

Benoît CRUCIFIX

Groupe ACME, Université de Liège / UCLouvain
benoit.crucifix@uliege.be

Björn-Olav DOZO

Groupe ACME, Université de Liège
bo.dozo@uliege.be

Qui mène la danse ? La bande dessinée à l'ère du numérique, une question de (gestion du) temps

Là où l'émergence des technologies numériques a souvent été désignée comme une « révolution », l'exemple de la bande dessinée, entre autres, montre bien les limites d'un passage au numérique homogène et unilatéral. Comme le fait remarquer Jared Gardner, « de tous les médias de la culture populaire apparus au XX^e siècle, la bande dessinée reste celui qui a résisté à la traduction numérique avec le plus d'assiduité ». ¹ Le succès du roman graphique au XXI^e siècle, avec l'attention portée à l'objet livre, témoigne entre autres de l'ancrage fort du monde de la bande dessinée au sein d'une culture du papier. Et pourtant, si l'émergence d'une bande dessinée numérique fait aujourd'hui encore face à de nombreux obstacles, les pratiques culturelles liées à la bande dessinée ont elles bel et bien suivi le passage au numérique, qui est aujourd'hui rarement absent des étapes de production et de diffusion-distribution. Le renouvellement de la bande dessinée par les collectifs d'auteurs et éditeurs indépendants dans les années 1990 et le penchant actuel des éditeurs – petits et grands – pour l'objet-livre est après tout aussi lié au développement de logiciels de PAO et des techniques d'impression numérique. De même, si de nombreux auteurs restent attachés à l'encre et au papier, l'utilisation de logiciels numériques de traitement d'image s'est fortement généralisée, d'autant plus que ceux-ci ne perturbent en rien la perception du dessin en tant que tel².

Homochronie et hétérochronie / espace et temps

Dans les formes, cependant, la bande dessinée numérique est en reste d'une spécificité, et quand elle passe à l'écran, ce sont régulièrement les formes de l'imprimé qui sont utilisées comme modèles ; la publication papier reste souvent l'horizon visé par les auteurs, en partie à cause de la difficulté pour la bande dessinée en ligne de se constituer en industrie culturelle, et les productions numériques adoptent par conséquent une forme « skeuomorphique »³ directement liée à certaines traditions de la bande dessinée papier, comme le cas du *webcomic*. C'est avant tout avec méfiance et scepticisme que la critique et la théorie ont accueilli la bande dessinée numérique, puisque des acteurs influents comme Jean-Christophe Menu en France ou Gary Groth aux États-Unis, pourtant engagés à l'avant-garde de la forme, ont diversement porté un avis critique et suspicieux sur le potentiel de renouvellement qu'apporterait la bande dessinée numérique⁴. De même, dans un contexte numérique où les frontières ontologiques entre les médias sont davantage floues, les discours théoriques sur la bande dessinée numérique ont parfois du mal à cerner une définition de leur objet et de sa spécificité⁵. C'est que le passage au numérique amène avec lui une « crise identitaire » du médium, manifeste dans les clivages entre « bédé-nihilistes nostalgiques » et « bédé-

volontaristes⁶ ». Comme l'indiquent André Gaudreault et Philippe Marion, les technologies numériques, ainsi que les pratiques culturelles qui se construisent avec, mettent au centre du débat le temps de réception des œuvres, rendant poreuse la distinction entre médias *homochrones* – comme le cinéma, où le temps est programmé par le média même – et médias *hétérochrones* – comme la bande dessinée, où le lecteur « gère » son rythme de progression⁷. Le numérique floute de telles distinctions identitaires : alors que s'intensifie la tendance hétérochronique au cinéma, rendue possible avec le VCR et le DVD, la bande dessinée, elle, évolue vers l'homochronie en introduisant du mouvement et de l'animation en ses cases. Ces changements dans la maîtrise du temps de réception sont cruciaux dans les débats autour de l'identité du médium, comme le démontrent longuement Gaudreault et Marion pour le cinéma tout en pointant du doigt une même problématique pour la bande dessinée : « perd-elle son “âme épiphanique” lorsque les possibilités du numérique l'autorisent à s'ouvrir au mouvement, à l'animation, et donc à l'homochronie ? »⁸.

C'est bien là une question clé des débats sur la bande dessinée numérique, cristallisant des positions diverses⁹. Un des bouleversements du régime homochronique de la bande dessinée provoqué par le numérique est le changement radical que la lecture à l'écran peut impliquer dans l'ordonnancement et la disposition spatiale et temporelle des vignettes. Privilégiant les juxtapositions, les couches, et les séquences interactives, la lecture écranique contraste fortement avec la co-présence physique des images sur la même page et au sein d'un même « espace feuilleté¹⁰ ». Comme le suggère bien Magali Boudissa, l'« amnésie¹¹ » de l'écran entraîne dans les bandes dessinées numériques une mise en relation des images très différente des bandes dessinées papier : les vignettes ne sont pas tellement liées par leur proximité spatiale autant qu'elles sont reliées par une image-écran fluide et dynamique, modulable au rythme de la main du lecteur qui clique, scrolle, tape ou *swipe* – nous reviendrons par après sur la nature de ces gestes. Ainsi, « l'écran dispose d'une “temporalité latente” : les informations y sont toujours en transit, leur présence est

intermittente, évanescence¹² ». Pour Boudissa, cette nouvelle disposition permet d'insuffler une dose d'innovation dans les codes de la bande dessinée : « L'écran renouvelle donc les possibilités narratives et esthétiques de la bande dessinée, en offrant de nouvelles dimensions pour articuler les vignettes [...]. Les cases possèdent désormais une existence intermittente à la surface de l'écran, créant une nouvelle poétique de l'apparition-disparition¹³ ».

Emblématique de cette temporalité latente, la bande dessinée numérique de Stuart Campbell, *These Memories Won't Last* (2016)¹⁴, joue précisément sur l'amnésie de l'écran pour offrir une œuvre réflexive sur la perte de la mémoire : cette bande dessinée autobiographique traite de la maladie d'Alzheimer à laquelle le grand-père de l'auteur est confronté, et double cette perte de la mémoire par un effacement programmé des vignettes au fur et à mesure de la durée de lecture. Campbell et ses collègues Lhasa Mencur (son) et Vitaliy Shirokiy (programmation) ont ainsi développé une interface numérique qui permet de synchroniser le mouvement du lecteur, scrollant la « page-écran¹⁵ » de haut en bas, avec l'apparition-disparition des vignettes et l'enchaînement des sons. Quand Campbell représente la difficulté de son grand-père à se remémorer des événements très récents et sa tendance malade à inculper ses proches sans raison, l'interface se pare d'une bande-son dissonante dont les harmonies se cassent en relation avec les mouvements de la barre déroulante. Ce processus de déroulement et d'apparition-disparition est de plus renforcé à travers l'œuvre par un fil rouge continu qui rattache les récitatifs ensemble au fur et à mesure que la page se déroule, ainsi qu'une longue corde qui relie les vignettes, tels un fil d'Ariane auquel se raccroche tant les personnages que le lecteur. Au fur et à mesure que le lecteur progresse, cependant, chaque image consultée se couvre d'un voile gris de plus en plus opaque (fig. 1). Tout comme le grand-père perd la mémoire, le lecteur est directement confronté à une amnésie programmée de l'écran puisqu'il ou elle n'a plus accès aux cases déjà consultées (à moins de redémarrer le navigateur). Stuart Campbell prend ici littéralement le contrepied de la mémoire spatiale très attachée à la bande dessinée papier, pour laquelle de nombreux

théoriciens ont souligné la capacité à pouvoir juxtaposer passé, présent et futur¹⁶. Réalisé en HTML 5, la bande dessinée est elle-même également tributaire de l'obsolescence rapide des technologies numériques, et le fonctionnement même de *These Memories Won't Last* pourrait très vite ressembler à cette bande-son « cassée » et dissonante en fonction de l'adaptabilité de son code aux nouvelles fonctionnalités des navigateurs, même si, contrairement au format propriétaire d'Adobe Flash (sur lequel était fondé au départ le turbomédia, sur lequel nous reviendrons), le HTML 5 est un standard ouvert et documenté.



Fig. 1

Capture d'écran de *These Memories Won't Last* de Stuart Campbell, 2016, disponible en ligne : <http://memories.sutueatsflies.com/>.

Cette amnésie de l'écran et la « poétique de l'apparition-disparition » qui lui est associée est à contraster avec la mémoire du papier dont la « perte », selon Thierry Groensteen, est à déplorer : « Ce qui disparaît en même temps que la clôture de l'œuvre, c'est la mémoire spatiale qui lui était associée¹⁷ ». De même, Groensteen voit en la bande dessinée numérique une dilution de l'identité médiatique

de la bande dessinée, quand il conclut que « le fait de transformer le neuvième art en un hypermédia me semble contredire l'un de ses principes fondamentaux, qui est l'étalement et, partant, l'accessibilité immédiate de l'ensemble de ses parties constituantes. Le mécanisme de l'apparition, mentionné plus haut, y contredit et semble de nature à ouvrir de nouvelles possibilités. Mais ces possibilités sont avant tout de l'ordre de l'effet, et relèvent d'une logique qui est davantage celle du cinéma, où l'image est toujours en surgissement¹⁸ ». Alignant le mécanisme de l'apparition sur une pratique homochronique de l'effet, Groensteen suggère ainsi que la bande dessinée numérique devient plus proche du cinéma, « trahissant », pour ainsi dire, son « âme ». Cette remarque touche au cœur de la crise identitaire que subit la bande dessinée en économie numérique : en faisant sienne des dynamiques homochroniques autrefois plus directement liées au cinéma, alors que celui-ci est également en pleine mutation, la bande dessinée numérique vient ainsi se rattacher à la « série culturelle » de l'animation qui, comme l'indiquent Gaudreault et Marion, réoriente également le cinéma en contexte numérique, reconnectant avec le régime d'attraction qui régnait au tournant du XX^e siècle¹⁹.

Cinéma et bande dessinée numérique

La résistance de Thierry Groensteen à l'introduction de caractéristiques cinématiques au sein de la bande dessinée a partie liée à une contre-réaction au « cinéma-centrisme²⁰ » qui a souvent marqué la théorie de la bande dessinée, dont les apories sont depuis apparues évidentes et auxquels Groensteen a en partie cherché à remédier. Du côté des *comics studies* nord-américaines, cependant, des chercheurs comme Scott Bukatman et Jared Gardner ont bien montré l'importance de saisir les liens entre bande dessinée et cinéma en contexte numérique non pas comme une menace, mais bien plus comme la suite logique d'une longue histoire de relations intermédiaires entre cinéma, animation et bande dessinée. Dans *Projections*, Gardner présente ainsi cette convergence

actuelle entre bande dessinée et cinéma comme une forme de retour à l'origine : « What we are witnessing today might be understood as something like a return to origins for both film and comics, or perhaps better put, a twenty-first-century recovery of a road-not-taken at the beginning of the twentieth century. Far from being an aberration or dilution of their 'true' formal properties, the convergence of film and comics can be understood as an embrace of the genetic links that once bound film and comics together when they emerged as the new media modes of storytelling in the early years of the twentieth century²¹ ». Les changements introduits par le visionnage de films en dehors des salles obscures, qui offrent souvent aux spectateurs un certain degré de maîtrise sur le temps de réception (mettre sur pause, répéter, revenir en arrière, etc.), font pencher le cinéma du côté de la bande dessinée. Inversement, l'introduction du mouvement et de l'hétérochrone fait pencher la bande dessinée du côté du cinéma.

Scott Bukatman explore à l'aide d'un cas plus précis comment cette convergence s'opère au niveau de la bande dessinée numérique. Pour ce théoricien du cinéma, l'effet de surgissement est précisément ce qui unit les animations Flash du *webcomic* de Demian.5, *When I Am King* (2001)²², aux films d'animation pionniers de Winsor McCay, puisque dans les deux cas l'introduction du mouvement dans l'image fixe produit une « rencontre surprise » qui « anime » alors le dessin²³. Et comme Bukatman le précise, *When I Am King* n'offre pas tant la promesse du mouvement narratif qu'un jeu avec de courtes séquences animées sporadiques et répétitives, prenant non seulement le lecteur par surprise mais « repositionnant » aussi, par le mouvement du lecteur qui scrolle à travers la page-écran, « l'image en mouvement en tant que syntagme au sein d'une structure signifiante plus large²⁴ ». De façon similaire, Anthony Rageul souligne, à propos d'une bande dessinée numérique de Zviane, que « [l]e fait d'utiliser des animations cycliques et qui surtout ne font pas passer le récit d'un état à un autre permet de préserver l'hétérochronie de la planche de bande dessinée²⁵ ». Cela montre encore une fois à quel point l'équilibre entre homochronie et hétérochronie devient de fait un enjeu capital pour la bande dessinée numérique. Il ne

s'agit pas simplement d'une « invasion » du mouvement au sein de l'image fixe, qui rendrait le lecteur « passif », mais bientôt plutôt d'une reconfiguration de la maîtrise du temps qui laisse au lecteur la gestion du rythme, tout en y immergeant des effets de surprise programmés dans le déroulement du récit et son interface. C'est donc un subtil jeu qui s'établit entre l'auteur et « codeur », qui programment et contrôlent le régime d'apparition-disparition des images²⁶, et lecteur qui devient à son tour « animateur » du récit par les gestes qu'il ou elle est invité à exécuter : cliquer, dérouler, déplacer, faire glisser, et autres actions typiques d'une lecture sur écran.

Cette invitation dans la lecture de bandes dessinées numériques à « déclencher » de courtes animations répétitives n'est pas sans rappeler les jouets optiques (zootrope, phénakitoscope, praxinoscope et autres) qui, au XIX^e siècle, formèrent leurs spectateurs à une mécanique subjective de la vision et de la perception dans laquelle le cinéma autant que la bande dessinée puisent leurs racines²⁷. Cette forme de « retour » est évidente dans des expérimentations papier comme celles des dessinateurs Ruppert & Mulot avec *Le Petit Théâtre de l'Ébriété*, conçu comme une installation de six phénakistoscopes en volume montés sur des tourne-disques et dont le fonctionnement est déclenché par les visiteurs²⁸. Le récit qui se construit entre les six phénakistoscopes est relancé et orienté par des planches de bande dessinée. Idem, *Panier de Singe*, des mêmes auteurs, contient une série de phénakistoscopes dont des versions animées en GIF sont mises à disposition en ligne pour les lecteurs²⁹. De tels exemples montrent non seulement que le livre papier n'est aujourd'hui « plus » qu'une des formes de la bande dessinée, dont l'expérience peut se décliner sous divers supports et dans différents contextes³⁰.

Bande dessinée numérique et jeu vidéo

Le « turbomédia », une des formes les plus « institutionnalisées » de la bande dessinée en ligne, au point que certains y voient un de ses « standards³¹ », fait de même appel à des formes

plus anciennes comme la lanterne magique et le diaporama. Le terme de turbomédia a été particulièrement promu par Balak (Yves Bigerel) à la suite de son « About Digital Comics³² » diffusé en 2009, pour désigner un mode de récit organisé en diaporama, activé par le lecteur qui clique sur l'image pour en faire apparaître une autre – images qui peuvent autant être fixes qu'animées³³. Comme témoin du succès de la formule, il faut signaler que Balak est recruté par Marvel dès 2012 pour promouvoir ce format pour Marvel Infinite Comics. Certains auteurs y ont vu une évolution naturelle de la bande dessinée numérique, « à mi-chemin entre BD, cartoon et diaporama³⁴ ». Pourtant, le turbomédia reste marginal dans la production de bandes dessinées numériques. Le principal écueil³⁵ pour le déploiement massif de ce nouveau langage est l'absence de modèle économique viable, sauf à travailler pour un gros éditeur comme Marvel qui l'intègre au sein de sa propre plateforme de distribution (modèle vertical, qui s'oppose à un modèle de diffusion fondé sur des standards ouverts). Si les expérimentations du turbomédia ne peuvent être réduites à l'un des médias évoqués (ni bande dessinée, ni cinéma, ni diaporama), elles restent assez confidentielles car elles sont peu (voire pas du tout) rémunératrices pour les auteurs, étant donné l'absence de marché spécifique.

L'une des caractéristiques intéressantes du turbomédia s'incarne dans la nécessité pour le lecteur de devoir appuyer sur une touche ou cliquer avec sa souris pour faire se succéder les images (images plus ou moins animées, parfois avec plusieurs cases en coprésence), d'où le mélange entre caractéristiques hétérochroniques et homochroniques. Dans sa démonstration en pratique du turbomédia, *About Digital Comics* (2009), Balak souligne cet aspect de contrôle, arguant du fait que la technologie numérique permettrait au créateur de « contrôler sa narration comme jamais auparavant » en faisant notamment soit accélérer, soit ralentir les enchaînements de cases (fig. 2). Si la bande dessinée papier



... TIME!



... TIME!
AND BE PRECISE TO THE WORD!

Fig. 2

Montage en séquence de plusieurs images successives extraites du diaporama de Balak, *About Digital Comics*, 2009, disponible en ligne : http://www.catsuka.com/turbomedia/about_digital_comics_balak_en.html.

dispose aussi de toutes sortes de stratégies pour scander le rythme de lecture³⁶, l'avantage du turbomédia réside, selon Balak, dans un contrôle en amont de la réception qui permet à l'auteur de générer des effets de surprise par l'enchaînement strictement séquentiel d'une case à l'autre³⁷. Si le créateur gagne en contrôle sur la maîtrise de sa narration, cela se fait néanmoins dans le respect du rythme de lecture du lecteur, dans une interaction suivie entre ce qui s'affiche à l'écran et l'action du lecteur³⁸. La notion d'interaction permet de jeter un pont vers un deuxième grand média (après le cinéma) qui connaît des intersections importantes avec la bande dessinée numérique : le jeu vidéo.

En effet, cette forme minimale d'interaction (le passage d'une case à une autre par l'appui d'une touche) correspond également à certaines pratiques vidéoludiques, comme le film interactif, ou film-jeu selon Bernard Perron³⁹. La frontière est floue entre ces narrations limitant l'apport du joueur à quelques clics espacés et le turbomédia demandant de cliquer pour continuer la lecture. Certains jeux vidéo à forte composante narrative, comme les *visual novels* (en grande majorité des « dating sims », ou « jeux de drague ») dont le succès au Japon est colossal, se différencient difficilement au niveau de leur essence technique formelle par rapport à une bande dessinée numérique

comme le turbomédia⁴⁰. Il faut en effet cliquer pour lire la suite du texte (généralement des dialogues ou des commentaires émis par un des personnages) et voir les images se succéder. Plusieurs « routes » ou chemins narratifs sont possibles, selon un arbre de choix classique, à la manière des livres dont on est le héros. Mais ces choix sont extrêmement limités et parfois sans conséquence pour l'intrigue. Dans les *visual novels* récents, une option de défilement automatique est présente, ce qui rend l'interaction absente.

Des auteurs revendiquant un héritage formel du côté de la bande dessinée proposent différentes expérimentations qui conviennent le lecteur/joueur à pousser plus loin l'interaction nécessaire à la poursuite de la lecture. Citons les bandes dessinées interactives d'Anthony Rageul (dit Tony)⁴¹, qui demandent au lecteur de déplacer sa souris à la recherche d'indices pour comprendre ce qui apparaît comme abscons après une première lecture. Ces déplacements de souris à la recherche d'indices rappellent les jeux vidéo *point'n click*, tels ceux produits par LucasArt (les séries *Monkey Island* et *Indiana Jones*, ou encore *Day of The Tentacle*) ou Sierra (la série des *King's Quest*) dans les années 1990, où il n'est pas rare de passer du temps à contempler une scène pour tenter de la décrypter et trouver le bon endroit où cliquer pour avancer. Dans ce

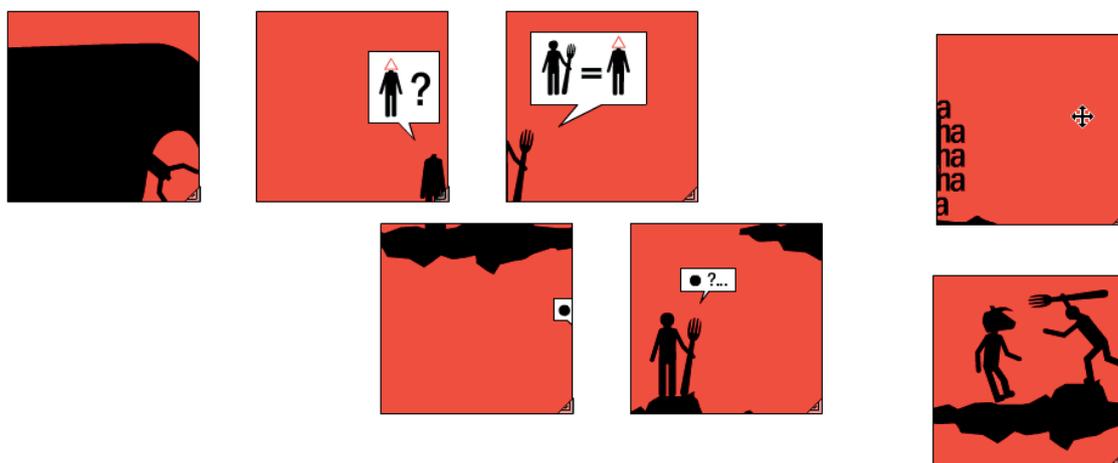


Fig. 3

Capture d'écran de *Prise de tête* par Anthony Rageul (Tony), disponible en ligne : <http://www.prisedetete.net/pdt/m04p0304.html>

cas-ci comme dans le précédent, les frontières sont poreuses mais pas inexistantes : en effet, le consommateur aguerrí repère sans problème l'héritage plutôt « jeu vidéo » ou plutôt « bande dessinée » de chaque production, qui met en place un horizon d'attente spécifique à chaque média, à minima par son paratexte (mode de distribution, éditeur, etc.) et par son métatexte (commentaire d'accompagnement).

Prenant place entre le geste de tourner la page, inscrit dans l'habitus du lecteur de livres papier et l'interaction parfois complexe via un joystick pour contrôler un jeu vidéo, le tapotement d'écran tactile ou le clic de souris pour faire avancer l'histoire d'un turbomédia ou d'un dating sim sert de pont entre des héritages médiatiques bien différenciés. La bande dessinée numérique, intersection médiatique complexe, cherche encore sa spécificité. Elle ne la trouvera sans doute que lorsqu'un marché réel sera construit autour d'elle. C'est généralement lorsqu'un usage s'est stabilisé qu'un nouveau média se pérennise.

Les liens entre cinéma et bande dessinée bénéficient d'une attention récurrente – que cet article remotive en déplaçant la question vers la composante numérique de la bande dessinée – qui font écho aux débuts de l'histoire du cinéma. Les liens entre jeu vidéo et bande dessinée, bien moins interrogés jusqu'à présent, donnent lieu à de plus en plus de travaux, comme ceux de Philippe Paolucci⁴² sur la question du passage d'un média à l'autre par exemple. Au croisement de ces trois médias, il serait intéressant de reprendre la question de la composante numérique commune à nouveaux frais, du côté de la production actuelle (autour de l'infographie 3D par exemple). Une approche transmédiatique de l'image à l'ère de sa production numérique industrielle prendrait tout son sens étant donné les synergies constatées.

Bibliographie

- BAUDRY Julien, *Bande dessinée numérique et standard* [en ligne], mai 2012, disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-numerique-et-standard/>.
- BAUDRY Julien, *TurboMédia : un nouveau paradigme pour la bande dessinée numérique ?*, [en ligne], 23 mars 2011, disponible sur : <https://phylacterium.wordpress.com/2011/03/23/turbomedia%C2%A0-un-nouveau-paradigme-pour-la-bande-dessinee-numerique%C2%A0/>.
- BAUDRY Julien, *L'informatisation du processus de production*, dans ROBERT Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 55-57 (coll. *Les Essentiels d'Hermès*).
- BOUDISSA Magali, *Typologie des bandes dessinées numériques*, dans ROBERT Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 79-99 (coll. *Les Essentiels d'Hermès*).
- BUKATMAN Scott, *Online Comics and the Reframing of the Moving Image*, dans HARRIES Dan (dir.), *The New Media Book*, Londres, British Film Institute Publishing, 2011, p. 133-143.
- CRUCIFIX Benoît, *From Loose to Boxed Fragments and Back Again : Seriality and Archive in Chris Ware's Building Stories*, dans *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 8, 2017, en ligne, doi : 10.1080/21504857.2017.1303619.
- GARDNER Jared, *Projections : Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Palo Alto, Stanford University Press, 2012 (coll. *Post*45*).
- GARDNER Jared, *Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence*, dans RYAN Marie-Laure Ryan et THON Jan-Noël (dir.), *Storyworlds across Media*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2014, p. 193-210 (coll. *Frontiers of Narrative*).
- GAUDREAU André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2012.
- GRENNAN Simon, *A Theory of Narrative Drawing*, New York, Palgrave, 2017.
- GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, PUF, 2011 (coll. *Formes sémiotiques*).
- GROTH Gary, *McCloud Cuckoo-Land*, dans *The Comics Journal* n° 232, 2011, p. 32-40.
- LELLOUCHE Raphaël, *Théorie de l'écran*, dans *Traverses*, n° 2, en ligne : <http://testconso.typepad.com/theorieecran.pdf>.
- MARION Philippe, *La bande dessinée et ses identités culturelles. Paysages et frontières*, dans AHMED Maaheen, DELNESTE Stéphanie et TILLEUIL Jean-Louis (dir.), *Le Statut culturel de la bande dessinée: ambiguïtés et évolutions / The Cultural Standing of Comics: Ambiguities and Change*, Louvain-la-Neuve, Academia / L'Harmattan, 2016, p. 39-52.
- MARION Philippe, *Narratologie médiatique et médiagenie des récits*, dans *Recherches en communication*, n° 7, 1997, p. 61-88.
- MARTIN Côme, *With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status*, dans *The Comics Grid*, numéro spécial CRUCIFIX Benoît, DOZO Björn-Olav et ROMMENS Aarnoud (dir.), *Poetics of Digital Comics*, à paraître.
- MC CLOUD Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2000.

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.

PAOLUCCI Philippe, *La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de Comix Zone et XIII*, dans BARNABÉ Fanny et DOZO Björn-Olav (dir.), *Livre et jeu vidéo*, Liège, Bebooks, 2015.

PERRON Bernard, *Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif*, dans *Hypertextes. Espaces virtuelles de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, p. 285-311.

RAGEUL Anthony, *La Bande dessinée numérique, figures et tensions d'un médium hybride*, dans GERBIER Laurent (dir.), *Hybridations. Les rencontres du texte et de l'image*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2014 (coll. Iconotextes).

ROBERT Anthony, *On the Pleasure of Coding Narrative Interfaces*, dans *The Comics Grid*, numéro spécial CRUCIFIX Benoît, DOZO Björn-Olav et ROMMENS Aarnoud (dir.), *Poetics of Digital Comics*, à paraître.

ROBERT Pascal (dir.), *La Bande dessinée numérique*, Paris, CNRS, 2016.

STEFANELLI Matteo, *Du « cinéma-centrisme » dans le champ de la bande dessinée. L'influence du cinéma sur la théorie et la pratique du « 9e art »*, dans MAIGRET Éric et STEFANELLI Matteo (dir.), *La Bande dessinée: une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 217-236.

TOMASOVIC Dick, *Le Corps en abîme : Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2006.

WILDE Lukas, *Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics*, dans *Networking Knowledge*, vol. 8, n° 4, 2015, p. 1-14, disponible en ligne : <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386>.

Notes

¹ GARDNER Jared, *Projections : Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Palo Alto, Stanford University Press, 2012, p. 192 (coll. Post*45), nous traduisons.

² BAUDRY Julien, *L'informatisation du processus de production*, dans ROBERT Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 55-57 (coll. *Les Essentiels d'Hermès*) ; GRENNAN Simon, *A Theory of Narrative Drawing*, New York, Palgrave, 2017, p. 16-17.

³ MARTIN Côme, *With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status*, dans *The Comics Grid*, numéro spécial CRUCIFIX Benoît, DOZO Björn-Olav et ROMMENS Aarnoud (dir.), *Poetics of Digital Comics*, mis en ligne le 27 septembre 2017, doi: 10.16995/cg.106.

⁴ 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, p. 485-491 ; GROTH Gary, *McCloud Cuckoo-Land*, dans *The Comics Journal* n° 232, 2011, p. 32-40. Ils prennent tout deux le contre-pas du propos de Scott McCloud dans McCLOUD Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2000.

⁵ Pour un état des lieux de la recherche francophone sur la bande dessinée numérique, voir ROBERT Pascal (dir.), *La Bande dessinée numérique*, Paris, CNRS, 2016.

⁶ MARION Philippe, *La bande dessinée et ses identités culturelles. Paysages et frontières*, dans AHMED Maaheen, DELNESTE Stéphanie et TILLEUIL Jean-Louis (dir.), *Le Statut culturel de la bande dessinée: ambiguïtés et évolutions / The Cultural Standing of Comics: Ambiguities and Change*, Louvain-la-Neuve, Academia / L'Harmattan, 2016, p. 42-43. Voir aussi GAUDREAU André et MARION Philippe, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2012.

⁷ GAUDREAU André et MARION Philippe, *op. cit.*, p. 113-19. Pour une définition plus complète de média hétérochrone/homochrone, voir MARION Philippe, *Narratologie médiatique et médiagenie des récits*, dans *Recherches en communication*, n° 7, 1997, p. 82-83.

⁸ GAUDREAU André et MARION Philippe, *op. cit.*, p. 115.

⁹ Voir aussi WILDE Lukas, *Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics*, dans *Networking Knowledge*, vol. 8, n° 4, 2015, p. 6, disponible en ligne : <http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/386>.

¹⁰ MENU Jean-Christophe, *op. cit.*, p. 470.

¹¹ Citant LELLOUCHE Raphaël, *Théorie de l'écran*, dans *Traverses*, n° 2, en ligne : <http://testconso.typepad.com/theorieecran.pdf>.

¹² BOUDISSA Magali, *Typologie des bandes dessinées numériques*, dans ROBERT Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 82 (coll. *Les Essentiels d'Hermès*).

¹³ *Ibidem*, p. 88.

¹⁴ En ligne : <http://memories.sutueatsflies.com/>.

¹⁵ Page-écran déroulante suivant la terminologie de BOUDISSA Magali, *op. cit.*, p. 85.

¹⁶ Voir par exemple GARDNER Jared, *op. cit.*, p. 177.

¹⁷ GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*, Paris, PUF, 2011, p. 71 (coll. *Formes sémiotiques*).

¹⁸ *Ibidem*, p. 82.

¹⁹ GAUDREAU André et MARION Philippe, *op. cit.*, p. 219-225.

²⁰ STEFANELLI Matteo, *Du « cinéma-centrisme » dans le champ de la bande dessinée. L'influence du cinéma sur la théorie et la pratique du « 9e art »*, dans MAIGRET Éric et STEFANELLI Matteo (dir.), *La Bande dessinée: une médiaculture*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 217-236.

²¹ GARDNER Jared, *op. cit.*, p. 181 ; notre traduction : « Plutôt qu'une aberration ou une dilution de leurs caractéristiques formelles "réelles", la convergence entre cinéma et bande dessinée peut être comprise comme l'adoption des liens génétiques qui ont lié le cinéma et la bande dessinée quand ces nouveaux modes de récit médiatique ont émergé au début du vingtième siècle ». Voir aussi GARDNER Jared, *Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence*, dans RYAN Marie-Laure Ryan et THON Jan-Noël (dir.), *Storyworlds across Media*, Lincoln, University of Nebraska Press, 2014, p. 193-210 (coll. *Frontiers of Narrative*).

²² En ligne : <http://www.demian5.com/king/wiak.htm>.

²³ BUKATMAN Scott, *Online Comics and the Reframing of the Moving Image*, dans HARRIES Dan (dir.), *The New Media Book*, Londres, British Film Institute Publishing, 2011, p. 141-42. On reconnaîtra là un trope des discours sur l'animation, dont les limites ont été identifiées par TOMASOVIC Dick, *Le Corps en abîme : Sur la figurine et le cinéma d'animation*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2006 (coll. *Raccords*).

- ²⁴ BUKATMAN Scott, *op. cit.*, p. 142.
- ²⁵ RAGEUL Anthony, *La Bande dessinée numérique, figures et tensions d'un médium hybride*, dans GERBIER Laurent (dir.), *Hybridations. Les rencontres du texte et de l'image*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, 2014, p.180 (coll. Iconotextes).
- ²⁶ Voir RAGEUL Anthony, *On the Pleasure of Coding Narrative Interfaces*, dans *The Comics Grid*, numéro spécial CRUCIFIX Benoît, DOZO Björn-Olav et ROMMENS Aarnoud (dir.), *Poetics of Digital Comics*, à paraître.
- ²⁷ GARDNER Jared, *op. cit.*, p. 3-5.
- ²⁸ Un exemple est consultable en ligne : <https://vimeo.com/28807879>. *Le Petit Théâtre de l'Ébriété* fut exposé pour la première fois lors de la Biennale d'Art contemporain du Havre en 2010.
- ²⁹ RUPPERT Florent et MULOT Jérôme, *Panier de singe*, Paris, L'Association, 2006 (coll. *Ciboulette*), en ligne : <http://www.succursale.org/phenakistiscopedeбал/>.
- ³⁰ Le travail de Chris Ware avec *Building Stories* illustre bien les supports multiples de la bande dessinée au fil de son histoire. Sur cette question, voir CRUCIFIX Benoît, *From Loose to Boxed Fragments and Back Again : Seriality and Archive in Chris Ware's Building Stories*, dans *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 8, 2017, en ligne, doi : 10.1080/21504857.2017.1303619.
- ³¹ À ce sujet, voir BAUDRY Julien, *Bande dessinée numérique et standard* [en ligne], mai 2012, disponible sur : <https://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-numerique-et-standard/>.
- ³² L'original est encore disponible en Flash à l'adresse : <https://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969>
- ³³ Voir le blog de Balak (boubize.blogspot.be) ou la page TurboMédia sur Catsuka (catsuka.com/turbomedia/index.php). Pour une courte analyse et présentation des enjeux autour de l'émergence du terme, voir BAUDRY Julien, *TurboMédia : un nouveau paradigme pour la bande dessinée numérique ?*, [en ligne], 23 mars 2011, disponible sur : <https://phylacterium.wordpress.com/2011/03/23/turbomedia%C2%A0-un-nouveau-paradigme-pour-la-bande-dessinee-numerique%C2%A0/>. Pour un historique du média (historique assez inaccessible car perdu dans les archives du web, mais très utile car il constitue l'une des rares traces d'un média historiquement méconnu), voir le travail de Mast et Geoffo réalisé début 2014 : <http://cdn.knightlab.com/libs/timeline/latest/embed/index.html?source=0ApVaDjjW1q-AdFITYV9RMVE0cEt3Y2xRcEMOSXJTWkE>
- ³⁴ Expression reprise abondamment par de très nombreuses sources sur le web pour décrire le genre, notamment dans l'article de Baudry cité ci-dessus, où l'auteur renvoie au bandeau du site de curation de Gipo, contenant l'expression : <http://www.scoop.it/t/turbo-media-naissance-d-un-nouveau-medium>.
- ³⁵ Un autre écueil est lié au format technique de ce média qui, avant l'avènement du HTML 5, étant dépendant de Adobe Flash, format propriétaire assez lourd.
- ³⁶ GROENSTEEN Thierry, *Les rythmes de la bande dessinée*, dans *op. cit.* p. 147-75.
- ³⁷ Il faut ici rappeler que la séquentialité n'est pas la seule stratégie utilisée dans les bandes dessinées numériques qui explorent aussi à leurs façons la tabularité de la page-écran, comme c'est par exemple le cas dans l'excellent *Super Pixel Quest* d'Emmanuel Espinasse, disponible en ligne : <http://superpixelquest.com/>.
- ³⁸ On retrouve cette forme de consommation de bandes dessinées dans les aides à la lecture comme celle de *Guided View* mise en place par Comixology, ou du format AVE (Adaptative Viewer Experience) de AVE!Comics. Cette dernière imposait plus un rythme, étant donné qu'elle incluait des zooms automatiques, là où la *Guided View* nécessite une action du lecteur pour avancer.
- ³⁹ PERRON Bernard, *Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif*, dans *Hypertextes. Espaces virtuelles de lecture et d'écriture*, Québec, Nota Bene, p. 301.
- ⁴⁰ Deux différences sont néanmoins à pointer : les codes graphiques sont beaucoup plus statiques du côté de la « visual novel », là où le turbomédia est très dynamique ; la présence du texte est très importante dans les « visual novels », avec de longs pavés à faire défiler sous une image fixe, alors que le turbomédia mise avant tout sur le dessin pour faire avancer la narration.
- ⁴¹ Voir notamment *Prise de tête*, <http://www.prisedetete.net/index.html> ou d'autres oeuvres de Rageul, accessible à partir de son site : <http://www.anthonyrageul.net/>. Il est intéressant de constater qu'outre la production d'œuvres de bande dessinée, Rageul a aussi une production critique universitaire.
- ⁴² PAOLUCCI Philippe, *La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de Comix Zone et XIII*, dans BARNABÉ Fanny et DOZO Björn-Olav (dir.), *Livre et jeu vidéo*, Liège, Bebooks, 2015.