

La bande dessinée numérique : un cas particulier

Laurent-Anthony Charbonneau-Grenier

Numéro 168, hiver 2013

Web et littérature

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/68656ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (imprimé)

1923-5119 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Charbonneau-Grenier, L.-A. (2013). La bande dessinée numérique : un cas particulier. *Québec français*, (168), 32–34.



© AveComics Production / Telfrance

La bande dessinée numérique : un cas particulier

PAR LAURENT-ANTHONY CHARBONNEAU-GRENIER

La bande dessinée numérique fait son apparition dès la fin des années 1980, alors qu'Internet est encore un espace sauvage et brouillon, fréquenté presque exclusivement par des gens versés dans l'informatique. Les premiers modems peinant à charger des images trop lourdes, elle connaît des débuts humbles et tâtonnants. Après 1993, elle se développe en même temps que le Web, saisissant les nouveaux outils numériques à mesure qu'ils apparaissent. Elle explore le son, l'animation, l'interactivité, les hyperliens. En phase avec la démocratisation progressive d'Internet au tournant du siècle, elle diversifie ses intérêts et s'ouvre à un nouveau lectorat, plus éclaté. Elle s'organise, se structure, multiplie les noms de domaines. Elle bourgeoine sur la blogosphère au milieu des années 2000. Elle éveille l'attention du grand public en même temps que l'inquiétude et l'intérêt des éditeurs. Des ponts se créent entre la production papier et numérique. Des œuvres natives du Web sont imprimées puis distribuées en librairie. Des albums classiques sont numérisés pour devenir disponibles en ligne via des initiatives telles que Coconino World (1999), digiBiDi (2009) ou Iznéo (2010). La bande dessinée numérique se fait progressivement reconnaître des institutions.

Les plus grands prix internationaux du Neuvième Art s'enrichissent d'un volet récompensant les créations en ligne (Ignatz awards, en 2001 ; Eisner awards, en 2005 ; Joe Schuster awards, en 2007 ; Angoulême, en 2008). En 2005, en France, est également fondé le Festiblog, sorte de salon du livre sans livres, qui permet aux auteurs de blogues BD et de webcomics de rencontrer leur public en chair et en os.

Chacun de ces éléments mériterait d'être approfondi. Toutefois, dans ses grandes lignes et pour peu qu'on y réfléchisse, l'évolution de la bande dessinée numérique, au cours du dernier quart de siècle, n'est pas si éloignée de celle qu'a connue la littérature numérique. Le roman et la bande dessinée pourraient se confondre dans une aventure plus grande qui est celle du livre, celle du grand glissement de l'imprimé vers le numérique.

Il y a toutefois un point majeur qui les distingue à l'heure de la numérisation de la culture. C'est celui de leur rapport à l'adaptation. En effet, alors que le texte littéraire migre avec aisance du livre vers les écrans de nos ordinateurs et liseuses électroniques, la bande dessinée, elle, quitte difficilement, et seulement au prix de certains sacrifices, ses planches d'origine.

Aussi, afin d'éviter de répéter ici, au sujet de la bande dessinée, ce qui a déjà été dit ailleurs au sujet de la littérature, c'est sur cette singularité décisive que nous nous concentrerons. Il s'agira, dans un premier temps, d'observer en quoi la bande dessinée est différente du texte littéraire d'un point de vue strictement formel puis, dans un deuxième temps, d'analyser en quoi cette différence fait obstacle à son déportement du papier vers le numérique. À la lumière de ces réflexions, nous nous permettrons finalement de proposer une piste de solution au problème de numérisation de la bande dessinée.

Une question de forme

Lorsqu'un écrivain entame la rédaction d'un texte littéraire, il n'a pas nécessairement en tête la forme que celui-ci prendra sur papier. Du carnet ou du fichier où il est écrit au livre dans lequel il est imprimé et de cette première édition à toutes les autres (papier ou numériques) qui pourront suivre, le texte est appelé à changer maintes fois de formats, sans que cela affecte substantiellement le sens de l'œuvre ou pose des problèmes éditoriaux. En bande dessinée, en revanche, la question de la forme est primordiale et demeure une des premières que le bédéiste doit résoudre, les dimensions de la planche dictant d'emblée celle de la page et donc de l'album.

Pour bien comprendre cette différence, sans doute est-il utile de reprendre la terminologie de l'Américain Craig Mod, qui distingue les contenus à forme indéfinie (*formless content*) de ceux à forme définie (*definite content*)¹ – soit, en d'autres mots, les contenus où le sens est relativement indépendant de la forme et ceux où il y est tributaire. Les *formless contents*, en effet, rassemblent les productions où le contenu n'entretient que peu de rapports avec sa mise en page alors que les *definite contents*, à l'inverse, regroupent les productions où la composition spatiale est prépondérante. Le texte littéraire, exception faite de la poésie et de certaines œuvres formalistes, serait donc principalement un contenu à forme indéfinie. La bande dessinée, au contraire, est plutôt un contenu à forme définie (et peut-être un des plus radicaux vu la combinatoire extrêmement complexe qui peut unir ses différents éléments).

Aussi, si le texte peut être comparé, avec toutes les nuances qui s'imposent, à un liquide qui épouse la forme du contenant dans lequel il est versé, la bande dessinée, elle, s'apparente plutôt à un solide qui perd toute malléabilité une fois sa forme finale atteinte. La construction graphique qu'elle représente ne peut être modifiée sans que le sens de l'œuvre ne le soit également.

Les problèmes d'adaptation

La difficulté de la bande dessinée à s'écarter de sa forme initiale s'était déjà avérée un obstacle, dans les années 1960-1970, en Europe, au transfert en format poche d'un certain corpus d'œuvres classiques (le rétrécissement des planches se heurtant vite à l'impératif de la lisibilité). Elle pose aujourd'hui un problème similaire aux éditeurs qui tentent de rendre disponible une partie de leur catalogue sur support numérique.

En tant que *definite content*, la bande dessinée est par nature rétive au changement de forme. Or la plupart des écrans numériques sur lesquels il est actuellement possible de la consulter sont plus petits que la page d'un album standard (celle d'un *Spirou*, d'un *Astérix* ou encore d'un *Paul*). La conversion numérique se bute donc à un problème en apparence insolvable. La bande dessinée refuse l'adaptation. Les outils numériques l'exigent. Des compromis doivent être faits, mais ces compromis sont forcément problématiques.

Si on conserve les dimensions originales de la page au moment de la transposer sur une surface de lecture réduite (liseuses électroniques, Ipad, téléphones intelligents), alors il faut consentir à l'utilisation d'un système de zoom ou de défilement qui rend nécessairement la consultation plus laborieuse. Si on la réduit aux dimensions de sa surface d'accueil, le texte perd en lisibilité et les images en détails. Encore une fois, le confort de lecture est affecté. Si on ne peut, donc, ni conserver la page dans sa taille d'origine ni la réduire, une troisième option consiste à la fragmenter, à diviser chaque page originale en deux, trois ou quatre parties, voire à faire de chaque case une page à part (pour affichage sur téléphone portable, entre autres). Cette dernière alternative, vastement empruntée actuellement, règle le problème de l'ergonomie en permettant une consultation fluide et plein format des fragments obtenus. Elle en pose toutefois un nouveau, peut-être plus grave d'un point de vue strictement artistique, qui est l'altération de l'œuvre originale. Elle oblige en effet à substituer au découpage signifiant pensé par l'auteur, un second, celui-là motivé par les impératifs de l'adaptation à un nouveau support. Ce redécoupage imposé, appelé remontage, s'effectue sans trop de heurts lorsque les planches adoptent une composition dite régulière (Chavanne², Groensteen³) ou conventionnelle (Peeters⁴), c'est-à-dire lorsque toutes les cases en présence ont la même taille (un exemple commun serait *Garfield*). Le ciseau suit alors simplement la ligne droite entre deux bandes. L'opération devient cependant beaucoup plus complexe lorsque des compositions esthétiques, rhétoriques ou productrices (Peeters) sont utilisées, ces dernières ne pouvant être segmentées sans perdre leur effet initial. En effet, dès que les cases se chevauchent, qu'elles se regroupent en fresque ou se prêtent à des jeux formels, la page devient un bloc homogène et indivisible. Peu importe où le ciseau tranche, le sens se trouve amputé. Le découpage s'accompagne alors irrémédiablement d'une perte esthétique ou sémantique. L'œuvre s'en retrouve altérée et la meilleure adaptation demeure, dès lors, celle qui parvient à faire le moins de dégâts. Encore une fois, donc, le transfert au numérique se paye de certains sacrifices.

Pour l'amoureux du Neuvième Art, pour le critique, pour le chercheur moindrement sérieux ou pour l'organisme culturel responsable de constituer une archive de bandes dessinées numérisées, les trois méthodes susmentionnées sont inacceptables ; les deux premières parce qu'elles empêchent une lecture optimale de l'œuvre, la dernière parce qu'elle l'altère et la dénature. Le remontage d'œuvres représente un compromis

particulièrement problématique vu les concessions qu'il oblige et ne peut en aucun cas être envisagé comme solution systématique pour la numérisation de l'héritage papier de la bande dessinée.

L'échec de ces méthodes découle en droite ligne du fait qu'elles négligent d'appréhender la bande dessinée comme un contenu à forme définie. Une solution de numérisation qui aurait réellement à cœur la restitution des œuvres dans leur spécificité devrait permettre d'apercevoir la page de bande dessinée dans sa totalité, sous son aspect et sous son format original, telle qu'elle a été conçue pour apparaître sur papier.

Une première réponse

Une quatrième et dernière alternative, à notre connaissance encore ignorée (peut-être pour des raisons économiques), consisterait à modifier non pas la bande dessinée elle-même, mais l'outil sur lequel elle est consultée. Il est possible, en effet, que les développeurs aient regardé du mauvais côté depuis le début en cherchant à adapter le contenu au contenant alors que l'inverse aurait été plus porteur. La question qui se pose alors n'est plus « Comment modifier la bande dessinée pour l'adapter aux outils numériques ? », mais plutôt « Comment modifier les outils numériques pour les adapter à la bande dessinée ? » À quoi une première réponse évidente serait : en augmentant le format des écrans de lecture et en développant des liseuses conçues sur mesure pour le contenu qu'elles espèrent afficher. C'est ce qu'a fait *Amazon* en donnant au *kindle* le format éprouvé et consensuel du roman poche. Pour la bande dessinée, un équivalent tout indiqué serait le format canonique de l'album franco-belge. Ce dernier est le plus populaire historiquement et fédère par le fait même un grand corpus de classiques. Le canon franco-belge est également un des plus grands formats éditoriaux standards, ce qui permettrait à la liseuse d'accueillir sans difficulté les bandes dessinées plus réduites⁵.

Cette dernière approche possède l'avantage non négligeable sur toutes les précédentes de permettre la consultation, en plein format et sans remontage, de l'énorme majorité des bandes dessinées produites en Europe depuis plus d'un siècle ainsi que de presque toutes les œuvres en grands formats publiées en Amérique.

Le *iPad* et la plupart des écrans d'ordinateur actuels permettent déjà une lecture agréable des *mangas*, ces bandes dessinées japonaises dont le format standard avoisine celui du livre de poche⁶. Il n'est donc pas insensé de croire qu'un écran plus grand permettrait de jouir d'un confort équivalent pour consulter le reste de la production bédéistique.

Conclusion

Disons simplement, pour finir, qu'il nous est possible d'espérer que le passage de la bande dessinée papier vers le numérique marquera un grand pas lorsque des outils spécialisés (analogues dans le champ de la BD aux liseuses actuelles) seront développés. Le remontage demeure, selon nous, un procédé à proscrire. Il représente, dans le meilleur des cas, un pis-aller en l'absence d'alternatives plus respectueuses des œuvres. Quelles qu'elles soient, les solutions envisagées doivent considérer que la bande dessinée est un contenu à forme définie et donc un matériau retors lorsqu'il est question d'adaptation. Il faut renoncer à lui imposer toute modification formelle. Il faut imaginer des supports numériques nouveaux, pensés spécifiquement pour la bande dessinée ou alors des bandes dessinées numériques nouvelles, pensées spécifiquement pour leur support. □

* Étudiant de deuxième cycle à l'Université Laval. Son mémoire porte sur les potentialités narratives de la bande dessinée sur supports papier et numérique. Il est en outre membre du Centre de recherche interuniversitaire en littérature et culture québécoises.

Notes

- 1 Craig MOD, *Books in the Age of the iPad*, [en ligne]. http://craigmod.com/journal/ipad_and_books/ (Consulté le 3 novembre 2012).
- 2 Renaud CHAVANNE, *Composition de la bande dessinée*, Paris, Éditions PLG (Mémoire vive), 2010, 296 pages.
- 3 Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF (Formes sémiotiques), 1999, 206 pages.
- 4 Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : lire la bande dessinée*, Belgique, Casterman, 1998, 144 pages.
- 5 Les *comics* américains et les *mangas*, notoirement. La majorité de la bande dessinée d'auteur, également.
- 6 Il serait d'ailleurs intéressant d'analyser dans quelle mesure l'hégémonie d'un format canonique inférieur à celui de la plupart des écrans disponibles actuellement favorise le glissement vers le numérique du marché de la bande dessinée nipponne.

Le *iPad* et la plupart des écrans d'ordinateur actuels permettent déjà une lecture agréable des *mangas*, ces bandes dessinées japonaises dont le format standard avoisine celui du livre de poche.

