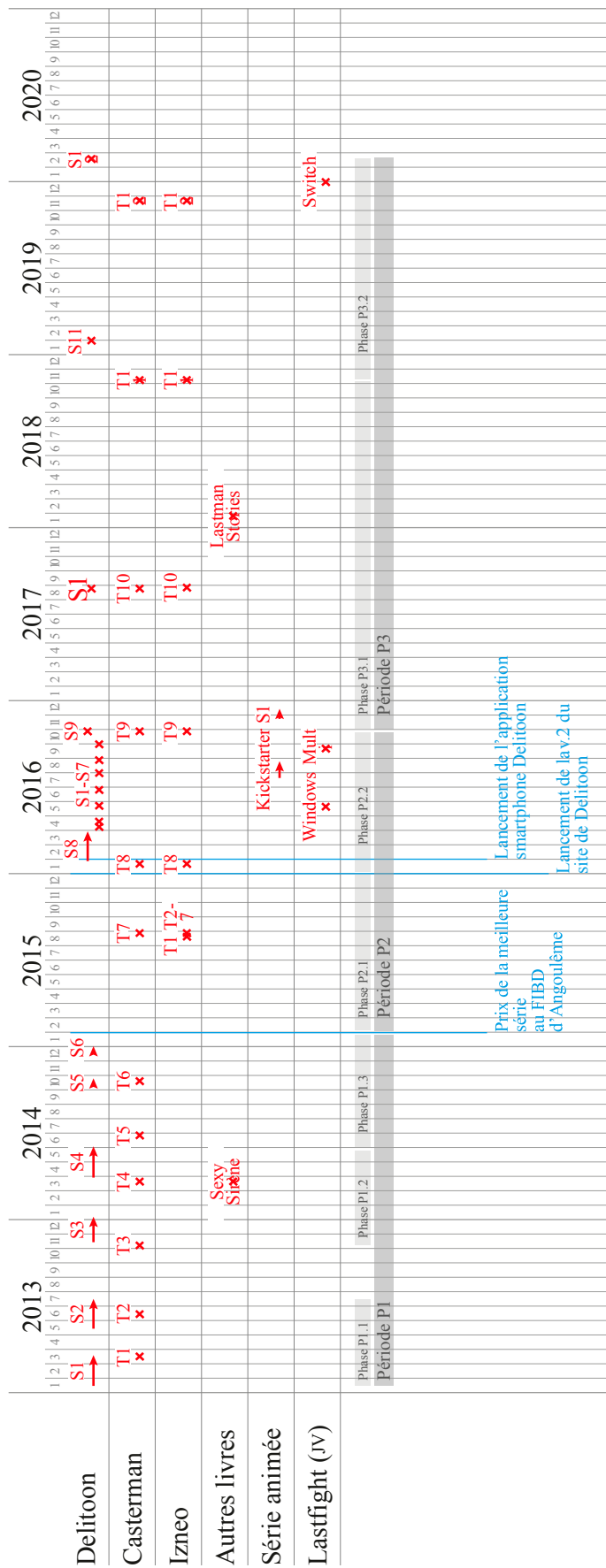


Figure VIII.1 Chronologie de la publication des versions de *Lastman*

[le héros de la série, Richard Aldana] fait ses premiers pas»<sup>10</sup>. Au-delà de l'expérimentation professionnelle que constitue son élaboration, la série constitue également un projet éditorial et commercial rendu possible par l'entremise d'un éditeur «débutant», Didier Borg, qui vient de prendre la tête du «label» «KSTR» chez Casterman. Cette collection d'ouvrages, lancée en 2007, vise un public de jeunes adultes<sup>11</sup> sensibles aux nouvelles formes de publication en ligne. En effet, son modèle éditorial repose sur la prépublication gratuite de planches sur un blog dans le but de fidéliser un lectorat en amont de la parution du livre, tout en tirant parti de la popularité rencontrée par le blog BD à l'époque<sup>12</sup>. Comme nous avons pu le voir dans les chapitres précédents, la seconde moitié des années 2000 constitue un moment où les formes numériques de la bande dessinée suscitent toute une série d'intérêts commerciaux. C'est dans ce contexte, en 2008, que Didier Borg prétend s'être éveillé au webtoon, envisageant alors, comme il le revendique dans le magazine *KSociety*, l'«évolution de la bande dessinée dans un environnement digital»<sup>13</sup>.

Aussi, lorsqu'il lance Delitoon entre 2010 et 2011, le projet *Lastman* constitue manifestement un pari éditorial susceptible de valoriser sa nouvelle plateforme de webtoon tout en représentant un potentiel succès de librairie. À cette époque, la contribution de Bastien Vivès constitue un double atout. En effet, le jeune auteur est à la fois populaire sur le Web et son œuvre imprimée bénéficie, depuis quelques années, d'un début de légitimité culturelle. Ainsi, le blog qu'il anime depuis 2007 rencontre un certain succès – en 2012, sept volumes en sont tirés pour alimenter la collection «Shampooing» de Delcourt. Par ailleurs, l'auteur a récemment acquis une forme de légitimité avec le succès critique du *Goût du chlore* (publié chez Casterman), qui reçoit le prix «Révélation» du FIBD

---

10 Michel LITOUT, «Les bonus de Lastman», *L'Indépendant*, 2013.

11 Didier Borg justifie d'ailleurs sa préférence pour le «label» par rapport à la collection de la manière suivante : «Il s'agit d'un "label", et je tiens à cette nuance. Dans une collection, on empile des histoires qui se ressemblent, alors que je souhaite une grande diversité dans mes publications. De plus, Casterman a une histoire et un catalogue d'auteurs que je ne renie pas, mais dont je ne me réclame pas non plus. Pour moi, KSTR est un rejeton qui quitte le foyer, même s'il n'a pas encore les moyens de s'assumer complètement.» (D. Borg in Allison REBER, «Des planches très branchées», *BoDoï*, n° 107, 2007, p. 22.)

12 *Ibid.*, p. 22-23.

13 D. Borg in Senami JURAVER, «Le boom des webtoons», *KSociety*, HS 1, 2022, p. 10.

d'Angoulême en 2009. Selon les trois auteurs, dans une interview accordée à *dB*, l'élaboration de la série s'amorce entre 2009 et 2010 avec leur installation dans un atelier collectif parisien où travaille déjà Vivès<sup>14</sup>. Ils ont alors pour objectif de réaliser la matière de trois premiers tomes afin de garantir la cadence de parution d'un projet qu'ils ambitionnent de tenir, selon les propos de Vivès, «douze tomes au minimum»<sup>15</sup>. L'horizon créatif qui structure le projet renvoie explicitement à celui de la production de *mangas* au Japon, associé à un rythme de travail effréné au sein de studios où se regroupent les artistes et leurs assistant·es dont les tâches sont clairement distribuées. La représentation idéale que semblent s'en faire les auteurs de *Lastman* est d'ailleurs associée à tout un imaginaire du progrès individuel associé à l'entraînement et au labeur que véhiculent certains genres fortement stéréotypés comme le *shōnen*. Il n'est d'ailleurs pas anodin que Vivès signale avoir eu connaissance du volume de production hebdomadaire des mangakas «en lisant *Bakuman*» de Tsugomi Ōba<sup>16</sup>.

## 2. Publier Lastman

Adoptant à ses débuts une production inspirée des pratiques japonaises, la série *Lastman* thématise et affiche ces références asiatiques. Le genre de récit mobilisé est ainsi celui du *shōnen* de combat, popularisé en Europe francophone par le succès de la série *Dragon Ball* d'Akira Toriyama. Les volumes imprimés empruntent un format qui les fait s'apparenter à la forme éditoriale que nous avons désignée précédemment sous l'étiquette de *simili-tankōbon*, qui correspond à l'assimilation du *tankōbon* japonais pour l'édition de mangas en Europe francophone (cf. chapitre 1, section 1.2). En effet, les ouvrages

---

14 «Le vrai début de *Lastman*, on peut le situer en octobre 2010, au moment où on s'installe avec Mickaël [Sanlaville] dans cet atelier où était installé Bastien avec d'autres dessinateurs [...]. Il était indispensable de se trouver au même endroit pour mener un projet d'une telle envergure.» (Balak in Charles-Louis DETOURNAY, «Lastman à l'école des mangakas...», *dB*, n° 71, 2013, p. 6.)

15 B. Vivès in *Ibid.*

16 B. Vivès in *Ibid.* Le *shōnen Bakuman* met justement en scène un duo d'adolescents travaillant d'arrache-pied pour accomplir leur rêve, celui de réaliser un manga à succès.

adoptent un format de petites dimensions, sont brochés et encollés. La couverture est constituée d'une feuille cartonnée collée et recouverte d'une jaquette imprimée en quadrichromie avec couche de vernis sur papier couché. Toutefois, la forme de support choisie par Casterman pour éditer les volumes de *Lastman* ne correspond pas complètement aux standards du simili-tankôbon. D'allure plus soignée, les volumes sont également plus grands que la moyenne (15,2×21,1 cm). À titre de comparaison, les ouvrages des séries les plus vendues en 2013<sup>17</sup>, année lors de laquelle paraît le premier tome de *Lastman*, sont de bien plus petite dimension. Ainsi les volumes de *One Piece* (d'Eichiro Oda chez Glénat) font 11,5 par 18,0 cm, ceux de *Naruto* (de Masashi Kishimoto chez Kana) font 12,0 par 17,0 cm et, enfin, ceux de *Fairy Tail* (de Hiro Mashima chez Pika) font 12,0 par 18,0 cm, soit une moyenne d'environ 3,0 cm de moins en hauteur comme en largeur.

Du simili-tankôbon, *Lastman* adopte l'allure sans pour autant s'inscrire effectivement dans cette forme éditoriale. En librairie, d'ailleurs, les ouvrages sont le plus souvent rangés avec les romans graphiques. Reste que cet ensemble de références thématiques et éditoriales au processus de production des mangas construit un système logique avec la prépublication périodique des épisodes que prévoit Didier Borg sur Delitoon. Comme le montre notre table chronologique, le système de prépublication initialement prévu est mis à l'épreuve de la pratique. En 2014 déjà, la mise en ligne des épisodes du webtoon semble s'essouffler après la quatrième saison et, dès octobre, la parution des volumes imprimés adopte un rythme moins soutenu. En 2015, aucun épisode du webtoon ne paraît et, dès 2016, les épisodes ne sont pratiquement plus publiés à une cadence hebdomadaire. Les saisons sont mises en ligne intégralement, en quasi-synchronie avec la parution d'un volume imprimé. De fait, au fil des années et des événements, la fonction du webtoon passe de moyen de prépublication à une forme de diffusion parallèle. Ce mouvement s'articule

---

17 Selon les chiffres de la « Numérologie 2014 » de Xavier Guilbert. Voir Xavier GUILBERT, « Numérologie 2014. Chiffres et états des lieux » [en ligne], *Du9.org*, 2014, URL : <https://www.du9.org/dossier/chiffres-et-etat-des-lieux/>, consulté le 4 juillet 2024..



**Figure VIII.2** *Lastman* (Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville, t. 1, Casterman, 2013).

**Figure VIII.3** *Lastman* (Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville, s. 1, e. 1, Delitoon, 2013).



autour de trois *périodes* chacune structurée en deux ou trois *phases* dont le découpage est identifié au bas du tableau.

## 2.1. Première période (2013-2015)

La première période correspond aux deux premières années de parution de la série, au cours desquelles les saisons du webtoon font office de prépublication gratuite en vue du futur livre. Les planches sont alors publiées sous une forme identique à celle de l'imprimé, rassemblées en épisodes d'une dizaine de planches à faire défiler verticalement dans la fenêtre d'un navigateur Web sur ordinateur (fig. VIII.2). Ces premiers webtoons renvoient à la forme éditoriale du blog BD dans son usage tardif, c'est-à-dire perçu comme un vecteur de prépublication, empruntant un rythme de parution périodique de planches, que l'on fait défiler verticalement sur l'écran d'un ordinateur et dont le format est calibré en prévision de l'édition imprimée. Ce mode de publication fonctionne en référence à une forme alors bien connue du lectorat de bandes dessinées francophones. Cette même logique structure d'ailleurs le processus éditorial du label «KSTR». Il paraît dès lors justifié de parler de *proto-webtoon* pour désigner cette forme éditoriale qui se différencie du webtoon tel qu'il est alors publié en Corée du Sud, sous forme de bandes défilées calibrées pour le smartphone, dont la forme ne s'impose que plus tardivement en Europe.

La période débute avec la parution du premier épisode de la série sur la première version du site Delitoon le 14 janvier 2013, et se clôt le 29 janvier 2015 avec l'obtention du prix de la meilleure série au Festival international de la Bande Dessinée à Angoulême. Durant une première phase, allant de janvier à juillet 2013, le rythme de parution des saisons et des livres correspond à celui prévu par le projet initial, avec une publication hebdomadaire d'épisodes sur Delitoon précédant la parution des volumes imprimés. Cette tendance s'inverse progressivement lors d'une deuxième phase qui s'amorce en novembre, alors que le troisième volume imprimé paraît presque en même temps que le premier épisode de la saison 3 sur Delitoon, remettant en question les intentions initiales de faire de la plateforme un lieu de *prépublication*. La tendance se confirme d'ailleurs à la sortie

en librairie du quatrième tome à la mi-mars, peu avant le début de la quatrième saison, et s'accroît au cours de la troisième phase, qui débute avec la sortie du cinquième volume imprimé, près de trois mois avant sa parution sous forme de webtoon. En outre, les épisodes de cette saison et de la suivante ne paraissent plus à un rythme hebdomadaire, mais quasi quotidien.

## 2.2. Deuxième période (2015-2017)

Cet ajustement dans le pilotage éditorial ouvre la deuxième période, qui s'étend de février 2015 à octobre 2016 et qui s'amorce avec une première phase de ralentissement des activités de publication sur toute l'année 2015. Près de six mois se déroulent entre l'obtention du prix à Angoulême, qui contribue à valoriser la série dans le monde de la bande dessinée imprimée<sup>18</sup>, et la publication du septième tome à la fin du mois d'août. Durant cette période, les auteurs s'engagent dans la production d'une série télévisée et d'un jeu vidéo qu'ils annoncent dans un article du *Point*<sup>19</sup>, vantant les ambitions «cross-média» du projet. Cependant, l'avancement de la série de bande dessinée semble au point mort tandis que l'ensemble des volumes paraît en version numérisée sur le portail Izneo.

On observe également une interruption de la parution d'épisodes sur Delitooon. Cependant, celle-ci doit être relativisée, dans la mesure où cette phase de creux correspond à un changement de stratégie du service de Didier Borg, qui aboutit à la refonte complète du site web en décembre. Dans ce nouveau cadre, l'offre de webtoons est encadrée par Delitooon qui agit en société de production et la diffusion répond au principe du *freemium*, un modèle commercial consistant à offrir un accès gratuit à quelques premiers épisodes d'une série, et à facturer l'accès aux suivants. Comme le relaie *Le Monde*, ce déplacement stratégique s'accompagne en outre, de l'entrée de Daou Technology au capital de

---

18 Selon le fascicule présentant la compétition officielle de 2015, les prix distribués concernent avant tout des œuvres imprimées : «le Palmarès officiel du Festival international de la bande dessinée récompense des livres publiés en langue française, [...] et diffusés dans les librairies des pays francophones entre début décembre et fin novembre de l'année suivante.» (Gaëtan AKYÜZ, Thomas MOURIER, Ezilda TRIBOT, *Compétition officielle*, Festival International de la Bande Dessinée, 2015, p. 3. Nous soulignons.)

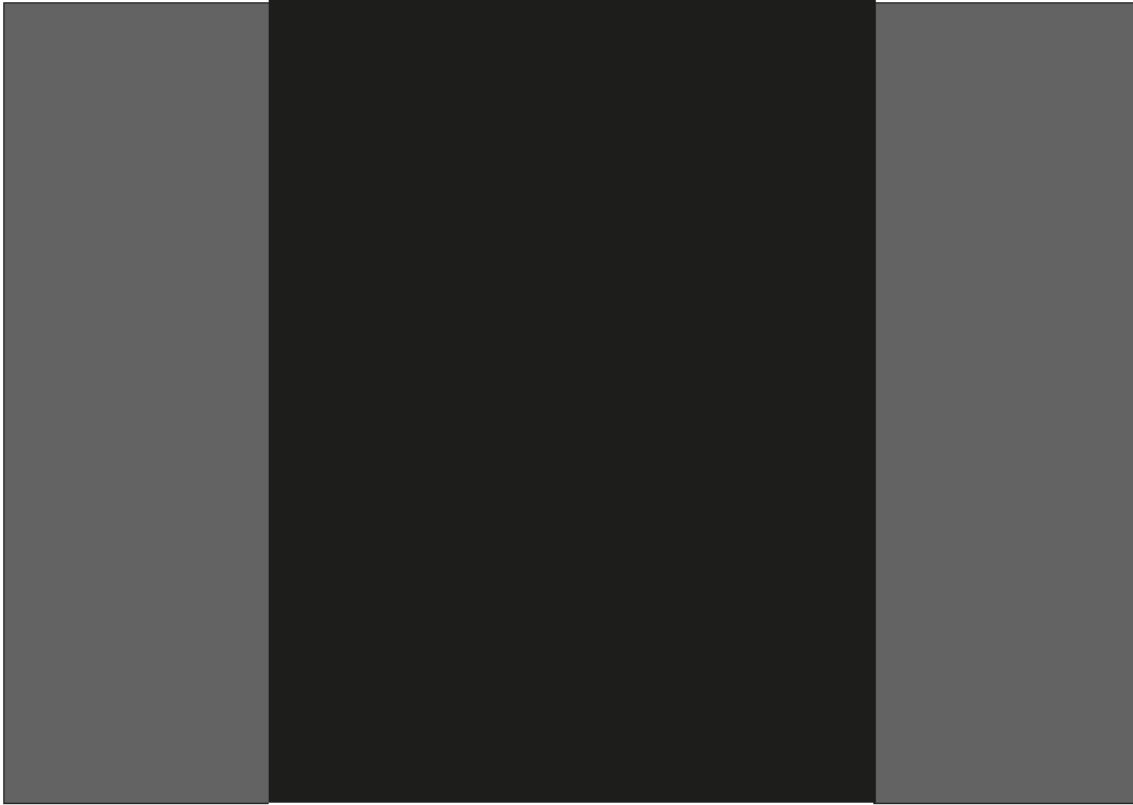
19 Romain BRETHERS, «Dans les coulisses du projet "Lastman"», *Le Point*, 2015.

Delitooon<sup>20</sup>. Cette stratégie prend part d'une démarche généralisée d'internationalisation de la production sud-coréenne qui s'engage au mi-temps des années 2010 à travers le phénomène dit du *hallyu* ou « vague coréenne »<sup>21</sup>. La réouverture du site web début 2016 amorce ainsi une nouvelle phase en dévoilant un catalogue restructuré autour de production majoritairement importée, parmi lesquelles *Lastman* détonne. Dans cette perspective, une application pour smartphones est lancée au même moment, car les productions sud-coréennes sont calibrées pour ce dispositif. Les œuvres publiées sur le portail adoptent dès lors une composition graphique en bande verticale à dérouler, dans laquelle sont distribuées les cases et qui correspond à la forme conventionnelle du webtoon. À la fin du mois de janvier, le huitième volume de *Lastman* paraît en librairie, suivi par la publication de saison 8 sur Delitooon. Désormais, les épisodes adoptent le nouveau format et sont à nouveau publiés à un rythme hebdomadaire, comme les autres titres du catalogue, jusqu'à la fin mars. D'avril à septembre, les saisons 1 à 6 sont adaptées à cette nouvelle configuration graphique et la saison 7, inédite jusqu'alors sur le portail en ligne, paraît enfin au mois d'octobre. Le passage de la planche à la bande de cases entérine le changement de rôle accordé au webtoon dans le processus éditorial de la série. Dorénavant, le format webtoon fait office de version alternative au livre, dès lors que sa publication implique la transformation des planches en bandes de cases. Cette période de transition aboutit en novembre à la parution du neuvième volume imprimé, de la version numérisée du livre sur Izneo et de l'ensemble des épisodes de la saison 9 sur Delitooon. Dans une logique de publication qui privilégie l'unité du volume imprimé, l'unité de l'épisode hebdomadaire n'a, en effet, plus grand sens.

---

20 Frédéric POTET, « Les espoirs de Delitooon sur écran connecté », *Le Monde*, 2016.

21 Florence Rio et Elsa Tadier donnent à ce terme la définition suivante : « L'hallyu, ou “vague coréenne”, désigne un phénomène contemporain de diffusion massive, et à échelle mondiale, de la culture sud-coréenne. Elle correspond à une volonté politique au long cours de la part de la Corée du Sud pour exporter ses productions culturelles (musique, cinéma, séries télé, etc.) » (Florence RIO, Elsa TADIER, « Le raz-de-marée “webtoon”. Regards de professionnels », dans Frédérique GIRAUD et Céline GUILLOT (éds.), *Le livre face au numérique : La disruption a-t-elle eu lieu ?*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. « Papiers », 2023.)



**Figure VIII.4** *Lastman*, webtoon (Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville, s. 1, e. 1, Delitoon, 2016)

La seconde version de Delitoon héberge des contenus correspondant à la forme éditoriale du webtoon qui s'autonomise dans la seconde moitié de la décennie 2010. Le géant sud-coréen Naver lance la plateforme Webtoon en 2017, suivi en 2018 par Delcourt avec Verytoon et Dupuis en 2020 avec la mise en ligne de Webtoon Factory. Le remontage des planches de *Lastman* sous forme de bandes verticales de cases à défiler indique l'autonomisation du webtoon comme forme éditoriale à part entière, fondamentalement pensée pour être « scrollée » sur le support de visualisation des appareils informatiques tactiles et portatifs que sont les smartphones (fig. VIII.3). Autrement dit, en 2016, *Lastman* passe du proto-webtoon au webtoon. Si les supports de visualisation peuvent être observés en les tenant verticalement ou l'horizontalement, l'usage courant privilégie la verticale (principalement quand il s'agit de smartphones), ce qui les différencie radicalement de l'écran d'ordinateur domestique. Les dimensions réduites de la surface d'affichage conduisent par ailleurs à privilégier une interface graphique fondée sur une bande de cases agencées

verticalement. La forme de la bande défilée implique (comme dans le proto-webtoon) de ne pouvoir visualiser qu'un segment du composite global, tronqué par l'écran, avec la spécificité dans ce cas que la composition ne tire que faiblement parti des effets visuels de la distribution tabulaire des cases. En favorisant la lecture sur smartphone, le webtoon apporte un rapport gestuel tactile direct au déroulement du contenu. Selon la typologie établie par Emmanuelle Lescouët, on passe alors d'une gestuelle « outillée » par la souris à une gestuelle « immédiate » dans laquelle « le corps est en relation directe avec le support de l'œuvre »<sup>22</sup>.

### **2.3. Troisième période (2017-2020)**

La tendance se confirme durant la dernière période de publication de *Lastman*, qui débute à la parution de ce neuvième volume et aboutit en février 2020 à la sortie sur Delitoon de la douzième et dernière saison de la série. Durant cette dernière période, la version webtoon endosse définitivement le rôle de forme alternative, au même titre que les livres numérisés sur Izneo. D'une part, le rythme de sortie des épisodes ne respecte plus la périodicité hebdomadaire initiale. D'autre part, le fait que les saisons paraissent en simultané ou à la suite d'un volume imprimé indique que le rôle accordé au webtoon est bien de se présenter comme une version alternative du récit. Ainsi, le neuvième puis le dixième tome sont publiés de manière quasi simultanée en librairie, sur Izneo ainsi que sur Delitoon. Cette première phase de la troisième période marque un retour temporaire à la stabilité dans le processus éditorial. La tendance s'accroît cependant au cours de la deuxième et dernière phase du processus, lors de laquelle la publication de la série arrive à son aboutissement. À partir de la sortie du onzième volume, la version webtoon paraît systématiquement avec un retard de quelques mois, indiquant que le processus de publication implique la création des planches du livre imprimé en amont d'une adaptation sous forme de bandes verticales. Ainsi, le onzième tome paraît en novembre 2018, alors que

---

22 Emmanuelle LESCOUËT, « Introduction aux bandes défilées » [en ligne], *op. cit.*

la saison correspondante ne paraît qu'en janvier 2019 sur Delitoon. Un délai analogue est observable pour la parution de la saison 12, publiée sur le portail de webtoon plus de deux mois après la sortie du livre, montrant ainsi que la primeur initialement accordée à cette forme de publication n'a plus de raison d'être au seuil des années 2020.

Ce parcours cahoté est sans doute tributaire des difficultés inhérentes à l'installation d'une nouvelle forme éditoriale numérique sur le marché de la bande dessinée en Europe francophone. En 2013, Izneo n'existe que depuis trois ans sur un marché de l'album numérisé que se disputent seules quelques entreprises de faible envergure (cf. chapitre 7, section 1.3). La première version de Delitoon est, quant à elle, la seule structure à diffuser des webtoons dans cet espace culturel. Dans ce paradigme, la publication de *Lastman* constitue un phénomène exemplaire du type de parcours éditorial que peut rencontrer une œuvre conçue entre le numérique et l'imprimé. Elle révèle en effet une succession de réajustements éditoriaux, en fonction de la manière évolutive dont est perçue la forme émergente du webtoon, sa position, ainsi que son rôle vis-à-vis de la centralité symbolique et économique du livre imprimé dans le champ médiatique de la bande dessinée.

### **3. Configurations et reconfigurations du webtoon**

#### **3.1. Du proto-webtoon au simili-tankôbon**

Le passage de l'affichage dynamique des épisodes du proto-webtoon sur moniteur à l'impression statique des planches sur les feuillets reliés du simili-tankôbon confère une forme de pérennité et de stabilité au récit imprimé que soutient la politique éditoriale en deux étapes qui structure le projet. La prépublication feuilletonnée d'épisodes hebdomadaires sous forme de proto-webtoons tire parti du défilement vertical des planches à l'écran. En effet, dans un tel régime de visualisation, le lectorat ne peut aisément prédire la fin de l'épisode avant de se heurter à la limite inférieure de l'empilement des planches, sinon en se raccrochant à l'ascenseur vertical de la fenêtre qui sert d'indicateur, toutefois discret, de la position du cadre de l'écran dans la verticalité de la page web. Selon le prin-

cipe initial de publication de la série, la succession des épisodes hebdomadaires propose une expérience de lecture fondée sur l'inachèvement du récit et sa relance périodique, que le passage au livre désamorce (au moins partiellement) en compilant sans ruptures l'ensemble des épisodes d'une saison. Comme nous l'avons vu dans l'ensemble des dynamiques de transpositions vers le livre (cf. chapitres 3 et 6), le passage du proto-webtoon au simili-tankôbon correspond à une forme de pérennisation d'un matériau éphémère. De l'écran au livre, les planches se stabilisent dans leur manière de s'actualiser visuellement. Le déséquilibre permanent du récit suspendu est quant à lui rééquilibré par la compilation des épisodes au sein d'un recueil saisonnier. Contrairement à la relative volatilité des productions diffusées sur le web, à laquelle le proto-webtoon ne fait pas exception<sup>23</sup>, les formes du codex sont des documents conçus pour la conservation. Parce qu'il s'apparente à une forme de livre, la publication des volumes de la série sous forme de simili-tankôbon valorise rétroactivement la production web et inscrit implicitement le proto-webtoon dans le monde de la bande dessinée imprimée.

Il faut également tenir compte du fait que la prépublication en proto-webtoon confère une aura de modernité au livre, en inscrivant le récit de *Lastman* dans le domaine plus vaste des contenus culturels numériques, ainsi que dans l'offre de bandes dessinées en ligne qui s'est développée dans la deuxième moitié des années 2000. Au demeurant le proto-webtoon endosse un rôle de seuil vers le simili-tankôbon. La forme symbolique du livre continue, dans ce paradigme, à représenter l'aboutissement du processus de publication d'un récit en bande dessinée. Un paradigme, donc, où le numérique sert le livre qui s'inspire du système économique de prépublication dans la presse. Outre le succès qu'il connaît au Japon, ce modèle – dont le fonctionnement fantasmé<sup>24</sup> a explicitement influencé le projet de *Lastman* – s'inscrit également dans la filiation de celui qui a favorisé

---

23 Il est aujourd'hui difficile d'accéder à l'intégralité des saisons de *Lastman* publiées sur la première version de Delitoon, tributaires des sauvegardes malheureusement lacunaires de l'Internet Archive Association.

24 Sur les représentations fantasmées de l'industrie du manga en Europe francophone, voir Xavier GUILBERT, « Le manga et son histoire vus de France : entre idées reçues et approximations » [en ligne], *Comicalités*, 2012, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/733>, consulté le 14 août 2024.

ce que d'aucuns considèrent également comme un « âge d'or » pour la bande dessinée franco-belge, entre la seconde moitié des années 1950 et les années 1980, en oubliant souvent que les dynamiques de prépublication ne s'y systématisent que tardivement. On observe donc une logique d'intégration d'une forme éditoriale numérique au sein d'une forme culturelle déjà établie, cette intégration restant bel et bien *au service* de l'imprimé et du livre.

### 3.2. Du simili-tankôbon au webtoon

À partir de 2016, le format de publication des épisodes de *Lastman* sur Delitooon passe du proto-webtoon au webtoon avec tout ce que cela entraîne en termes de remontage, mais également au niveau des relations qu'entretient cette nouvelle forme numérique à la forme imprimée. Outre le fait qu'à partir de cette période, les volumes imprimés paraissent systématiquement en parallèle ou en amont des versions numériques, on retiendra également que les saisons 1 à 7 du proto-webtoon reparaissent les unes après les autres dans le nouveau format en bandes défilées de cases entre le mois de mars et de novembre 2016. Les conditions d'existence de la série sur Delitooon passent alors de la *prépublication* à la *republiation*. Dans ces nouvelles modalités, ce sont les planches imprimées qui doivent être remontées pour le nouveau format de webtoon.

Par ailleurs, si les épisodes peuvent être consultés sur plusieurs types d'appareils informatiques, allant de l'ordinateur domestique fixe au smartphone, la forme éditoriale du webtoon est principalement conçue et promue pour ce dernier type de dispositif depuis les années 2010<sup>25</sup>. Or, l'une des principales particularités de ces appareils nomades et tactiles par rapport aux ordinateurs personnels (portables et fixes) consiste dans le fait que l'ensemble de leurs composants sont unifiés derrière ou à proximité du moniteur, de telle manière à ce que toutes les opérations paraissent se concentrer autour de l'écran. Hormis quelques boutons de contrôles physiques, l'ensemble des interactions humain/machine

---

25 Dal Yong JIN, « Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling », *International Journal of Communication*, *op. cit.*, p. 2100.



passent par la surface de l'écran. Par ailleurs, les smartphones sont des objets informatiques qui ont pleinement pénétré les usages du quotidien, agrégeant autour d'un même appareil les activités de communication, d'organisation, de travail, d'apprentissage et de culture, mais aussi, bien sûr, les pratiques de loisir et de divertissement, auxquels se rattache le webtoon<sup>26</sup>. Contrairement aux formes éditoriales imprimées dont le support est matériellement associé à leur contenu, la lecture sur smartphone donne l'illusion d'un accès dématérialisé aux récits graphiques, dès lors que, depuis un même terminal, les utilisateur-ice peuvent accéder à une grande diversité de contenus et, qu'inversement, ces mêmes contenus peuvent s'actualiser sur d'autres supports.

Le support médiatique cible contraint une certaine forme de composition graphique. Le passage du feuillet à l'écran vertical du smartphone impose une économie de visualisation jouant, justement, sur la verticalité et le déroulement. Ceci est notamment dû aux dimensions réduites de la surface d'affichage cible ainsi qu'à ses proportions. Dans ce contexte technico-matériel, la reconfiguration de l'interface graphique passe par la déstructuration des planches pour prendre, à l'arrivée, la forme d'un empilement vertical de cases dont l'ensemble correspond à un épisode du feuilleton. Les jeux sur la distribution et les relations longitudinales sont dès lors assez rares, voire absentes, sinon pour vectoriser le parcours de lecture en zigzag afin de ne pas modifier les rapports d'échelle entre les cases et d'offrir, semble-t-il, une disposition plus variée des cadres dans l'espace. Il en découle une tendance à l'accentuation du rapport de linéarité et de succession entre les cases, au détriment des jeux sur la perception synoptique de la double planche<sup>27</sup>. D'un point de vue

---

26 L'enquête menée et commentée par Virginie Sonet, tend à montrer que, par rapport aux autres dispositifs numériques quotidiens, les usager-es de smartphones s'approprient «les fonctions de communication, de service et de spectacle de ce dispositif, ainsi que les contenus associés, dans des cadres spatiaux et temporels plus variés [...] dans une relation plus directe et engageante». (Virginie SONET, «L'écran du smartphone dans tous ses états», *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 191.). Emmanuelle Lescouët évoque quant à elle l'idée du tissage d'un rapport d'intimité avec les contenus culturels, du moment qu'ils sont médiatisés par le truchement d'un appareil aussi personnel que le smartphone. Si l'on adopte son point de vue, on pourrait dès lors voir un lien entre le rapport intime entretenu le support médiatique et le regain d'intérêt pour les genres apparentés à la romance et à l'érotisme sur ces plateformes. (Emmanuelle LESCOUËT, «Introduction aux bandes défilées» [en ligne], *op. cit.*)

27 Philippe Paolucci a consacré un article à la problématique spécifique du webtoon et du scrolling. Voir Philippe PAOLUCCI, «L'usage du scrolling dans la bande dessinée numérique sud-coréenne : Une nouvelle façon de penser le récit en images» [en ligne], *Impressions d'Extrême-Orient*, *op. cit.*

narratif, ce type de recompositions graphique met nettement l'accent sur le déroulement de l'intrigue, dès lors plus fortement perçu comme un enchaînement d'actions, là où l'unité du multicaadre restreint marque les rapports de succession et de simultanéité de manière plus ambiguë<sup>28</sup>.

À l'inverse de la reconfiguration du proto-webtoon en simili-tankôbon, le transfert vers le webtoon marque un retour plus franc vers l'économie narrative du feuilleton, dont la forme épisodique communique avec les logiques de la «snack culture». La dynamique du feuilleton est par ailleurs favorisée formellement par le remontage linéaire des cases, pour les raisons évoquées plus haut qui concernent la perception instable des bornes épisodiques et la sensation de flux instaurée par le défilement. Les caractéristiques visuelles de l'application qui permet au lectorat de parcourir le récit graphique jouent aussi sur l'absence de repères<sup>29</sup>. L'une des propriétés graphiques de la page qui encadre les planches dans un livre consiste à orienter leurs position et leur ordre par le biais de numérotation. Or, à la lecture d'un épisode de webtoon, aucun indicateur de ce type ne permet de situer le lectorat dans sa progression au sein du déroulement vertical. Au lancement d'un épisode, seule la bande verticale à défiler s'affiche, sans autre manière d'indications. Certes, une pression du doigt provoque l'apparition de deux bandeaux d'options aux bords supérieurs et inférieurs de l'écran. Cependant, ces bandeaux n'affichent que le numéro d'épisode en cours de lecture, quant aux options, elles permettent de retourner au menu, ou de naviguer entre les épisodes<sup>30</sup>, voire de rompre la frontière qui les sépare les uns des autres, exagérant encore la tendance à la linéarisation du récit graphique. La discrétion

---

28 Raphaël Baroni a d'ailleurs suggéré les effets sur la lecture que pouvait avoir l'architecture d'une composition tabulaire, en opposant «lecture linéaire» et «contemplation» (Raphaël BARONI, «Décrire et interpréter l'architecture graphique des bandes dessinées : Léna mise en page» [en ligne], *Transpositio*, n° 5, 2022, URL : <https://www.transpositio.org/articles/view/decire-et-interpreter-l-architecture-graphique-des-bandes-dessinees-lena-mise-en-page>.)

29 L'absence de repères visuels dans le déroulement des épisodes sur smartphone fait écho à l'hypothèse formulée par Anthony Rageul de la disparition progressive des interfaces graphiques dans la bande dessinée numérique et le web design au cours des années 2010. (Anthony RAGEUL, «Vers une disparition des interfaces graphiques ? La bande dessinée numérique au prisme du webdesign» [en ligne], *Comicalités*, 2023, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/8176>, consulté le 9 août 2024.)

30 D'autres options permettent également de «liker» et de télécharger l'épisode en cours de lecture.

voire l'effacement de l'interface graphique du logiciel fonctionne en analogie avec cette illusion d'une absence de médiatisation du contenu que favorise l'interaction tactile avec le support médiatique<sup>31</sup>. Le *scrolling* vertical de la bande de cases se confond d'ailleurs avec les mécanismes d'utilisation des autres applications pour smartphone. Ainsi, certains résultats de statistiques d'entreprise relayées dans un article en ligne du magazine *Télérama*<sup>32</sup> montrent que la majorité des utilisatrices et des utilisateurs en Corée du Sud consommeraient des épisodes de webtoon en alternance avec leurs autres applications pour smartphone.

### 3.3. Le webtoon comme alternative

En procédant à une *reconversion* au webtoon après la disparition d'une première version prototypique de cette forme éditoriale, la production de *Lastman* affirme ses ambitions initiales de s'inscrire dans un ensemble d'autres productions contemporaines de divertissements. À cet égard, il n'est d'ailleurs pas anodin de constater que la réédition des sept premières saisons de la série sur la nouvelle version du portail Delitoon croise, à quelques mois d'écart, la parution du jeu vidéo *Lastfight* (développé et édité par la société française Piranaking) et le lancement couronné de succès de la campagne Kickstarter pour financer la production d'une série télévisée, qui signalent, semble-t-il, l'aboutissement d'un projet d'exploitation « cross-média » de la série que les auteurs promulguent alors dans la presse<sup>33</sup>. En apparaissant aux côtés d'un catalogue de récits inédits et fraîchement traduits du coréen sous une forme encore méconnue du public francophone européen, la nouvelle version webtoon de *Lastman* se réinvente comme un récit graphique novateur, inscrit dans

---

31 Virigine Sonet souligne en effet que la « surface tactile interactive » donne au smartphonote « au moins l'illusion de manipuler directement contenus et données » ce qui irait dans le sens de la disparition d'interface graphiques rendues superficielles par la capacité à manipuler directement l'image affichée à l'écran. (Virginie SONET, « L'écran du smartphone dans tous ses états », *Médiation et information*, *op. cit.*, p. 191.)

32 Pablo MAILLÉ, « Avec les "Webtoons", la BD sud-coréenne est en passe de conquérir le monde » [en ligne], *Télérama*, 2019, URL : <https://www.telerama.fr/livre/avec-les-webtoons,-la-bd-sud-coreenne-est-en-passe-de-conquerir-le-monde,n6427246.php>, consulté le 8 août 2024.

33 Romain BRETHERS, « Dans les coulisses du projet « Lastman » », *Le Point*, *op. cit.*

des pratiques de loisirs encore en émergence destinées à un public jeune. Le smartphone constitue un support médiatique déterminant dans une telle démarche, se faisant alors de plus en plus fréquemment le dispositif principal d'accès à des contenus culturels. La linéarisation des planches, ajustées aux caractéristiques technico-matérielles du smartphone, répond d'ailleurs aux enjeux contemporains de cette « *snack culture* » dont Dal-Yong Jin rappelle qu'elle consiste dans une habitude de consommation des productions culturelles qui favorise la rapidité et l'efficacité au détriment d'un engagement intellectuel du lectorat<sup>34</sup>. La linéarisation verticale des cases est en effet partie prenante de cette dynamique jouant sur la vectorisation simplifiée du cheminement de lecture. Plutôt que de faire face à deux planches imprimées qui se présentent comme un arrangement complexe d'éléments, le lectorat du webtoon fait défiler les cases les unes après les autres dans un ordre plus explicitement programmé. Le format épisodique marque un retour à la tradition feuilletonnante de la bande dessinée qui dominait à l'époque de la publication sous la forme des illustrés, qui s'inscrit d'ailleurs dans une logique d'encouragement à la consommation que les sociétés d'édition du webtoon ne renient pas<sup>35</sup>.

Le passage du proto-webtoon au webtoon accompagne aussi un renouvellement de statut de la version numérique du récit qui devient dès lors une version alternative au livre. Il ne s'agit plus ici de positionner la publication numérique comme une solution de prépublication – soit une forme éditoriale *intermédiaire* – mais bien comme une option de lecture, c'est-à-dire comme une forme éditoriale à part entière. Le phénomène n'est pas nouveau dans le domaine de l'édition numérique. Ainsi, depuis le milieu des années 2010, les albums numérisés d'Izneo constituent une alternative éditoriale aux albums imprimés, et c'est donc assez naturellement que les simili-tankôbons de *Lastman* sont également transposés sous cette forme dès 2015. Au demeurant, comme nous l'avons vu, les albums numérisés exhibent leur filiation avec la forme imprimée, leur existence est conditionnée

---

34 Dal Yong JIN, « Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Transmedia Storytelling », *International Journal of Communication*, *op. cit.*, p. 2094.

35 Pablo MAILLÉ, « Avec les « Webtoons », la BD sud-coréenne est en passe de conquérir le monde » [en ligne], *op. cit.*

par la publication d'un livre en amont. La version webtoon de *Lastman* masque quant à elle cette origine en s'inscrivant dans un catalogue majoritairement structuré par des productions originales et en adoptant la forme de composition.

\*

La publication de la série *Lastman* permet de mettre en évidence la complexité du processus de construction, dans les années 2010, du webtoon comme forme éditoriale dans l'espace francophone européen, au sein duquel, on le sait, le livre occupe une place dominante. La construction de l'identité éditoriale du webtoon s'y opère donc naturellement en relation avec cette forme selon différentes modalités et ajustements. Toutefois, la dynamique des relations entre le webtoon et la bande dessinée ne suit pas un cheminement continu. L'année 2016 marque un tournant dans l'aventure éditoriale de *Lastman* avec la refonte de Delitoon et l'adoption d'un nouveau modèle éditorial du webtoon, plus en phase avec la production sud-coréenne qui y paraît dès lors. De ce point de vue, la première période éditoriale du proto-webtoon se présente comme une tentative d'assimilation locale du webtoon, en fonction des institutions, des pratiques, des formes et des rapports de force qui organisent le système médiatique au d'un espace culturel donné.

Le tournant de la seconde moitié des années 2010 marque l'inversion de cette dynamique. Les résultats de la « vague coréenne », qui ont commencé à se concrétiser en France par le succès grandissant de la K-pop au début de la décennie<sup>36</sup>, encouragent les grands groupes financiers à exporter plus massivement le webtoon. L'entrée de Daou Technology au capital de Delitoon précède la refonte du site web, le privilège accordé au smartphone comme support médiatique et l'adoption en conséquence des formes de la bande défilée. Dans ce contexte, les principes structurants de la forme éditoriale s'imposent (ou se réaffirment) de l'extérieur. C'est alors le système médiatique qui doit s'adapter afin de pouvoir

---

36 Vincenzo CICCHELLI, Sylvie OCTOBRE, « La Hallyu, une pop culture globale esthétisée », dans *K-pop, soft power et culture globale*, Paris, PUF, 2022, p. 31-32.

intégrer la nouvelle forme. Dans le cas de *Lastman* il s'agit alors de penser le webtoon comme une alternative publiée en aval des volumes imprimés. Cependant, le phénomène inverse est également tenté avec la publication sous forme de livres de feuilletons à succès. Outre la réédition de séries étrangères comme *Solo Leveling* de Chugong et Dubu chez Delcourt ou *Lore Olympus* de Rachel Smythe chez Hugo&Cie, la série française *Colossale* de Diane Truc et Rutile, initialement publiée sur la plateforme Webtoon, fait l'objet d'une publication en plusieurs volumes aux éditions Jungle. Ces transpositions se présentent comme des tentatives d'assimilation d'un matériau qui, comme les blogs BD, se structure de l'extérieur, mais qui, à l'échelle internationale, bénéficie d'un poids économique plus important. Le phénomène étant récent, il serait vain de chercher à prédire les évolutions que connaîtront à l'avenir ces rapports de force médiatiques. Au demeurant, ces exemples montrent que les rapports de force et l'identité culturelle des formes éditoriales se construisent et se réajustent sur le temps long et par le biais de permanentes répétitions.



## **Conclusion**

### **1. La bande dessinée en reconfigurations**

Depuis les années 2010, les études matérielles et éditoriales sur la bande dessinée se sont intensifiées, notamment en raison de la multiplication des tentatives d'imposer un mode de publication numérique. Cependant, la numérisation du paysage éditorial – qui compte quelques réussites, mais surtout de beaucoup d'échecs à plus ou moins long terme – ne peut être comprise si l'on se limite à en décrire les étapes au rythme où elles se déroulent sous nos yeux. Pour appréhender le phénomène dans toute sa complexité, l'évolution d'un paysage éditorial aussi diversifié que celui de la bande dessinée doit être envisagé en tenant compte des relations qui s'y organisent et des rapports de force et d'équilibre qui s'y sont développés sur près d'un siècle. Les formes éditoriales qui composent ce paysage prennent une part importante dans la construction de l'identité médiatique de la bande dessinée, dans la mesure où elles en constituent l'une des parts les plus visibles ; elles forment des séries culturelles, des ensembles d'objets, de pratiques, de représentations qui évoluent, se coconstruisent, et font également évoluer la bande dessinée comme média. De ce point de vue, l'observation des transpositions éditoriales peut jouer un rôle de révélateur à la fois des rapports de forces qui organisent les relations entre les formes éditoriales, mais



aussi des points de tension autour desquels se structure l'identité médiatique de la bande dessinée. Les transpositions éditoriales, en soumettant une œuvre à l'épreuve d'un changement de support, ébranlent un ensemble de déterminismes qui structurent le média, ce qui éclaire le fonctionnement d'une forme éditoriale et ses rapports avec des formes alternatives. Par conséquent, si elles ne mènent pas nécessairement à une réinvention ou une renaissance du média, les transpositions introduisent de nouvelles configurations, comme autant de nouvelles lectures du fonctionnement médiatique de la bande dessinée. Au-delà des succès, des échecs et de leurs *effets* à plus ou moins long termes sur la production et la publication, les transpositions nous en disent long sur l'identité médiatique de la bande dessinée, qui n'est souvent que partiellement ébranlée par ces épreuves.

À travers le parcours des Humanoïdes Associés, nous avons pu envisager les pratiques et les perspectives éditoriales de la bande dessinée en explorant la manière dont de nouveaux supports médiatiques ont été expérimentés. Dès le début, les Humanoïdes Associés conçoivent la bande dessinée en fonction des formes éditoriales courantes, mais aussi au-delà des supports conventionnels, s'aventurant jusqu'aux frontières du média lui-même. À ce titre, l'entrée dans le multimédia marque un moment particulier dans la vie de la maison, car elle entraîne un important investissement dans la recherche de solutions pour réinventer la bande dessinée au tournant du XXI<sup>ème</sup> siècle. Les résultats ne sont de loin pas au rendez-vous et, malgré une volonté de proposer des solutions de publication numérique « maison » jusque dans les années 2010, les Humanoïdes Associés rentrent finalement dans le rang en s'écartant de toute expérimentation et en déléguant la diffusion en ligne à des sociétés spécialisées dans ce commerce. Les diverses expérimentations pour rapprocher la bande dessinée des médias audiovisuels montrent d'ailleurs qu'une identité médiatique ne se reconfigure pas sur la base d'une décision éditoriale isolée, mais dépend d'une évolution plus large, collective et consensuelle.

La manière dont les Humanoïdes Associés envisagent leur transition numérique et les échecs rencontrés par la société lors de tentatives de mettre en place leurs diverses solutions technologiques rappelle par ailleurs que, depuis les années 1950, l'identité mé-

diatique de la bande dessinée s'est façonnée autour de l'album. En effet, les années 1950-1970 constituent une crise matricielle, au sens où les reconfigurations médiatiques en jeu aboutissent à ce que l'on peut considérer comme une nouvelle phase des *naissances*<sup>1</sup> de la bande dessinée. La standardisation de l'album accompagne ainsi la structuration de la planche comme trait définitoire du média ainsi que la reconfiguration du statut de l'illustré qui devient progressivement un moyen de prépublication. L'album permet enfin à la bande dessinée de se singulariser comme forme d'expression et comme média autour de codes sémiotiques qui lui sont propres et d'un support médiatique de prédilection, lequel contribuera à asseoir sa légitimité culturelle naissante.

De ce point de vue, la réapparition de projets visant à transposer des œuvres de bande dessinée en livres de poche se présente comme une crise identitaire particulièrement marquante. Si nous avons vu que les découpages et les remontages de planches constituent des pratiques courantes dans la transposition des œuvres de l'illustré à l'album dans les années 1950-1960, force est de constater que les mentalités ont changé dans la seconde moitié des années 1980. Ainsi, les transpositions en livre de poche qui paraissent à cette époque mettent la bande dessinée en crise sur tous les plans : au niveau sémiotique, par le démontage de la planche qui s'est constituée en unité compositionnelle de référence, au niveau technico-matériel par l'emprunt d'un support médiatique de faible qualité, qui encourage une lecture désinvolte, et au niveau culturel, par la menace d'un retour à une production populaire et bon marché, allant à l'encontre des ambitions de voir le média s'engager dans un processus d'artification.

L'arrivée de premiers modes de diffusion numériques va accentuer la crise, même si les CD-ROMs resteront des objets extrêmement rares. Dès le début des années 1990, le monopole de l'album a été fragilisé par l'apparition d'autres formes de livres, comme le simili-tankôbon et les premiers romans graphiques. Les albums sur CD-ROMs constituent une autre tentative, plus radicale, d'investissement de nouveaux supports médiatiques. Ces

---

1 Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2009.

transpositions expérimentales ont certes échoué à s'imposer. Au demeurant, les solutions formelles explorées jouent de manière exemplaire avec les limites du média dans une dynamique d'extension, voire d'effacement des frontières médiatiques propres aux ambitions de l'édition multimédia. D'une part, l'échec des albums sur CD-ROMs témoigne d'une certaine frilosité vis-à-vis des premières tentatives radicales de déterritorialisation du livre imprimé au profit de l'affichage sur écran. D'autre part, au-delà du malheureux destin commercial qu'ont rencontré ces objets, leur difficulté à construire une quelconque appartenance médiatique nous renseigne sur le fonctionnement systémique des identités culturelles qui ne se structurent pas seulement à partir des objets ou des formes culturelles. L'identité médiatique, comme « fédération » de séries culturelles<sup>2</sup>, est une construction globale et collective. L'image sonorisée, l'image défilée ou l'image actée sont autant de séries culturelles qui, à l'occasion des transpositions sur CD-ROMs, viennent se frotter à l'identité médiatique de la bande dessinée pour la mettre temporairement et localement en crise.

L'échec des CD-ROMs et l'éclatement de la « bulle internet » vont marquer un coup d'arrêt temporaire pour les investissements visant à mettre en place des solutions de diffusion numérique. Significativement, les relations entre l'édition de bandes dessinées imprimées et le Web ne se réamorcent de manière visible qu'à partir de la seconde moitié des années 2000, cette fois à travers l'assimilation de la production numérique de blogs BD par le monde de l'imprimé. Si les blogs se constituent d'abord comme une production marginale, au croisement de pratiques amateurs et professionnelles, ils se reconstruisent progressivement comme une forme de laboratoire visant à tester et sélectionner les œuvres susceptibles d'intéresser un éditeur et se servant ensuite de cette vitrine numérique pour promouvoir le livre qui en sera tiré. Néanmoins, avant qu'une telle dynamique ne se mette en place, les quelques transpositions éditoriales du blog BD vers le livre, dont le premier volume des *Notes* de Boulet constitue un cas paradigmatique, montrent comment des

---

2 André GAUDREAU, Philippe MARION, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2023, p. 342.

contenus pensés pour être publiés sur le Web peuvent se fondre dans les logiques inhérentes au monde du livre. Rétroactivement, cette assimilation transforme les pratiques liées au blogging, qui se conforment alors de plus en plus aux principes éditoriaux des livres imprimés, en amont de toute publication, et même quand cette dernière n'aura finalement jamais lieu. Les blogs BD se présentent ainsi comme une première forme d'intégration des pratiques numériques dans le système médiatique de la bande dessinée. Le livre conserve ainsi sa position dominante, tandis que le blog BD est mis à son service en lui fournissant des contenus. Certes, le blog BD est une forme éphémère, qui disparaît peu à peu au milieu des années 2000, mais la logique éditoriale qui voit dans la production numérique une forme de prépublication gratuite des contenus se retrouvera dans les contenus diffusés par les réseaux sociaux, et plus particulièrement par Instagram.

À la même époque, le positionnement des formes éditoriales numériques vis-à-vis de la forme dominante encore incarnée par le livre s'observe également dans le phénomène des albums numérisés, diffusés sur des portails de lecture, dont l'émergence s'inscrit dans la continuité de la diversification des formes éditoriales imprimées et numériques de la bande dessinée. Les formes prises par ces versions numérisées de l'album témoignent toutefois de la position ambiguë occupée par de tels objets, dont l'existence répond à deux enjeux divergents : d'une part, il s'agit d'offrir un mode de lecture qui corresponde aux fonctionnements des interfaces informatiques sans pour autant transformer radicalement l'œuvre originale, d'autre part, il faut rendre ces versions compatibles avec une diversité grandissante d'appareils dont la manipulation et les formats vont de l'ordinateur de bureau au smartphone. La consommation de ces transpositions, dont la production s'opère à l'échelle de milliers d'albums, est dès lors parsemée de ratés, de bugs et autres « glitches », qui mettent en évidence la distance qui sépare les modalités de visualisation du livre et celles inhérentes aux écrans interactifs et connectés.

La publication de *Lastman* constitue un ultime témoignage des dynamiques de stabilisation de l'identité médiatique de la bande dessinée par le biais d'équilibrages du paysage éditorial. En effet, la parution de la série se situe, sur le plan chronologique comme sur

le plan éditorial, à la croisée de différentes appropriations des moyens de publication numérique en Europe francophone, auxquels s'additionnent les premières formes de webtoons. Ainsi, les trois périodes qui structurent sa publication montrent une évolution des dynamiques d'échange entre le numérique et l'imprimé. À plus large échelle, cet exemple illustre surtout la manière dont une aire culturelle peut s'approprier une forme éditoriale étrangère en l'adaptant à la structuration du système médiatique local. Si *Lastman* constitue d'abord un projet pilote pour la construction d'un modèle économique de webtoon «à la française», le rôle de la publication en ligne s'amenuise peu à peu. Dans tous les cas, le projet de structuration d'une forme éditoriale s'opère autour du livre, qui reste la forme centrale de publication de la série. Ainsi, durant les quelques années qui voient paraître *Lastman*, il nous est donné d'observer comment une nouvelle forme éditoriale numérique s'intègre au système médiatique de la bande dessinée franco-belge en s'accordant avec la forme dominante dans cette aire culturelle.

## 2. Fluctuation, stabilité et équilibre

En axant notre point de vue sur l'évolution des formes éditoriales de la bande dessinée par le biais des phénomènes de transposition, notre parcours de l'histoire de la bande dessinée entre le <sup>xx</sup><sup>ème</sup> et le <sup>xxi</sup><sup>ème</sup> siècle révèle plusieurs problématiques qui méritent, à notre sens, d'être reconsidérées, voire simplement considérées, par la recherche. Du point de vue des approches formelles, l'étude transversale de cas de transpositions montre que la planche comme unité de composition constitue plus que jamais un point de tension majeur. Certes, la chose n'est guère surprenante, dans la mesure où le statut particulier de la composition tabulaire a toujours été au cœur des réflexions sémiologiques, de l'antagonisme qui oppose linéarité et tabularité de Pierre Fresnault-Deruelle<sup>3</sup>, en passant par les pôles du récit et du tableau chez Benoît Peeters<sup>4</sup>, jusqu'au binôme dispositif et

---

3 Pierre FRESNAULT-DERUELLE, «Du linéaire au tabulaire», *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976.

4 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991.

séquentialité d'Harry Morgan<sup>5</sup>. Il reste néanmoins frappant de constater que lorsqu'on se penche sur les transformations concrètes qui découlent des transpositions, c'est précisément cet aspect de la bande dessinée qui se voit le plus systématiquement remis en cause. Si les diaporamas en sont la manifestation la plus frappante, le parcours « zoomé » des planches d'albums numérisés, tout comme leurs remontages en livres de poche, ébranlent tout autant cette articulation définitoire de la planche. Il s'avère nécessaire, d'une part, de remettre en cause la solidarité des composantes de cette unité qui peuvent, de fait, être redistribuées dans l'espace sans que l'identité du média en soit fondamentalement bouleversée.

D'autre part, une réflexion doit également être menée sur le fait que la planche ne constitue qu'un cas particulier de composite dont la caractéristique est d'entrer dans un rapport homothétique avec la surface de restitution. L'importance accordée par la théorie à ce type de composition a certainement été favorisée par le processus d'artification de la bande dessinée, qui s'est articulé en grande partie autour du commerce de planches originales. Ce commerce trouve son aboutissement dans des politiques muséales qui, comme l'a montré Florian Moine dans le cas du musée de la bande dessinée d'Angoulême<sup>6</sup>, se sont structurées autour de l'acquisition et de l'exposition de tels objets. Cependant, l'évolution au cours des dernières années des pratiques théoriques et historiques, marquée par l'élargissement tant des méthodes mobilisées que des corpus étudiés, nous engage à prendre de la distance vis-à-vis de l'importance accordée jusqu'ici à la planche dans le fonctionnement médiatique de la bande dessinée. Ainsi, nous souhaiterions plutôt favoriser une lecture des phénomènes selon les termes de composition spatiale et d'investissement de la surface de restitution. Nous pensons en outre, plus que jamais<sup>7</sup>, que les transpositions sur

---

5 Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, L'An 2, 2003, p. 127-129.

6 Florian MOINE, « Construire la légitimité culturelle du Neuvième Art : Le musée de la bande dessinée d'Angoulême » [en ligne], *Belphégor*, n° 17, 2019, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1593>, consulté le 21 octobre 2024.

7 Nous avons déjà évoqué cette hypothèse dans Gaëlle KOVALIV, Olivier STUCKY, « La planche de bande dessinée à l'épreuve du numérique », *Sociétés & Représentations*, n° 55, 2023. Cette réflexion émanait par ailleurs d'une première suggestion formulée par Philippe Paolucci dans le cadre d'une conversation informelle.

écrans interactifs devraient mener également à associer le binôme linéaire/tabulaire avec un second antagonisme opposant simultanément et successivité des composants graphiques. En effet, cette double paire de notions présente l'avantage de réintroduire une dimension temporelle dans les problématiques purement spatiales impliquées par le premier binôme.

La dimension technico-matérielle du média endosse un rôle central dans la manière dont nous approchons les objets. À cet égard, le point de départ qu'a constitué la question de la transition numérique a permis d'interroger ces conditions matérielles qui participent à la médiatisation de la bande dessinée. Cependant, l'étude générale des transpositions a également permis de construire un modèle théorique apte à décrire également des phénomènes relatifs aux différentes formes dérivées du codex (illustrés, albums, livres de poche, romans graphiques, etc.). L'attention portée aux aspects techniques et matériels des dispositifs de médiatisation permet en outre de placer une attention particulière sur la diversité des expériences pratiques de la lecture de bande dessinée. Ainsi, le rapport au livre et au feuilletage change radicalement de l'album au format de poche, et cette même pratique gestuelle prend encore d'autres dimensions lorsqu'elle est simulée à l'écran. Sur ce plan, l'étude des transpositions éditoriales permet de formuler des descriptions plus précises des objets et des manipulations qu'ils impliquent grâce notamment à l'adoption d'une perspective comparative. En effet, lorsque l'on se donne la tâche de décrire les particularités matérielles d'un support médiatique, il n'est pas toujours aisé d'estimer le niveau de granularité à adopter. Toutefois, dans la démarche comparative, on ne sélectionne que les différences saillantes entre deux supports, ce qui permet d'évaluer plus facilement les aspects pertinents de l'expérience sensorielle et gestuelle du lectorat.

Observer l'évolution du paysage éditorial de la bande dessinée sous l'angle des transpositions permet de comprendre l'aspect fluctuant de l'identité médiatique de la bande dessinée, que l'on peut décrire dans les termes de la «subversion médiatique» de Pascal

Robert<sup>8</sup> ou dans ceux de la formule de Jan Baetens que nous avons évoquée en ouverture de cette étude ; « un média stable [...], mais très divers »<sup>9</sup>. La notion de stabilité n'est pas à concevoir comme synonyme d'immobilité, mais plutôt d'*équilibre*. Il est clair que, dans la plupart des cas, les transpositions éditoriales et les reconfigurations médiatiques qu'elles impliquent n'ont pas la capacité de mettre en péril cet équilibre médiatique. Néanmoins, elles représentent des moments de vacillement qui remettent en question les conditions et les limites de la stabilité du média, de même qu'elles exhibent ses points d'appui. De ce point de vue, si les transpositions sur CD-ROMs n'ont absolument rien changé au paysage éditorial de la bande dessinée, étant passées inaperçues, leur observation permet de comprendre plusieurs aspects essentiels du contexte éditorial, médiatique et culturel de l'époque, tout en ouvrant des perspectives pour une généalogie de formes plus tardives.

Le modèle d'analyse médiatique en strates que nous avons mis en place nous a permis d'appréhender ces phénomènes de manière pragmatique, en plaçant la dimension technico-matérielle au centre de la réflexion. En découlent des observations d'ordres sémiotiques et communicationnelles, ainsi que des réflexions sur la dimension historique et culturelle du média. La logique de l'interface, qui structure notre modèle en arrière-plan, oblige à envisager chaque strate en relation avec les autres composantes de l'organisation médiatique. Ce point de vue dynamique garantit de n'isoler aucun des niveaux d'analyse, afin que le fonctionnement du média puisse être perçu comme un système. La construction de ce modèle de description, dont découle le protocole d'analyse que nous avons suivi (avec plus ou moins de souplesse) pour chacun des chapitres consacrés à un cas de transposition, a largement bénéficié du « bricolage méthodologique » que nous évoquions dans l'introduction du présent travail. Il faut bien l'avouer, l'articulation entre les approches formelles, technologiques et historico-culturelles, associées aux différents champs de savoirs que convoquent plus directement les objets étudiés peut relever parfois d'un dé-

---

8 C'est-à-dire l'idée que la bande dessinée ferait montre d'une « intelligence » qui lui permettrait de s'adapter aux différents supports en les subvertissant. (Pascal ROBERT, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. « Papiers », 2018.)

9 Voir Introduction, section 1.



licat numéro d'équilibriste. Néanmoins, nous pensons que ce type de méthode, que l'on qualifiera volontiers d'*indisciplinaire*, s'avère réellement productive face à des objets qui, comme souvent dans le domaine des cultures populaires et médiatiques, échappent aux cadres d'étude conventionnels.

Les différentes mises à l'épreuve que nous avons fait subir à notre modèle ont permis, à chaque étape, de l'affiner. Cependant, quelques aspects restent encore à ajuster. Premièrement, le niveau qui correspond au «support médiatique» nous semble un peu trop limitant et mériterait d'être mieux précisé, notamment dans le but de faciliter la description des supports numériques. Sans doute s'agirait-il plutôt de le requalifier en *dispositif médiatique*, afin d'inclure avec plus de souplesse les appareils informatiques qui, comme nous l'avons expliqué par ailleurs, distinguent le support d'enregistrement du support d'affichage, selon la terminologie développée par Bruno Bachimont<sup>10</sup>. De même, les interfaces de manipulation impliquées dans les dispositifs médiatiques semblent parfois exclues de ce modèle, alors qu'il serait intéressant de mieux en tenir compte pour la description gestuelle des manipulations impliquées dans la lecture. On pense ainsi autant à la souris, au clavier ou aux pavés tactiles des ordinateurs, qu'aux qualités matérielles et techniques des couvertures et des reliures de livres qui programment certains types d'usages. Par ailleurs, il nous semblerait intéressant d'accentuer la réflexion sur la notion d'interface et ses implications pour décrire le fonctionnement des supports (ou dispositifs) médiatiques, notamment du point de vue des rapports qu'entretient le concept d'interface avec celui d'*affordance*.

### 3. Perspectives de recherche

Comme toute recherche, notre étude a permis de formuler autant d'observations qu'elle a révélé un horizon de nouveaux chantiers qu'il semble, à nos yeux, important d'envisager

---

10 Bruno BACHIMONT, *Ingénierie des connaissances et des contenus : le numérique entre ontologies et documents*, Paris, Hermès science, coll. «Science informatique et SHS», 2007. Voir chapitre 6 section 2.4 de la présente étude.

à l'avenir. Aussi, plutôt que de fermer artificiellement le dossier par un mot bien senti, nous préférons voir aboutir le présent travail en laissant le tiroir entrouvert sur une série d'autres affaires à suivre. Tout d'abord, nos observations formelles, en particulier celles développées dans le dernier chapitre, nous laissent percevoir les potentialités d'une étude des transpositions dans une approche relevant du *close reading* des objets médiatiques. L'analyse détaillée de la transposition d'une œuvre d'une forme éditoriale à une autre tirerait ainsi parti du cadre que nous avons offert, tout en ouvrant sans doute de nouvelles perspectives que nous n'avons pas envisagées. Une telle étude aurait ainsi la vertu d'affiner notre modèle théorique en opérant par généralisation à partir d'une échelle permettant une meilleure contextualisation et un grain plus fin dans l'analyse des phénomènes. De plus, il nous semble que la comparaison de différentes versions d'une œuvre pourrait présenter un intérêt herméneutique dans une démarche comparatiste, les transformations formelles issues de la transposition permettant de « faire parler » l'œuvre-source et inversement. Enfin, on précisera ici que si notre angle d'approche se limite aux transpositions éditoriales, notre modèle théorique n'est, quant à lui, pas exclusif et pourrait s'appliquer aussi bien aux transpositions que nous avons qualifiées d'« auctoralisées » (cf. chapitre 1 section 2.3). D'autres cas de transpositions éditoriales pourraient aussi être envisagés dans le but de contribuer à écrire l'histoire de ces pratiques. Ainsi, même si les remontages de webtoons ou de publication Instagram sous forme de livres ne nous paraissaient pas déterminants pour l'étude que nous souhaitons mener, l'observation de ces phénomènes constituerait une contribution intéressante pour une solidification des connaissances relatives aux opérations de transposition et de reconfiguration. Plus encore, l'étude de phénomènes analogues dans des aires culturelles différentes se révélerait extrêmement stimulante.

Les transpositions constituent une bonne manière de révéler la nature de telle ou telle forme éditoriale, mais bien évidemment, la recherche sur les moyens de publication de la bande dessinée pourrait et devrait encore se développer en dehors de ces phénomènes spécifiques, tout en tirant parti de la perspective comparative que nous espérons avoir initiée. Ainsi, la manière dont le simili-tankôbon s'est construit dans l'espace francophone,

dans un système de références croisées entre les petits formats et le tankôbon japonais, constitue un phénomène qui nous semble tout aussi passionnant à investiguer. À plus large échelle, la série culturelle des bandes dessinées de petit format mérite encore d'être investiguée aussi bien globalement que par le truchement d'études plus locales menées sur des fonds d'éditeurs comme Elvifrance ou Aredit qui sont encore trop rarement étudiés par la littérature scientifique. Il en va de même de la médiatisation de la bande dessinée sur films fixes à destination des cercles bédéphiliques, mais aussi des cours de catéchisme, des milieux scolaires ou des usages privés.

Ces phénomènes, qui sont aussi rares que constants dans l'histoire du média, témoignent d'un *flirt* de longue date entre l'identité médiatique de la bande dessinée et la série culturelle des images défilées qu'il s'agirait un jour de mettre en évidence dans une approche généalogique et archéologique. Dans une perspective moins marginale, la manière dont a évolué la presse illustrée pour la jeunesse pour devenir un moyen de publication ou de pré-publication pour les récits graphiques, de sa singularisation comme forme particulière de presse à sa dilution dans l'ensemble plus vaste des magazines, constitue encore une zone instable de notre réflexion. Le sujet mériterait, à notre sens, une recherche d'envergure – notamment sur la base d'observations empiriques collectées par le dépouillement de plus vastes corpus que les nôtres – qui permettrait, par ricochet, de percevoir, à l'échelle séculaire, les évolutions de l'identité médiatique de la bande dessinée.

D'autres chantiers plus vastes sont également à inscrire à l'agenda des projets à suivre. Ainsi, il nous semble que notre second chapitre met le pied dans la porte pour une réelle étude monographique consacrée aux Humanoïdes Associés. En déplaçant la focale trop souvent mise sur l'aventure *Métal Hurlant* – dont il ne s'agit pas non plus de négliger l'importance – il nous semble que notre étude met en évidence un parcours d'éditeur particulièrement original, qui constitue un bon exemple pour comprendre les évolutions du secteur depuis une cinquantaine d'années.

Dans une perspective aussi bien historique qu'esthétique, il s'agirait également d'ouvrir le vaste dossier que constitue l'attrait pour les « nouvelles images » qui se construit dans

le courant des années 1980-1990 avec l'apparition des images créées sur ordinateur en deux puis trois dimensions. Ces observations seraient à mettre en perspective avec la série culturelle des images lumineuses que réactive la fascination pour l'image rétroéclairée évoquée dans diverses sources que nous avons mobilisées. Le discours esthétique porté à l'égard des productions informatisées de l'époque se retrouve d'ailleurs manifesté régulièrement dans diverses presses spécialisées émergentes, aussi bien autour de la publication assistée par ordinateur (PAO) que de la critique de CD-ROMs et de jeux vidéo où les critères d'un *goût* pour l'image numérique s'élaborent.

On évoquera enfin les ouvertures possibles offertes par une approche gestuelle de la médiatisation à travers la comparaison des manipulations qu'impliquent différents supports médiatiques, comme nous avons pu l'identifier autour d'une requalification potentielle de la catégorie littéraire du *page turner* (cf. chapitre 5). La réflexion en narratologie bénéficierait sans aucun doute d'un tel croisement entre l'essor des approches rythmiques et sensorielles (qui ont aujourd'hui le vent en poupe) et les études sur la matérialité des médias. Il s'agirait ainsi de développer une théorie *affective* ou *émotionnelle* des récits dans laquelle l'engagement corporel du lectorat dans la manipulation du support médiatique serait pleinement intégré.



## Tableaux et figures

### Tableaux

**Tableau II.1 :** Synthèse des épisodes de Graphic Stories prévus et facturés.

**Tableau VII.1 :** Tableau des types d'appareils compatibles avec Izneo (gris : abandonnés).

### Figures

**Figure I.1 :** Évolution du paysage éditorial en Europe francophone (1930-2020).

**Figure I.2 :** Interfaces et strates du dispositif de médiatisation de la bande dessinée.

**Figure II.1 :** Jaquette du Digital Comics *La Femme Piège* (Enki Bilal, Métal Hurlant Productions, 1996). Source : Collection privée de l'auteur.

**Figure II.2 :** Jaquette du Digital Comics *Froid Équateur* (Enki Bilal, Métal Hurlant Productions, 1996). Source : Collection privée de l'auteur.

**Figure II.3 :** Boîtier et livret du CD Audio *Le Sommeil du monstre* (Sony Music Entertainment, 1998). Source : Collection privée de l'auteur.

**Figure III.1 :** Publicité pour les albums Dupuis (*Spirou*, n° 547, 07.10.1948, p. 13). Source : Centre BD Lausanne.

**Figure III.2 :** Publicité pour les albums Dupuis (*Spirou*, n° 765, 11.12.1952, p. 20-21). Source : Centre BD Lausanne.

**Figure III.3 :** Publicité pour *Lucky Luke contre Pat Poker* (*Spirou*, n° 834, 08.04.1954, p. 20-21). Source : Centre BD Lausanne.

- Figure III.4 :** Publicité pour les albums « Buck Danny » (*Spirou*, n° 808, 08.10.1953, p. 21).  
Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.5 :** Quatrième de couverture de *Les Extraordinaires aventures de Corentin* (Paul Cuvelier, Le Lombard, «Collection du Lombard», 1953 [éd. orig. 1950]).  
Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.6 :** Publicité pour les albums « L'Épervier bleu » (*Spirou*, n° 811, 29.10.1953, p. 21). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.7 :** Publicité pour *Le Secret de l'Espadon* (*Tintin*, n° 52, éd. belge, 28.12.1950, p. 20). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.8 :** Épisode de « Chasse à l'homme » (Morris, *Spirou*, n° 789, 28.05.1953, p. 2).  
Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.9 :** *L'Élixir du Docteur Doxey* (Morris, Dupuis, 1967 [éd. orig. 1955], p. 27).  
Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.10 :** Épisode de « Oscar et ses Mystères » (Will et Ben, *Spirou*, n° 826, 11.02.1954, p. 16-17). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.11 :** Épisode de « Tif et Tondu contre la main blanche » (Will et Rosy, *Spirou*, n° 873, 06.01.1955, p. 6-1). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.12 :** Épisode de « Tif et Tondu à Hollywood » (Will et Rosy, *Spirou*, n° 1135, 14.01.1960, p. 12-13). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.13 :** Épisode de « Oscar et ses Mystères » (Will et Ben, *Spirou*, n° 907, 22.10.1953, p. 22). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.14 :** *Oscar et ses Mystères* (Will et Ben, Dupuis, 1984 [éd. orig. 1956], p. 7).  
Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.15 :** Épisode de « Le Chevalier blanc » (Fred Funcken, *Tintin*, éd. française, n° 265, 19.11.1953, p. 8-9). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.16 :** Épisode de « La Corne de rhinocéros » (Franquin, *Spirou*, n° 789, 28.05.1953). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.17 :** Épisode de « Le Démon des Caraïbes » (Hubinon et Charlier, *Pilote*, n° 3, 11.12.1959, p. 8-9). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.18 :** Épisode de « Le Démon des Caraïbes » (Hubinon et Charlier, *Pilote*, n° 4, 19.12.1959, p. 8-9). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.19 :** *Le Démon des Caraïbes* (Hubinon et Charlier, Dargaud, 1977 [éd. orig. 1961], p. 6-7). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.20 :** *Le Démon des Caraïbes* (Hubinon et Charlier, Dargaud, 1977 [éd. orig. 1961], p. 8-9). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.21 :** *Le Disparu de Ker-Aven* (Mitacq, Dupuis, 1972 [éd. orig. 1957], p. 46).  
Source : Centre BD Lausanne.

- Figure III.22 :** Épisode de «Le Disparu de Ker-Aven» (Mitacq, *Spirou*, n° 3, 05.01.1956, p. 13). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.23 :** Présentation de «Le Démon des Caraïbes» (Georges Fronval et Antonio Parras, *Pilote*, n° 8, 17.12.1959, p. 8). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.24 :** Annonce pour «Le Mystère de la pyramide» (Edgar P. Jacobs, Tintin, éd. belge, n° 79, 27.04.1950). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.25 :** «En attendant Le Mystère de la pyramide» (Edgar P. Jacobs, Tintin, éd. belge, n° 79, 27.04.1950, p. 4). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.26 :** *Le Mystère de la grande pyramide*, (Edgar P. Jacobs, Le Lombard, 1953, p. 3). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.27 :** *Le Mystère de la grande pyramide*, (Edgar P. Jacobs, Le Lombard, 1953, p. 4). Source : Centre BD Lausanne.
- Figure III.28 :** *Les Extraordinaires aventures de Corentin* (Paul Cuvelier, Le Lombard, 1953 [1950], p. 16-XX). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure III.29 :** *Les Extraordinaires aventures de Corentin* (Paul Cuvelier, Le Lombard, 1953 [1950], p. XX-32). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.1 :** Schéma comparatif des dimensions et proportions des formats de poche en regard de celui d'un album.
- Figure IV.2 :** *Le Trio de l'étrange* (Roger Leloup, J'ai lu, 1987, p. 125). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.3 :** *Le Trio de l'étrange* (Roger Leloup, Dupuis, 1972, p. 47). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.4 :** *Les Cargos du crépuscule* (Maurice Tillieux, J'ai lu, 1989, p. 52). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.5 :** *Les Cargos du crépuscule* (Maurice Tillieux, Dupuis, 1961, p. 26). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.6 :** *Les Cargos du crépuscule* (Maurice Tillieux, Dupuis, 1961, p. 38-39). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.7 :** *Les Cargos du crépuscule* (Maurice Tillieux, J'ai lu, 1989, p. 74-75). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.8 :** *L'Ombre du Z* (Franquin, Greg et Jidéhem, Dupuis, 1962, p. 4). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.9 :** *L'Ombre du Z* (Franquin, Greg et Jidéhem, J'ai lu, 1990, p. 6-7). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.10 :** *L'Ombre du Z* (Franquin, Greg et Jidéhem, J'ai lu, 1990, p. 8-9). Source : Collection privée de l'auteur.



- Figure IV.11 :** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés, 1981, p. 8-9). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.12 :** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Le Livre de poche, 1987, p. 12-13). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.13 :** *Le Retour de Choc* (Will et Rosy, Presses Pocket, 1990, p. 54-55). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.14 :** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Le Livre de poche, 1987, p. 30-31). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.15 :** *L'Incal noir* (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés, 1981, p. 15). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.16 :** *Les 3 Soleils de Vinéa* (Roger Leloup, J'ai lu, 1990, p. 14-15). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.17 :** *Le Secret de l'Espadon* (Edgar P. Jacobs, t. 3, Presses Pocket, 1989, p. 164-65). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.18 :** *Le Nid des Marsupilamis* (Franquin, J'ai lu, 1990, p. 26-27). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.19 :** *Silence* (Comès, J'ai lu, 1987, p. 82-83). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.20 :** *Exterminateur 17* (E. Bilal et J.-P. Dionnet, Les Humanoïdes Associés, 1979, p. 26-27). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.21 :** *Exterminateur 17* (E. Bilal et J.-P. Dionnet, Le Livre de poche, 1987, p. 60-61). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.22 :** *Exterminateur 17* (poche) (E. Bilal et J.-P. Dionnet, Le Livre de poche, 1987, p. 62-63). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.23 :** *Exterminateur 17* (poche) (E. Bilal et J.-P. Dionnet, Le Livre de poche, 1987, p. 64-65). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.24 :** *Le Secret de l'Espadon*, album (Edgar P. Jacobs, vol. 1, Éditions Blake et Mortimer, 1984, p. 45). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.25 :** *Le Secret de l'Espadon* (Edgar P. Jacobs, vol. 1, Presses Pocket, 1989, p. 152-153). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.26 :** *Le Secret de l'Espadon* (Edgar P. Jacobs, vol. 1, Presses Pocket, 1989, p. 154-155). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.27 :** *Idées noires* (Franquin, Audie, 1981, p. 7). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure IV.28 :** *Idées noires*, (Franquin, J'ai lu, 1986, p. 16-17). Source : Collection privée de l'auteur.

- Figure IV.29:** *Idées noires*, (Franquin, J'ai lu, 1986, p. 18-19). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure V.1:** *Le Piège diabolique*, verso du boîtier (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure V.2:** *La Femme piège* (Enki Bilal, Les Humanoïdes Associés, 1992, p. 47). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure V.3:** *La Femme piège* (Enki Bilal, Métal Hurlant Productions, 1996).
- Figure V.4:** *La Femme piège* (Enki Bilal, Les Humanoïdes Associés, 1992, p. 35). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure V.5:** *La Femme piège* (Enki Bilal, Métal Hurlant Productions, 1996).
- Figure V.6:** *Jack Palmer. Un privé dans la nuit* (René Pétillon, Memory Access, 1995).
- Figure V.7:** *Le Piège diabolique* « interactif » (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997).
- Figure V.8:** *Le Piège diabolique* « commenté », interfaces de lecture (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997).
- Figure V.9:** *Le Piège diabolique*, « interactif » (Edgar P. Jacobs, Index+, 1997).
- Figure VI.1:** Archive de la page d'accueil de *Bouletcorp* (<https://web.archive.org/web/20040803031717/http://www.bouletcorp.com/blog/>).
- Figure VI.2:** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VI.3:** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VI.4:** Archive de « Hot-line blues » (Boulet, *Bouletcorp* <https://web.archive.org/web/20111123164958/http://www.bouletcorp.com/2004/08/07/hot-line-blues>).
- Figure VI.5:** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VI.6:** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VI.7:** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VI.8:** Premier et quatrième plats de *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VI.9:** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.

- Figure VI.10 :** *Notes. Born to be a larve* (Boulet, Delcourt, 2008). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VII.1 :** *Les Taxis rouges*, options de visualisation (Peyo, Le Lombard, Izneo, 2021).
- Figure VII.2 :** *Philémon et le piano sauvage*, planche unique (Fred, Dargaud, Izneo, 2013).
- Figure VII.3 :** *Le Mystère de la grande pyramide*, (Edgar P. Jacobs, t. 2, Le Lombard, Izneo, 2012).
- Figure VII.4 :** *L'Empire des mille planètes*, parcours vertical (J.-C. Mézières et P. Christin, Dargaud/Izneo, 2010).
- Figure VII.5 :** *L'Empire des mille planètes*, parcours vertical (J.-C. Mézières et P. Christin, Dargaud/Izneo, 2010).
- Figure VII.6 :** *L'Incal lumière* (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés, 1982, p. 15). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VII.7 :** *L'Incal lumière*, mode «EazyComics» (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés/Izneo, 2018).
- Figure VII.8 :** *Les Taxis rouges* (Peyo, Dupuis, 1991 [éd. orig. 1962], p. 15). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VII.9 :** *Les Taxis rouges*, «EazyComics» (Peyo, Dupuis/Izneo, 2021).
- Figure VII.10 :** *Les Taxis rouges* (Peyo, Dupuis, 1991 [éd. orig. 1962], p. 15). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VII.11 :** *Les Taxis rouges*, «EazyComics» (Peyo, Dupuis/Izneo, 2021).
- Figure VII.12 :** *L'Incal lumière*, «EazyComics» (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés/Izneo, 2018).
- Figure VII.13 :** *L'Incal lumière*, «EazyComics» (Moebius et Jodorowsky, Les Humanoïdes Associés/Izneo, 2018).
- Figure VIII.1 :** Chronologie de la publication des versions de *Lastman*.
- Figure VIII.2 :** *Lastman* (Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville, t. 1, Casterman, 2013). Source : Collection privée de l'auteur.
- Figure VIII.3 :** *Lastman* (Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville, s. 1, e. 1, Delitoon, 2013).
- Figure VIII.3 :** *Lastman*, webtoon (Bastien Vivès, Balak et Michaël Sanlaville, s. 1, e. 1, Delitoon, 2016)

## Sources

### Archives de Humanoïdes Associés

Dans le cadre de nos recherches, nous avons pu accéder librement aux archives encore conservées de la maison d'édition Les Humanoïdes Associés. L'ampleur de ces archives se limite essentiellement à des documents légaux et contractuels. Quelques documents de marketing ont été conservés. Une partie du fonds d'archive de la société Métal Hurlant Productions a également été versée dans les locaux des Humanoïdes Associés lors de sa mise en faillite. Presque aucun document datant d'avant 1986 n'a été conservé.

Nous avons pu parcourir l'ensemble des Catalogues annuels de 1980 à 2000, y compris la revue *L'Humano* destinée aux libraires.

#### Documents divers, non classés

*Production Service Contract - Graphic stories*, Métal Hurlant Productions/AirTightPlanet, Inc., 2001.

*Contrat de commande*, AirTightPlanet, Inc./Métal Hurlant Productions, 2000.

*Business Plan*, troisième épreuve d'un plan de développement, 2000.

*Outline Business Plan*, seconde épreuve avec annotations manuscrites d'un plan de développement schématique de la société AirTightPlanet, Inc., 2000.

*Memorandum of Agreements*, copie d'un protocole d'accord ratifiant la fondation de la société AirTightPlanet, Inc. [Ne comporte pas la signature de toutes les parties], 2000.

*Contrat de coopération dans le développement d'œuvres audiovisuelles*, contrat de coopération unissant Les Humanoïdes Associés SA et Humanoids Inc., 1998.

*Frank Margerin présente : La Fête*, Dossier de presse, Festival international de la Bande Dessinée d'Angoulême, 1989.

*Airtight Planet*, tapuscrit destiné à servir de contenu à un support de communication.

### Publications officielles

GUILBERT, Xavier, *Panorama de la BD en France 2010-2020*, Centre National du Livre (CNL), 2021.

ZELNIK, Patrick, TOUBON, Jacques, CERUTTI, Guillaume, *Création et internet*, Ministère de la culture et de la communication, 2010.

*La diffusion dématérialisée de BD et mangas en France*, Haute Autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur internet (Hadopi), 2017.

«Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse», *Journal officiel de la République française. Lois et décrets*, 1949, p. 7006-7008.

### Autres rapports et comptes rendus

HABERT, Régis, RÉTORRÉ, Amélie, «Izneo, la BD numérique à portée de clic» [en ligne], dans *Livres illustrés : de la page à l'écran*, Salon du Livre de Paris, présenté à Assises Professionnelles du Livre à l'heure du numérique, 2011, URL : <https://www.sne.fr/document/synthese-izneo-la-bd-numerique-a-portee-de-clic/>, consulté le 1 février 2022.

RATIER, Gilles, *2016 : L'Année de la stabilisation* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2016, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.

RATIER, Gilles, *2015 : l'année de la rationalisation* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2015, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.

RATIER, Gilles, *2014 : l'année des contradictions* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2014, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.

RATIER, Gilles, *2013 : l'année de la décélération* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2013, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.

- RATIER, Gilles, 2012 - *Une année de bandes dessinées sur le territoire francophone européen* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2012, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2011 : *Publier plus, pour gagner plus ?* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2011, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2010 - *Le marché se tasse, la production s'accroît...* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2010, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2009 : *Une vitalité en trompe l'œil ?* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2009, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2008 : *Recherche nouveaux marchés... Désespérément !* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2008, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2007 : *Vitalité et diversité !* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2007, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2006 : *L'année de la maturation* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2006, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2006 : *L'année de la « mangalisation »* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2005, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2003 : *L'année de la consécration* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2003, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2001 : *L'année de tous les records* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2002, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2002 : *L'année de la diversité* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2002, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.
- RATIER, Gilles, 2000 : *L'année des confirmations* [en ligne], Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD), 2000, URL : [https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD\\_BILAN\\_2012.pdf](https://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2006/12/ACBD_BILAN_2012.pdf), consulté le 20 octobre 2021.

## Presse quotidienne

(Classement par ordre alphabétique des titres de quotidiens > auteur·ice)

- CANET, Jean-Charles, «La BD numérique fait étape sur mobile», *24 Heures*, 2009, p. 37.
- PENEL, Alain, «Fabrice Giger gagne contre Hachette», *24 Heures*, 1994.
- RIME, Michel, «Bilal et Manara quittent le papier», *24 Heures*, 1997.
- AGNUS, Christophe, BLANCHARD, Philippe, «Vivez avec le multimédia !», *L'Express*, 1997, p. 56.
- BAUMIER, Agnès, «Les multiples espoirs du multimédia», *L'Express*, 1994, p. 157.
- LITOUT, Michel, «Les bonus de Lastman», *L'Indépendant*, 2013.
- ALLAIS, Pierre, «La bande dessinée réussit son débarquement sur CD-ROM.», *La Croix*, 1997, p. 16.
- CÉSAR, Nicolas, «La première BD visible sur téléphone portable», *La Croix*, 2008, p. 23.
- «Le potentiel du multimédia en France», *La Tribune*, 1995.
- LORD, Denis, «Rendez-vous manqué», *Le Devoir*, 1997.
- BAYON, Arthur, «Quelles sont les meilleures plateformes pour lire des BD numériques ?», *Le Figaro*, 2020.
- PRALONG, Michel, «Quand la BD devient CD», *Le Matin*, 1996.
- BLOTTIERE, Jean-Michel, «Enki Bilal, case après case», *Le Monde*, 1996, p. 31.
- BRAUNSTEIN, Leopold, «Le piège d'Edgar P. Jacobs», *Le Monde*, 1998, p. 36.
- CHAVANNE, Renaud, PARIS, Laurent, «Premiers pas de la BD interactive», *Le Monde*, 1997, p. 32.
- FREMION, Yves, «En arrière vers de nouvelles aventures !», *Le Monde*, 1989, p. 14.
- GROENSTEEN, Thierry, «À chacun son format», *Le Monde*, 1987, p. 16.
- KESSLER, Emmanuel, «Les papa aiment, les enfants boudent», *Le Monde*, 1987, p. 9-12.
- LABE, Yves Marie, «Publicité sur mesure pour le dernier album de Bilal», *Le Monde*, 1998, p. 24.
- PIETRALUNGA, Cédric, «Le premier des franco-mangas», *Le Monde*, 2013.
- POTET, Frédéric, «Les espoirs de Delitoon sur écran connecté», *Le Monde*, 2016.
- «L'explosion du multimédia», *Le Monde*, 1990.

- BRETHES, Romain, « Dans les coulisses du projet “Lastman” », *Le Point*, 2015.
- « Les promesses du multimédia », *Les Echos*, 1996, p. 41.
- « Le boom des technologies multimédias », *Les Echos*, 1993, p. 1.
- SILBERT, Nathalie, « Après le SMS et le jeu vidéo, la BD sur portable », *Les Echos*, 2008.
- ESQUIROU, Martine, « Un Suisse favori pour reprendre la SFP », *Libération*, 1996.
- GAUDEMAR, Antoine DE, « Spécial bande dessinée. Giger, le genre Humanoïde », *Libération*, 1998.
- GIRARD, Quentin, « “80 % du budget, c’était pour faire venir une actrice porno japonaise” », *Libération*, 2013.
- LAGRANGE, Roger-Pierre, « Testé pour vous. Réédition de “Jack Palmer, un privé dans la nuit”. Palmer en musique, simplement », *Libération*, 1995, p. 6.
- LEFORT, Gérard, « Le trait d’Edgar P. Jacobs reste inimitable. La preuve, hélas, avec “le Piège diabolique” multimédia. Les dessins mal animés de Blake et Mortimer. », *Libération*, 1997, p. 6.
- SCHÜPBACH, D., « Fief genevois de la bande dessinée ? », *Rive Droite Rive Gauche*, 1988, p. 26.
- HEMMERT, Philippe, « L’avenir est dans la poche », *Sud Ouest Dimanche*, 1990, p. 11.
- PIERRE, Pascal, « BD sans bulles », *Sud Ouest*, 1996, p. 29.
- TAILLARDAS, Jean-Paul, « L’ère du multimédia », *Sud Ouest*, 1994, p. 20.

## **Presse magazine**

### **Livres Hebdo**

- COMBET, Claude, « Margerin directeur de collection », *Livres Hebdo*, n° 4, 1989, p. 77-78.
- FAVIER, Annie, FERRAND, Christine, « Où va le poche ? », *Livres Hebdo*, n° 39, 1985, p. 72-82.
- FERRAND, Christine, « Y’a des bulles dans J’ai Lu ! », *Livres Hebdo*, n° 38, 1986, p. 59-60.
- KOCK, Marie, « iPad : le tournant », *Livres Hebdo*, n° 822, 2010, p. 13-14.
- PIAULT, Fabrice, « La santé retrouvée de la bande dessinée », *Livres Hebdo*, n° 168, 1996, p. 67-71.
- PIAULT, Fabrice, « Humanos SA reprend une partie de Dargaud », *Livres Hebdo*, n° 50, 1989, p. 43.



- ROSSIGNOL, Véronique, « Multimédia : les libraires interpellent les éditeurs », *Livres Hebdo*, n° 143, 1995, p. 42.
- ROSSIGNOL, Véronique, « La distribution reste à construire », *Livres Hebdo*, n° 99, 1994, p. 11-13.
- SAINT-VINCENT, Claude de, « L'urgence du numérique », *Livres Hebdo*, n° 823, 2010, p. 11.
- SANTANTONIOS, Laurence, « Flammarion en retrait du multimédia », *Livres Hebdo*, n° 272, 1997, p. 38.
- SANTANTONIOS, Laurence, « CD-ROM culturel : le marché français explose », *Livres Hebdo*, n° 190, 1996, p. 43-48.
- SANTANTONIOS, Laurence, « Un nouvel horizon », *Livres Hebdo (Supplément)*, n° 99, 1994, p. 3.
- TAILLANDIER, François, « Les grandes manœuvres ont commencé », *Livres Hebdo*, n° 4, 1986, p. 66-71.
- « BD : Accord J'ai Lu/Hachette », *Livres Hebdo*, n° 40, 1988, p. 100-101.

### **Autres**

- BERGEONNEAU, Marie, « Qui est le vrai-faux repreneur de la SFP ? », *Entreprendre*, n° 108, 1997, p. 34-35.
- CALAME, Blaise, « Fabrice Giger. Le conquistador de la BD », *L'Illustré*, n° 39, 1998, p. 26-28.
- GRANDMAISON, Pascal, Dary, Thibaut, « Le beau mariage de l'iPad et de la BD », *Le Figaro Magazine*, n° 20681, 2011, p. 72-75.
- EDDIE LEBLANC, VILLACAMPA, Bruno, « Choisir l'ordinateur parfait », *Le Nouvel Observateur. Le guide de l'ordinateur personnel*, n° 1543, 1994, p. 15-20.
- GAILLARD, Roger, « Croisades pour la BD », *L'Hebdo*, n° 5, 1989, p. 24-26.
- HAMEL, Ian, AUCHLIN, Pascal, « Un Suisse dans un jeu de quilles français », *L'Hebdo*, n° 43, 1996, p. 65-67.
- HERBEZ, Ariel, « L'ogre, la belle et les puritains », *L'Illustré*, n° 4, 1990, p. 54-56.
- JURAVER, Senami, « Le boom des webtoons », *KSociety*, HS 1, 2022, p. 5-13.
- LE GENTIL, Laurence, « Rencontre avec Ere Informatique », *Arcades*, n° 1, 1987, p. 24-25.
- LINDIVAT, Anne, « Bulles de Multimédia », *Science et Vie Micro*, n° 154, 1997, p. 162.
- POTET, Jacques, « Cause toujours Jack Palmer », *Science et Vie Micro*, n° 132, 1995, p. 176.
- « Deux CD pour une BD », *Science et Vie Micro*, n° 152, 1997, p. 116.

- «Jack Palmer, un privé dans la nuit (Publicité)», *Science et Vie Micro*, n° 132, 1995, p. 163.  
«MILIA 1994 (Publicité)», *Icônes*, n° 44, 1994, p. 22.

### **Presse bande dessinée**

#### **Illustrés et magazines parcourus extensivement**

- (À Suivre)* (1978-1997)  
*Bimbo – Aventures illustrées* (1941-1943)  
*Casablanca* (n° 0, 1982)  
*Métal Hurlant* (1975-1987)  
*Pilote* (1959-1975)  
*Spirou* (1946-1975) [éd. belge et française]  
*Tintin* (1946-1975) [éd. belge et française]

#### **Presse sur la bande dessinée**

- AVELINE, Franck, «Enki Bilal», *L'Indispensable*, n° 2, 1999, p. 8-14.  
BEYRAND, Alain, «Bande dessinée et Multimédia», *Sapristi*, n° 32, 1995, p. 64-69.  
DETOURNAY, Charles-Louis, «Lastman à l'école des mangakas...», *dBd*, n° 71, 2013, p. 6-7.  
GROENSTEEN, Thierry, «Où va la bande dessinée ?», *Les Cahiers de la BD*, n° 68, 1986, p. 41-48.  
POINSO, Marion, «La BD numérique va-t-elle révolutionner le marché ?», *BoDoï*, n° 121, 2008, p. 18-22.  
REBER, Allison, «Des planches très branchées», *BoDoï*, n° 107, 2007, p. 22-23.  
ROMAN, Florence, ROMAN, Pascal, «Bulles en poche», *Circus*, n° 103, 1986, p. 66-67.  
VIDAL, Jean-Marc, «Bilal a la mémoire qui planche», *BoDoï*, n° 11, 1998, p. 58-63.  
WEBER, Patrick, «Les Humanos helvetisés», *Les Cahiers de la BD*, n° 88, 1990, p. 60-64.  
«BD.Rom», *BoDoï*, n° 3, 1997, p. 54.

## Numérique

### CD-ROMs

BILAL, Enki, *La Foire aux immortels*, Métal Hurlant Productions, 1996.

BILAL, Enki, *La Femme piège*, Métal Hurlant Productions, 1996.

BILAL, Enki, *Froid équateur*, Métal Hurlant Productions, 1996.

JACOBS, Edgar P., *Le Piège diabolique*, Index+, 1997.

LUSSAN, Edouard, *Opérations Teddy Bear*, Index+, 1996.

MANARA, Milo, *Gulliveriana*, Métal Hurlant Productions, 1996.

### Blogs BD

BAGIEU, Pénélope, *Ma vie est tout à fait fascinante*, <https://www.penelope-jolicoeur.com/>

BOULET, *Bouletcorp*, <https://www.bouletcorp.com/>

DELISLE, Guy, *Guydelisle.com*, <https://www.guydelisle.com/>

FRANTICO, *Le blog de Frantico*, <https://www.zanorg.com/frantico/>

LONG, Guillaume, *À boire et à manger*, <https://www.lemonde.fr/blog/long/>

MELAKA, *Mélakarnets*, <https://www.melakarnets.com/>

MONTAIGNE, Marion, *Tu mourras moins bête*, <http://tumorrasmoinsbete.blogspot.com/>

VALETTE, Philippe, *Georges Clooney, une histoire vrai*, <http://georgesclooney.blogspot.com/p/tome-1.html>

VIDBERG, Martin, *Le Journal d'un remplaçant*, <http://bluecity.free.fr/instit/index.htm>

VIDBERG, Martin, *L'Actu en patates*, <https://www.lemonde.fr/blog/vidberg/>

### Portails en ligne

*Izneo*, <https://www.izneo.com>

### Webtoon

*Delitoon*, <https://www.delitoon.com/>

*Webtoon Factory*, <https://www.webtoonfactory.com/>

*Webtoons*, <https://www.webtoons.com/>

### **Bases de données et informations sur la bande dessinée**

*Bandes dessinées oubliées*, <https://bdoubliees.com/>

*BDGest'*, <https://www.bedetheque.com/>

*La Database BD du Loup*, <http://www.dlgdl.com/>

*Lambiek Comicipedia*, <https://www.lambiek.net/comicipedia.html>

*Le Kiosque Juventa*, <https://www.juventa.fr/>

*MediaBD*, <https://mediabd.citebd.org/>

### **Pages web et blogs**

BOILEAU, Laurent, « Fabrice Tarrin : “Un blog est une sorte de petit théâtre, on est applaudi ou incompris en direct.” » [en ligne], *ActuaBD*, 2008, URL : <https://www.actuabd.com/Fabrice-Tarrin-Un-blog-est-une-sort-de-petit-theatre-on-est-applaudi-ou-incompris-en-direct>, consulté le 30 juillet 2024.

BONKOWSKI, Jaime, « Bayday : la fin d’une aventure » [en ligne], *BubbleBD*, 2021, URL : <https://www.bubblebd.com/9emearth/bd/actualites/bayday-la-fin-d-une-aventure>, consulté le 30 juin 2024.

BONKOWSKY, Jaime, « Thomas Astruc et Sébastien Ruchet : “BayDay, c’est la liberté (...)” » [en ligne], *ActuaBD*, 2020, URL : <https://www.actuabd.com/Thomas-Astruc-et-Sebastien-Ruchet-BayDay-c-est-la-liberte>, consulté le 30 juin 2024.

DELEPINE, Morgane, « Concours : les Humanos passent à l’iPad » [en ligne], *Le Blog des Humanos* 2010, URL : <https://web.archive.org/web/20100710062934/http://www.humano.com/blog/le-blog-des-humanos/id/2333>, consulté le 4 juillet 2024.

DELEPINE, Morgane, « Les Humanoïdes Associés passent à l’iPad ! » [en ligne], *Le Blog des Humanos*, 2010, URL : <https://web.archive.org/web/20100710044657/http://www.humano.com/blog/le-blog-des-humanos/id/2340>, consulté le 4 juillet 2024.

GUILBERT, Xavier, « Numérologie, édition 2012 » [en ligne], *Du9.org*, 2013, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-edition-2012/>, consulté le 20 août 2024.

GUILBERT, Xavier, « Numérologie, édition 2011 » [en ligne], *Du9.org*, 2012, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-edition-2011/>, consulté le 20 août 2024.

GUILBERT, Xavier, « Numérologie, édition 2010 » [en ligne], *Du9.org*, 2011, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-edition-2010/>, consulté le 20 août 2024.

- GUILBERT, Xavier, « Numérologie, édition 2009 » [en ligne], *Du9.org*, 2010, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-edition-2009/>, consulté le 20 août 2024.
- GUILBERT, Xavier, « Numérologie, édition 2008 » [en ligne], *Du9.org*, 2009, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-edition-2008-i/>, consulté le 20 août 2024.
- GUILBERT, Xavier, « Numérologie, version 2007 » [en ligne], *Du9.org*, 2008, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-version-2007/>, consulté le 20 août 2024.
- GUILBERT, Xavier, « Vues Ephémères » [en ligne], *Du9.org*, 2008, URL : <https://www.du9.org/humeur/vues-ephemeres-janvier-2008/>, consulté le 19 juillet 2024.
- GUILBERT, Xavier, « Numérologie, cru 2006 » [en ligne], *Du9.org*, 2007, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-cru-2006/>, consulté le 20 août 2024.
- GUILBERT, Xavier, « Numérologie Comparée » [en ligne], *Du9.org*, 2006, URL : <https://www.du9.org/dossier/numerologie-comparee/>, consulté le 20 août 2024.
- HACHEZ, Arthur, « Alors que Bastien Vivès sort une BD sur son « affaire », le point sur l'enquête » [en ligne], *Le HuffPost*, le 16 octobre 2024, URL : [https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/bastien-vives-fait-son-retour-en-bd-avec-la-verite-sur-l-affaire-vives-le-point-sur-l-enquete\\_240908.html](https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/bastien-vives-fait-son-retour-en-bd-avec-la-verite-sur-l-affaire-vives-le-point-sur-l-enquete_240908.html), consulté le 17 octobre 2024.
- MAILLÉ, Pablo, « Avec les “Webtoons”, la BD sud-coréenne est en passe de conquérir le monde » [en ligne], *Télérama*, 2019, URL : <https://www.telerama.fr/livre/avec-les-webtoons,-la-bd-sud-coreenne-est-en-passe-de-conquerir-le-monde,n6427246.php>, consulté le 8 août 2024.
- SKY, Joshua, « A Conversation with Fabrice Giger, CEO of Humanoids » [en ligne], *Futurism*, 2017, URL : <https://vocal.media/futurism/a-conversation-with-fabrice-giger-ceo-of-humanoids>, consulté le 11 février 2021.
- TURGEON, David, « Remontages et démontages » [en ligne], *Du9.org*, 2006, URL : <https://www.du9.org/dossier/remontages-et-demontages/>, consulté le 11 avril 2024.
- « Eazycomics, l'autre façon de lire la BD numérique » [en ligne], *Le Figaro*, 2017, URL : <https://www.lefigaro.fr/bd/2017/05/23/03014-20170523ARTFIG00026-eazycomics-l-autre-facon-de-lire-la-bd-numerique.php>, consulté le 13 août 2024.

## Bibliographie

### A

- AESCHIMANN, Éric, NICOPY, *La révolution Pilote. 1968-1972*, Paris, Dargaud, 2015.
- AHMED, Maaheen, «Comics and Authorship : An Introduction» [en ligne], *Authorship*, vol. 6, n° 2, 2017, URL : <https://www.authorship.ugent.be/article/id/63910/>, consulté le 7 juin 2024.
- AHMED, Maaheen (éd.), *The Cambridge Companion to Comics*, Cambridge University Press, 2023.
- AHMED, Maaheen, DELNESTE, Stéphanie, TILLEUIL, Jean-Louis (éds.), «Une nouvelle légitimité culturelle. Le cas de la bande dessinée», dans Maaheen AHMED, Stéphanie DELNESTE et Jean-Louis TILLEUIL (éds.), *Le statut culturel de la bande dessinée : ambiguïtés et évolutions*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan, coll. «Collection Texte-image», 2016, p. 221-232.
- AHMED, Maaheen, DELNESTE, Stéphanie, TILLEUIL, Jean-Louis (éds.), *Le statut culturel de la bande dessinée : ambiguïtés et évolutions*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan, coll. «Collection Texte-image» no 8, 2016.
- ALARY, Viviane, CHABROL GAGNE, Nelly, *L'album, le parti pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2012.
- ALBERA, François, BOILLAT, Alain, CAROU, Alain, *et al.*, «Pour une nouvelle histoire du cinématographe : Cinq questions à André Gaudreault», *1895*, n° 57, 2009, p. 9-16.
- ALLARD, Laurence, VANDENBERGHE, Frédéric, «Express yourself ! Les pages perso. Entre légitimation technopolitique de l'individualisme expressif et authenticité réflexive peer to peer», *Réseaux*, vol. 117, n° 1, Lavoisier, 2003, p. 191-219.
- ALLEN, Matthew, «What was Web 2.0? Versions as the dominant mode of internet history», *New Media & Society*, vol. 15, n° 2, 2013, p. 260-275.

- AMATO, Étienne Armand, PERÉNY, Étienne, «La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques», *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 67-76.
- AMATO, Étienne, PERÉNY, Étienne, « Interaction et interactivité. De l'icône au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes », *Interfaces numériques*, vol. 1, n° 1, 2012, p. 19-34.
- AMATO, Étienne, PERÉNY, Étienne, « Audiovisuel interactif », *Communications*, vol. 88, n° 1, 2011, p. 29-36.
- ANGER, Violaine, BAETENS, Jan, « Pour saluer l'écran », *Écriture et image : cahiers du CEEI*, n° 1, 2020, p. 1-2.
- ANKERSON, Megan Sapnar, « Web Industries, Economies, Aesthetics : Mapping the Look of the Web in the Dot-Com Era », dans Niels BRÜGGER (éd.), *Web history*, New York, P. Lang, coll. « Digital formations » v. 56, 2010, p. 173-193.
- ARABYAN, Marc, KLOCK-FONTANILLE, Isabelle (éds.), *L'écriture entre support et surface*, Paris, L'Harmattan, coll. « Sémantiques », 2005.
- ARTIAGA, Loïc, *Des torrents de papier : catholicisme et lectures populaires au XIXe siècle*, Limoges, PULIM, coll. « Médiatextes », 2007.
- AUGEY, Dominique, « Économie des blogs », *Réseaux*, vol. 137, n° 3, 2006, p. 133-146.

## B

- BACHIMONT, Bruno, *Ingénierie des connaissances et des contenus : le numérique entre ontologies et documents*, Paris, Hermès science, coll. « Science informatique et SHS », 2007.
- BAETENS, Jan, « Une remédiatisation particulière : les Cités obscures de Schuiten-Peeters comme bande dessinée “élargie” ou “éclatée” ? » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7624>, consulté le 30 janvier 2023.
- BAETENS, Jan, « La remédiatisation : formes, contextes, enjeux », dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 237-250.
- BAETENS, Jan, *Adaptation et bande dessinée : éloge de la fidélité*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2020.
- BAETENS, Jan, « Remédiatisation/Remediation » [en ligne], *Glossaire du RéNaF*, 2018, URL : <https://wp.unil.ch/narratologie/2018/09/remediatisation-remediation/>, consulté le 15 décembre 2020.
- BAETENS, Jan, « Non, la poésie n'est pas en retard. Notes sur l'écriture poétique et la culture digitale », *Cuadernos de filología francesa*, n° 25, 2014, p. 39-51.
- BAETENS, Jan, « Le médium n'est pas soluble dans les médias de masse », *Hermès, La Revue*, vol. 3, n° 70, 2014, p. 40-45.

- BAETENS, Jan, « Hommage à Pierre Fresnault-Deruelle. Pour relire “Du linéaire au tabulaire” », *Les Cahiers du GRIT*, n° 1, 2011, p. 122-128.
- BAETENS, Jan, « Hergé, auteur à contraintes? Une relecture de L’Affaire Tournesol », *French Forum*, vol. 31, n° 1, University of Nebraska Press, 2006, p. 99-111.
- BAETENS, Jan, « La culture populaire n’existe pas, ou les ambiguïtés des *cultural studies* », *Hermès*, vol. 2, n° 42, 2005, p. 70-77.
- BAETENS, Jan, « Jan Baetens asks Remediation or Premeditation ? » [en ligne], 1999, URL : <https://electronicbookreview.com/essay/jan-baetens-asks-remediation-or-premeditation/>, consulté le 30 octobre 2024.
- BAETENS, Jan, FREY, Hugo, *The graphic novel: an introduction*, New York, Cambridge University Press, coll. « Cambridge introductions to literature », 2015.
- BAETENS, Jan, LEFÈVRE, Pascal, *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*, Bruxelles, Centre Belge de la Bande Dessinée, 1993.
- BAETENS, Jan, PEETERS, Heidi, CALLENS, Johan, *et al.*, « Transformations médiatiques : quelques réflexions sur la notion de « série culturelle » chez André Gaudreault et Philippe Marion » [en ligne], *Recherches en Communication*, vol. 41, 2014, URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/50213>, consulté le 6 juin 2024.
- BAILLY, Sébastien, *Encyclopédie Marabout du multimédia*, Allier, Marabout, coll. « Marabout informatique » 1099, 1995.
- BARBIER, Jean-Baptiste, LECLERC, Michel-Edouard, « *Métal hurlant* », « *(À suivre)* » : 1975-1997, *la bande dessinée fait sa révolution*, Landerneau, Fonds Hélène & Édouard Leclerc pour la culture, 2013.
- BARBOZA, Pierre, WEISSBERG, Jean-Louis (éds.), *L’image actée : scénarisations numériques : parcours du séminaire L’action sur l’image*, Paris, France, Harmattan, coll. « Champs visuels », 2006.
- BARIL, Michaël, « Lucky Luke ou la conquête de la couleur 1/3 – Des silhouettes sur la prairie » [en ligne], *Neuvième Art*, 2023, URL : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/lucky-luke-ou-la-conquete-de-la-couleur-13-des-silhouettes-sur-la-prairie>, consulté le 21 juillet 2024.
- BARONI, Raphaël, « Décrire et interpréter l’architecture graphique des bandes dessinées : Léna mise en page » [en ligne], *Transpositio*, n° 5, 2022, URL : <https://www.transpositio.org/articles/view/decrire-et-interpreter-l-architecture-graphique-des-bandes-dessinees-lena-mise-en-page>.
- BARONI, Raphaël, « Le chapitrage dans le roman graphique américain et la bande dessinée européenne : une segmentation précaire » [en ligne], *Cahiers de Narratologie*, n° 34, 2018, URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/8594>, consulté le 11 août 2024.
- BARONI, Raphaël, « Pour une narratologie transmédiée », *Poétique*, n° 2, 2017, p. 155-175.
- BARONI, Raphaël, « En bande dessinée, le temps, c’est de l’espace... » [en ligne], *Fabula*, 2017, URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4785.php>, consulté le 15 mars 2021.



- BARONI, Raphaël, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Poétique», 2007.
- BARONI, Raphaël, AYDEMIR, Bahar, «Au-delà de l'ombre du Z : lecture non linéaire et approches expérimentales de la bande dessinée» [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/8014>, consulté le 6 mars 2024.
- BARONI, Raphaël, GOUDMAND, Anaïs, «Narratologie transmédiatransmediale/Narratology» [en ligne], *Glossaire du RéNaF*, 2019, URL : <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/03/narratologie-transmediale-transmedial-narratology/>.
- BARONI, Raphaël, GUNTI, Claus, *Introduction à l'étude des cultures numériques : la transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020.
- BARONI, Raphaël, KOVALIV, Gaëlle, STUCKY, Olivier, «La transition numérique de la bande dessinée franco-belge, une mutation impossible ?» [en ligne], *Belphegor*, n° 191, 2021, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/3948>, consulté le 29 août 2022.
- BARTH-RABOT, Cécile, *La lecture : valeur et déterminants d'une pratique*, Malakoff, Armand Colin, coll. «Collection U», 2023.
- BATARD, Annick, «Le cédérom et sa critique journalistique», *Communication & Langages*, vol. 128, n° 1, 2001, p. 35-49.
- BAUDRY, Julien, «Bande dessinée», dans Raphaël BARONI et Claus GUNTI (éds.), *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*, Paris, Armand Colin, 2020, p. 44-57.
- BAUDRY, Julien, «Tendances de recherche (3/6) : les études éditoriales pour la bande dessinée» [en ligne], 2018, URL : <https://graphique.hypotheses.org/909>, consulté le 30 août 2024.
- BAUDRY, Julien, *Cases-Pixels : une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2018.
- BAUDRY, Julien, «Blogs bd : l'illusion autobiographique» [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/10/21/blogs-bd-lillusion-autobiographique/>.
- BAUDRY, Julien, «La blogosphère bd comme communauté» [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/10/13/la-blogosphere-bd-comme-communaute/>.
- BAUDRY, Julien, «Petite histoire des blogsbd français» [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/09/03/petite-histoire-des-blogsbd-francais/>.
- BAUDRY, Julien, «Définir un blog bd» [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/08/24/blogsbd-partie-1-definir-un-blog-bd/>.
- BAUDRY, Julien, «Les blogs bd face à l'édition papier» [en ligne], *Phylacterium*, 2009, URL : <https://phylacterium.wordpress.com/2009/09/25/les-blogs-bd-face-a-ledition-papier/>, consulté le 1 juillet 2024.

- BAUDRY, Julien, LITAUDON, Marie-Pierre, «Hachette entre héritage et renouvellement (1920-1960) : comment « faire collection » face au défi des albums « transmédia-tiques »1 ?» [en ligne], *Strenae*, n° 11, 2016, URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1631>, consulté le 10 juillet 2023.
- BAUDRY, Julien, PAOLUCCI, Philippe, «La bande dessinée numérique vue d'ailleurs», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 59-77.
- BEATY, Bart, *Unpopular culture: transforming the European comic book in the 1990s*, Toronto, Reprinted, Univ. of Toronto Press, coll. « Studies in book and print culture », 2008.
- BECKER, Howard Saul, *Les mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 2017.
- BECKER, Romain «Lost in trans-lettering : pratiques du lettrage dans la bande dessinée allemande» [en ligne], *textimage*, n° 15, 2022, URL : [https://www.revue-textimage.com/21\\_espaces\\_texte\\_BD/becker1.html](https://www.revue-textimage.com/21_espaces_texte_BD/becker1.html), consulté le 10 août 2023.
- BEETHAM, Margaret, «Open and Closed: The Periodical as a Publishing Genre», *Victorian Periodicals Review*, vol. 22, n° 3, 1989, p. 96-100.
- BÉGUIN-VERBRUGGE, Annette, *Images en texte, images du texte*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du septentrion, coll. «Communication (Presses universitaires de Lille)», 2006.
- BÉGUIN-VERBRUGGE, Annette, «La communication graphique: les signes-vecteurs», *Hermès*, n° 2, 2004, p. 94.
- BÉLISLE, Claire, «Du papier à l'écran : lire se transforme», dans *Lire dans un monde numérique: état de l'art*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2011, p. 111-162.
- BÉLISLE, Claire, *Lire dans un monde numérique*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2011.
- BELLEFROID, Thierry, *Les éditeurs de bande dessinée*, Bruxelles, Niffle, 2005.
- BERNARD, Mathias, «La "culture jeune", objet d'histoire ?», *Siècles*, n° 24, 2006, p. 89-98.
- BERTHOU, Benoît, «"L'indifférence au support": éditeurs versus auteurs ?», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2016, p. 197-215.
- BERTHOU, Benoît, *Éditer la bande dessinée*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, coll. «Pratiques éditoriales», 2016.
- BERTHOU, Benoît (éd.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?* [en ligne], Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015.
- BERTHOU, Benoît, «La bande dessinée franco-belge : quelle industrie culturelle ?», *Textyles*, n° 3637, 2010, p. 43-57.
- BESSARD-BANQUY, Olivier, «La révolution du poche», dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'édition française depuis 1945*, Paris, Editions du Cercle de la librairie, 1998, p. 169-198.

- BISCIARI, Patrick, DURRÉ, Alain, «La bulle « Internet », un remake de la bulle de 1929 ?», *Revue d'économie financière*, vol. 81, n° 4, 2005, p. 157-169.
- BLANCHET, Alexis, MONTAGNON, Guillaume, *Une histoire du jeu vidéo en France : 1960-1991 des labos aux chambres d'ados*, Houdan, Pix'n love éditions, 2020.
- BLANDIN, Claire, «Jalons pour une histoire de la presse magazine : l'image au cœur des récits», dans Claire BLANDIN (éd.), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Malakoff, Armand Colin, coll. «ICOM», 2018, p. 17-30.
- BOILLAT, Alain, «Comment Jerry Spring a chevauché à travers les formats : western et matérialité du support», *Image [&] Narrative*, vol. 21, n° 1, 2020, p. 37-48.
- BOILLAT, Alain, BOREL, Marine, OESTERLÉ, Raphaël, *et al.*, *Case, strip, action ! les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946-1959)*, Lausanne, Infolio, 2016.
- BOILLAT, Alain, OESTERLÉ, Raphaël, «Enjeux méthodologiques et théoriques liés à l'exploitation d'un fonds d'archives de magazines de bandes dessinées (1946-1959)», *Cinergie – Il Cinema e le altre Arti*, vol. 2, n° 4, 2013, p. 103-113.
- BOILLAT, Alain, REVAZ, Françoise, «“La porte s'ouvre subitement et... (voir page 12)” : la bande dessinée au seuil du magazine. Notes sur les pages de couverture dans deux périodiques franco-belges de l'âge classique» [en ligne], *Belphégor*, n° 14, 2016, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/708>, consulté le 11 avril 2024.
- BOLTANSKI, Luc, «La constitution du champ de la bande dessinée», *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 1, n° 1, 1975, p. 37-59.
- BOLTER, J. David, GRUSIN, Richard A., *Remediation. Understanding new media*, Cambridge, Mass, MIT Press, 1999.
- BONACCORSI, Julia, «Sémiologie de la bande dessinée numérique», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2016, p. 109-134.
- BONACCORSI, Julia, «La bande dessinée aux prises avec la “machinerie éditoriale” du smartphone», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011, p. 87-105.
- BOUCHARDON, Serge, «Manipulation des médias à l'écran et construction du sens», *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 77-89.
- BOUDISSA, Magali, «Typologie des bandes dessinées numériques», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2016, p. 79-99.
- BOUDISSA, Magali, «Bande dessinée numérique», dans Éric DACHEUX (éd.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, coll. «Les Essentiels d'Hermès», 2014, p. 149-165.
- BOUDISSA, Magali, *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse de doctorat, Université Paris 8 Vincennes–Saint-Denis, Paris, 2010.

- BOULLIER, Dominique, *Sociologie du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. «Collection U», 2016.
- BROUARD, Pauline, «Ce que les plateformes font aux industries culturelles : le cas du webtoon sud-coréen», *Effeillage*, vol. 10, n° 1, 2021, p. 35-39.
- BROWN, Geoffrey, «Developing Virtual CD-ROM Collections: The Voyager Company Publications», *International Journal of Digital Curation*, vol. 7, n° 2, 2012, p. 3-20.
- BRÜGGER, Niels (éd.), *Web history*, New York, P. Lang, coll. «Digital formations» v. 56, 2010.
- BRÜGGER, Niels, MILLIGAN, Ian (éds.), *The SAGE handbook of web history*, Los Angeles London New Delhi Singapore Washington, DC Melbourne, SAGE reference, 2019.
- BRUN, Philippe, *Histoire du journal «Spirou» et des publications des Éditions Dupuis*, Grenoble, Nouvelle éd., arrêtée au 31 décembre 1980, Glénat, coll. «Bibliographies», 1981.
- BULLICH, Vincent, «La “plateformisation” comme déploiement d’une logique organisatrice : propositions théoriques et éléments de méthode», *Effeillage*, vol. 10, n° 1, 2021, p. 30-34.
- BULLICH, Vincent, LAFON, Benoit, «Dailymotion : le devenir média d’une plateforme. Analyse d’une trajectoire sémio-économique (2005-2018)», *Tic & société*, vol. 13, n° 12, 2019, p. 355-391.
- BUSI RIZZI, Giorgio, «Digital Comics. An Old/New Form» [en ligne], dans Maaheen AHMED (éd.), *The Cambridge Companion to Comics*, 1<sup>re</sup> éd., Cambridge University Press, 2023, p. 102-121.

## C

- CABOCHE, Elsa, «Blog», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 100-107.
- CABOCHE, Elsa, LORENZ, Désirée, *La bande dessinée à la croisée des médias : actes des journées d’étude, Maison des sciences de l’homme et de la société, Université de Poitiers, 9-10 octobre 2014*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. «Collection Iconotextes», 2019.
- CANDEL, Étienne, «Penser la forme des blogs, entre générique et génétique», *Itinéraires*, n° 20102, 2010, p. 23-31.
- CANDEL, Étienne, «La bande dessinée en ligne, entre idéaux de rupture et de continuité», *Hermès, La Revue*, n° 2, 2009, p. 125-126.
- CARACO, Benjamin, *Renouveau et montée en légitimité de la bande dessinée en France de 1990 à 2011 : histoire de L’Association et de ses auteurs* [en ligne], These de doctorat, Paris 1, 2017.

- CATOIR, Marie-Julie, LANCIEN, Thierry, « Multiplication des écrans et relations aux médias : de l'écran d'ordinateur à celui du Smartphone », *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 53-65.
- CHABERT, Ghislaine, « Les espaces de l'écran », *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 201-213.
- CHARBONNEAU-GRENIER, Laurent-Anthony, « La bande dessinée numérique : un cas particulier », *Québec français*, n° 168, 2013, p. 32-34.
- CHARON, Jean-Marie, *La presse magazine*, La Découverte, coll. « Repères », 2008.
- CHARON, Jean-Marie, *La presse des jeunes*, La Découverte, coll. « Repères », 2002.
- CHARTIER, Roger, « Textes, imprimés, lectures », dans Martine POULAIN et Joëlle BAHLOUL (éds.), *Pour une sociologie de la lecture : lectures et lecteurs de la France contemporaine*, Paris, Cercle de la librairie, coll. « Collection Bibliothèques », 1988, p. 11-28.
- CHATEAU, Jean-Yves, *Pourquoi un septième Art ?* [en ligne], Presses Universitaires de France, 2008.
- CHAVANNE, Renaud, *Composition de la bande dessinée*, Montrouge, France, Éditions PLG, coll. « Mémoire vive », 2010.
- CHAVANNE, Renaud, *Edgar P. Jacobs et le secret de l'explosion*, Montrouge, Éd. PLG, 2005.
- CHAVANNE, Renaud, « À propos d'une écriture numérique de la bande dessinée », *Critix*, n° 3, 1997, p. 27-45.
- CHAVANNE, Renaud, PARIS, Laurent, « Quatre entretiens », *Critix*, n° 3, 1997, p. 47-56.
- CHION, Michel, *Le son : Ouïr, écouter, observer* [en ligne], Paris, Armand Colin, 2018.
- CHRISTIN, Anne Marie (éd.), « De l'image à l'écriture », dans Anne Marie CHRISTIN (éd.), *Histoire de l'écriture : de l'idéogramme au multimedia*, Paris, Flammarion, 2001, p. 9-14.
- CHRISTIN, Anne Marie (éd.), *Histoire de l'écriture : de l'idéogramme au multimedia*, Paris, Flammarion, 2001.
- CHRISTIN, Anne Marie, *Poétique du blanc : vide et intervalle dans la civilisation de l'alphabet*, Leuven, Peeters-Vrin, coll. « Accent » 22, 2000.
- CHRISTIN, Anne-Marie, *L'image écrite ou La déraison graphique*, Paris, Nouvelle éd. augmentée, Flammarion, coll. « Champs » 625, 2009.
- CHRISTIN, Anne-Marie, « De l'espace iconique à l'écriture », *L'Anthropologie*, vol. 105, n° 4, 2001, p. 627-636.
- CRUCIFIX, Benoît, « Mémoire de la bande dessinée dans Au travail d'Olivier Josso Hamel : Cases remémorées, redessinées » [en ligne], *Comicalités*, 2017, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/2415>, consulté le 14 octobre 2024.

- CHUTE, Hillary, JAGODA, Patrick, «Special Issue: Comics & Media», *Critical Inquiry*, vol. 40, n° 3, 2014, p. 1-10.
- CICCHELLI, Vincenzo, OCTOBRE, Sylvie, «La Hallyu, une pop culture globale esthétisée», dans *K-pop, soft power et culture globale*, Paris, PUF, 2022, p. 17-38.
- CICCHELLI, Vincenzo, OCTOBRE, Sylvie, *K-pop, soft power et culture globale*, Paris, PUF, 2022.
- CIMENT, Gilles, «Le pour et le contre», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987, p. 98-101.
- CIMENT, Gilles, GROENSTEEN, Thierry, «C'est dans "le" Poche», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987, p. 88-89.
- CIMENT, Gilles, SMOLDEREN, Thierry, «Colle et ciseaux», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987, p. 94-97.
- COHEN, Janina, «L'industrie du multimédia», *Communication & Langages*, vol. 113, n° 1, 1997, p. 5-15.
- CORMERAIS, Franck, MILON, Alain, «La navigation multimédia et le retour au projet encyclopédique», *Communication & Langages*, vol. 116, n° 1, 1998, p. 77-91.
- COUTAZ, Joëlle, LACHENAL, Christophe, BÉRARD, François, *et al.*, «Quand les surfaces deviennent interactives...», *Les Cahiers du numérique*, vol. 3, n° 4, JLE Editions, 2002, p. 101-126.
- CRÉPIN, Thierry, *Haro sur le gangster ! la moralisation de la presse enfantine, 1934-1954*, Paris, CNRS, 2001.
- CREPIN, Thierry, GROENSTEEN, Thierry (éds.), *On tue à chaque page ! la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*, Paris, Éd. du Temps, 1999.
- CROMBET, Hélène, «Phallaina, un voyage hallucinatoire à travers une bande défilée numérique» [en ligne], *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 12, 2018, URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/3397>, consulté le 5 juin 2019.

## D

- DAYEZ, Hugues, *Le duel Tintin-Spirou : entretiens avec les auteurs de l'âge d'or de la BD belge*, Bruxelles : Paris, Centre belge de la bande dessinée : Editions Luc Pire ; Editions contemporaines, 1997.
- DE SAIRIGNÉ, Guillemette, *L'Aventure du Livre de Poche*, Paris, Librairie Générale Française, coll. «Le Livre de Poche», 1983.
- DEJASSE, Erwin, HABRAND, Tanguy, MEESTERS, Gert, *L'Association : une utopie éditoriale et esthétique*, Bruxelles/Paris, les Impressions nouvelles, coll. «Réflexions faites», 2011.

- DEJASSE, Erwin, PAQUES, Frédéric, «New kids on the blog», *Neuvième Art*, n° 13, 2007, p. 240-247.
- DELABORDE, Blanche, *Le Magazine Ah ! Nana (1976-1978)*, Mémoire de master, Université de Strasbourg, Strasbourg, 2005.
- DELPORTE, Christian, MOLLIER, Jean-Yves, SIRINELLI, Jean-François, *et al.*, *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Paris, PUF, coll. «Quadrige», 2010.
- DEPRÊTRE, Évelyne, DUARTE, German A., «Prolégomènes : arpentage des champs transmédiaux et adaptatifs», dans Évelyne DEPRÊTRE et German A. DUARTE (éds.), *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. «Graphèmes», 2019, p. 7-19.
- DEPRÊTRE, Évelyne, DUARTE, German A., *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. «Graphèmes», 2019.
- DESEILLIGNY, Oriane, «Le blog intime au croisement des genres de l'écriture de soi», *Itinéraires*, n° 20102, 2010, p. 73-82.
- DIONNET, Jean-Pierre, BOSCHI, Luca, MARTINELLI, Thomas, *Les humanos : la rivoluzione di Métal Hurlant*, Roma, Coniglio Editore, 2004.
- DIONNET, Jean-Pierre, QUILLIEN, Christophe, *Mes moires : un pont sur les étoiles*, Paris, Hors collection, 2019.
- DURAND, Pascal, HABRAND, Tanguy, *Histoire de l'édition en Belgique : XVe-XXIe siècle*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2018.
- DURAND, Pascal, SERVAIS, Christine, «Interventions du support», dans *L'intervention du support : médiation esthétique et énonciation éditoriale*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. «Information et communication» 1, 2017, p. 11-22.
- DURAND, Pascal, SERVAIS, Christine, *L'intervention du support : médiation esthétique et énonciation éditoriale*, Liège, Presses universitaires de Liège, coll. «Information et communication» 1, 2017.

## E

- EAKIN, Paul John, «Reading Comics : Art Spiegelman on CD-ROM», dans Michael A. CHANEY (éd.), *Graphic subjects : critical essays on autobiography and graphic novels*, Madison, Wis, The University of Wisconsin Press, coll. «Wisconsin studies in autobiography», 2011, p. 13-16.
- ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline, SOUCHIER, Emmanuël, «Matières et supports, la bande dessinée dans tous ses états», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011, p. 1-7.
- EVANS, Christophe, «La lecture numérique de bandes dessinées : repères statistiques», dans Pascal ROBERT (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 155-172.

EVANS, Christophe, « Profils de lecteurs, profils de lectures », dans Benoît BERTHOU (éd.), *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture ?*, Paris, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, coll. « Études et recherche », 2015.

## F

FALGAS, Julien, *Raconter à l'ère numérique. Auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*, Thèse de doctorat, Université de Lorraine, Metz, 2014.

FARCHY, Joëlle, « Les industries culturelles à l'heure de la numérisation : », *Esprit*, n° 5, 2006, p. 142-153.

FEYEL, Gilles, « Naissance, constitution progressive et épanouissement d'un genre de presse aux limites floues : le magazine », vol. 1, n° 105, 2001, p. 19-51.

FILLIOT, Camille, « La bande dessinée au siècle de Rodolphe Töpffer » [en ligne], *Töpfferiana*, 2016, URL : <http://www.topfferiana.fr/2016/09/la-bande-dessinee-au-siecle-de-rodolphe-topffer/>, consulté le 15 décembre 2020.

FILLIOT, Camille, « Les premiers albums de bande dessinée au XIXe siècle : quelle identité éditoriale, quel usage culturel et social ? », dans Viviane ALARY et Nelly CHABROL GAGNE (éds.), *L'album, le parti pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2012, p. 39-46.

FOUCAULT, Michel, « Qu'est-ce qu'un auteur », dans *Dits et écrits.*, vol. I, Paris, Gallimard, coll. « NRF », 1969, p. 789-821.

FOUCHÉ, Pascal (éd.), *L'édition française depuis 1945*, Paris, Editions du Cercle de la librairie, 1998.

FOUCHÉ, Pascal, LEGENDRE, Bertrand, VALENTINI, Bernard, *et al.*, « Le livre au format de poche », *Entreprises et histoire*, vol. 24, n° 1, 2000, p. 105-116.

FOUCHÉ, Pascal, PÉCHOIN, Pascal, MELLOTT, Jean-Dominique (éds.), *Dictionnaire encyclopédique du livre*, vol. 1, Paris, Edition du cercle de la librairie, 2002.

FOURMENT, Alain, *Histoire de la presse des jeunes et des journaux d'enfants, 1768-1988*, Paris, Editions Eole, coll. « La Mémoire des marbres », 1987.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, *Récits et discours par la bande : essais sur les comics*, Paris, Hachette, coll. « Hachette essais », 1977.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976, p. 7-23.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, « De la vignette à la page ou de l'espace comme signifiant dans les "comics" », *Messages*, n° 56, 1974, p. 12-27.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, *Dessins et bulles la bande dessinée comme moyen d'expression*, Paris, Bordas, 1972.



FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, *La Bande dessinée : essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, « Une unité commerciale de narration : la page de bande dessinée », *La Nouvelle critique*, n° 44, 1971, p. 44-49.

## G

GAILLARD, Isabelle, « De l'étrange lucarne à la télévision : Histoire d'une banalisation (1949-1984) », *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, vol. 91, n° 3, 2006, p. 9-23.

GARDNER, Jared, *Projections : comics and the history of twenty-first-century storytelling*, Stanford, California, Stanford University Press, coll. « Post 45 », 2012.

GARDNER, Jared, « Storylines », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 2011, p. 53-69.

GARRIC, Daniel, OULLION, Jean-Michel, « L'édition électronique », dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'Édition française depuis 1945*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 1998, p. 409-421.

GAUDREULT, André, GROENSTEEN, Thierry, *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip Colloque de Cerisy [14-21 août 1993]*, Québec Angoulême, Nota bene Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1998.

GAUDREULT, André, MARION, Philippe, *La fin du cinéma ? la résilience d'un média à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2023.

GAUDREULT, André, MARION, Philippe, « Un média naît toujours deux fois... », *Sociétés & Représentations*, vol. 9, n° 2, Éditions de la Sorbonne, 2000, p. 21-36.

GAUMER, Patrick, *Le Lombard, l'aventure sans fin. 1996-2006*, vol. 3, Paris, Le Lombard, 2006.

GAUMER, Patrick, « L'édition de bande dessinée », dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'édition française depuis 1945*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 1998, p. 251-277.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Éd. du Seuil, coll. « Collection Points Essais » 257, 1992.

GENVO, Sébastien, « Penser les phénomènes de ludicisation à partir de Jacques Henriot » [en ligne], *Sciences du jeu*, n° 1, 2013, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/251>, consulté le 25 janvier 2022.

GERBIER, Laurent, « Le trait et la lettre. Apologie subjective du lettrage manuel » [en ligne], *Comicalités*, 2012, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/1202>, consulté le 5 juin 2019.

GILLET, Bénédicte, *La bande-dessinée adaptée en CD-ROM*, Dossier de DUESS, Paris-XIII Sorbonne Paris Nord, Paris, 1999.

- GIRAUD, Frédérique, GUILLOT, Céline (éds.), *Le livre face au numérique : La disruption a-t-elle eu lieu ?*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. «Papiers», 2023.
- GLAUDE, Benoît, «Où placer les textes ? Les leçons d'Oscar-Bill, le roi des détectives (1931)» [en ligne], *Textimage*, n° 15, 2022, URL : [https://revue-textimage.com/21\\_espaces\\_texte\\_BD/glaud1.html](https://revue-textimage.com/21_espaces_texte_BD/glaud1.html), consulté le 14 octobre 2024.
- GLAUDE, Benoît, «Listening to The Intrepid Alix : audio experience of a classical bande dessinée» [en ligne], *Comicalités*, 2023, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/8080>, consulté le 2 août 2024.
- GODA, K., KITSUREGAWA, M., « The History of Storage Systems », *Proceedings of the IEEE*, vol. 100, Special Centennial Issue, 2012, p. 1433-1440.
- GODDIN, Philippe, *Hergé : chronologie d'une oeuvre*, 7 vol., Bruxelles, Moulinsart, 2000.
- GOETSCHEL, Pascale, LOYER, Emmanuelle, *Histoire culturelle de la France : de la Belle Époque à nos jours*, Malakoff, 5e éd, Armand Colin, coll. «Cursus», 2018.
- GOMEZ MEJIA, Gustavo, «De quoi le « nuage » est-il le nom ? Le statut des supports face aux régimes du cloud computing» :, *Communication & langages*, n° 4, 2014, p. 77-93.
- GOUTANIER, Coralie, LEPAGE, Julien, «Le film fixe : une source à découvrir», *Histoire@Politique*, vol. 4, n° 1, 2008.
- GROENSTEEN, Thierry, «Autobiographie», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 59-67.
- GROENSTEEN, Thierry, «Roman graphique», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 691-693.
- GROENSTEEN, Thierry, «1833-2000 : Une brève histoire de la bande dessinée», *Le Débat*, vol. 3, n° 195, 2017, p. 51-66.
- GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée au tournant*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2017.
- GROENSTEEN, Thierry, «Autobiographie» [en ligne], 2014, *Neuvième Art*, URL : <https://www.citebd.org/neuvieme-art/autobiographie>, consulté le 1 juillet 2024.
- GROENSTEEN, Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011.
- GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, Paris/Angoulême, Skira/Flammarion/Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2009.
- GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, L'An 2, coll. «Essais», 2006.
- GROENSTEEN, Thierry, «Les années 1990, tentative de récapitulation», *Neuvième Art*, n° 5, 2000, p. 10-17.
- GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. «Formes sémiotiques», 1999.

- GROENSTEEN, Thierry (éd.), *Bande dessinée : récit et modernité*, Paris/Angoulême, Futuropolis/Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1988.
- GUÉNEAU, Catherine, «L'interactivité : une définition introuvable», *Communication et langages*, vol. 145, n° 1, 2005, p. 117-129.
- GUILBERT, Xavier, *Panorama de la BD en France 2010-2020*, Centre National du Livre (CNL), 2021.
- GUILBERT, Xavier, «Le manga et son histoire vus de France : entre idées reçues et approximations» [en ligne], *Comicalités*, 2012, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/733>, consulté le 14 août 2024.
- GUILBERT, Xavier, «Vues Ephémères» [en ligne], *Du9.org*, 2008, URL : <https://www.du9.org/humeur/vues-ephemeres-janvier-2008/>, consulté le 19 juillet 2024.
- GUILLOT, Claud, «De quelques précédents», *L'Année de la bande dessinée 87-88*, 1987, p. 92.
- GUITTET, Emmanuelle, «“Moi, il me faut du papier” : Analyse d'une difficile et inégale conversion des lecteurs et lectrices de romans au numérique» [en ligne], *Biens Symboliques/Symbolic Goods*, n° 7, 2020, URL : <http://journals.openedition.org/bssg/485>, consulté le 2 juillet 2024.

## H

- HACHE-BISSETTE, Françoise, «Bayard et Milan : deux marques concurrentes de presse éducative au sein d'un même groupe : », *Le Temps des médias*, n° 2, 2013, p. 53-67.
- HAGUE, Ian, *Comics and the senses : a multisensory approach to comics and graphic novels*, New York, Routledge, coll. « Routledge Research in Cultural and Media Studies » 57, 2014.
- HAYLES, N. Katherine, «Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis», *Poetics Today*, vol. 25, n° 1, 2004, p. 67-90.
- HEDLEY, Alison, *Making pictorial print: media literacy and mass culture in British magazines, 1885-1918*, Toronto, University of Toronto Press, coll. « Studies in book and print culture », 2021.
- HEINICH, Nathalie, «L'artification de la bande dessinée», *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 5-9.
- HOJLO, Frédéric, *Second souffle : bandes dessinées alternatives 2000-2020*, Poitiers, Éditions FLBLB, 2023.
- HOLSINGER, Erik, *Le multimédia*, Paris, Dunod, coll. « Comment ça marche ? », 1994.
- HOOKEYWAY, Branden, *Interface*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2014.
- HUME, Kathryn, «Narrative Speed in Contemporary Fiction», *Narrative*, vol. 13, n° 2, 2005, p. 105-124.

HUTCHEON, Linda, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge, 2006.

## J

JEANNERET, Yves, SOUCHIER, Emmanuël, «L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran», *Communication & Langages*, vol. 145, n° 1, 2005, p. 3-15.

JENKINS, Henry, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, coll. «Médiacultures», 2013.

JIN, Dal Yong, «Snack Culture's Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons' Trans-media Storytelling», *International Journal of Communication*, vol. 2019, n° 13, 2019, p. 2094-2115.

JULLIER, Laurent, «Médium ou média ? Film ou cinéma ?», *Cinémas*, vol. 29, n° 1, 2020, p. 13-31.

## K

KALANTZIS, Alexia, «Du périodique au livre : les enjeux esthétiques et médiatiques du recueil de chroniques fin-de-siècle» [en ligne], *Mémoires du livre*, vol. 8, n° 2, 2017, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1039701ar>, consulté le 11 avril 2024.

KALIFA, Dominique, «L'ère de la culture-marchandise», *Revue d'histoire du XIXe siècle*, n° 19, 1999, p. 7-14.

KASHTAN, Aaron, *Between pen and pixel : comics, materiality, and the book of the future*, Columbus, The Ohio State University Press, coll. « Studies in comics and cartoons », 2018.

KIRSCHENBAUM, Matthew G., *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*, The MIT Press, 2007.

KIRSCHENBAUM, Matthew G., « Media, Genealogy, History » [en ligne], *Electronic Book Review*, URL : [www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9kir.htm](http://www.altx.com/ebr/reviews/rev9/r9kir.htm), consulté le 30 octobre 2024.

KLOCK-FONTANILLE, Isabelle, «Penser l'écriture : corps, supports et pratiques», *Communication & langages*, n° 4, 2014, p. 29-43.

KLOCK-FONTANILLE, Isabelle, «L'écriture entre support et surface : L'exemple des sceaux et des tablettes hittites», dans Marc ARABYAN et Isabelle KLOCK-FONTANILLE (éds.), *L'écriture entre support et surface*, Paris, L'Harmattan, coll. « Sémantiques », 2005, p. 29-51.

KOHN, Jessica, *Dessiner des petits mickeys : une histoire sociale de la bande dessinée en France et en Belgique, 1945-1968*, Paris, Éditions de la Sorbonne, coll. « Histoire contemporaine » 33, 2022.

- KOVALIV, Gaëlle, « Comment la bande dessinée nativement numérique influence le champ de la bande dessinée papier » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7678>, consulté le 23 mai 2023.
- KOVALIV, Gaëlle, « La bande dessinée sur les réseaux sociaux » [en ligne], 2022, URL : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article1417>, consulté le 8 août 2024.
- KOVALIV, Gaëlle, STUCKY, Olivier, « La planche de bande dessinée à l'épreuve du numérique », *Sociétés & Représentations*, n° 55, 2023, p. 147-162.
- KOVALIV, Gaëlle, STUCKY, Olivier, « A Bilingual Lexicon for a Functional Analysis of Basic Elements of Comic's Language », *Image [&] Narrative*, vol. 20, n° 3, 2019, p. 91-107.
- KRAJEWSKI, Pascal, « Qu'appelle-t-on un médium ? » [en ligne], *Appareil*, 2015, URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2152>, consulté le 23 mai 2023.

## L

- LA COUR, Erin, GRENNAN, Simon, SPANJERS, Rik (éds.), *Key terms in comics studies*, Cham, Palgrave Macmillan, coll. « Palgrave studies in comics and graphic novels », 2022.
- LABARRE, Nicolas, *Heavy metal, l'autre Métal Hurlant*, Pessac, Presses universitaires de Bordeaux, coll. « SF Incognita », 2017.
- LACASSIN, Francis, *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, Paris, Slatkine, coll. « Collection Ressources » 139, 1982.
- LAGNY, Michèle, *De l'histoire du cinéma : méthode historique et histoire du cinéma*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma et audiovisuel », 1992.
- LANNING, Katie, « Tessellating Texts : Reading “The Moonstone in All the Year Round” », *Victorian Periodicals Review*, vol. 45, n° 1, 2012, p. 1-22.
- LE BLANC, Benoît, « La révolution du livre de poche », *Hermès*, vol. 70, n° 3, 2014, p. 61-62.
- LECHAT, Jean-Louis, *Le Lombard : l'aventure sans fin. 1946-1969*, vol. 1, Bruxelles, 2e éd, le Lombard, 2006.
- LECHAT, Jean-Louis, *Le Lombard : l'aventure sans fin. 1970-1996*, vol. 2, Bruxelles, 2e éd, le Lombard, 2006.
- LECIGNE, Bruno, « La décennie Humanoïde », *L'année de la bande dessinée 84-85*, n° 1, 1985, p. 138-140.
- LÉCOSSAIS, Sarah, QUEMENER, Nelly, « Faire parler les archives. Bricolages méthodologiques et production du savoir » [en ligne], dans *En quête d'archives*, Institut National de l'Audiovisuel (INA), 2018, p. 7-13.
- LEGENDRE, Bertrand, « Les débuts de l'édition de poche en France : entre l'industrie et le social (1953 – 1970) », *Mémoires du livre*, vol. 2, n° 1, 2010, p. 1-12.

- LEJEUNE, Dominique, *La France des Trente Glorieuses : 1945-1974*, Paris, Armand Colin, coll. «Cursus», 2015.
- LELLOUCHE, Raphaël, «Théorie de l'écran» [en ligne], *Traverses*, n° 2, 2004, URL : <http://web.archive.org/web/20050123090758/http://www2.centrepompidou.fr/traverses/numero2/lellouche.html>, consulté le 11 novembre 2021.
- LEMOINE, Clément, «Poche (format de)», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 587-591.
- LEMOINE, Clément, «Poche [format de]» [en ligne], *Neuvième Art*, 2012, URL : <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1235>, consulté le 24 juin 2019.
- LESAGE, Sylvain, «Souvenirs sur écran : La diapositive dans les premières rééditions bédéphiliques» [en ligne], *Comicalités*, 2024, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/9035>, consulté le 14 octobre 2024.
- LESAGE, Sylvain, *Ninth art : «Bande dessinée», books and the gentrification of mass culture, 1964-1975*, Cham, Switzerland, Palgrave Macmillan, coll. «Palgrave studies in comics and graphic novels», 2023.
- LESAGE, Sylvain, «Album», dans *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, coll. «Bouquins», 2020, p. 17-20.
- LESAGE, Sylvain, *L'Effet livre : métamorphose de la bande dessinée*, Tours, Presses universitaires François Rabelais, coll. «Iconotextes», 2019.
- LESAGE, Sylvain, *Publier la bande dessinée : les éditeurs franco-belges et l'album, 1950-1990*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, coll. «Papiers», 2018.
- LESAGE, Sylvain, «Mutation des supports, mutation des publics. La bande dessinée de la presse au livre» [en ligne], *Belphegor*, n° 131, 2015, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/628>, consulté le 5 juin 2019.
- LESAGE, Sylvain, *L'Effet codex : quand la bande dessinée gagne le livre. L'album de bande dessinée en France de 1950 à 1990*, Thèse de doctorat, Université de Versailles Saint-Quentin, Paris, 2014.
- LESAGE, Sylvain, «L'impossible seconde vie ? Le poids des standards éditoriaux et la résistance de la bande dessinée franco-belge au format de poche» [en ligne], *Comicalités*, 2011, URL : <https://journals.openedition.org/comicalites/3692>.
- LESAGE, Sylvain, «Astérix, phénomène éditorial. Du succès de librairie à la modernisation du marché de la bande dessinée et France», dans Bertrand RICHEL (éd.), *Le tour du monde d'Astérix*, Paris, Presses Sorbonne nouvelle, 2011, p. 39-57.
- LESAGE, Sylvain, MEESTERS, Gert (éds.), (*À suivre*) : *archives d'une revue culte*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. «Collection iconotextes», 2018.
- LESAGE, Sylvain, SUVILAY, Bounthavy, «Introduction thématique : pour un tournant matériel des études sur la bande dessinée» [en ligne], *Comicalités*, 2019, URL : <https://journals.openedition.org/comicalites/3692>.
- LESCOUËT, Emmanuelle, «Introduction aux gestes de lecture» [en ligne], *Imaginarium*, 2022, URL : <https://imaginarium.hypotheses.org/207>, consulté le 4 juillet 2024.

- LESCOUËT, Emmanuelle, « Introduction aux bandes défilées » [en ligne], *Imaginarium*, 2021, URL : <https://imaginarium.hypotheses.org/33>, consulté le 4 juillet 2024.
- LESLÉ, François, MACAREZ, Nicolas, *Le multimédia*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? » 3390, 1998.
- LÉVI-STRAUSS, Claud, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.
- LICARI-GUILLAUME, Isabelle, « *Vertigo's British Invasion* » : *la revitalisation par les scénaristes britanniques des comic books grand public aux Etats-Unis (1983-2013)* [en ligne], These de doctorat, Bordeaux 3, 2017.
- LITS, Marc, « De la culture populaire à la culture médiatique. Marchandisation et mondialisation », *Recherches Sociologiques*, vol. 2005, n° 23, 2005, p. 77-98.

## M

- MAHRER, Rudolf, « La plume après le plomb : Poétique de la réécriture des œuvres déjà publiées », *Genesis*, n° 44, 2017, p. 17-38.
- MAIGRET, Eric, STEFANELLI, Matteo (éds.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, coll. « Hors Collection », 2012.
- MANOVICH, Lev, « Une esthétique post-média » [en ligne], *Appareil*, n° 18, 2017, URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2394>, consulté le 11 avril 2023.
- MANOVICH, Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Perceptions », 2015.
- MANOVICH, Lev, « Database as Symbolic Form », *Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 5, n° 2, 1999, p. 80-99.
- MAO, Catherine, *La bande dessinée autobiographique francophone (1982-2013) : Transgression, hybridation, lyrisme* [en ligne], Thèse de doctorat, Université Paris-Sorbonne - Paris IV, 2014.
- MARION, Philippe, « La bande dessinée et ses identités culturelles. Paysages et frontières », dans Maaheen AHMED, Stéphanie DELNESTE et Jean-Louis TILLEUIL (éds.), *Le statut culturel de la bande dessinée : ambiguïtés et évolutions*, Louvain-la-Neuve, Academia-L'Harmattan, coll. « Collection Texte-image » no 8, 2016, p. 39-52.
- MARION, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits » [en ligne], *Recherches en Communication*, vol. 7, 1997, URL : <https://ojs.uclouvain.be/index.php/rec/article/view/46413>, consulté le 25 mars 2024.
- MARION, Philippe, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993.
- MARTI, Éric, « Les enjeux du livre au format de poche », *Culture Etudes*, vol. 2008, n° 4, 2008, p. 1-8.
- MASSON, Pierre, *Lire la bande dessinée*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1985.

- McCLOUD, Scott, *Reinventing comics : how imagination and technology are revolutionizing an art form*, New York, Perennial, 2000.
- McKENZIE, D.F., *Bibliography and the Sociology of Texts*. [en ligne], Cambridge, Cambridge University Press, 1999.
- MÉON, Jean-Matthieu, « Une approche extensive du roman graphique. Phuong-Dinh Express, Autodafé et la combustion spontanée des frontières », *Image [&] Narrative*, vol. 17, n° 3, 2016, p. 68-85.
- MENU, Jean-Christophe, *La bande dessinée et son double : langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, Paris, L'Association, 2011.
- MENU, Jean-Christophe, *Plates-bandes*, Paris, L'Association, coll. « Epreuve », 2005.
- MENU, Jean-Christophe, NEAUD, Fabrice, « Autopsie de l'autobiographie », *L'Epreuve*, n° 3, 2007, p. 455-472.
- MERCURE, Gérard, « Le multimédia, un phénomène d'édition », *Documentation et bibliothèques*, vol. 42, n° 1, 1996, p. 33-35.
- MERSCH, Dieter, *Théorie des médias : une introduction*, Dijon, Les Presses du réel, coll. « Médias/théories », 2018.
- MIKKONEN, Kai, *The Narratology of Comic Art*, New York, Routledge, coll. « Routledge Advances in Comics Studies », 2017.
- MILLER, David C., « Laser Disks at the Library Door: The Microsoft First International Conference on CD-ROM », *Library Hi Tech*, vol. 4, n° 2, 1986, p. 55-68.
- MITROPOULOU, Eléni, PIGNIER, Nicole, « Introduction : Interroger les supports ? Matières, formes et corps » :, *Communication & langages*, n° 4, 2014, p. 13-28.
- MOINE, Florian, *Casterman : de Tintin à Tardi (1919-1999)*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2022.
- MOINE, Florian, *Casterman (1919-1999). Une entreprise du livre, entre Belgique et France*, Thèse de doctorat, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, 2020.
- MOINE, Florian, « Construire la légitimité culturelle du Neuvième Art : Le musée de la bande dessinée d'Angoulême » [en ligne], *Belphegor*, n° 17, 2019, URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/1593>, consulté le 21 octobre 2024.
- MOLLIER, Jean-Yves, « L'histoire de l'édition, une histoire à vocation globalisante », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 43, n° 2, 1996, p. 329-348.
- MOLNÀR, Margit, *Tourner la page : autour de la matérialité de l'objet de lecture : observations sémiotiques, perspectives pédagogiques*, Thèse de doctorat, Université Toulouse 2 Le Mirail, Toulouse, 2014.
- MONET, Dominique, *Le multimédia : un exposé pour comprendre, un essai pour réfléchir*, Paris, Flammarion, coll. « Dominos », 1998.



- MORGAN, Harry, «Les discours sur la bande dessinée», *Neuvième Art*, Hors-série, 2007, p. 17-30.
- MORGAN, Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, L'An 2, 2003.
- MORIN, Edgar, «Pour une crisologie», *Communications*, vol. 25, n° 1, 1976, p. 149-163.
- MÖSCHLER, Lena, «Les réécritures des Mystères de Paris d'Eugène Sue : Adapter une œuvre romanesque de la presse au livre», *Genesis*, n° 57, 2024, p. 57-68.
- MOUCHART, Benoît, «2000-2017 : les mutations de la bande dessinée», *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 78-90.
- MOUCHART, Benoît, *À l'ombre de la ligne claire : Jacques Van Melkebeke, le clandestin de la B.D.*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2014.
- MURRAY, Simone, *The adaptation industry : the cultural economy of contemporary literary adaptation*, New York, NY, 1. issued in paperback, Routledge, coll. «Routledge research in cultural and media studies » 32, 2013.

## N

- NOTAISE, Jacques, BARDA, Jean, DUSANTER, Olivier, *Dictionnaire du multimédia. Audiovisuel - informatique - télécommunications*, Paris, ACR Éditions, 1996.

## O

- OCTOBRE, Sylvie, *Deux pouces et des neurones : Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique* [en ligne], Ministère de la Culture - DEPS, 2014, URL : <https:// Cairn.info/deux-pouces-et-des-neurones-2014--9782111281554.htm>, consulté le 15 mars 2024.
- OESTERLÉ, Raphaël, «Instants choisis: le "mouvement" en bande dessinée», dans *Case, strip, action ! Les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946–1959)*, Lausanne, InFolio, 2016, p. 123-155.
- OESTERLÉ, Raphaël, REVAZ, Françoise, «Contexte historique», dans Alain BOILLAT, Marine BOREL, Raphaël OESTERLÉ et Françoise REVAZ (éds.), *Case, strip, action ! Les feuilletons en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946–1959)*, Lausanne, InFolio, 2016, p. 19-35.
- ORY, Pascal, *Le petit nazi illustré : vie et survie du Téméraire (1943 - 1944)*, Paris, 2. ed. augmentée, Nautilus, 2002.
- ORY, Pascal, «Mickey Go Home! La désaméricanisation de la bande dessinée (1945-1950)», *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, n° 4, 1984, p. 77-88.

## P

- PAOLUCCI, Philippe, «La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire», *Alternative Francophone*, vol. 2, n° 7, 2020, p. 10-31.
- PAOLUCCI, Philippe, «L'usage du scrolling dans la bande dessinée numérique sud-coréenne : Une nouvelle façon de penser le récit en images» [en ligne], *Impressions d'Extrême-Orient*, n° 8, 2018, URL: <http://journals.openedition.org/ideo/848>, consulté le 12 décembre 2022.
- 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, Université Lumière Lyon 2, Lyon, 2016.
- PAOLUCCI, Philippe, «La ludicisation du numérique : vers une subversion des architextes informatiques ?», *Interfaces numériques*, vol. 4, n° 1, 2015, p. 99-111.
- PARINET, Élisabeth, *Une histoire de l'édition à l'époque contemporaine (XIXe - XXe siècle)*, Paris, Éd. du Seuil, coll. «Points Histoire», 2004.
- PEDRI, Nancy, *A concise dictionary of comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2022.
- PEEK, J.B.H., « Communications aspects of the Compact Disc digital audio system », dans J. B. H. PEEK (éd.), *Origins and successors of the compact disc: contributions of Philips to optical storage*, Dordrecht, Springer, coll. «Philips Research Book» 11, 2009, p. 119-136.
- PEEK, J. B. H. (éd.), *Origins and successors of the compact disc: contributions of Philips to optical storage*, Dordrecht, Springer, coll. « Philips Research », 2009.
- PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Nouv. éd., Flammarion, coll. «Champs Arts» 530, 2010
- PEETERS, Benoît, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman, 1991.
- PEETERS, Benoît, «Les aventures de la page», *Conséquences*, n° 1, 1983, p. 32-44.
- PEETERS, Benoît, SCHUITEN, François, *L'aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Ed. Autrement, coll. «Mutations» 155/156, 1996.
- PESSIS, Jacques, RATIER, Gilles, «La genèse», dans *Barbe-Rouge : l'intégrale*, vol. 1, Paris, Dargaud, 2013, p. 3-20.
- PIAULT, Fabrice, «Naissance d'un marché», *Le Débat*, vol. 195, n° 3, 2017, p. 33-43.
- PIAULT, Fabrice, «De la "rationalisation" à l'hyperconcentration», dans Pascal FOUCHÉ (éd.), *L'Édition française depuis 1945*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 1998, p. 629-639.
- PIAULT, Fabrice, *Le livre : la fin d'un règne*, Paris, Stock, coll. « Au vif », 1995.

- PIQUARD, Michèle, *L'édition pour la jeunesse en France de 1945 à 1980*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, coll. « Référence », 2004.
- PISSAVY-YVERNAULT, Christelle, PISSAVY-YVERNAULT, Bertrand, *La véritable histoire de Spirou*, 2 vol., Marcinelle, Dupuis, 2013.
- PLEDEL, Iannis, « Blogs : les promesses d'un média à travers ses représentations collectives. Illusions ou réalités à portée de clic ? », *Les Cahiers du journalisme*, n° 16, 2006, p. 252-273.
- POGNANT, Patrick, SCHOLL, Claire, *Les CD-ROM culturels*, Paris, Hermès, 1996.
- PORTEBOIS, Yannick, SPEIRS, Dorothy Elizabeth, *Entre le livre et le journal : Le recueil périodique du XIXe siècle*, ENS Éditions, 2013.
- POUSSIN, Gilles, MARMONNIER, Christian, *Métal Hurlant : La machine à rêver (1975-1987)*, Paris, Denoël, 2005.
- PRETESEILLE, Benoît, *Éditer des bandes dessinées pour adultes : Éric Losfeld et le Terrain vague, 1964-1973*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2024.
- PRIEGO, Ernesto, *The Comic Book in the Age of Digital Reproduction* [en ligne], University College London, 2010., URL : [http://figshare.com/articles/The\\_Comic\\_Book\\_in\\_the\\_Age\\_of\\_Digital\\_Reproduction/754575](http://figshare.com/articles/The_Comic_Book_in_the_Age_of_Digital_Reproduction/754575), consulté le 22 mai 2024.

## R

- RABOT, Cécile, « Ce que le numérique fait à la lecture : Distinguer les supports, questionner les usages » [en ligne], *Biens Symboliques/Symbolic Goods*, n° 7, 2020, URL : <http://journals.openedition.org/bssg/475>, consulté le 25 janvier 2022.
- RAGACHE, Gilles, « Un illustré sous l'occupation : le téméraire », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, vol. 474, n° 4, 2000, p. 7-47.
- RAGEUL, Anthony, « Vers une disparition des interfaces graphiques ? La bande dessinée numérique au prisme du webdesign » [en ligne], *Comicalités*, 2023, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/8176>, consulté le 9 août 2024.
- RAGEUL, Anthony, *La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité.*, Thèse de doctorat, Université Rennes 2, Rennes, 2014.
- RATHBONE, Andy, *Multimédia et CD-ROM*, Paris San Francisco Düsseldorf, Sybex, coll. « Pour les nuls », 1994.
- REVAZ, Françoise, « Le découpage des histoires à suivre », dans Alain BOILLAT, Marine BOREL, Raphaël OESTERLÉ et Françoise REVAZ (éds.), *Case, strip, action ! Les feuillets en bandes dessinées dans les magazines pour la jeunesse (1946–1959)*, Lausanne, InFolio, 2016, p. 39-81.

- REVAZ, Françoise, «Le récit suspendu, un genre narratif transmédiat», dans Michèle MONTE et Gilles PHILIPPE (éds.), *Genres & textes : déterminations, évolutions, confrontations*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, coll. « Textes & langue », 2013.
- REYNAUD, Bénédicte, «L'emprise des groupes. Sur l'édition française au début des années 1980», *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 130, n° 1, 1999, p. 3-10.
- REYNS-CHIKUMA, Chris (éd.), *50 ans d'histoire des éditions Glénat : Des marges bédéphiliques au centre économique en passant par une quête du capital symbolique*, Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. « ACME », 2021.
- RIO, Florence, «Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative» [en ligne], *Mémoires du livre*, vol. 5, n° 2, 2014, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1024782ar>, consulté le 25 mai 2021.
- RIO, Florence, TADIER, Elsa, «Le raz-de-marée "webtoon". Regards de professionnels» [en ligne], dans Frédérique GIRAUD et Céline GUILLOT (éds.), *Le livre face au numérique : La disruption a-t-elle eu lieu ?*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. «Papiers», 2023, p. 117-128.
- RIO, Michel, «Cadre, plan, lecture», *Communications*, vol. 24, n° 1, 1976, p. 94-107.
- ROBERT, Pascal, *La bande dessinée, une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. «Papiers», 2018.
- ROBERT, Pascal (éd.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016.
- ROBERT, Pascal, «La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédiatité ?», *Communication & langages*, vol. 2014, n° 182, 2014, p. 45-59.
- ROBERT, Pascal, «De la « subversion sémiotique » comme mode d'existence matériel de la bande dessinée», *Communication & langages*, vol. 2011, n° 167, 2011, p. 53.
- ROBERT, Pascal, «Critique de la dématérialisation», *Communication et langages*, vol. 140, n° 1, 2004, p. 55-68.
- ROBERTSON, Roland, *Globalization : social theory and global culture*, London, Sage Publ, coll. « Theory, culture & society », 1992.
- ROUDOMETOF, Victor, «Qu'est-ce que la glocalisation ?», *Réseaux*, n° 2, 2021, p. 45-70.
- ROUND, Julia, PLATZ CORTSEN, Rikke, AHMED, Maaheen, *Comics and graphic novels*, London New York Oxford New Delhi Sydney, Bloomsbury Academic, coll. « Readers' guides to essential criticism », 2023.
- ROUQUETTE, Sébastien, «Les blogs BD, entre blog et bande dessinée», *Hermès, La Revue*, n° 2, 2009, p. 119-124.
- ROUQUETTE, Sébastien, «Les blogs « extimes » : analyse sociologique de l'interactivité des blogs», *Tic & société*, Vol. 2, n° 1, 2008, p. 109-134.
- RYAN, Marie-Laure, « Story/World/Media », dans Jan-Noël THON et Marie-Laure RYAN (éds.), *Storyworlds across media: toward a media-conscious narratology*, Lincoln ; London, University of Nebraska Press, coll. «Frontiers of narrative», 2014, p. 25-49.

## S

- SADOUL, Jacques, *C'est dans la poche !*, Paris, Bragelonne, coll. «Collection Essais», 2006.
- SAEMMER, Alexandra, *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib, coll. «Collection Papiers», 2015, 287.
- SAEMMER, Alexandra, TRÉHONDART, Nolwenn, «Les figures du livre numérique « augmenté » au prisme d'une rhétorique de la réception», *Études de communication*, n° 43, 2014, p. 107-128.
- SAINT-AMAND, Marie, «Du blog amateur à Gallimard. La bande dessinée de Pénélope Bagieu reformatée» [en ligne], *Mémoires du livre*, vol. 8, n° 1, 2016, URL : <http://id.erudit.org/iderudit/1038031ar>, consulté le 24 janvier 2024.
- SCHAFER, Valérie, «Le CD-Rom, une histoire à graver» : *Le Temps des médias*, n° 2, 2022, p. 173-187.
- SEUX, Christine, «Écran(s)», *Le Télémaque*, n° 1, 2014, p. 1-5.
- SEVEAU, Vincent, *Mouvements et enjeux de la reconnaissance artistique et professionnelle : une typologie des modes d'engagement en bande dessinée*, Thèse de doctorat, Université Montpellier 3, 2013.
- SEVEAU, Vincent, «La bande dessinée», dans Nathalie HEINICH et Roberta SHAPIRO (éds.), *De l'artification*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2012, p. 253-260.
- SHAPIRO, Roberta, «Avant-propos», dans Nathalie HEINICH et Roberta SHAPIRO (éds.), *De l'artification*, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 2012, p. 15-26.
- SHAPIRO, Roberta, «Qu'est-ce que l'artification ?», *L'Invididu social. XVIIème Congrès de l'Association internationale de sociologie de langue française*, 2004.
- SILES, Ignacio, «Blogs», dans Niels BRÜGGER et Ian MILLIGAN (éds.), *The SAGE handbook of web history*, Los Angeles London New Delhi Singapore Washington, DC Melbourne, SAGE reference, 2019, p. 359-371.
- SILES, Ignacio, «The rise of blogging : Articulation as a dynamic of technological stabilization», *New Media & Society*, vol. 14, n° 5, 2012, p. 781-797.
- SILES, Ignacio, «Web Technologies of the Self: The Arising of the "Blogger" Identity : Web Technologies of The Self», *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 17, n° 4, 2012, p. 408-421.
- SILES, Ignacio, «From online filter to web format: Articulating materiality and meaning in the early history of blogs», *Social Studies of Science*, vol. 41, n° 5, Sage Publications, Ltd., 2011, p. 737-758.
- SIRINELLI, Jean-François, «Le coup de jeune des sixties», dans Jean-Pierre RIOUX et Jean-François SIRINELLI (éds.), *La culture de masse en France : de la Belle Epoque à*

- aujourd'hui*, Paris, Fayard, Hachette Littératures, coll. « Pluriel Sociologie », 2006, p. 116-154.
- SMOLDEREN, Thierry, *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay*, Jackson, University Press of Mississippi, 2014.
- SMOLDEREN, Thierry, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles, 2009.
- SMOLDEREN, Thierry, « Du côté du Livre de Poche », *L'Année de la bande dessinée* 87-88, 1987, p. 96-97.
- SONET, Virginie, « L'écran du smartphone dans tous ses états », *Médiation et information*, n° 34, 2012, p. 189-199.
- SOUBRET, Jean-Louis, « Les transformations de l'édition de connaissance » [en ligne], dans Frédérique GIRAUD et Céline GUILLOT (éds.), *Le livre face au numérique : La disruption a-t-elle eu lieu ?*, Villeurbanne, Presses de l'enssib, coll. « Papiers », 2023, p. 42-57.
- SOUCHIER, Emmanuël, « Formes et pouvoirs de l'énonciation éditoriale », *Communication et langages*, vol. 154, n° 1, 2007, p. 23-38.
- SOUCHIER, Emmanuël, « Histoires des pages et pages d'histoire », dans Anne ZALI (éd.), *L'aventure des écritures : la page*, Paris, présenté à Exposition « L'aventure des écritures », Bibliothèque nationale de France, 1999, p. 19-55.
- SOUCHIER, Emmanuël, « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », *Les cahiers de médiologie*, n° 2, 1998, p. 137-145.
- SOUCHIER, Emmanuël, *Lire & écrire : éditer. Des manuscrits aux écrans. Autour de l'Œuvre de Raymond Queneau*, Habilitation à diriger des recherches, Université Paris 7 Denis Diderot, Paris, 1998.
- STAN, Sorin G., « Compact Disc Standards And Formats », dans J. B. H. PEEK (éd.), *Origins and successors of the compact disc: contributions of Philips to optical storage*, Dordrecht, Springer, coll. « Philips Research Book » 11, 2009, p. 137-176.
- STEFANELLI, Matteo, « Conclusion : Aux marges d'une ambiguïté médiaculturelle : quatre questions brûlantes pour une théorie culturelle de la bande dessinée », dans Matteo STEFANELLI et Éric MAIGRET (éds.), *La Bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 253-267.
- STUCKY, Olivier, « Infortune des Digital Comics : Publier des albums sur CD-ROM dans les années 1990 » [en ligne], dans Pascal ROBERT (éd.), *La fabrique de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 2023, p. 31-45.
- STUCKY, Olivier, « Lire des albums de bande dessinée sur écrans : L'interface d'Izneo » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7952>, consulté le 23 mai 2023.
- STUCKY, Olivier, « Repenser l'album à l'ère du multimédia (1995-1998) : reconfigurer la bande-dessinée pour le CD-ROM » [en ligne], *Comicalités*, 2022, URL : <http://journals.openedition.org/comicalites/7041>, consulté le 29 août 2022.

STUCKY, Olivier, «La planche de bande dessinée comme interface : déplacer les rapports texte-image», *Arkhai*, vol. 2021, 2021, p. 127-148.

SUVILAY, Bounthavy, *Dragon ball, une histoire française*, Liège (Belgique), Presses universitaires de Liège, coll. «Collection ACME» 7, 2021.

## T

TALET, Virginie, «Le magazine Ah ! Nana : une épopée féministe dans un monde d'hommes ?», *Clio*, n° 24, 2006, p. 251-272.

TAN, Desney S., «Human-machine interface» [en ligne], 2024, URL : <https://www.britannica.com/technology/human-machine-interface>, consulté le 30 août 2024.

TERRONES, Montserrat, «Chantal Montellier y Ah ! Nana. El debut del feminismo en el cómic europeo» [en ligne], *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, n° 123, 2020, URL : <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/cdc/article/view/4413>, consulté le 25 mars 2024.

THÉRENTY, Marie-Ève, «Pour une poétique historique du support», *Romantisme*, n° 1, 2009, p. 109-115.

THIERRY, Benjamin, «La communication hommes-machines et le développement de l'informatique», *Hermès*, n° 1, 2008, p. 91.

THOMASSIAN, Gérard, *Encyclopédie des bandes dessinées de petit format*, 5 vol., Paris, Gérard Thomassian/Librairie Fantasmak, 2012.

THON, Jan-Noël, «Narrative across Media and the Outlines of a Media-Conscious Narratology», dans Gabriele RIPPL (éd.), *Handbook of Intermediality: Literature - Image - Sound - Music*, Berlin, de Gruyter Mouton, coll. «Handbooks of English and American Studies», 2015, p. 439-456.

THON, Jan-Noël, WILDE, Lukas R.A., «Mediality and materiality of contemporary comics», *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 7, n° 3, 2016, p. 233-241.

TOUSSAINT, Geneviève, «Le soutien financier de la Communauté européenne au secteur audiovisuel», *LEGICOM*, vol. 17, n° 1, 1999, p. 101-109.

TRÉDAN, Olivier, «Les blogs de BD comme “monde social” amateur», dans *Des amateurs dans les médias: légitimités, autonomie, attachements*, Paris, Presses des Mines-Transvalor, coll. «Collection Sciences sociales», 2015, p. 169-188.

## V

VANDENDORPE, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris, La Découverte, coll. «Sciences et société», 1999.

VARGOZ, Frédérique, «Y a-t-il une philosophie des médias ?» [en ligne], *Acta Fabula*, vol. 19, n° 9, 2018, URL : <https://www.fabula.org/acta/document11612.php>, consulté le 23 mai 2023.

VASSEUR, Frédéric, *Les médias du futur*, Paris, 3<sup>e</sup> éd, Presses universitaires de France, 1996.

VOUILLOUX, Bernard, «Médium(s) et média(s). Le médial et le médiatique», *Fabula*, 2017, URL : <https://www.fabula.org:443/colloques/document4419.php>.

## W

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

WOLF, Werner, «(Inter)mediality and the Study of Literature» [en ligne], *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, vol. 13, n° 3, 2011, URL : <https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1789&context=clcweb>, consulté le 19 mars 2024.

## Z

ZALI, Anne (éd.), *L'aventure des écritures : la page*, Paris, présenté à Exposition «L'aventure des écritures», Bibliothèque nationale de France, 1999.





## **Annexes**



## Entretien avec Bruno Barberi

Entretien avec Bruno Barberi, le 14 novembre 2023 au siège des Humanoïdes Associés, Paris

[OS] *Depuis combien de temps travailles-tu dans le giron des Humanoïdes Associés ?*

[BB] Alors, de mémoire, je suis rentré en 2000, été 2000. J'ai été embauché pour le portage de jeux de rôle, en ligne. Pour la société...

[OS] *... La société Yéti, c'est ça ?*

[BB] C'est ça. Je pense que j'ai fait pas mal de jeu de rôle là-dessus, jusqu'en 2004, où le groupe s'est splitté. J'ai ensuite été engagé sur des opérations de digital marketing. C'était une période où on faisait beaucoup de mini-sites. Chaque opération, chaque grande série avait un mini-site, on en faisait d'ailleurs autant pour les auteurs que pour les publis, parce qu'au niveau du rapport coût-bénéfice on ne s'y retrouvait pas... Mais enfin bon, il y avait beaucoup de mini-sites en Flash, etc., des choses assez animées.

[OS] *2004, c'est bien l'année où la société est vendue au groupe Spengler ?*

[BB] Oui, un truc comme ça effectivement. En revanche, il y a peut-être un décalage entre la restructuration et la restructuration juridique, mais je sais qu'à cette époque-là il y avait des locaux que pour les Humanoïdes Associés – les anciens locaux d'ailleurs, avenue Philippe Auguste – et voilà. Cela dit, des projets de BD numérique, on en a déjà des prémices avant, comme tu l'as vu avec les Graphic Stories, sur lesquelles il y avait Maximilien Chailleux.

[OS] *Chailleux était déjà dans l'équipe de LBO avant, non ?*

[BB] Alors, lui il était déjà dans cette équipe-là, il a été éditeur chez les Humanoïdes Associés et c'est lui qui a eu la charge de la production des Graphic Stories. Il avait vrai-

ment son petit studio, aux Humanos, où les mecs découpaient et effaçaient des bulles, etc., etc. Sauf erreur, il est passé de LBO à Métal Hurlant Productions, il me semble. Je ne sais plus trop les noms de structures. J'ai vu que Yeti Entertainment et, après, il y avait une espèce de société transversale qui s'appelait SGIC, où il y avait toute la partie administrative, et je me suis retrouvé là-dedans, je ne sais même pas pourquoi... C'était un jeu de chaise tournante, en fonction des optimisations fiscales et autres, j'imagine. Et puis voilà. Par contre, MH Productions, ce sont ceux qui avaient aussi leur antenne au Vietnam ?

[OS] *Je pense que c'était plutôt Sparx.*

[BB] Tu as raison... mais enfin, tous ces gens-là travaillaient ensemble... Enfin, sur certains projets, on travaillait ensemble, puisque ça faisait partie du groupe.

[OS] *Donc quand tu es arrivé, l'élaboration des Graphic Stories était déjà terminée ?*

[BB] C'était certainement déjà amorcé, mais j'ai quand même connu le pic d'effervescence de la production. C'était pour un portail de SF sur Internet. On pensait tous pouvoir monétiser du contenu sur Internet, tout le monde se disait que c'était ça l'Eldorado. D'ailleurs ça l'est devenu plus tard – les gens font très bien de l'argent sur Internet maintenant –, mais au moment où il y a eu l'éclatement de la bulle on s'est tous retirés et la production [des Graphic Stories] a continué parce qu'on devait honorer nos contrats. Moi, je suis arrivé juste avant que ça explose et il y avait encore des projets sur ce portail-là. Le premier boulot que j'ai fait c'était d'être consultant pour créer le site flash pour ce portail.

[OS] *Pour AirTightPlanet, donc ?*

[BB] Pour AirTightPlanet, exactement.

[OS] *Il y a donc eu des maquettes de site ? Je n'ai trouvé aucune trace d'AirTightPlanet après 2002 dans les archives.*

[BB] Oui, parce qu'en fait rien n'est sorti. Avec un collègue, qui s'appelait Stéphane Martinez, j'ai reçu Luke Scott, le fils de Ridley Scott et aussi l'autre Scott, je sais plus comment il s'appelle... qui, lui, faisait beaucoup de pub à ce que j'ai compris et qui après a fait des films évidemment. Quand il est arrivé, il avait la charge d'inspirer sa vision graphique – d'ailleurs assez abstraite, on se demandait s'il n'était pas sous coke... mais bon, peu importe. De cette vision-là, on a fait une maquette du menu, comment ça s'insérerait... etc. De mémoire, c'était une grosse planète et de cette planète-là émergeaient des pixels qui se transformaient en cube et dans chaque cube tu avais un contenu. Du contenu qui pouvait héberger un Graphic Stories, une chute d'un film de Scott, etc. Ça, on l'a réalisé en animation. À ce moment-là, les Graphic Stories étaient déjà bien avancées, puisque le site était censé les héberger.

[OS] *Parce que toutes les Graphic Stories ont été livrées si je ne me trompe pas. Mais finalement rien n'est jamais paru.*

[BB] Non, rien n'est jamais paru. En fait, pour ce que j'en ai compris, en se désengageant de ce projet-là, les investisseurs voulaient absolument interrompre le contrat pour interrompre les paiements qui avaient été faits. Mais en fait, nous, tant qu'on honorait nos livraisons, ils ne pouvaient pas le faire. Donc on a continué de livrer, et de livrer de qualité puisqu'on ne voulait pas non plus qu'il y ait le moindre angle mort qui puisse permettre aux investisseurs de se désengager de ça. C'est ce qu'on m'a rapporté en tout cas. Un deuxième sujet que j'ai découvert plus tardivement et qui m'a beaucoup intéressé, ce sont les VideoBD. Peut-être que tu pourras me livrer la version officielle, mais j'avais l'impression que c'était une manière de réutiliser du matériel créé pour les Graphic Stories. C'est exactement ça. On avait un stock énorme. Mais je ne sais pas sous quelles conditions on pouvait les utiliser puisqu'ils avaient été payés par un producteur. À ma connaissance, il était prévu d'avance que toutes les versions françaises pouvaient être réutilisées par les

Humanos. Voilà. C'était donc une manière de les recycler. Quand le premier iPhone est sorti, on s'est dit que toutes les conditions étaient réunies. Entre-temps la technique avait beaucoup évolué. Or, quand on a optimisé nos Graphic Stories, c'était en fonction d'une certaine bande passante, qui était calée sur les moyens/hauts usages. Quand tu prends du temps là-dessus, deux, trois ans, ça évolue très vite et à un moment donné tes trucs deviennent obsolètes. Mais avec le mobile connecté qui apparaissait, c'était parfait, car ils avaient des soucis de bande passante, ils avaient plein de soucis, tous les soucis qu'on retrouvait avant sur l'ordinateur. Du coup, on pouvait délivrer des contenus assez animés, mais qui ne soient pas trop gourmands.

[OS] *Et ce n'était pas du Flash, ce qui était un des premiers problèmes bien connus de l'iPhone.*

[BB] Oui, alors je crois que ça a été un peu une douche froide, parce qu'il me semble qu'on a eu un petit projet qui a tourné sur Flash et qu'on n'a pas pu le publier, parce qu'Apple a voulu contourner ça pour ses propres raisons stratégiques. Il n'y avait pas trop de raison technique, je pense. Ils pensaient que c'était trop gourmand, mais rien n'aurait empêché Macromedia de faire une version allégée... enfin bref. Ils ne voulaient pas se faire squeezer toute cette pour les développeurs Flash, etc. Apple voulait pousser sa propre plateforme de développement – encore aujourd'hui d'ailleurs. Mais les Graphic Stories à la limite c'était de toute façon – Graphic Stories/VideoBD – c'était de toute façon complètement compilé en vidéo.

[OS] *C'est Sparx qui avait développé le codec, non ? [Note: c'était en fait MediaPeg]*

[BB] Le Real audio ou le Real media... je sais plus comment, enfin Real quelque chose... était très bien parce qu'en fait, dans ce format-là on va jouer sur la compression. Si tu as des images statiques, le MP4 ne va pas encoder comme un fou, mais il va quand même, tous les x frames, se dire «je refais une passe et je recode tout». Le Real était très intelligent, si tu laisses une image fixe pendant une minute... ça te laisse qu'une image. Donc il

était très bien optimisé pour les faibles bandes passantes. On a tout de suite opté pour ce format. Après l'habillage, la mise en scène, effectivement c'était en Flash, d'ailleurs ça ne fait pas partie du projet VideoBD à proprement dit. Ça, j'ai fait des docs là-dessus, pour que Fabrice [Giger] essaie de les vendre, essaie de mobiliser des partenaires en tout cas.

[OS] *Et ça avait quand même un petit peu marché au début, non ? En tout cas dans la presse, il était question d'un premier succès. Au moment où les VideoBD sont présentés pour la sortie de Megalex, il y aurait eu pas mal de gens qui seraient allés sur la plateforme, pour le télécharger. Et il y a en a au moins deux ou trois qui ont été produits après coup... enfin qui ont en tout cas été mis à disposition.*

[BB] C'était quand même beaucoup d'esbroufe, parce que derrière c'était le même fichier... Je ne pense pas qu'on ait fait de développement. On les a listés, on a organisé toute la documentation autour de ça, on a sorti les projets qui étaient trop médiocres, on a fait un peu de nettoyage, des choses comme ça... et c'est vrai qu'on les a rendus un peu publics. Pourquoi on en a parlé dans la presse ? Ça, ça reste une question...

[OS] *Parce qu'ils ont été présentés pour la version promotionnelle de Megalex, qui avait fait l'objet d'un mini-site. Il avait été présenté d'un salon du livre et Fabrice Giger en avait vaguement parlé dans Bodoï et dans la presse généraliste.*

[BB] Certainement qu'il avait voulu faire monter un tout petit peu la sauce sur ce sujet-là, sans trop savoir ce qui pouvait en retomber. On n'a pas eu suffisamment de voies qui se sont ouvertes pour poursuivre.

[OS] *Il y a un document explicatif qui est toujours online et qui présente le projet. On y reconnaît bien d'ailleurs que ce sont les Graphic Stories, parce que le descriptif technique est le même.*

[BB] Ah oui, c'est exactement la même chose.



[OS] *Et ça, c'était une idée de Fabrice Giger? Parce que ces diaporamas de bande dessinée, c'est un peu son idée depuis 1996... disons ça l'obsède.*

[BB] Oui, oui, il y avait de toute façon dans l'arrière-pensée de Giger, et encore maintenant, la volonté d'essayer d'extirper la BD de son format BD, justement. Il est encore là-dedans, d'ailleurs, dans l'audiovisuel, etc. Mais on a plus eu d'autre projet dérivé qui tourne autour de ça. Je pense qu'à cette époque-là c'était encore quelque chose qu'il avait en tête. Surtout de vouloir absolument conquérir d'autres audiences qui étaient plus intéressés par des choses un peu plus vivantes. Quelque part, c'est encore le cas aujourd'hui. Les gens cherchent encore absolument à mettre en audiobook... des bouquins et même des BD.

[OS] *Oui, par exemple Izneo continue de faire ses diaporamas, même si ce n'est pas la fonctionnalité qui plaît le plus...*

[BB] Il y avait aussi un autre projet qui était assez marrant. Je me souviens que j'avais déjà, en Flash, proposé un modèle de lecture case à case et on ne l'a quasiment jamais porté sur Internet, sauf pour des opérations de mini-sites très ponctuelles... Certainement un des Bilal, quelque chose comme ça. Il y avait aussi quelqu'un qui était détaché sur un projet pour faire la même chose, mais qui a rajouté une surcouche pour pouvoir regarder les cases en 3 D. C'était assez rigolo. Je pense que c'était un peu R&D, mais toujours pour la même finalité, parce que c'était à peu près à la même époque. L'idée c'était de diversifier au maximum notre offre. Et il s'était servi de ce code, qui n'était pas très propre d'ailleurs, mais bon... peu importe. Il s'était pris la tête pour essayer de détourner ce truc en 3D et alors ça, si je peux trouver des sources...

[OS] *L'anecdote est déjà passionnante!*

[BB] Et c'était assez rigolo, et ce n'était pas idiot parce qu'il y avait quand même de la grosse prod! La partie développement est assez simple, mais derrière, la production partait au Vietnam, là-bas ils créaient la profondeur et tout... Il y avait des outils pour faire

ça, mais bon, c'était en gros une opération assez manuelle et ils avaient commencé sur quelques séries, c'est sûr.

[OS] *Assez rapidement après, vous vendez les droits d'accès au catalogue à Aquafadas, pour Ave! Comics. Est-ce que c'était une manière de tourner la page ou c'était pour diversifier?*

[BB] Aquafadas avait dans ses bagages beaucoup d'argent. Donc ils nous ont fait de grosses avances de droit. Ce n'était pas dans notre philosophie de confier ce genre de développement à des partenaires. Mais là on avait des conditions telles qu'on s'est dit «banco». On n'avait pas trop de raison de croire qu'on pourrait faire mieux qu'eux, et surtout plus vite. Ils étaient déjà éditeurs de solutions logicielles, ils avaient des équipes de dev' et ils sont arrivés avec des propositions du type «on vous les achète pour juste deux ou trois ans d'exclusivité». Et c'était limité, je crois, au marché francophone. Bref, on trouvait que le rapport coût-bénéfice était intéressant, c'est ça qui nous a motivés. En fait, je pense que l'avantage et la liberté qu'on avait par rapport à d'autres éditeurs c'est que, très tôt – Guillaume [Nougaret] pourrait éventuellement te le confirmer –, quand Fabrice signait un contrat avec les auteurs il y avait un petit chapitre «exploitation numérique». On était donc assez libres à ce niveau-là. Je pense que pour d'autres éditeurs, ça posait plus un souci, en se disant «mais va falloir qu'on renégocie...» Sur une BD parfois tu as deux, trois personnes avec qui négocier... tout ça ralentit le projet, et ça prend des tournures compliquées. Nous, on avait les mains libres.

[OS] *Ça ne m'étonne pas trop. Car même quand Fabrice Giger fonde Alpen Publisher, il pense déjà à l'exploitation audiovisuelle. Donc ça ne m'étonne pas qu'il l'applique très vite ces choses quand il rachète les Humanos.*

[BB] Ah oui, c'est vrai.

[OS] *Aquafadas, c'était donc plus parce que ça permettait de diversifier et faire des entrées. Mais il y avait encore toujours l'idée d'avoir une solution propriétaire un jour ?*

[BB] Oh oui, je pense. Parce qu'après on l'a fait. J'ai sorti l'application iPad pour la lecture de bandes dessinées, qui n'était pas case à case, mais qui était assez simple. Parce qu'en case à case on entre dans des logiques complexes de production quand même. Et puis à l'époque il n'y avait pas ces moyens techniques de reconnaissance de formes de case, bon il y avait quand même des algos qui facilitaient 90 % du boulot. Mais on n'avait pas la puissance de calcul, on n'avait pas les algorithmes donc découper en cases à case c'était un tech' qui devait s'en charger... même chez Aquafadas... Bref, comme c'était compliqué, on a donc fait un truc simple. On avait pour projet d'avoir notre propre application et on l'a fait.

[OS] *Ça a été le cas jusqu'en 2020, quelque chose comme ça ? Ou un peu avant quand même ?*

[BB] Elle mourrait déjà à petit feu depuis un moment. Le truc, c'est que quand tu sors une appli, c'est compliqué, parce que des gens ont payé, ils veulent accéder à leur BD, c'est normal, donc tu ne peux pas trop la retirer. Donc tu fais un peu la maintenance... Et si tu te dis, «je ne vais pas la mettre dans le store», ben d'accord, mais celui qui a changé de device entre temps, il va te dire «oui, mais moi je veux bien la récupérer»... donc tu la laisses quand même dans le store et tu espères que ça s'ébruite pas trop pour que personne ne la télécharge à nouveau et que tu te retrouves dans le même problème. L'application iPad, on avait même le projet de la décliner sur les autres *devices*, mais, pour nous, c'était quand même l'iPad qui était plus confortable. L'idée, c'était de vendre nos BD numériques, ce qu'on a fait aux USA. On l'a fait un petit peu en France, mais pas beaucoup... Aux USA, il y avait un truc intéressant, c'était que les gens achetaient le papier et ils avaient le numérique débloqué automatiquement. Ça, c'était pas mal, il y avait même l'idée qu'ils pouvaient prêter le numérique et garder leur physique bien à l'abri de toute détérioration. Pour un public qui était plutôt de connaisseurs, aux USA, c'était un argument

qui leur parlait. Et puis, tu vois aussi venir plein de profils de consommateurs différents, des gens qui ont envie d'une proximité avec la marque de l'éditeur. Ce n'est pas trop le cas en France, parce que tout le monde fait un peu la même chose, mais là-bas aux US, les Humanoïdes c'est une marque. Une marque très peu connue, mais c'est une marque de fait, parce qu'elle fait des produits vraiment atypiques, les gens la reconnaissent comme marque et peuvent y adhérer plus facilement. L'application c'était une bonne manière de commencer à tisser des liens directement avec le lectorat. Il n'y avait pas cette longue chaîne de diffuseurs, de distributeurs, de libraires, etc.

[OS] *C'étaient d'ailleurs les mêmes arguments d'Izneo à l'époque.*

[BB] À partir du moment où quelqu'un venait nous proposer d'adhérer à une solution numérique, tant qu'elle nous paraissait à peu près *fair* au niveau des contrats et que les auteurs pouvaient s'y retrouver on signait d'office. Notre but c'était d'être le premier partout. On a d'ailleurs développé très vite nos propres technos pour pouvoir distribuer directement au format qu'on voulait.

[OS] *Oui, c'était d'ailleurs une spécificité des Humanos à l'époque, d'avoir ce catalogue numérique qui permettait de choisir sa version en fonction de nos abonnements. Vers 2019, c'était un cas assez unique c'est pour ça d'ailleurs que par la suite je me suis intéressé aussi aux Humanos en particulier, parce que vous étiez un des seuls éditeurs à avoir vraiment pensé des solutions numériques de manière assez systématique.*

[BB] C'est marrant, parce que, nous, ça nous a paru évident, et c'est en rencontrant les autres acteurs qu'on s'est aperçu qu'eux avaient de la peine justement à essayer de rentrer chez les autres éditeurs. Parce que c'était tout de suite compliqué, parce qu'ils n'avaient pas les formats qu'il fallait...

[OS] *C'est peut-être aussi l'influence de Fabrice Giger qui a de toute façon dès les années 1990, pensé les choses dans cette direction. Il avait une sensibilité pour ces aspects-là et il me semble que c'est ce qui fait que c'était assez naturel dans la logique de la société.*

[BB] Bah, oui. De toute façon déjà il avait ses projets de portail SF... Internet, ça l'a vraiment sensibilisé au plus haut point, il y a vu plein d'opportunités et donc très naturellement il est resté sur le versant assez hi-tech de ce qu'on pourrait faire avec la BD. Izneo, quand ils sont venus, ils se sont présentés au départ plus comme un distributeur, on a vu plein de «distributeurs»: Numilog, etc. Mais en fait, eux leur approche c'était: «vous passez par nous, et en fait, on est votre nouveau Hachette et nous on s'occupera de diffuser.» On n'a jamais cru à ce modèle-là. Qu'ils aient des *stores* qu'on peut alimenter, oui, mais pour nous la distribution ce n'était pas beaucoup de travail. On n'avait pas envie de répliquer à la même chaîne physique en numérique, ça paraissait absurde. En on se disait qu'on n'allait pas avoir non plus mille applications, il n'y avait pas de problème de logistique. Donc Izneo c'était toujours un peu bizarre, ils étaient toujours un peu à cheval entre les deux. Ils sont distributeurs, mais ils ont leur propre solution. Ils sont distributeurs et clients. D'ailleurs là ça y est, ils sont pratiquement plus distributeurs... Après il y a eu les derniers développements, mais ils ont très vite choisi leur positionnement: ils voulaient être un e-libraire et un e-distributeur en gros. Quand on a vu ça, on s'est dit que la partie distributeur, en numérique, on pouvait l'assurer nous-mêmes. Donc on a développé des mécaniques: les gens arrivaient et nous on disait «c'est quoi vos caractéristiques techniques?» De toute façon ce n'est pas de la grosse science, une fois que tu as fait ton JPEG, ton PDF, ton EPUB en trois versions... y'a rien d'autre hein!

[OS] *Et qu'est-ce qui fait que maintenant, vous êtes surtout tributaires des services des autres pour ce qui concerne le numérique?*

[BB] Je pense que le vrai virage, là où on aurait pu avoir nos propres projets de développement exécutés, ça aurait été quand on était encore dans un modèle à la carte. Là, dans

le modèle *streaming* d'abonnement actuel, c'est compliqué. Comment peut-on offrir un catalogue attrayant, et à quel tarif, face à des gens qui pour 10 balles ont 10 000 titres ? Alors bien sûr, tout n'est pas si catégorique que ça. Tu peux toujours avoir des gens qui ont envie d'être associés à notre marque, on peut toujours trouver des produits qui sont typiques... Mais très vite, les contrats se verrouillent. Par exemple, Amazon, quand on a signé avec eux, noir sur blanc c'est écrit que tout ce qu'on développe et qui tourne autour de la BD, ils doivent l'avoir. C'est une parité. Après ça a été plus ou moins dénoncé parce que ce n'est pas forcément très commercial, c'est un peu un abus de position, etc., mais, dans tous les cas, les contrats étaient un peu verrouillés comme ça. C'était un peu casse-gueule d'imaginer qu'on pouvait nous même créer une application avec des contenus plus ou moins exclusifs, qui soient quand même bien perçus par nos e-libraires, ce n'est pas très facile. Et puis le streaming... on voit le virage qui continue. Des gens qui font les deux comme ex-ComiXology, on voit que chaque année c'est de moins en moins à la carte, c'est de plus en plus d'abonnement et, nous, on ne se voit pas du tout se positionner là-dedans. On n'est pas suffisamment gros. Si je compare par rapport aux films, même Disney déjà c'est limite, donc voilà, qu'est-ce qu'on peut offrir ? Il faudrait vraiment une participation massive de nos auteurs d'une manière ou d'une autre pour créer des services autour de nos produits et ça c'est un investissement qu'on ne veut pas... enfin ce n'est pas qu'on ne veut pas, mais il y a des priorités. Et parmi nos priorités, pour l'instant, c'est l'audiovisuel. S'il y a quelque chose en plus que la BD, c'est ça.

[OS] *C'est vrai que quand on voit les difficultés, même pour des solutions qui ont des catalogues assez larges, à rester compétitives...*

[BB] Il y a tellement d'initiatives. Tu sens que les gens cherchent le petit angle mort pour donner le moindre truc, du contenu exclusif dix jours avant les autres... Et en plus le marché numérique n'est pas si monstrueux que ça. Si on avait un gâteau énorme à se partager, tu pourrais te dire : «OK, nous on se positionne sur un truc de niche et ça fera toujours assez de souscripteurs.» Mais là, ça a même tendance à décliner... ce n'est pas

fou quand même. Aux USA, on a eu un store assez longtemps quand même, deux ou trois ans, et qui vendait des BD physiques directement. C'était très compliqué aussi, parce que c'est lié à des contrats, et tu ne peux pas proposer un prix plus attractif que chez Amazon, même si eux ils peuvent faire des discounts que tu ne peux pas faire toi-même... bref.

[OS] *C'est la jungle, quoi !*

[BB] Oui, de toute façon, tu es coincé et tu laisses tomber. En fait, quand tu te positionnes du point de vue du consommateur tu ne vois même pas – à part les gens qui ont vraiment envie d'être avec toi et marcher dans la main avec l'éditeur – pourquoi il viendrait chez nous. Quel intérêt ? On n'a plus du tout ce type de projet. Effectivement, on est tributaires des autres, mais on est tributaires sans être tributaires parce que, justement avec cette main libre, de multiplier les acteurs, les partenaires, de pouvoir distribuer nous-mêmes, on se sent quand même assez sereins. On a d'ailleurs pu établir nos contrats nous-mêmes. Sur les stores, c'est nos EAN, etc. On se sent quand même assez libres, tu vois. Après c'est vrai que tu as des propositions un peu dominantes surtout aux US, Amazon rafle un peu tout... c'est comme le physique.

[OS] *Et c'est assez naturel. Par exemple, quand le webtoon s'impose en France, c'est déjà de telles structures qui sont en face, que c'est difficile même de réfléchir.*

[BB] Alors le webtoon, on n'a pas à jeter la pierre, mais c'est compliqué parce qu'on ne peut pas se dire que c'est qu'un problème de format. C'est un problème de modèle. Je crois que c'est ça qui est plus compliqué. Et souvent, ce qui est marrant, c'est quand on discute avec des éditeurs en France, les gens se focalisent tous sur le format. C'est vrai que c'est découpé différemment en fonction du scroll, mais on s'en fiche de ça. C'est le modèle économique qui est compliqué à aborder par rapport à nos auteurs à nous.

[OS] *Parce que vous avez des auteurs, justement. C'est un peu le problème, il me semble, du webtoon... c'est qu'ils n'aiment pas trop les auteurs, les droits, etc.*

[BB] Non et puis on voit bien que les plateformes comme Naver, qui sont venues nous voir, c'était, en gros : « on s'intéresse à votre catalogue, mais on s'intéresse surtout à vos auteurs, voire même des auteurs débutants, qui n'auraient pas réussi à signer chez vous. » Leur stratégie, c'est d'être producteur, de toute façon, et la vraie personne gagnante qui fait sa marge, c'est la plateforme dans ce genre de modèle. Donc ce n'est pas l'éditeur et ce n'est pas l'auteur. On pourrait imaginer vendre de la licence pour décliner nos univers dans des plateformes qui ont les moyens financiers pour nous payer... comme pour Aquafadas à peu de choses près... ça, c'est imaginable. Y aller nous-mêmes... il y a un tel gap.





## Entretien avec Maximilien Chailleux

Entretien avec Maximilien Chailleux, le 13 décembre 2023 à l'Académie Delcourt, Paris

[OS] *Comment avez-vous atterri aux Humanoïdes Associés, ou dans une structure connexe, et à quelle époque ?*

[M.C] Au début des années 1990, je suis en école d'art avec l'objectif de devenir auteur de bandes dessinées. Tout va bien, jusqu'à ce que je me rende compte qu'en fait c'est pas du tout ce que je veux faire, parce que dessiner des planches ça me fatigue plus qu'autre chose. Donc je suis un petit peu perdu à ce moment-là. Le hasard de la vie m'a conduit à m'installer à Bruxelles et j'apprends que Fabrice Giger – que je connaissais par les journaux, parce que j'avais vu qu'il avait racheté les Humanos – rachète à Bruxelles une structure audiovisuelle qui s'appelle LBO où bossaient des amis à moi. Je vais donc à la rencontre de Fabrice Giger. Depuis deux-trois ans je m'étais tourné plutôt vers ce qu'on appelait à l'époque les « nouveaux média », ce qui s'appellera plus tard le « multimédia », qu'on ne connaissait pas bien, parce qu'à l'époque, ayant abandonné l'idée de devenir auteur de bande dessinée, j'avais commencé à créer avec mon frère des bornes interactives. Par exemple, celles qui étaient à la FNAC qui permettaient d'écouter des morceaux de musique, comment se retrouver dans les aéroports de Paris... ce genre de chose. J'avais développé des interfaces, des choses comme ça et l'idée que le propriétaire d'une maison d'édition de bandes dessinées investisse dans un lieu comme LBO, qui était absolument fantastique, parce que c'était un énorme outil audiovisuel où il y avait tout... il y avait des studios, des salles de montage, un excellent studio son...

[OS] *Je n'avais jamais compris qu'ils avaient en fait de grands moyens.*

[M.C] Ah, bah c'était là où étaient enregistrées toutes les émissions de Canal+ Belgique...

[OS] *Ah d'accord! J'avais toujours eu du mal à me figurer ce que ça représentait comme structure...*

[M.C] Il y avait quatre studios, une régie, un petit studio son et un grand studio son... tout le matos ! Et puis tout un département de développement 3D, tout ce genre de chose. Et moi, évidemment, je n'avais qu'une envie, c'était de marier l'univers de la bande dessinée, avec son potentiel graphique, avec tout ce qui était possible, et les nouveaux médias qui étaient en train de se développer. Fabrice était tout à fait sur le même mode d'idée. Au moment où je le rencontre, on est en 1994. Là, va commencer une longue période où je vais m'amuser à faire de la recherche et développement pour trouver ce qu'on peut faire pour combiner la bande dessinée et les écrans. En fait, dans le début des années 1990 ce qui s'est développé c'est cette fascination pour les images sur écran rétroéclairé. J'ai donc proposé à Fabrice d'adapter des bandes dessinées en CD-ROM. Comment ? On verra ! Il y avait plusieurs projets qui se faisaient au même moment avec des options qui n'étaient pas la mienne, certaines ajoutaient de l'interactivité : on clique un peu partout... comme dans *Opération Teddy Bear* et ce genre de choses. Tout ça foisonnait à l'époque. Moi je suis parti sur quelque chose de beaucoup plus simple avec juste comme objectif de sublimer l'image : qu'on ait le plaisir de voir une image rétroéclairée. Donc la première idée qui est arrivée c'était de faire qu'on ait l'image et rien que l'image. Donc on enlève les bulles... quelle bonne idée j'ai eue ! Je me suis retrouvé à redessiner ce qu'il y avait sous les bulles et qui n'existait pas, avec plus ou moins de bonheur. Ça je l'ai fait en grande partie tout seul et ensuite il a fallu montrer à Enki Bilal. C'était d'ailleurs le moment le plus... tendu. Qu'allait-il en penser ? Dans son planning, il avait réussi à nous dégager une petite demi-heure où il passait rapidement dans un bureau, où je pouvais présenter ce que j'avais fait. On a commencé à regarder, il était assez intéressé (il est toujours très intéressé par les développements techniques). J'étais tendu comme ce n'est pas permis ! Le moment où je me suis dit « c'est bon », c'est quand je l'ai vu enlever son manteau et s'asseoir à côté de moi. Et il est resté trois-quatre heures, et donc image par image on a pointé ensemble ce qu'il fallait changer et c'était vraiment la constitution des Digital Comics.

[OS] *Donc c'est parti du boulot de Bilal, avec l'idée de le développer sur d'autres choses, mais les premiers tests c'était déjà sur le travail de Bilal.*

[M.C] C'était l'évidence tout de suite. C'est-à-dire qu'une des premières choses qu'on faisait en même temps, c'était qu'on avait scanné toutes les couvertures et il y avait des graphismes qui tapaient vraiment bien. À l'époque, je me souviens très bien que, Bilal, on s'était arrêtés tout de suite dessus. Mais il y avait aussi Nicolas de Crécy avec le *Foligatto* qui, sur un écran, était magique ! C'était un des projets, mais celui-là n'a pas donné lieu à un CD-ROM. Donc voilà, on développe les CD-ROMS, on enlève les bulles et on replace le texte en dessous, un petit peu comme des légendes de théâtre, et on sort ces quatre CD [M.C me montre les Digital Comics], puisque le quatrième c'était *Gulliveriana*... c'était la nouveauté du moment. C'est accueilli de manière plus ou moins variée. Ce qui est assez rigolo, c'est qu'à cette époque, tout ceux qui développent ce genre d'idées dans tous les sens, on se connaît. On se rencontre au Milia, et puis dans d'autres conventions comme ça, on finit par se croiser et on échange nos idées. Évidemment on n'est pas partis sur les mêmes options, il y a des choses que je trouve intéressantes, d'autres moins. Moi, je me rends compte d'une chose, c'est que dans les options interactives – et ça, ça va forger beaucoup de ma façon de penser par la suite – ça séduit très vite, les gens ont envie de cliquer, mais à aucun moment, on s'intéresse à l'histoire. On teste le jeu, on fait ça, on fait ci... Il y a pas mal de CD-ROMs éducatifs qui sortent à l'époque qui ont le même défaut. Une fois qu'on a juste cliqué un peu partout, finalement, on ne sait pas très bien ce qu'on nous a raconté. Il faudra que le jeu vidéo arrive pour que ça devienne passionnant et intéressant. Donc moi je ne suis pas du tout sur cette option-là. Néanmoins, les critiques qui nous sont faites et qui sont tout à fait fondées, c'est que, quand on regarde ces CD-ROMs, il y a un silence assourdissant qui se fait. Et là, c'est la grosse surprise, parce qu'on se dit, quand on lit une bande dessinée, à aucun moment on a ce problème-là. Mais assis devant un écran, le silence est insoutenable. Donc ça c'est la grosse problématique. Puisqu'on est parti sur notre lancée, on va adapter le *Sommeil du monstre*. Mais, justement, fort de ces retours et de ces critiques, je vais changer un petit peu d'idée et on met une nappe sonore.

C'est-à-dire qu'on met des boucles sonores qui sont variées, il y en avait une dizaine, et qui étaient réparties selon les ambiances des scènes. D'ailleurs, pour la petite anecdote, ce sont des sons qui sont repris des bandes qui ont servi à faire la bande son du film *Tykho Moon*.

[OS] *Et l'acteur qui lit les textes aussi est l'un des acteurs de Tykho Moon, non ?*

[M.C] Ah ! C'est Johan Leysen. Il jouait au théâtre à Bruxelles. Bilal était venu à Bruxelles pour que j'enregistre en studio son commentaire. Et le soir il mangeait avec lui, parce qu'il était à Bruxelles à ce moment-là pour trois jours. Et le lendemain il vient avec Johan en lui disant «J'ai juste envie que tu lises les premières phrases». C'est comme ça que ça s'est fait. C'est du bricolage à 200 % ! Mais voilà, on fait ce système-là. Pourquoi à ce moment-là je ne fais que des nappes qui bouclent, parce que je veux conserver un des éléments qui me semblait important, c'est que le lecteur garde la maîtrise du temps. En fait, on sort d'une case à son rythme, personne ne lit de la même manière... certains en cinq minutes, d'autres en trois heures. Je voulais qu'on garde cette chose-là. Et donc il y avait toujours le fait qu'il fallait cliquer pour aller vers l'autre case. Ce qui est extraordinaire, c'est qu'à ce moment-là, on me dit quand même «c'est mieux avec le son, mais ça reste statique. Il y aurait moyen de mettre plus d'ambiance, mettre des effets sonores...» Mais si on met des effets sonores, ça veut dire qu'on impose le *timing*. C'est bizarre d'avoir les effets sonores et donc d'entendre du son qui vient de l'image et de devoir quand même lire les dialogues en-dessous. De là, on passe au projet suivant qui va être les Graphic Stories, où là, on change beaucoup de choses puisqu'on impose la *timeline*.

[OS] *Avant de passer au Graphic Stories, qui sont un gros dossier, revenons au Sommeil du Monstre. Je n'ai pas compris comment ça se fait qu'il ne sort pas en tant que Digital Comics, mais seulement sur cette piste bonus sur le CD-Audio ?*

[M.C] L'astuce vient d'un accord avec Sony, je crois. Enki Bilal avait carte blanche pour choisir des titres du catalogue Sony et faire une compilation qui soit inspirée de l'œuvre.

C'est un deal qui se fait et qui est très intéressant et comme les gens de Sony ont développé le principe de la piste bonus, on se dit qu'on peut tout à fait faire d'un seul produit les deux. Nickel ! Alors, il est vrai que tout le monde aura été étonné de voir que c'est la première fois qu'ils ont une piste multimédia bonus aussi riche. En fait, dès le départ du projet, nombre d'acteur qui ont été dans ce projet-là n'ont pas réalisé que ça allait être aussi complet, c'est-à-dire qu'il y aurait tout l'album en trois versions, qu'il y aurait les crayonnés qui seraient accessibles, le commentaire de Bilal, un petit film aussi dedans, qu'on a monté aussi en bricolant avec n'importe quoi (que j'ai oublié de signer... parce que j'en suis le coordinateur). Nous on va développer ça alors que ça aurait pu donner lieu à un objet complet, et ça va devenir un objet bonus qui est un peu caché. L'idée, c'était aussi de pouvoir faire de la publicité à la télévision. À l'époque, la publicité pour les livres n'était pas autorisée. Mais la publicité pour les CD Audio était autorisée et donc on allait pouvoir. Mais si mes souvenirs sont bons, ça n'avait pas été validé par le BVP, le bureau de vérification des publicités, puisqu'ils avaient bien compris l'astuce : c'était une compilation, ce n'était pas un auteur, pas un artiste unique et qu'on voyait bien que c'était fait avec le même titre que la bande dessinée, donc ça n'a blousé personne.

[OS] *Il n'y avait donc pas eu de volonté d'en faire un Digital Comics...*

[M.C] En fait ils ne se sont jamais vendus. Ce sont des OVNI absolus. Ils arrivent sur le marché, personne ne sait où les ranger. Ce n'est pas un jeu, donc au rayon jeu... c'est pas du tout interactif, il faut faire un clic pour passer d'une image à l'autre... et c'est pas une bande dessinée. Donc on n'arrive pas à les trouver. Les gens ne sont pas vraiment fascinés. Il y a bien un truc, c'est qu'il y a un économiseur d'écran pour Mac et PC dedans. Donc d'un coup c'est un peu comme ça qui se vend... je vois des articles qui sortent où on dit que c'est juste un économiseur d'écran. Donc voilà, ça ne marche pas. Il était prévu d'en faire au moins dix et on va s'arrêter à quatre, mais on revient sur cette idée-là parce que *Le Sommeil du Monstre* sortant, Enki Bilal change complètement sa manière de travailler. En regardant la nouvelle manière de travailler d'Enki, tout le monde a le même réflexe de

se dire : « si on avait eu ça à l'époque, ça aurait été quand même magique... c'est quand même dommage qu'on n'en fasse pas. Mais on ne va pas en faire un Digital Comics quand même. » Et puis, arrive le projet Sony et cette idée qu'on peut mettre une piste multimédia. Donc on relance la machine et on se dit « on le fait, c'est parti ! »

[OS] *C'est donc bien un produit intermédiaire, entre les Digital Comics et les Graphic Stories.*

[M.C] C'est la poursuite de la réflexion. C'est littéralement ça. Le CD a mieux marché que les Digital Comics. Mais il y a quand même des gens qui ont acheté le CD Audio et qui aujourd'hui ne savent pas qu'il y a cette piste bonus. Et quand ils le découvrent ils disent « waouh, mais c'était... »... enfin « waouh, il y a de la matière ! », pas « waouh c'est génial ! », parce que quand même ça a salement vieilli. Et tout à coup arrive une idée un peu plus ambitieuse dont vous avez certaine entendu parler, qui était de créer un site internet un peu global, avec des intervenants comme les frères Scott et Renny Harlin. Bref, donc moi je vois débarquer le fils, ou le neveu, Scott qui a une vision extraordinaire de ce que doit être ce site... Je crois que j'avais gardé longtemps sa phrase qui faisait au moins quarante mots et qui était creuse... ça parlait d'*Ethersphère* en tout cas.

[OS] *Oui... j'ai eu l'occasion de discuter avec Bruno Barberi qui a dû essayer de rendre visuelle cette idée.*

[M.C] Ça a été un moment assez complexe parce qu'ils étaient très perchés... assez impressionnant. Mais, du coup il faut créer du contenu. Et en même temps, moi je poursuivais mon idée et suivant les réflexions qui m'étaient faites et les différentes étapes qu'on avait eues, je continuais d'évoluer et là on arrivait à un système où, effectivement, on allait imposer un rythme, puisqu'il y allait avoir des effets sonores et donc faire jouer les voix. Et donc on va faire appel à des comédiens. C'était un boulot monstre. Moi, à ce moment-là, je peux plus le faire tout seul tranquillement dans mon antre. Je constitue une équipe, je fais un planning et on produit industriellement. Alors je ne sais pas si ces aspects-là ont été développés, mais avant même que le site existe, il n'existait plus. Et donc, problème pour

les partenaires, le lancement de la production des Graphic Stories était déjà effective, et donc on avait un contrat, et ils ne pouvaient pas le casser. Donc on est allé au bout. Mais je me suis retrouvé tout seul avec mon équipe. De ce grand projet, il ne restait plus que ça. Donc on les a faits, ils ont permis de prouver que le contrat était respecté de notre côté. Ça a été très compliqué cette période, parce que nos amis américains ont tout tenté pour mettre fin au contrat. Je ne pouvais pas avoir une demi-heure de retard sur le planning. Ils ont beaucoup insisté sur des choses... comme ils devaient le valider, ils cherchaient la petite bête, c'était compliqué. C'est aussi là où on a pu expérimenter la différence de culture. Notamment, il fallait cacher tous les seins. Par contre, quelqu'un qui se fait trucider à la machette, ça ça passe tout seul. Bon... Donc il y a des modifications qu'on a accepté et d'autres qui étaient inacceptables... Et j'ai fait découvrir à nos amis américains le principe du droit moral, où on ne peut pas toucher à l'œuvre d'un auteur... Ils adoraient ça. Et donc quand ils demandaient des changements que je voyais un peu compliqué à faire techniquement, je disais que ce n'était pas possible et ils me répondaient : « Ah, le droit moral ! »... Pas du tout, mais... « oui c'est ça ! » Ce qui est rigolo, c'est que le résultat n'a pas été diffusé tant que ça. Un peu après, les Humanos l'ont exploité, mais j'étais parti à ce moment-là. En tout cas, les premiers retours que j'ai eus, c'est que, cette fois, la bande son ça fonctionne, c'est vivant. Mais ce sont les images qui restent très statiques. Or, il n'était pas compliqué effectivement de faire un *pan scan*, un zoom, ce genre de choses. Mais je crois me souvenir que c'est au cours de cette réunion que j'ai dit : « Mais, on est juste en train d'inventer le dessin animé là, donc on va s'arrêter. » Et tout le monde a fait : « ah, oui... ». Plus d'une décennie était passée, on avait poussé les idées dans tous les sens, et la preuve c'est que le mirage de la bande dessinée interactive, voire numérique, n'a jamais rien donné. Moi, ça fait des années que quand j'entends des gens qui réfléchissent là-dessus, je ris. Ils ont tous de super idées, avec des effets, qui sont parfois extraordinaires, mais je dis, les gens, une fois qu'ils auront fait le tour de vos effets, ils n'auront toujours pas lu une histoire, on n'aura rien raconté. En fait, une fois, je découvre une application de bande dessinée numérique qui est réelle, c'est le webtoon. Parce que tout à coup, il y a une



vraie nécessité. On n'essaie pas de mettre quelque chose en papier sur un écran, avec ses différences. On a quelque chose où il faut scroller, la narration est différente, on raconte les choses autrement, elle a ses propres spécificités. On ne cherche pas à faire l'effet pour l'effet. On est dans le récit, on est dans la narration. Le webtoon est pour moi, enfin, ce que tout le monde cherchait quand on voulait faire de la bande dessinée numérique. Le webtoon ne remplace pas la bande dessinée, il s'ajoute comme une forme narrative différente.

[OS] *Et quand partez-vous des Humanoïdes Associés ?*

[M.C] En 2008, avec tout le monde. En fait sur les 21 personnes qui sont présentes chez les Humanoïdes Associés, 14 partent. 14 départs volontaires. Les Humanos c'est une boîte étrange. Mis à part le fait que c'est la plus petite des grandes maisons d'édition ou la plus grande des petites maisons d'édition, on n'a jamais réussi à savoir. Dans l'esprit des gens, c'est une énorme maison, alors que c'est une maison où il faut bricoler comme ce n'est pas permis. Ce qui en fait la meilleure école pour tout apprendre sur l'édition. C'est un vrai laboratoire, il y a plein de choses intéressantes. *Métal Hurlant* ne vient pas de nulle part. Une énorme crise bloque les Humanos en 1994. Celle de la non-rétrocession de Hachette qui bloque le système. C'est ça qui fait que Fabrice doit diversifier les activités et c'est là où il investit dans l'audiovisuel, un peu seul. Moi, j'arrive au moment où on est au creux de la vague. Il y a des périodes plus ou moins faciles, plus ou moins difficiles. Le tournant de l'an 2000 est assez difficile, parce qu'il y a une crise de croissance. Sébastien Gnaedig part à ce moment-là. Toute l'équipe qui était extrêmement soudée autour du *Sommeil du monstre*, l'équipe de 1997 jusqu'à 2000 a gardé un souvenir assez important de cette période-là, et elle est fragilisée et se délite un peu. Moi, je reste. On me met un petit peu dans un placard (alors que j'étais déjà dans un placard) mais je m'en sors avec les Graphic Stories. L'aventure des Graphic Stories se termine en 2001. Je sais exactement quand, en septembre 2001, tout simplement, j'ai un souvenir évident que tout le monde connaît, je sais très bien où on est le 11 septembre : on est tous au bureau et on est sur la fin de la production et on est tous devant le seul écran télé qu'il y a dans la salle de réunion à ne pas

comprendre ce qui est en train de se passer. Et donc c'est terminé, l'équipe avec laquelle j'ai développé cela est dissoute, et c'est bon, on a fait le tour, on va arrêter de faire ça. À ce moment-là Fabrice me dit : « mais est-ce que tu ne rejoindrais pas plutôt l'équipe éditoriale ? – Mais oui, pourquoi pas Fabrice ? » Et en fait, c'était la meilleure idée qu'on m'ait proposée, puisque c'est comme ça que je découvre que, quand je disais que je voulais faire de la bande dessinée quand j'étais gamin et que ça ne m'amusait pas de faire des planches, j'ai découvert que je voulais en fait faire éditeur de bandes dessinées. Personne ne le sait ça, on ne nous en parle jamais.

[OS] *C'est sûr que c'est moins alléchant a priori...*

[M.C] En fait c'est fabuleux, parce qu'on fait vingt à quarante titres différents par an, donc quand on se lasse d'une histoire, on passe à la suivante... Et donc j'ai poursuivi en tant qu'éditeur jusqu'en 2008. En 2008, on est au bout d'un cycle compliqué financièrement. Les ventes sont bien tassées, on ne parvient pas à trouver les nouveaux titres qui vont nous faire exploser, on fait des tentatives qui sont un petit peu hasardeux, on vend petit à petit, bloc par bloc, le catalogue. Quand on vend le catalogue Bilal, je suis très triste parce que c'était moi son éditeur, mais je parviens à me consoler en me disant qu'une grande partie de ce qu'il avait fait, il l'avait fait chez Dargaud et était arrivé chez les Humanos, donc voilà. On vend aussi les titres à venir de Tardi, j'avais fait le premier, je ne ferai pas les suivants, c'est un peu triste. Bon, tout ça est un peu dur. Et en fait on va vendre à Casterman le fonds Margerin, et là c'est un déclic en ce qui me concerne. Parce que, là, je me dis, Margerin, c'est les Humanos. Il est né là. Et donc, on vend les bijoux de famille et je me pose de vraies questions : « est-ce que ça sert encore à quelque chose que je continue ? ». Et donc c'est à ce moment-là que, la situation devenant intenable financièrement, la société est mise en redressement judiciaire, et une des préconisations c'est de diminuer largement la masse salariale, et donc ça va aboutir à 14 départs volontaires. Et, franchement, je suis volontaire pour partir, parce que je suis arrivé au bout d'un cycle.

[OS] *Effectivement, en 2008, la deuxième expérience Métal Hurlant est passée...*

[M.C] Ça on l'a fait, on s'était bien amusé d'ailleurs. Encore un échec commercial, mais on s'est bien amusés.

[OS] *Oui, mais bon, ça, comme vous l'avez dit, c'est l'histoire des Humanos : des tentatives amusantes qui, généralement échouent, mais d'autres réussissent aussi...*

[M.C] Non, non, mais on a fait des choses... On avait pensé à faire une collection qui s'appelait Humano Pocket où l'idée était de donner un format un peu plus petit, à des tarifs plus populaires... d'autres le feront après nous. Quand on arrive, c'est trop tôt, les gens n'en veulent pas. On avait aussi lancé avec Guillaume Dorison, le manga, le franga, le global manga, je sais pas comment on veut l'appeler...

[OS] *Oui, les pocket je me souviens, pour avoir travaillé sur ces formats, avoir vu passer... aucun n'est jamais vraiment sorti, si ?*

[M.C] Des pocket ? Ah si si, ils sont souples, ils ont un format un peu plus grand que ça...

[OS] *Ils ont un peu le même format que les 16/22 de Dargaud en fait.*

[M.C] À peu près oui.

[OS] *Ça date de quand ?*

[M.C] 2007, 2008. En plus je sais qu'après mon départ, les éditions Pocket vont faire un procès parce qu'ils estiment qu'Humanos Pocket vole leur marque. Le temps qu'ils soient déboutés, il va falloir changer le nom de la collection, c'était n'importe quoi. Et puis il y a aussi l'aventure avec DC Comics, on a sorti les albums aux Etats-Unis... on a tenté plein de choses. C'est un puissant laboratoire !

[OS] *C'est une des seules maisons d'édition à avoir été réellement proactive sur le numérique, dès les années 1990, même un peu avant avec des projets un peu étranges.*

[M.C] Ça tâtonne dans tous les sens. Il y a même des choses qui n'ont abouti à rien quand on était à LBO... il existe toute une série qui était censée être diffusée à la télévision, où Jodorowsky philosophait ou discutait sur un sujet et il était debout dans un décor en 3D absolument délirant, et tout ça était extrêmement nouveau à l'époque... Je ne sais même pas si quelqu'un a gardé une trace de ça.

[OS] *Mystère... en tout cas je ne l'ai pas vu dans les archives du site de LBO...*

[M.C] Ce n'était pas sur le site. En fait, Internet débarque réellement en 1995-1996. Ça, ce sont des choses qui datent d'avant. On était en 1994 quand on a fait ça. On vise la télévision à ce moment-là. Et encore, quand je parle de 1995-1996 pour Internet, on parle des mails. On commence à avoir des sites intéressants en 1997...

[OS] *Encore une chose sur les Digital Comics. J'ai du mal à comprendre ce qu'il s'est passé. Parce qu'il y en a quand même qui ont été produits, je sais que ça a été difficilement vendu, mais il y a un trou pour moi... Est-ce qu'ils ont été placés en magasin ou il y avait même une difficulté pour les placer ?*

[M.C] On a eu d'énormes difficultés pour les placer ! Un exemple, c'est qu'à la FNAC, ils ne s'entendaient pas entre le rayon jeux vidéo et le rayon bande dessinée.

[OS] *C'est ce genre de chose que je ne comprenais pas. C'est de savoir si... la FNAC peine à vendre d'autres bandes dessinées interactives, Le Piège Diabolique d'Index +, ils vont finir par l'offrir si on achète certains ordinateurs... parce qu'ils ne savent pas quoi en faire.*

[M.C] Ah mais on en est là à ce moment-là.

[OS] *Moi je ne les ai toujours trouvés que sous blister en occasion..*

[M.C] Mais c'est qu'à un moment donné il a sûrement fallu se départir du stock. On n'a pas non plus tiré des milliers et des milliers d'exemplaires, mais ça ne s'est vraiment pas vendu. Il faut savoir que ce n'était pas un CD-ROM au départ. C'était un... Alors il y avait le CD-I, mais qui était compatible avec une des toutes premières consoles de jeu. Je sais qu'au début, il a beaucoup de forme avant d'arriver à ça. Les premières formes, c'est essentiellement, des écrans qui défilent tout seul comme un *screen saver*, tout simplement. Et c'est Sony qui s'intéresse à nous, c'est la Playstation je crois, la toute première, qui était compatible avec un format de CD-I, peut-être, je ne sais plus. On balbutie à l'époque, on tente dans tous les sens, on rencontre des gens... D'un coup ils s'emballent, ils veulent absolument en faire un *bundle* avec l'achat de la Playstation pour dire : «regardez c'est des jeux vidéo mais on peut aussi avoir des produits culturels, vous pouvez l'acheter pour vos enfants». Il y a ça et puis ça finit par ne pas se développer. L'option CD-I commence à poser des problèmes, essentiellement parce que CD-I est dirigé par Philips qui est une société qui impose d'avoir un regard sur le contenu. C'est comme ça qu'ils se feront laminer par VHS, puisqu'ils refusaient de mettre du porno. Il était interdit de faire des V2000 avec du porno. VHS a dit : «non pas de problème»... et ils ont fait la même connerie entre CD-ROM et CD-I. Et ça, ça nous pose un problème. Donc en 1996 quand on sort les Digital Comics ce sont des CD-ROMS. Et alors, ce magnifique effet [il montre la face imprimée d'un disque des Digital Comics], c'est le fond du CD, c'est uniquement parce que j'ai oublié de mettre la couche de blanc derrière.

[OS] *Ah, parce que moi je trouvais ça assez original justement... Parce qu'en soi, le packaging, pour 1996 est très original. C'est une des choses qui m'a assez vite intéressé, c'est le fait de ne pas passer par le boîtier conventionnel...*

[M.C] C'était l'idée d'avoir une forme qui rappelle la bande dessinée. C'est totalement voulu. C'est un objet hybride. Ce qu'on n'avait pas anticipé, c'est que le côté hybride allait désarçonner les circuits de distribution. Je découvre, à ce moment-là, que c'est aussi com-

pliqué, aussi rigide. Donc voilà, il n'aura pas le succès qu'il aurait dû avoir. Mais, on s'est bien amusés.