PERSONNAGE 4

ENTREE1 EPISODE 1 SUIVRE EPISODE2 EPISODE 4 RELIRE EN BD ABSTRAITE EPISODE3 EPISODE 6 EPISODE 8 EPISODE 10 ENTRÉE 2 EPISODE 7 EPISODE 9 EPISODE 11 EPISODE 13 SUIVAE # FT EPISODE 12

POUR UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE DE CRÉATION

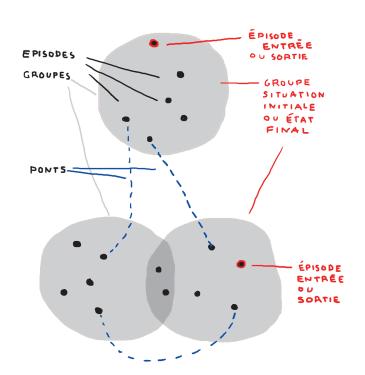
On peut aisément se figurer comment le grand format de la presse quotidienne a donné naissance à des planches comme celles de Winsor McCay, comment la presse Jeunesse et ensuite la parution en album cartonné ont fait apparaître des pages comme celles d'Hergé, puis comment le format roman graphique a permis les formes narratives d'un Spiegelman. Mais que devient la planche quand son support de publication n'a plus ces limites de format? Que devient la bande dessinée quand elle s'affranchit d'un coup de toutes les contraintes liées à la matérialité du livre? L'édition papier m'est familière depuis longtemps et je ne cesserai sans doute jamais de m'y intéresser. J'y ai expérimenté de nombreuses choses comme éditeur et comme auteur, avec toujours un intérêt pour le lien qui se crée entre l'objet que l'on manipule et ce qu'on y lit. Peu après avoir achevé de publier le *Fanzine carré numéro C*¹, l'idée de dématérialiser complètement des publications m'est apparue comme une évidence. Il m'a semblé qu'il était possible de trouver sur l'écran une forme de liberté supplémentaire.

Aujourd'hui, la bande dessinée existe sur de nombreux blogs. Elle est présente



Fig. 2: Racontars, Saison 0, octobre 2013, page de redirection du lecteur

sur les réseaux sociaux, certains sites d'informations en publient régulièrement, et des boutiques rendent accessibles des albums en version numérisée. Au même titre que dans le monde du fanzine, je peux apprécier sur écran un foisonnement créatif réjouissant. En revanche, il me semble difficile de trouver des espaces où les auteurs qui, comme moi, aimeraient se pencher sur la question de manière plus poussée, pourraient recevoir à la fois des solutions pratiques (des moyens financiers et techniques) mais également un accompagne-



CALERIE

CAL

Fig. 4: Recherches pour la ligne graphique de la Collection RVB, 2017

Fig. 3: Recherches pour une architecture de récit interactive, 2016

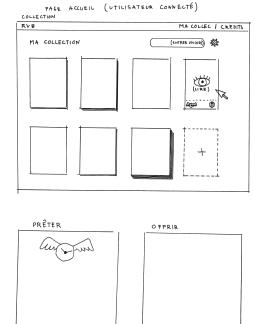
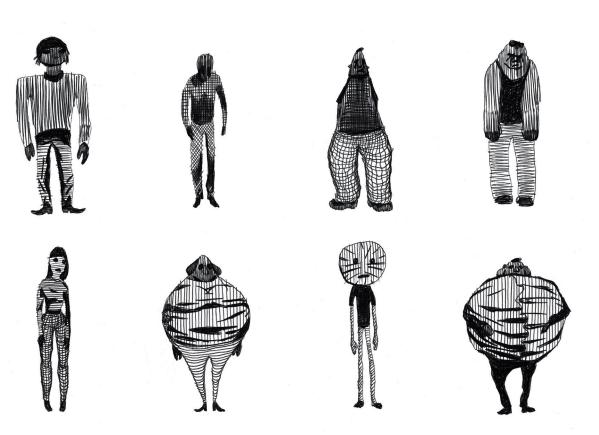


Fig. 5: Recherches pour une page du site collectionryb.com. 2017



ment dans le processus créatif et un espace d'échange et de recherche collective. Dans la bande dessinée numérique il me semble qu'il manque des approches d'éditeurs consciencieux. En mettant sur pied la Collection RVB dédiée à la bande dessinée numérique, j'ai essayé de créer avec les moyens à ma disposition cet espace dans lequel la publication sur écran serait traitée avec le même sérieux et les mêmes égards que la publication sur papier. J'espère que mon initiative en inspirera rapidement d'autres, car il est évident que je n'aurai ni les moyens ni le temps de répondre seul aux multiples questions et aux nombreuses envies que cette initiative a fait naître chez moi et chez quelques autres.

C'est dans le but de partager différentes réflexions apparues avant et pendant l'élaboration de cette collec-

Fig. 6: Recherches de personnages pour 'Racontars', 2013

tion de bande dessinée numérique, que j'ai rassemblé ci-après une série de considérations diverses autour du support. Tout en veillant à garder le plus possible cette envie de liberté qui est à l'origine de mon intérêt pour la lecture sur écran, j'aimerais poser quelques repères, même provisoires, dans le vaste champ des possibles qui s'ouvre à nous. Les algorithmes et le potentiel multimédia étendu de l'écran nous imposent à mon avis de savoir exactement ce que nous voulons y trouver, sous peine de s'aventurer dans de nombreuses pistes différentes sans parvenir à en approfondir aucune. Pour moi, aussi libre, poétique et inventive puisse-t-elle être, la bande dessinée demeure avant tout un dispositif destiné à être lu. C'est donc évidemment sous l'angle de sa lecture

POUR UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE DE CRÉATION 181



que j'ai envie de penser son utilisation sur écran. Dès lors, il s'agit de se reposer les questions: qu'est-ce qui relève de la lecture et qu'est ce qui détermine la bande dessinée?

MAÎTRISE DU TEMPS

La lecture est une activité durant laquelle la temporalité est choisie par le lecteur. Si des images ou du texte défilent sans qu'on n'ait rien à faire, ne se retrouve-t-on pas dans une position différente, qui évoque peut-être plus celle du spectateur?

ELLIPSE

Dans les cas assez courants de l'utilisation d'une galerie d'images, en faisant se succéder des dessins quasiment identiques dans lesquels un seul élément change, on obtient une forme d'animation saccadée. C'est la méthode qui a fait les beaux jours du Turbomédia². Mais ce procédé amoindrit considérablement le mécanisme de l'ellipse. Il se trouve remplacé par une sorte d'effet flipbook reléguant au second plan la nécessité de faire

sylvie pour la caisse 5, 2018, scroll horizontal, 500 cm (détail)

appel à notre imagination pour reconstituer des actions entre les séquences. Si la formule peut s'avérer intéressante à certains endroits, son utilisation systématique n'entraîne-t-elle pas une forme

UNE DIFFÉRENCE ASSUMÉE

d'appauvrissement du médium?

S'imaginant probablement pallier l'absence du livre par ce biais, certaines plateformes de lecture, ont mis en place divers effets visuels (animation d'une page qui se tourne, effet papier, etc.) et quelques gadgets technologiques vraisemblablement déployés pour rendre aisée la lecture de planches clairement prévues pour figurer dans un livre. En ce qui me concerne, ces effets ont à l'inverse plutôt tendance à me rappeler l'absence de l'objet qu'ils s'évertuent à remplacer. Lorsque l'interface de lecture tente de singer le livre ou n'assume pas ses spécificités, elle use d'artifices superflus. Si l'œuvre est vraiment prévue pour l'écran, il est préférable de considérer les qualités propres au support plutôt que de restituer l'illusion de ce qu'il n'est pas. Dans la même veine, l'utilisation du vocable «livre numérique» me semble à proscrire dans la mesure où il met lui aussi étrangement l'accent sur ce qui manifestement n'est pas là (un livre) plutôt que sur les qualités de ce qui est effectivement devant nous³.

POSITION

Se déplacer en avant et en arrière dans un texte arrive souvent dans un livre. Mais l'épaisseur de l'ouvrage ou la longueur du bloc texte nous indique en permanence la quantité qui reste à lire. Le fait de savoir où l'on en est dans sa lecture n'est-il pas essentiel à notre confort?

PLANCHES

Dans une bande dessinée sur écran, la planche peut être aux dimensions de l'écran⁴, s'étirer à la verticale, à l'horizontale ou dans les deux sens, et ce quasiment à l'infini. De plus, le format peut potentiellement changer à chaque page. À quoi ressemble une œuvre bâtie après s'être affranchie des limites spatiales? L'explosion du format re-



Fig. 8: Antoine Fischer, Tribulations terriennes, 2018, scroll horizontal, 418 cm (détail)

met la planche au centre des possibilités créatives et il me semble qu'il y a là un apport considérable en matière d'inventivité.

COULEUR

Peut-être moins centrale mais certainement pas anodine, l'utilisation du moniteur implique l'utilisation du format de couleur RVB⁵, puisque c'est sur la base de ces trois lumières de couleur que se composent toutes celles qui s'affichent sur un écran. Il s'ajoute ainsi aux couleurs CMJN⁶ une grande quantité de teintes nouvelles dont la bande dessinée à très naturellement peu fait usage et dont l'apparition suggère un potentiel bouleversement esthétique.

HYPERTEXTE ET HISTOIRES NAVIGUÉES

Quand je parle de bande dessinée contenant des liens hypertexte et intégrant une part de navigation, je peux quasiment systématiquement m'attendre à entendre en retour une référence aux livres-jeux. Ces albums de notre enfance dont chaque séquence se terminait par un choix du type: «Si tu veux

POUR UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE DE CRÉATION 183

attaquer avec une hache, va page 23, si tu veux partir en courant, va page 12.» La référence n'est pas forcément déplaisante, mais précisons que l'idée du lien dans un texte ne fait pas toujours allusion au jeu. Sous plusieurs aspects, l'utilisation classique du livre comprend déjà une forme de navigation et des formes de lectures non-linéaires.

Par ailleurs lorsque nous sommes par exemple sur un site d'actualité, nous utilisons de nombreux liens pour passer d'un article à l'autre sans que cette pratique ne nous évoque la sensation du jeu. Pareillement, l'utilisation de liens dans une bande dessinée sur écran peut simplement entraîner une forme de navigation entre des portions de contenus. En définitive, c'est évidemment la façon dont l'auteur utilise ces liens qui définira si son œuvre relève plus de la lecture ou du jeu.

Dans une écriture destinée à l'écran cette pratique du «saut» dans le texte est simplement rendue plus aisée. Il devient donc complètement envisageable pour l'auteur d'émailler son texte de nombreux sauts, s'il pense que son œuvre s'en trouvera améliorée. L'utilisation d'hypertexte ouvre la porte à une forme d'écriture par digressions. Cette option nous éloigne certainement de la dramaturgie classique du récit. Elle entraîne une approche de la construction narrative dans laquelle l'histoire ou le sujet est amené par une succession de portions dont l'ordre peut être plus ou moins variable8. Dans ce cas l'auteur définit une architecture de sa pensée ou de son propos, puis imagine les liens entre les séquences de son récit, pour proposer au lecteur de s'y déplacer de manière libre.

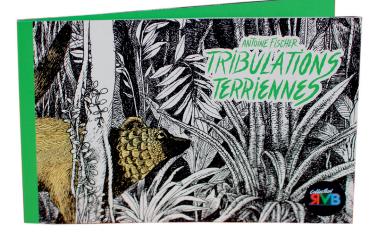
CATALOGUE. CONSEILS ET DIFFUSION

En tant qu'éditeur, parler de lecture sans aborder les questions liées à la



Fig. 9-11: Cartes de code des trois premiers ouvrages de la Collection RVB

diffusion et à la promotion me semble peu envisageable. Sur internet, il existe une profusion d'œuvres très créatives dispersés en divers endroits. Certaines d'entre elles ont trouvé un public et ont été largement diffusées sur la toile. Mais le paradoxe des réseaux demeure leur propension à noyer sous le flux tout ce qui ne rallume pas continuellement la flamme des partages, tout ce qui ne se maintient pas en permanence dans l'actualité. Face à cette mécanique d'effacement par accumulation et d'oubli accéléré, comment des œuvres peuventelles durer? Comment un ouvrage un peu délicat, peut être un peu plus subtil, un peu plus profond qu'un autre peutil seulement exister dans une pareille configuration? Si nous voulons créer quelque chose de fiable et de pérenne sur écran, il nous faut à un moment nous demander comment contourner la logique des flux, comment se défaire du réseau pour construire quelque chose de moins volatil. Dans l'intérêt des auteurs aussi bien que dans celui des lecteurs, un travail d'accompagnement et d'orientation devrait être fait. Pour toutes ces raisons, je pense qu'il est important de travailler avec les libraires, les bibliothécaires, la presse et l'ensemble de ce qui constitue



traditionnellement la chaîne du livre et où se situent en définitive les principaux défenseurs de la lecture.

Sans prétendre constituer une liste exhaustive, ces quelques jalons nous éclairent sur de nombreuses possibilités autant que sur certains manques. Au rang de ces derniers, il convient de citer le déficit d'attention venant de ceux qui habituellement défendent la lecture, ainsi qu'une absence de politique éditoriale durable qui associe accompagnement des auteurs et lien avec la chaîne du livre. Je pense que le support de l'écran gagnerait à ce qu'on lui accorde un minimum d'égards. Sans oublier ce qu'est la bande dessinée, d'où elle vient, comment elle peut évoluer, en se montrant un minimum perspicaces et opiniâtres, en faisant preuve d'honnêteté intellectuelle et artistique, je ne doute pas qu'il soit possible de proposer des ouvrages numériques ambitieux. L'engagement des auteurs, théoriciens, libraires et autres acteurs du milieu de la bande dessinée qui s'intéressent aujourd'hui au sujet laisse présager un développement dans ce sens. Et je suis convaincu que ceux qui lisent leur écran, entre deux fenêtre de navigateur, une planche par-ci un épisode par-là, entrecoupés par le clignotement des notifications, dans le brouhaha des fils d'actualité, comme on s'adonnerait



à un plaisir coupable, apprécieront cette initiative. Il s'agit en définitive de défendre la créativité et la qualité de lecture, sans a priori, sur tous les supports.

- 1. Objet massif dont la présence se rappelle constamment au lecteur, ce livre cubique de 9 x 9 x 9 cm, tiré à 999 exemplaires, pour lequel j'ai invité 90 auteurs à réaliser chacun 9 pages était le troisième opus de la série des *Fanzines carrés*.
- 2. Théorisé dans les années 2000, le Turbomédia est devenu une façon assez répandue d'utiliser une galerie d'image munie des boutons < et >. Dans les grandes lignes elle consiste à faire apparaître sur une image de base, à chaque clic de nouveaux éléments tels que des bulles, des personnages, ou des cases.
- 3. Et il n'est pas anodin d'observer que sous ce qualificatif niant aussi bien ce qu'est un livre que ce qu'est un écran, on vend, en règle générale, simplement une forme de bande dessinée diminuée: des livre que rien ne prédisposait à être numérisés.
- 4. Qui elle même va varier d'un lecteur à l'autre.
- 5. Rouge, Vert, Bleu format colorimétrique de l'écran. 6. Cyan, Magenta, Jaune, Noir, couleur des encres permettant de reproduire sur le papier blanc une large gamme de couleurs à partir de trois couleurs élémentaires.
- 7. Les notes de bas de page, ou celles de fin sont les exemples les plus évidents de navigation et de non-linéarité dans un livre, mais on peut également faire le rapprochement avec les sommaires ou les onglets d'un catalogue qui renvoient à des chapitres ou des section.

 8. Les premières publications de la Collection RVB, celles d'Oriane Lassus, d'Antoine Fischer et de Buster Yañez, fonctionnent clairement sur ce modèle.

POUR UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE DE CRÉATION 185