

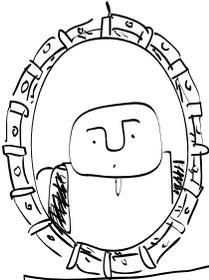
**BANDE DESSINEE NUMERIQUE:
LA REVOLUTION
AURA T-ELLE LIEU ?**

ESADSE 2014, option design,
Martin Guillaumie
sous la direction de David-Olivier Lartigaud

Merci à tous ceux-là, aux autres que
j'oublie, en espérant qu'ils se reconnaîtront.



Galerie des personnages principaux :



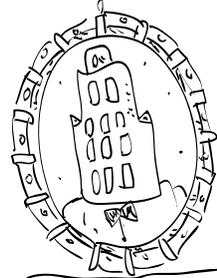
Sanfourche, c'est le héros.



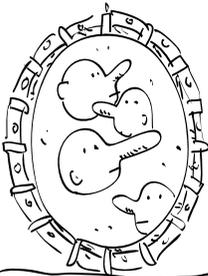
Scott Mac Cloud incarnera Scott Mac Cloud, en tout cas, comme l'auteur le comprend.



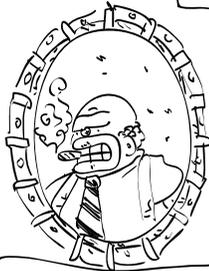
Le Spirit parlera au nom de celui qui l'a dessiné : Will Eisner. En tout cas comme l'auteur le comprend.



L'immeuble vivant parlera pour les «Cités obscures» et son inventeur, également théoricien : Benoît Peeters. En tout cas...



Chauves aux longs nez, ce sont les lecteurs.



Entre Bozo et J. Jonah Jameson, il incarne l'éditeur.



Cheveux gras, barbus et pull rayés, ce sont les auteurs.



Le héros de «prise de tête» interviendra parfois pour parler au nom de Tony Rageul.



Et enfin Rodolphe Topfer parlera pour lui-même.

**BANDE DESSINEE NUMERIQUE:
LA RÉVOLUTION
AURA-T-ELLE LIEU ?**





*Scott Mc Cloud: Réinventer la Bande dessinée, Vertige Graphic, 2000. Traduction de Reinventing Comics : How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form sorti en 2000 aux Etats-Unis. Le champ lexical de la révolution revient 11 fois dans les 24 premières pages de son ouvrage, sans compter « progrès » et « changement ». Ce livre décrit les « douze révolutions » de la BD en général, cependant la majeure partie du livre s'attarde sur les 3 révolutions induites par le numérique : production, livraison et évolution de la bande dessinée dans l'environnement numérique.



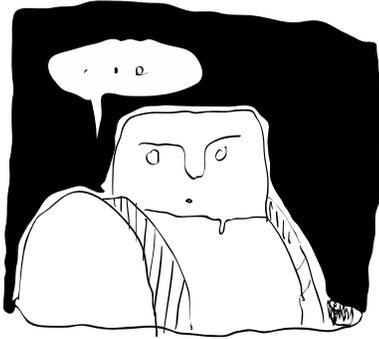
Dix ans après, pas grand chose.

On peut se demander si la révolution promise aura bien lieu

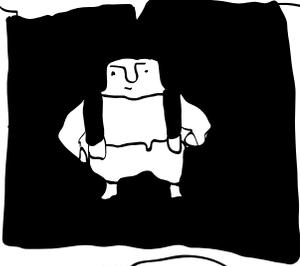
Il y tant de pièges à éviter...

que de possibilités...

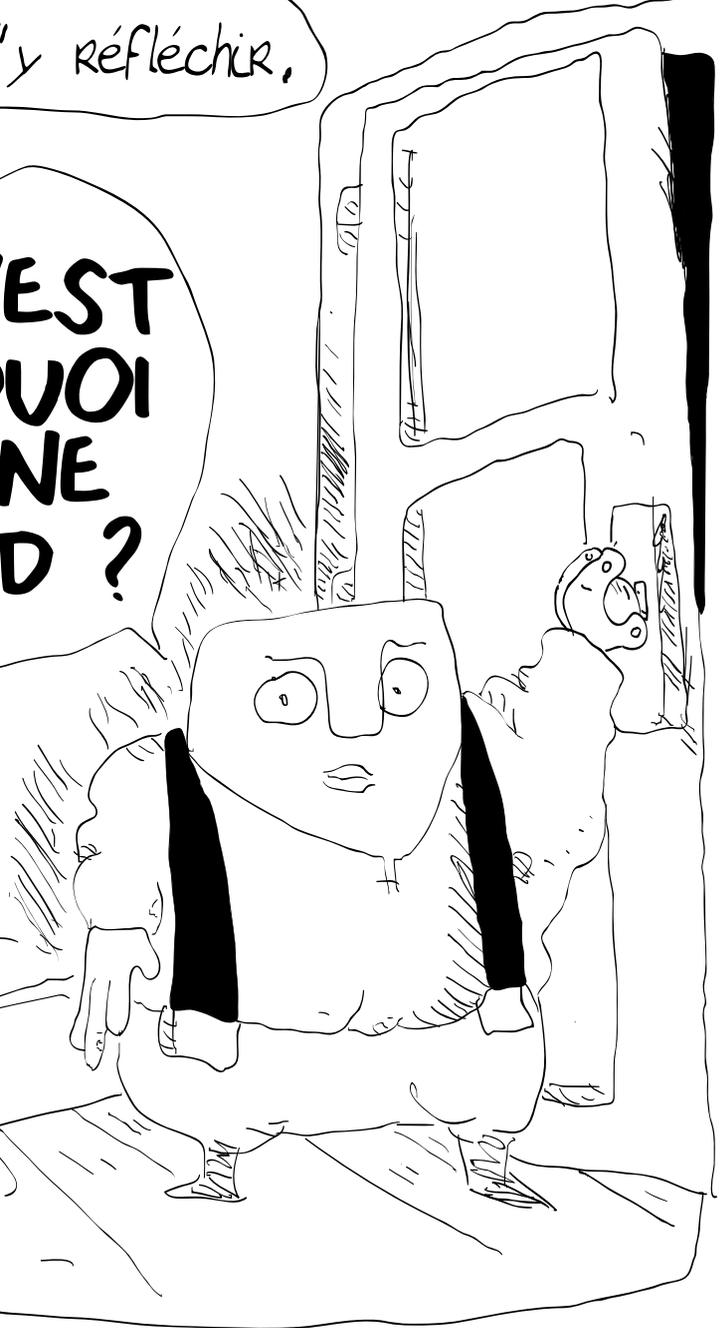




prenons le temps d'y réfléchir.

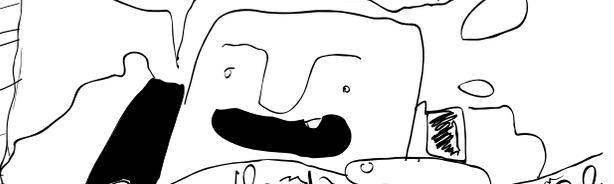
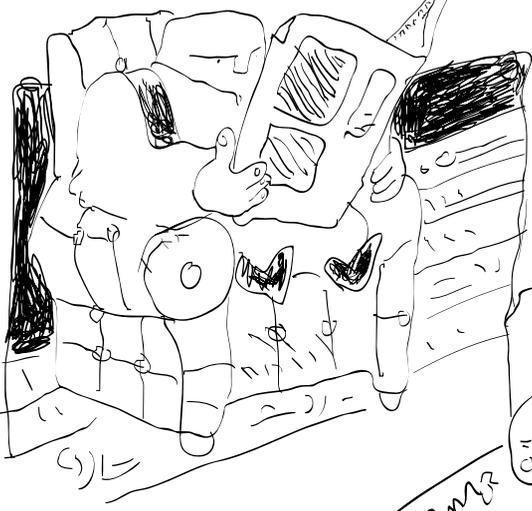


C'EST QUOI UNE BD ?



tâchons d'être bref

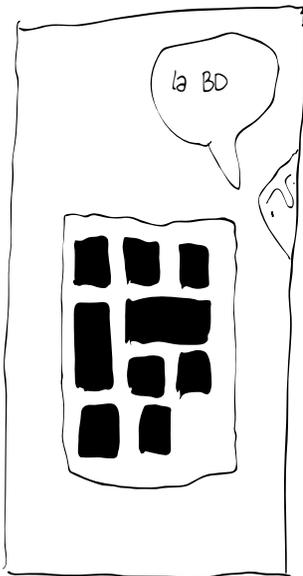
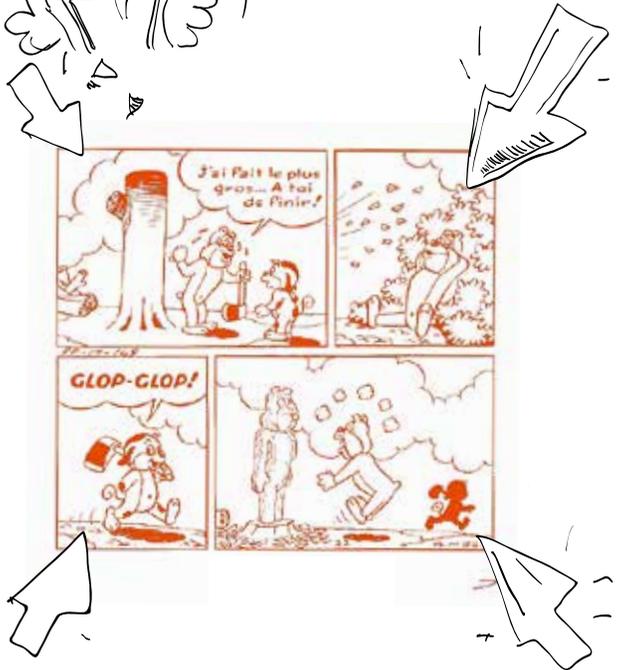
Le problème c'est qu'il y a autant de définitions de la BD qu'il y a d'auteurs.



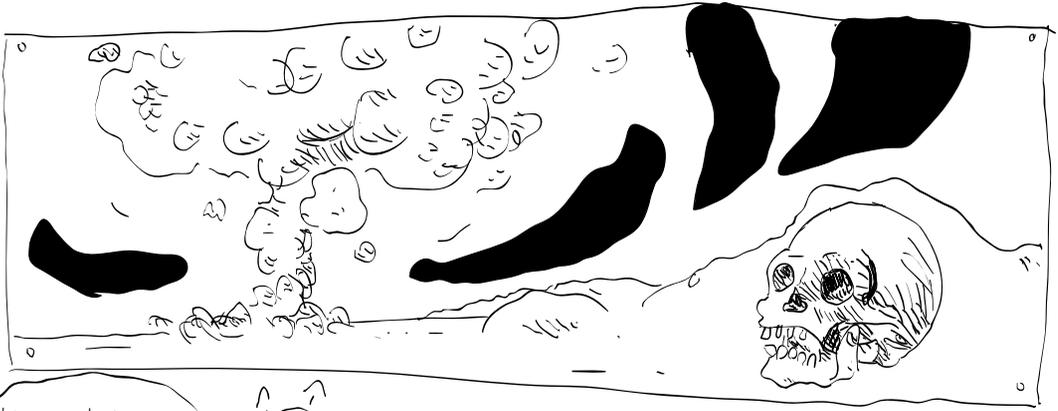
Football de...
quel an...
me ne me un
quelque l'orden
collino
abulere
de théoriciens...

Comment on...
abjects ou...
malade...
de lecteurs.

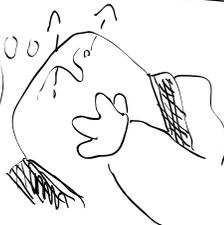




-IMAGE : Roger Mas, planche de Pifou parue dans Pif Gadget.

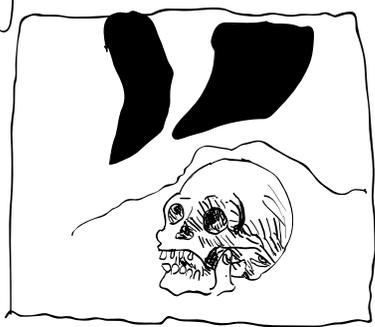
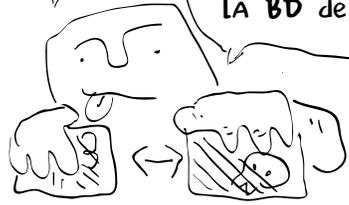


Une explosion avec un mort, un décor de chaos.



Hop

C'est LA séquence d'image qui différencie LA BD de L'illustration.



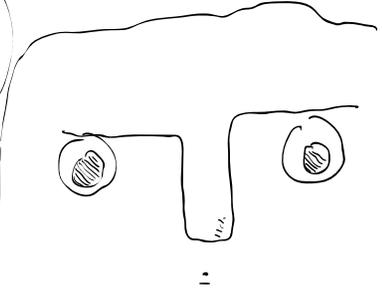
Il y a une explosion PUIS il y a un mort.

!



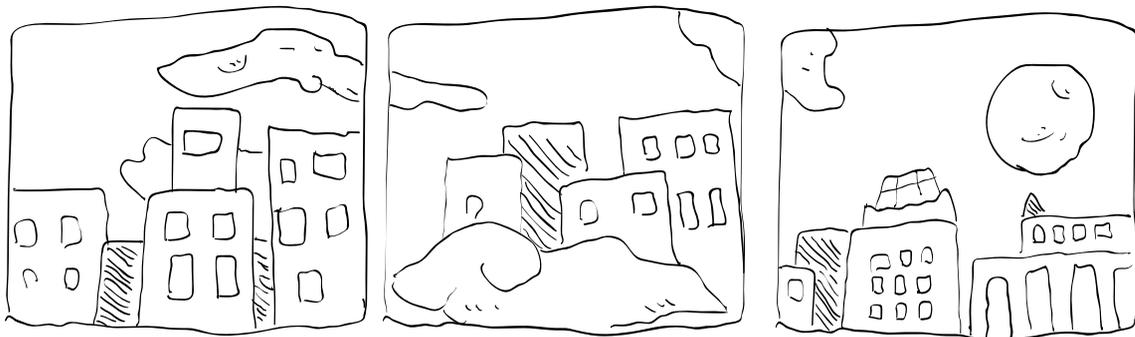
Un lien de cause à effet s'est créé.

Un lien de CAUSE à effet !.





*Will Eisner : *Bande dessinée, art séquentiel*, Vertige Graphic, 1997.
 IMAGE : Navo, *la Bande pas dessinée*, Vraoum, 2013.



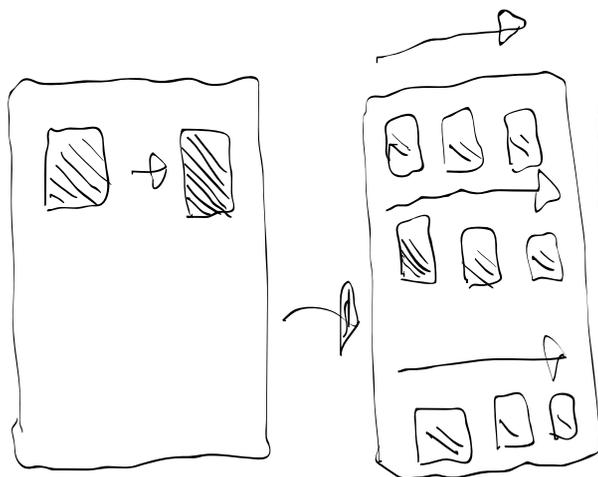
«LA véritable Magie de LA BD c'est entre les CASES qu'elle opère dans LA tension qui les relie»*



*Benoît Peeters : Case, Planche, Récit, Casterman, 1991.

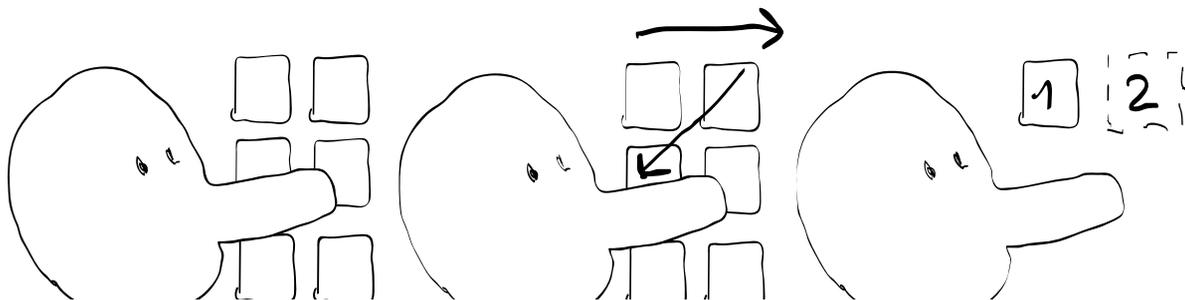


«Le blanc crée un déséquilibre dynamique qui oblige LA CASE à se donner comme un objet partiel»*
Ce déséquilibre Amène une conséquence spatiale.... LA planche



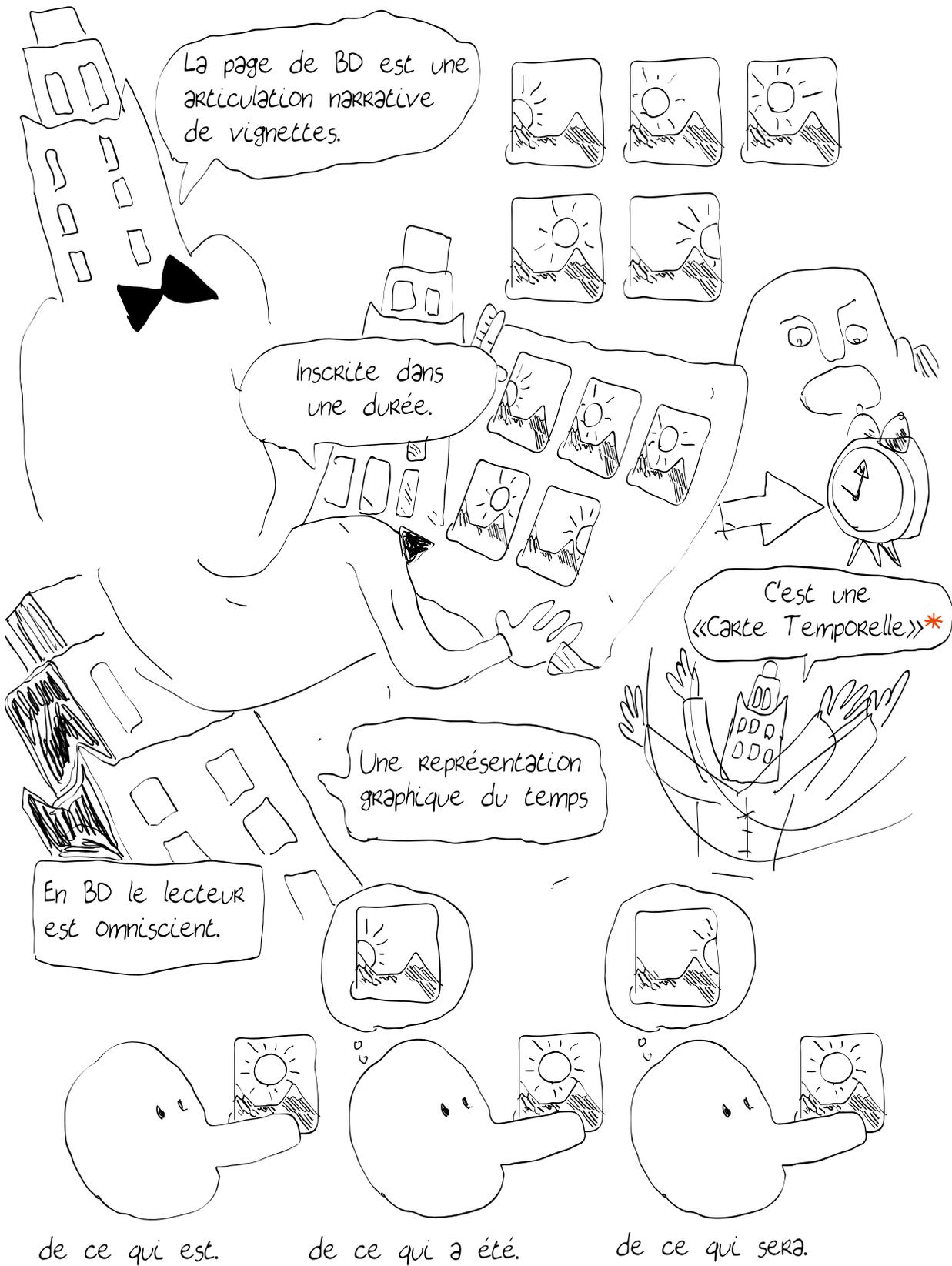
En tant qu'ART LITTÉRAIRE LA BD A un sens de lecture induit PAR LA LOGIQUE DU RÉCIT.

«Nous savons qu'il y a d'abord une première lecture globale. On se laisse imprégner PAR l'ambiance, le sens général qui s'offre sur deux planches. Le regard rapide circule à partir du haut à gauche et se poursuit vers le bas à droite. Puis vient le moment de LA lecture.»*



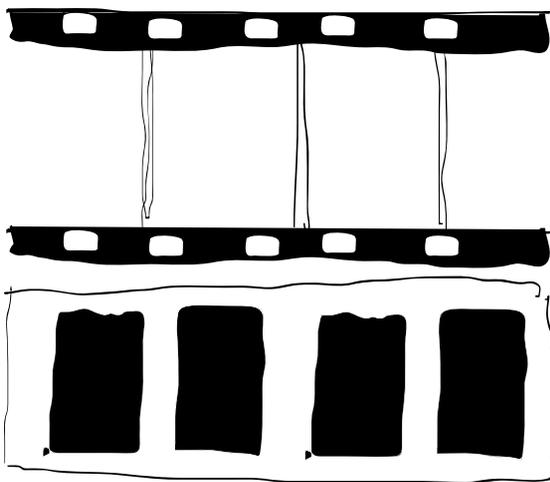
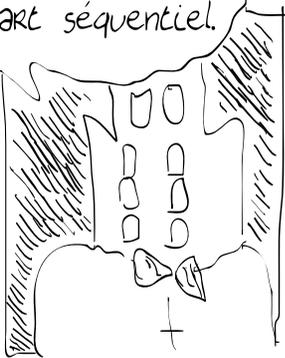
* Benoît Peeters : Case, Planche, Récit, op. cit.

**Citation de Jean Claude Forest (auteur notamment de Barbarella) tirée de l'ouvrage sus-nommé.



**Benoît Peeters lors de l'émission de France-Culture du 17 septembre 2012, Viens philosopher dans mon comic strip 1/4 : «Une philosophie de la BD».

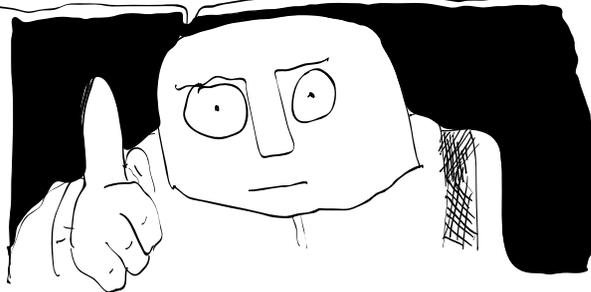
La BD est un art séquentiel.



Qui se déploie principalement sur papier*



MAIS elle ne s'y restreint pas.



La tapisserie de Bayeux peut être considérée comme une BD primitive de six scènes racontant l'invasion normande.



*c'est même pour lui «la principale application de l'art séquentiel sur le papier», citation tirée de : la Bande dessinée art séquentiel, op. cit.

-IMAGE : schéma réalisé par l'auteur, inspiré d'une partie de la Tapisserie de Bayeux, La mort du roi Harold I, broderie réalisée à l'abbaye Saint-Florent de Saumur entre 1066 et 1082.

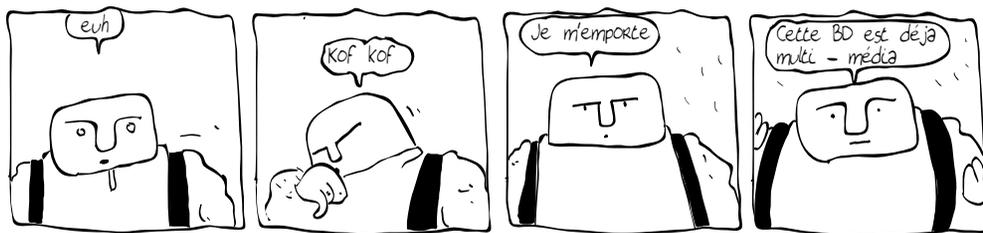


**MAIS
CETTE BD est
déjà Multimédia**

*Réinventer la Bande dessinée

-IMAGE 1: Benoît Jacques, installation Planches, bois et tissu, 2012.

-IMAGE 2: dessin de Rodolphe Toepfer, planche extraite de Monsieur Crépin, Freydidg, 1837.



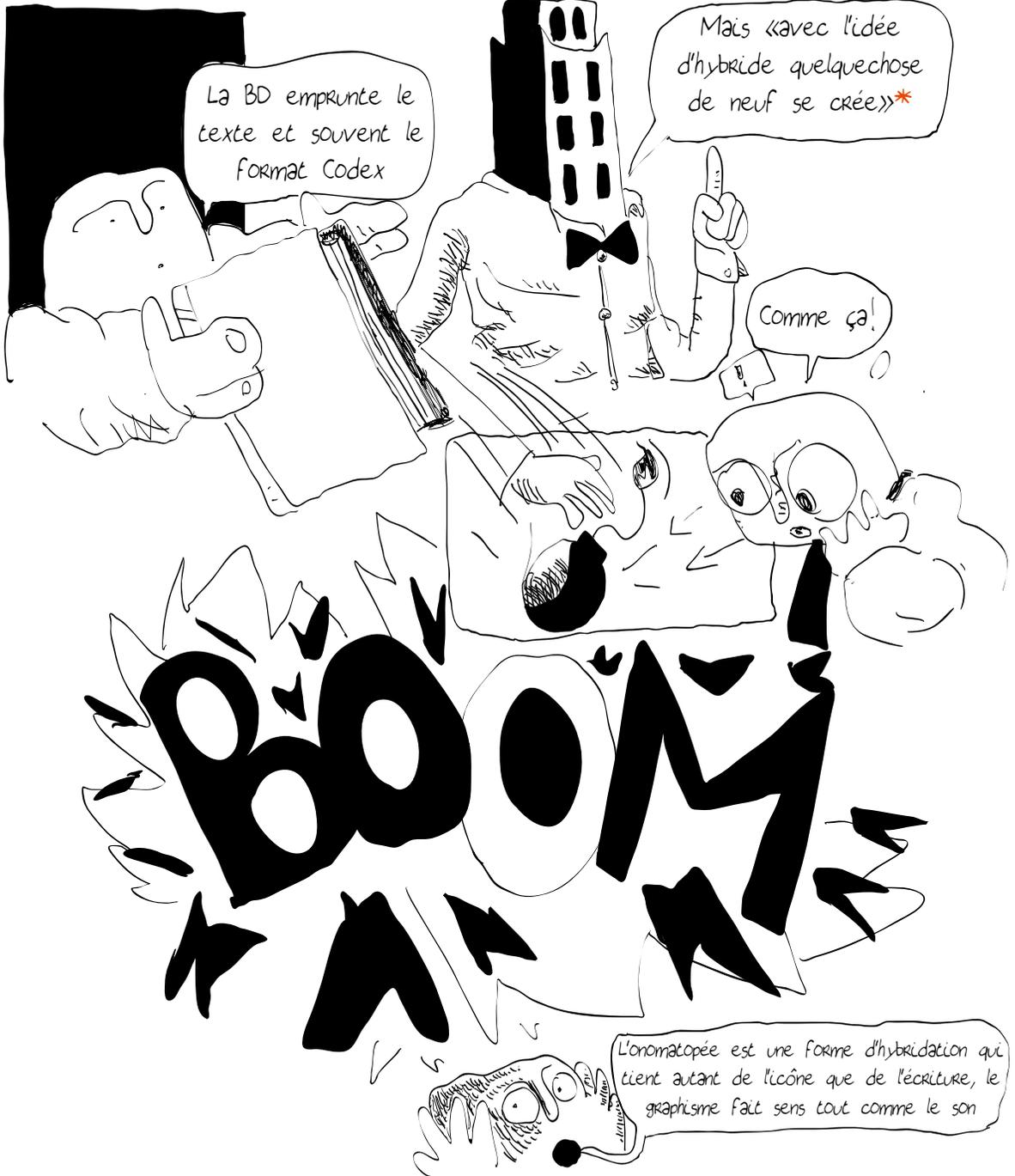
Lui c'est Rodolphe Toepfer, un des pionniers de la BD, voici comment en 1927 il définit son oeuvre

«Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait. Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins sans ce texte n'auraient qu'une signification obscure ; le texte sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman, d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à une autre chose.»*

LA BD EST UN MONSTRE



*Rodolphe Toepfer : Préface de Monsieur Jabot, Freydis, 1937.

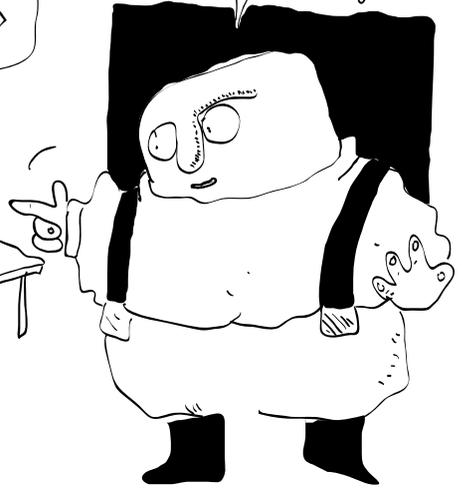
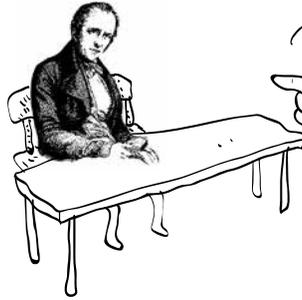


*Benoît Peeters lors de l'émission de France-Culture du 17 septembre 2012, Viens philosopher dans mon comic strip 1/4 : «Une philosophie de la BD», émission citée.

Tout se joue sur
cette relation de
dialogue.

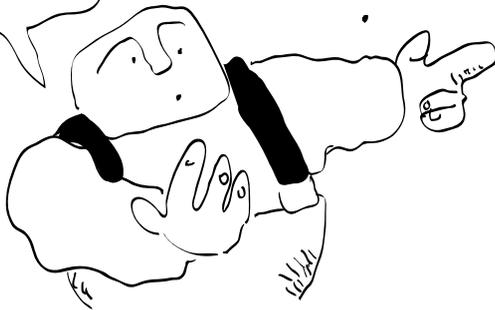
«le texte sans les
dessins, ne
signifierait rien.»

Oui, voilà.



Quand la BD absorbe un
medium, c'est pour inventer
une narration, ou chaque
medium a son rôle à jouer.

Séparé le système
narratif nous apparaît
incomplet, affaibli





Quand John Di'fool est jeté dans la deuxième page de *Incal*, nous quittons l'illustration pour entrer de plain pied dans l'espace dimensionnel d'une seule case, le texte se fait presque oublier graphiquement, et pourtant il participe à la narration. Jouant sur la surprise engendrée par la page que nous venons de tourner, le dessin en perspective a finalement le même rôle que la phrase d'accroche d'un roman.

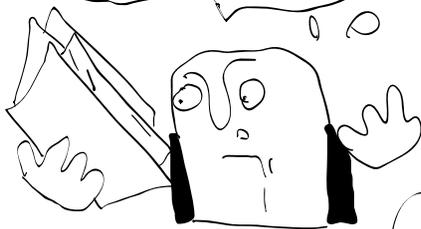
-IMAGE : dessin de Moebius, page 2 de *L'Incal noir*, Les Humanoïdes Associés, collection «Eldorado», mai 1981. Scénario : Alexandro Jodorowsky.



La bd est un art narratif qui ne s'est jamais cantonné au papier



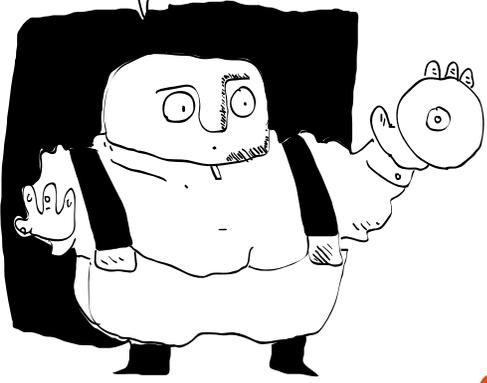
Qui emprunte à tous les media nécessaire à sa narration



Le «roman graphique»* d'Alan Moore, *Watchmen*, mêle les genres article, poésie, polar et différents genres de BD pour servir un récit global jouant sur un enchevêtrement labyrinthique



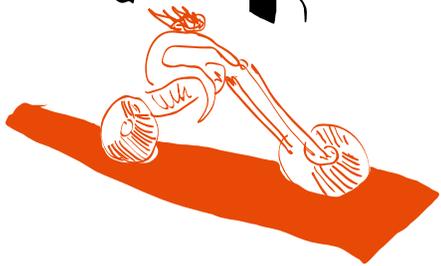
L'âge de raison** ou plus récemment *La Femme**** joint à l'album un accompagnement sonore.



Dans l'âge de raison La bande son recrée une ambiance de tambour dans cette histoire muette



Dans *La Femme* ça accentue l'aspect Roadtrip.



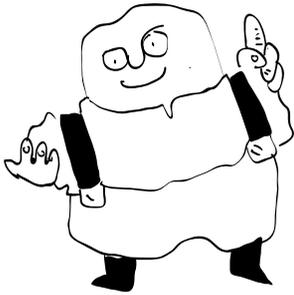
* «Roman graphique» est la traduction de «graphical novel», expression dont on prête le plus généralement l'invention à Will Eisner.

** Une BD de Matthieu Bonhomme, Editions Carabas, 2002.

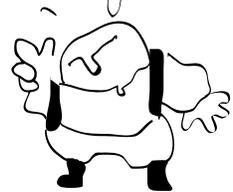
*** Une BD de Christophe Blain, musique Barbara Carlotti, Gallimard «BD», 2013.

En 2000, l'exposition Ferraille propose une immersion complète dans une fiction à plusieurs niveaux: l'équipe de Ferraille imagine un héros pionnier de la BD, entre Superman et Popeye, et propose une exposition rétrospective. Pourtant ce personnage vient à peine d'être imaginé, chaque ancienne BD, statuettes, jouet promotionnel, jeu vidéo, diorama, clip de rap en la gloire de cette icône historique est un faux, un faux qui peut -être aussi perçu comme potentiel narratif puisqu'il permet de donner de la consistance à un héros inconnu.

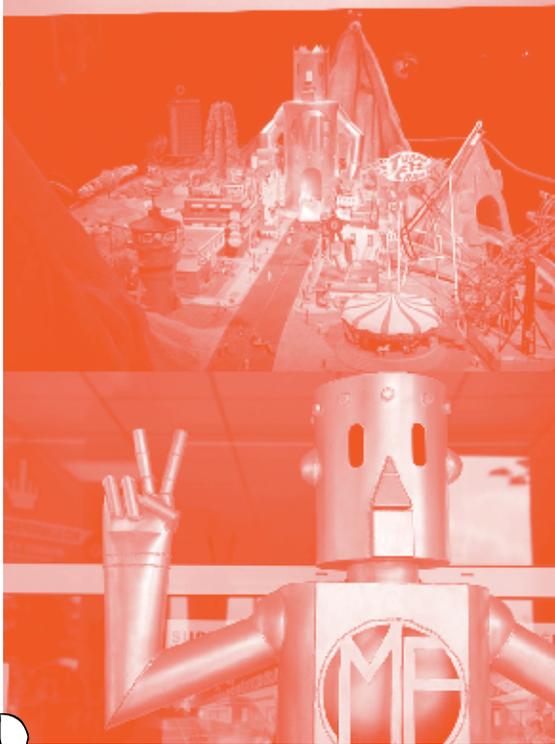
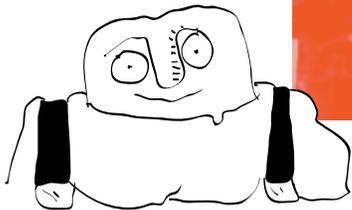
une boutique vend de faux produits agroalimentaire Ferrailles



Un diorama vante les mérites du parc d'attraction.



des statues prétendent faites par des fans...



-IMAGES : Photographies tirées de l'exposition «Ferraille», réalisées par le collectif Ferraille.

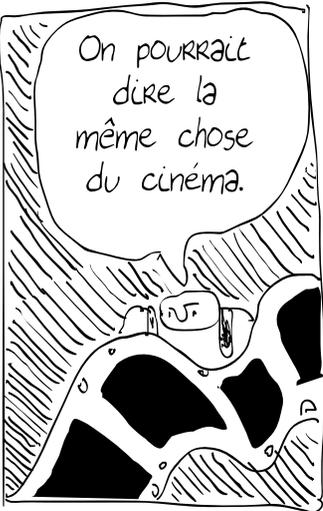


*La BD muette peut être considérée comme un genre exploitant l'absence de texte.

En Bd Les médiums sont absorbés devant l'évidence du message narratif.



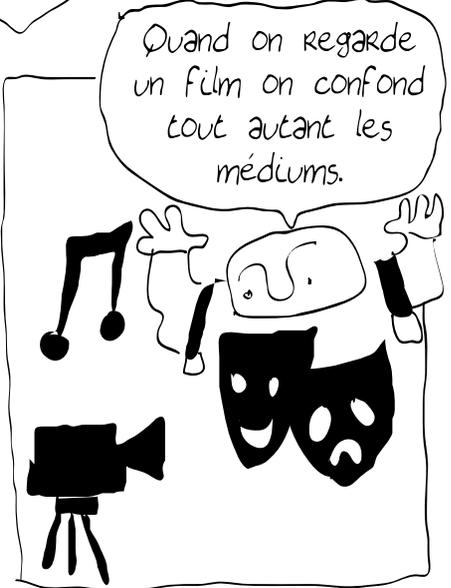
On pourrait dire la même chose du cinéma.



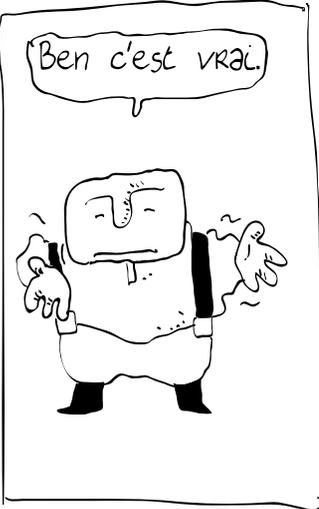
Art narratif utilisant plusieurs médiums



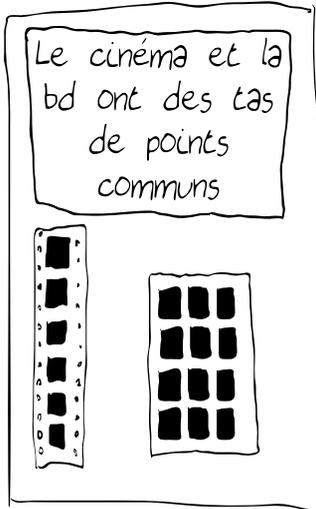
Quand on regarde un film on confond tout autant les médiums.



Ben c'est vrai.



Le cinéma et la bd ont des tas de points communs

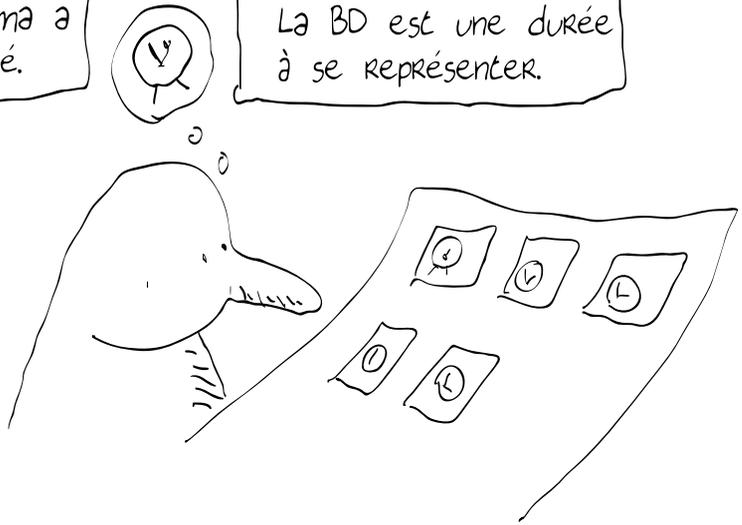
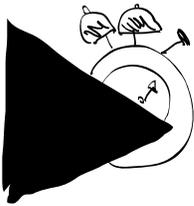


Et au moins 2 différences fondamentales.



Tandis que le cinéma a un temps imposé.

La BD est une durée à se représenter.



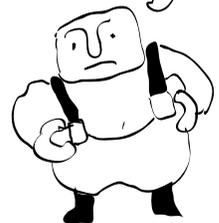
Le temps représenté par une case ne correspond pas à une durée réaliste ni même à un ralenti. Il est un instant clef à compléter par le lecteur.

C'est ce qui fait que le lecteur...

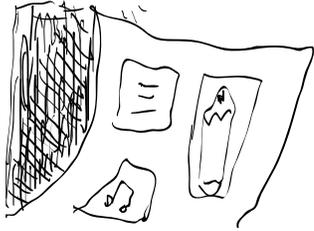
Ce n'est pas le spectateur...



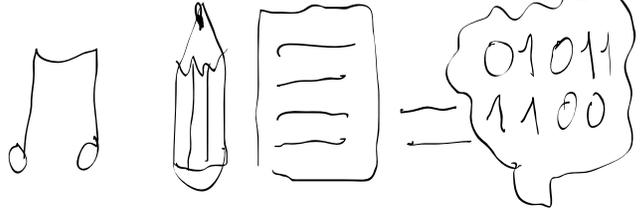
inconsciemment quand je parle vous vous dites: «une sorte de bulle nous indique que le gros bonhomme parle.»



Cette logique du media absorbé en BD diffère de la pratique du numérique

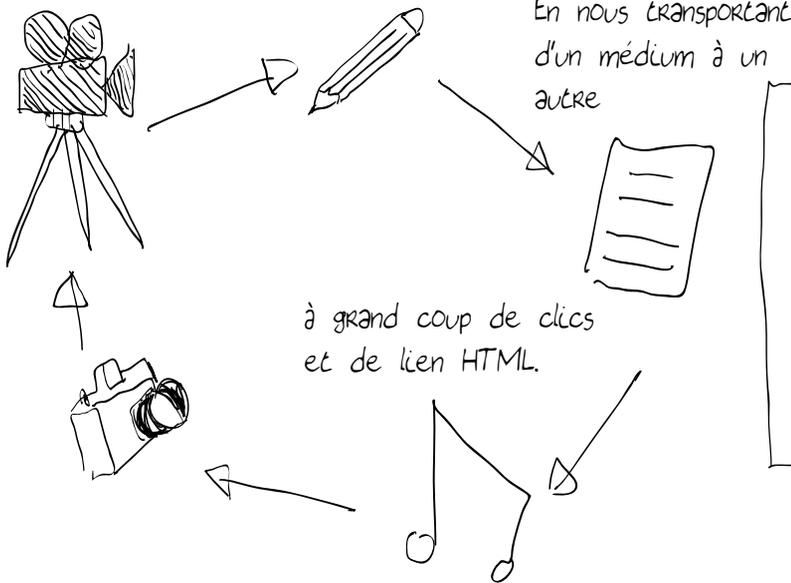


Bien qu'à l'ère numérique, tous les médias sont de la donnée absorbée, digitalisée, nous avons la sensation de les lire séparément.



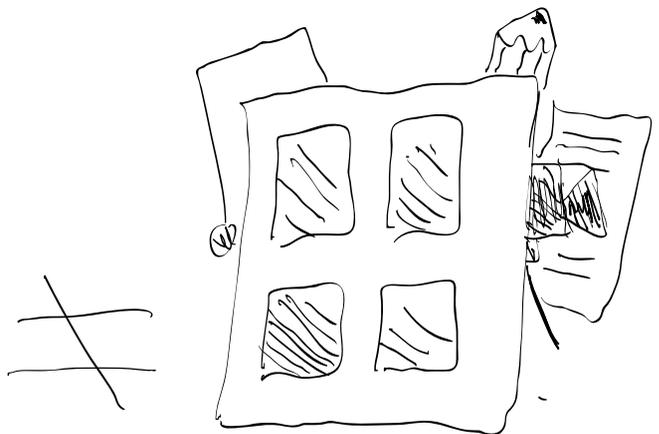
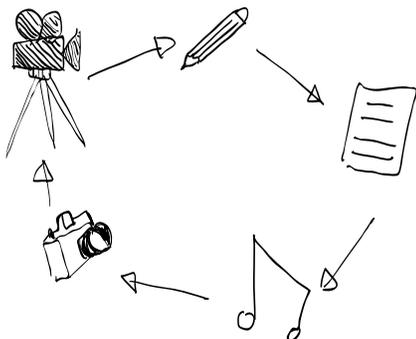
C'est la logique de l'hypermédia:

D'utiliser le multimédia...



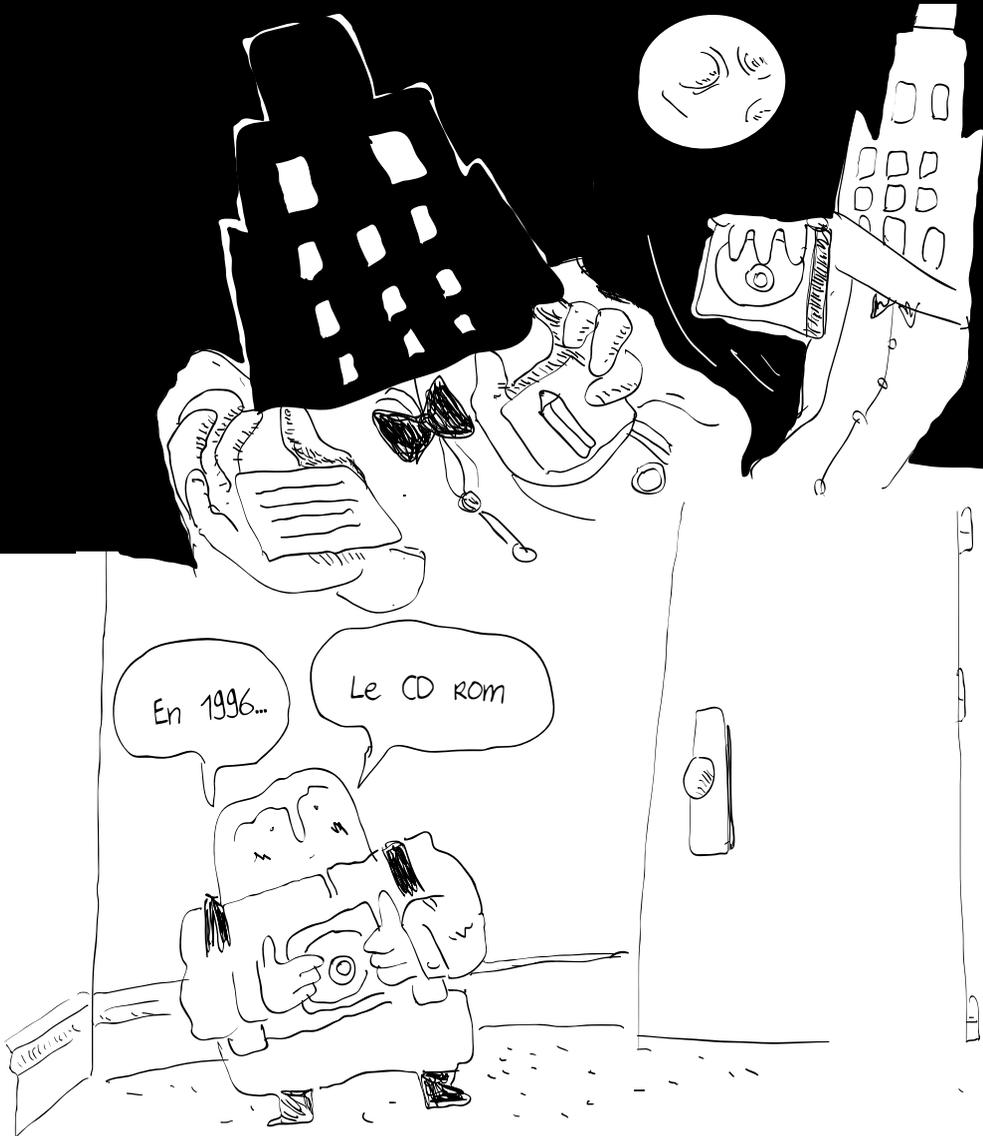
Où le médium plutôt qu'absorbé et mis en valeur et assumé entièrement, pour tout son potentiel.

L'hypermédia est une composition à partir de médium, tandis que la BD est composite



« composite par nature, elle utilise prioritairement l'image fixe et le texte écrit, comme le font aujourd'hui ... »

le CD-Rom et les Réseaux. »*



*citation tirée de l'ouvrage de Peeters et Schuiten : L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia, Autrement «Mutations», 1996.

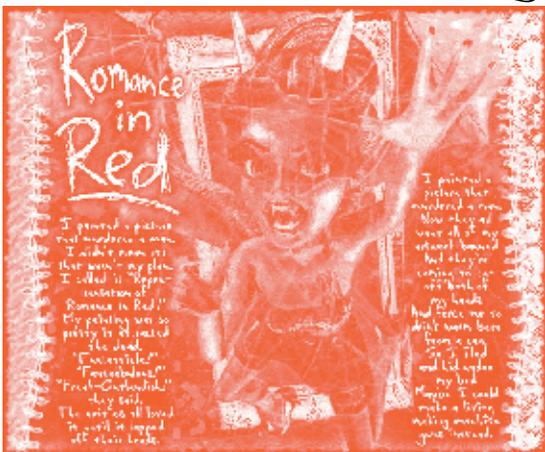
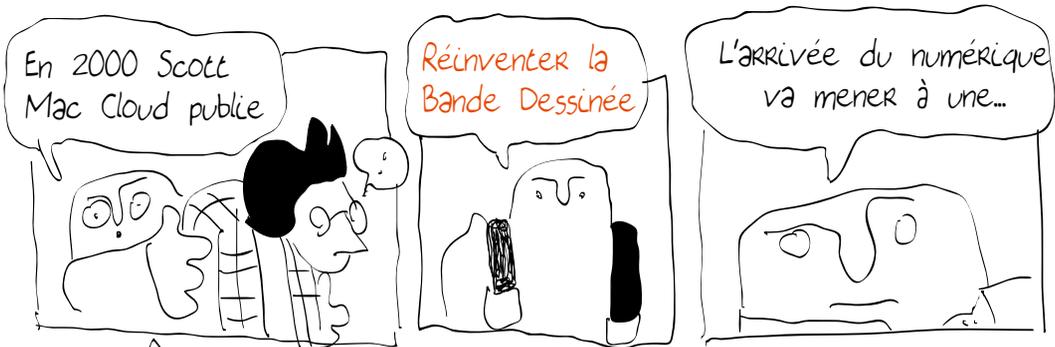
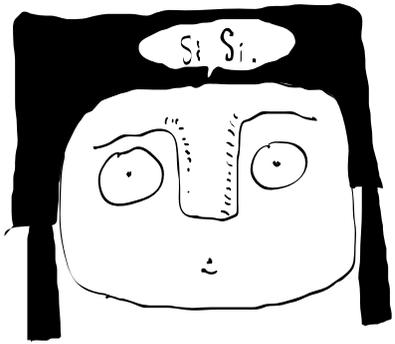


IMAGE 1 : générique de l'émission «TAC au TAC», diffusée sur l'ORTF de 1969 à 1975. Des dessinateurs, souvent issus du monde de la BD (notamment Brétecher, Franquin et Gotlib et d'autres) réalisaient une sorte de cadavre exquis en direct.

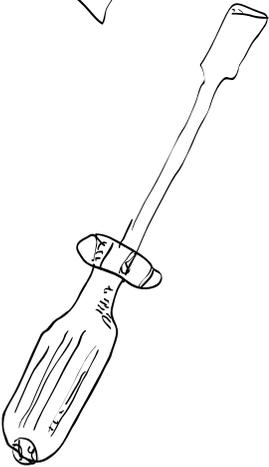
IMAGE 2 : Eric Millikin, Witches and Stiches, BD diffusée sur CompuServe, 1985.



*Scott Mc Cloud, *Reinventer la Bande dessinée*, op. cit.



Le Numérique en tant qu'outil



Le Numérique en tant que support de diffusion.



Le Numérique en tant que territoire expressif, surface.

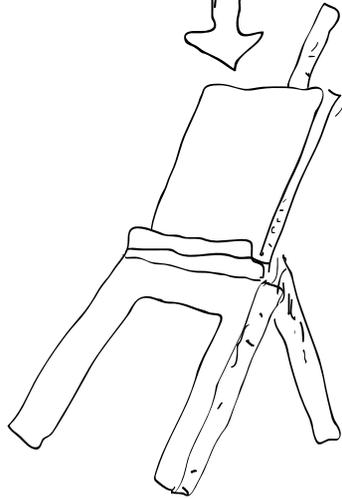




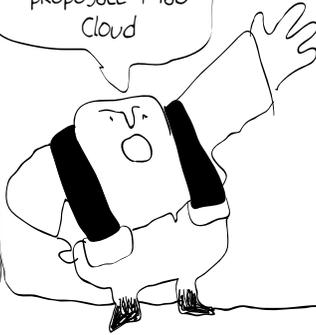
IMAGE : capture d'écran réalisée par l'auteur de Indesign et Illustrator CS6, Adobe.

* Ce mémoire est d'ailleurs entièrement dessinée à l'ordinateur.

Cet outil a
modifié
considérablement
le secteur de
l'édition.



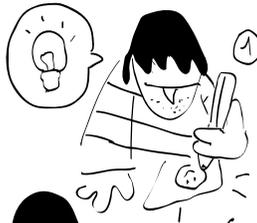
L'utopie
éditoriale que
proposait Mac
Cloud



N'existe pas.*



En réalité ça
se passe plutôt
comme ça.



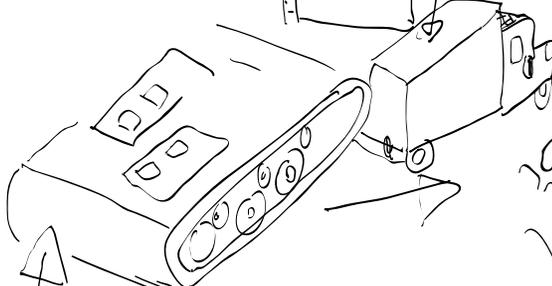
* Le monde de la micro-édition propose un scénario semblable, où l'auteur vend directement au lecteur, mais l'importance économique de ce marché est négligeable.

«Pendant ce temps, en coulisse, les ordinateurs deviennent omniprésents dans la fonction des dessins en vue de publication.»*

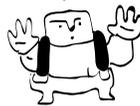


Librairie

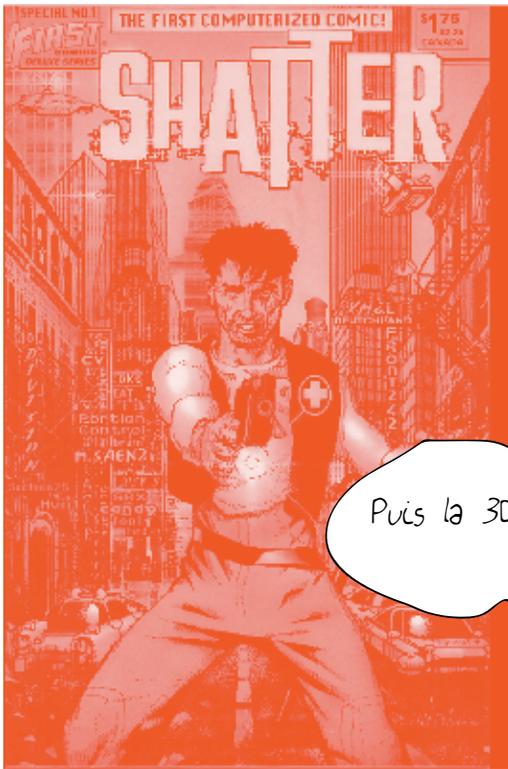
6



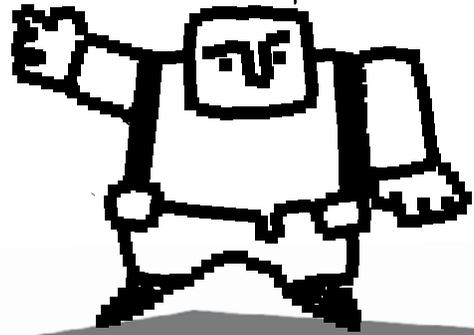
l'ordinateur s'est imposé et multiplie les étapes, éloignant encore le lecteur du dessinateur.



*Scott Mc Cloud, Réinventer la Bande dessinée, op. cit.



D'abord le pixel.



Puis la 3D.

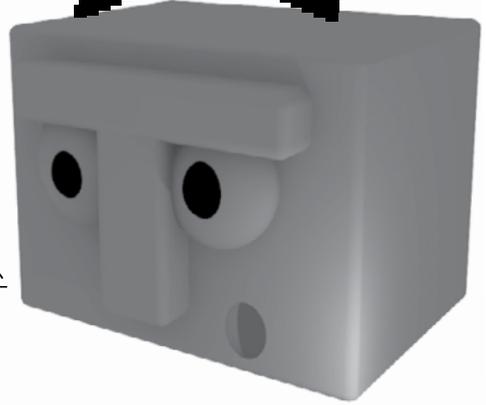


IMAGE 1 : Peter B. Gillis and Mike Saenz, Shatter, First Comics, 1985. Ce comics est considéré par beaucoup comme la première BD réalisée à l'ordinateur..

32

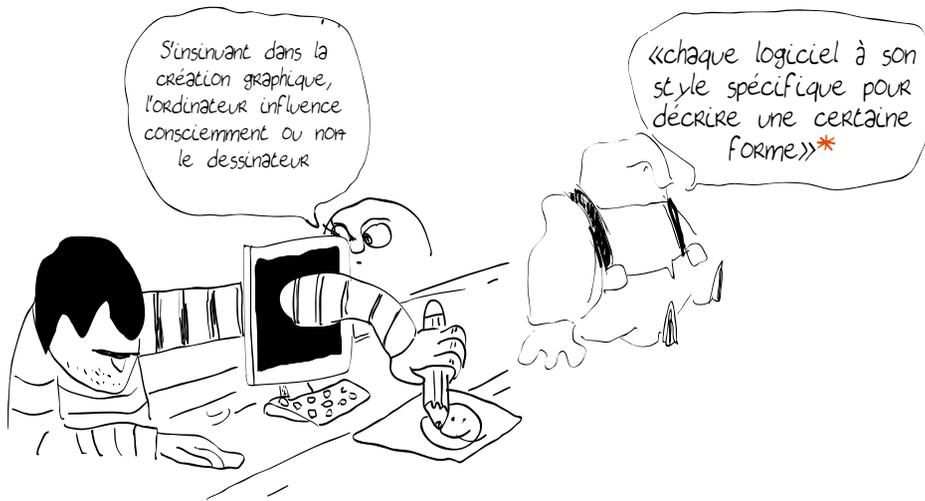
IMAGE 2 : Pepe Moreno, Batman Digital Justice, 1990. Cette BD intègre de l'image 3D, utilise l'art digital pour figurer l'espace numérique dans lequel un programme nommé Batman poursuit un virus, le Joker.

« Le dessin sur ordinateur cesse de faire pitié [...] il annonce la fin d'une époque peuplée de gommes et de crayons.[...] Peine perdue : dehors, dans les vergers déserts de la Création, les faiseurs d'images sont à l'oeuvre. A peine sorti de son sac de voyage, voici leur instrument, leur objet du désir : neuf kilos de muscle et de cervelle en boîte. Sur l'écran de Macintosh, miracle improbable de l'informatique, il y a, depuis l'origine, de suprêmes mickeys : ceux des dessinateurs d'Av Sec!, qui ont trituré jour et nuit le placenta de Macintosh naissant. [...] D'un double coup de gomme, éclaircissons l'écran, pour découvrir l'attirail de toute genèse graphique : commandés à partir de la souris, petit boîtier qui se déplace sur la table et sous la main, voici le crayon, le pinceau (c'est-à-dire trente pinceaux différents), la gomme, le pot de peinture, les formes géométriques diverses ; en bas, une collection de trames, toutes modifiables à volonté ; en haut, une infinité de commandes, permettant de multiplier les pains, de renverser les situations, de réduire les têtes, d'écrire la bible et de l'enluminer.»

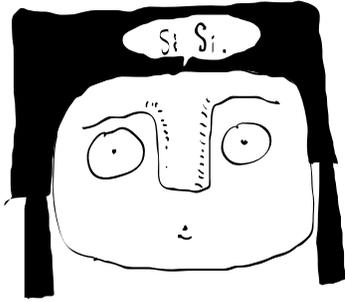


* citation de Et Dieu naquit la femme, BD de Toofe et Gerbaud publiée par le journal Zoulou en 1984. Il semblerait que ce soit la véritable première bande dessinée entièrement réalisée à l'ordinateur.

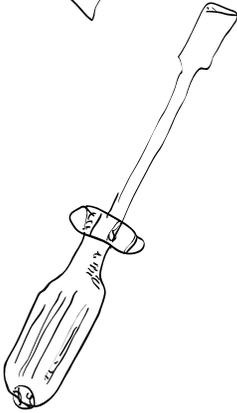
IMAGE : Et Dieu naquit la femme, op. cit.



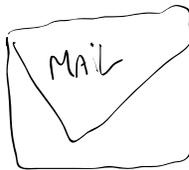
* citation de Greg Lyn, tirée de l'article «Penser avec la main» écrit par Constance Rubini dans : Dessiner le design, les Arts décoratifs, 2009.



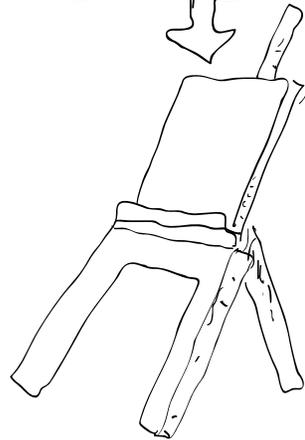
Le Numérique en tant qu'outil



Le Numérique en tant que support de diffusion.



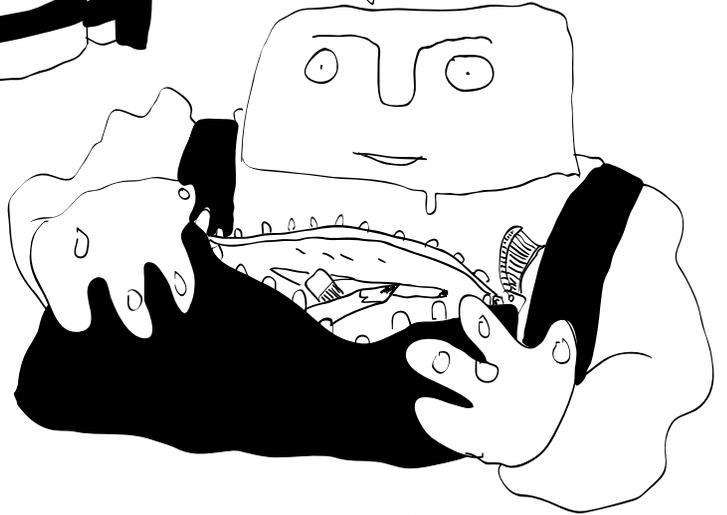
Le Numérique en tant que territoire expressif, surface.





A priori
l'ordinateur c'est
rien de plus qu'une
trousse, une super
trousse.

pff



Une Trousse vivante!



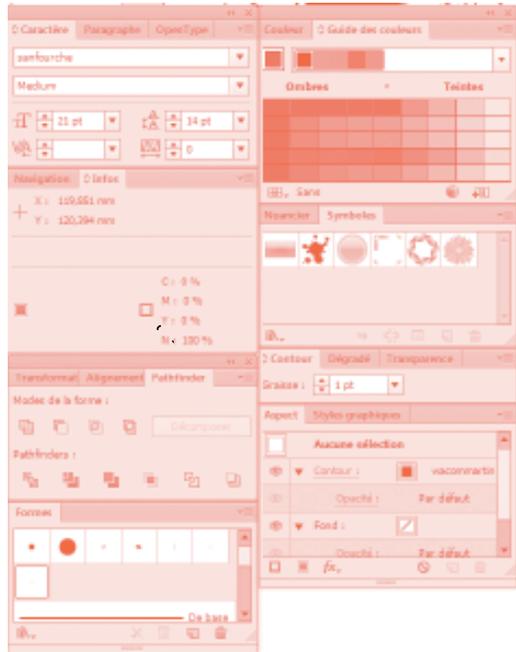
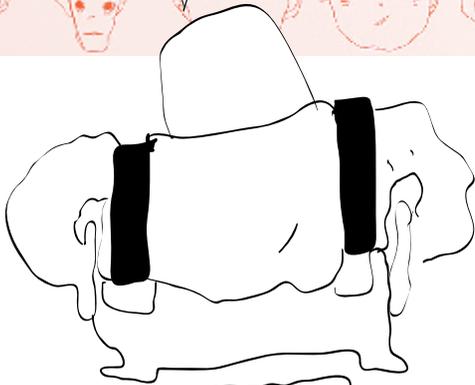


IMAGE 2 : capture d'écran, réalisée par l'auteur, de l'interface du logiciel Processing.



A partir de formes simples conçues par le dessinateur

et modifiées par l'ordinateur

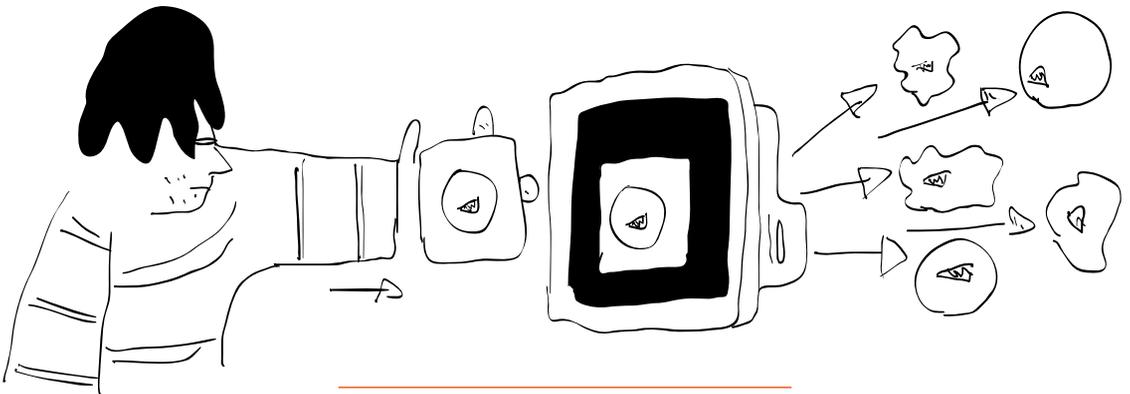
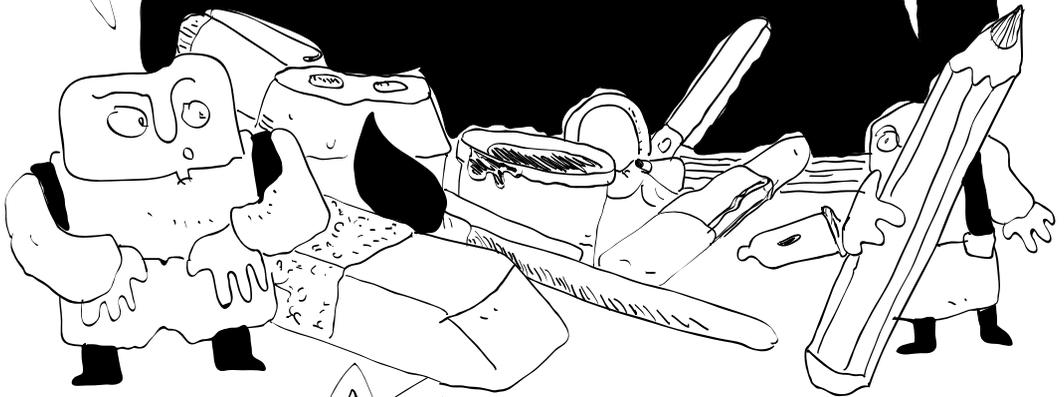


IMAGE : Matthias Dörfelt, *Weird Faces Study*, 2012.

Si l'informatique est un outil complexe.

Ce n'est pas à cause de sa richesse



MAIS PARCE que c'est un monstre.



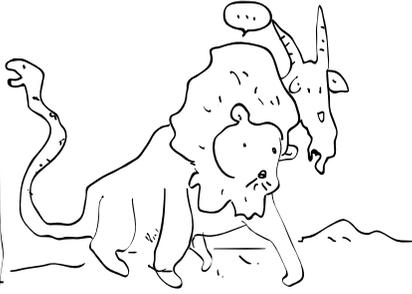
ENCORE un!!



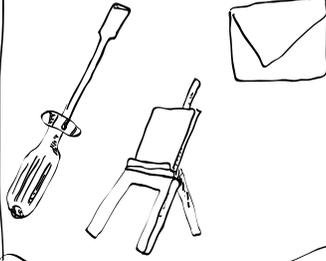
C'est là tout le problème, la complexité de la BD confrontée au numérique



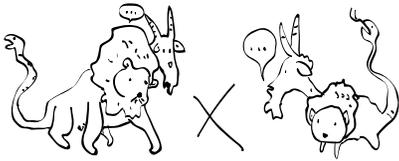
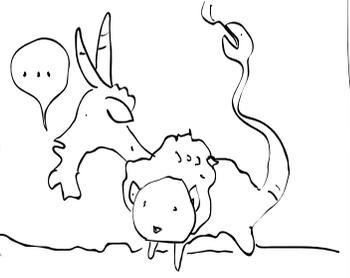
La BD est un Hybride.



Le numérique mêle support de diffusion, outil surface...



C'est un hybride.



En les mêlant on obtient...



Un Hybride au carré!!!





problem?

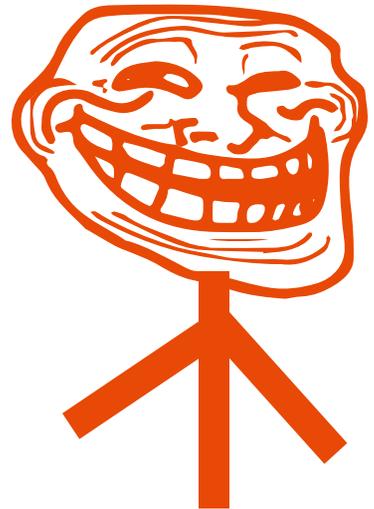
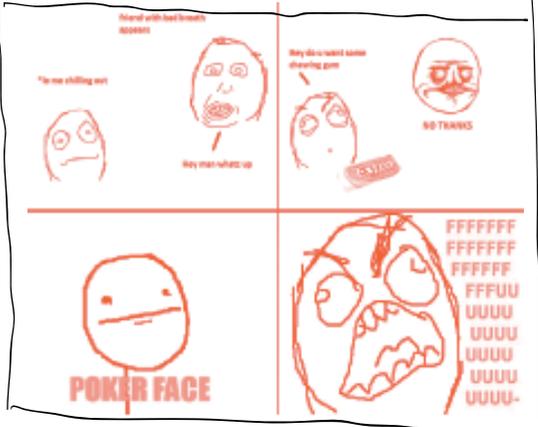
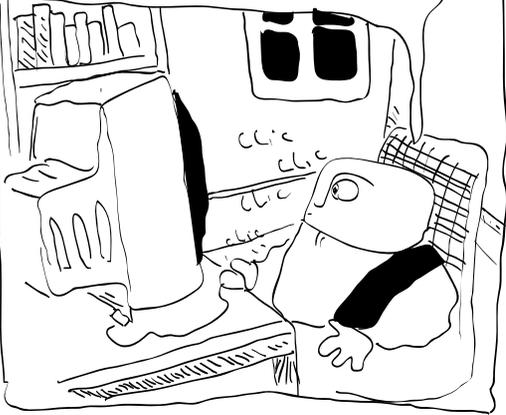


IMAGE : Une figure récurrente du net, «Troll Face», Carlos Ramirez, 4chan.com, 2008 .

Parmi les MEME* fleurit ce genre de BD, LES Rage comics**



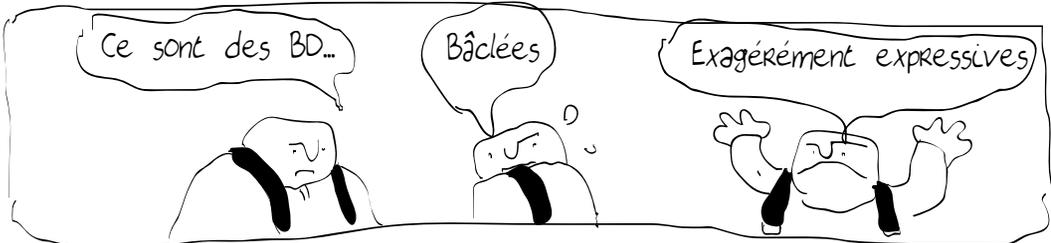
En lien direct avec la pratique des réseaux sociaux.



Ce sont des BD...

Bâclées

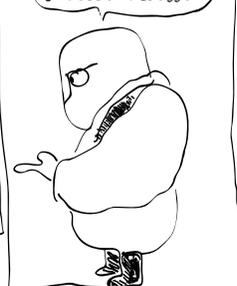
Exagérément expressives



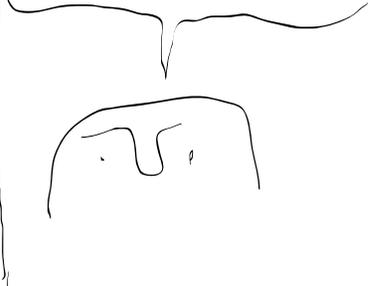
Mais ce sont les seules BD pouvant tenir le rythme effréné de l'actualité sur internet



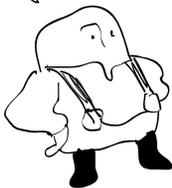
Elle sont adaptées à cette vitesse



L'outil est influencé par le support.



Le style s'adapte à l'usage. Et crée sa propre école.



T'AS VO GA?

et GA

et GA

et GA

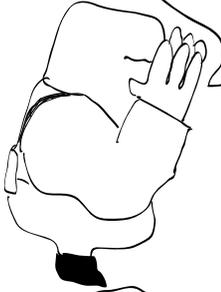


IMAGE : Un rage comic trouvé sur 9GAG.com, auteur inconnu, (environ 2007-2013).

* «MEME» est un mot d'origine anglaise pour décrire tout type de contenu internet devenant iconique au point d'être repris et décliné en masse jusqu'à se propager sur les réseaux sociaux et le web.

** Les rage comics sont un type de MEME sous forme de BD, au dessin minimaliste caractéristique. On attribue le premier rage comic au site 4chan.com en 2007. Ce type de BD se diffuse si vite qu'il est impossible d'avoir une date et un auteur précis.

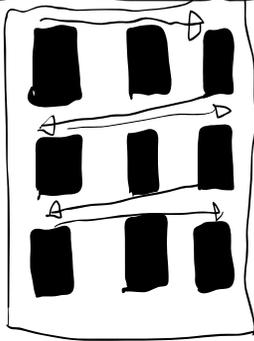
Les Rage Comics sont finalement une forme d'écriture brève très influencée par l'usage que le destinataire fait du support.



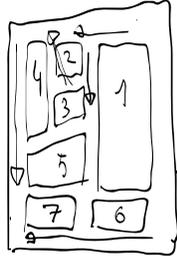
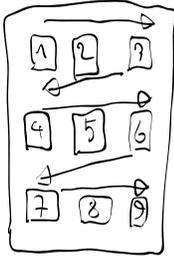
La BD est un art culturel, elle ne réinvente pas tout!



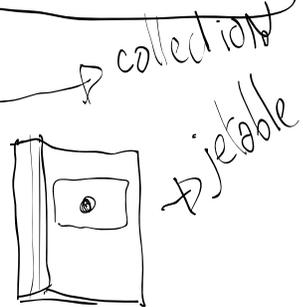
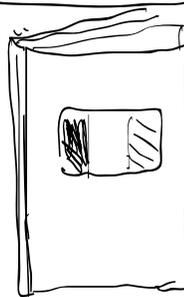
Le sens de lecture par exemple.



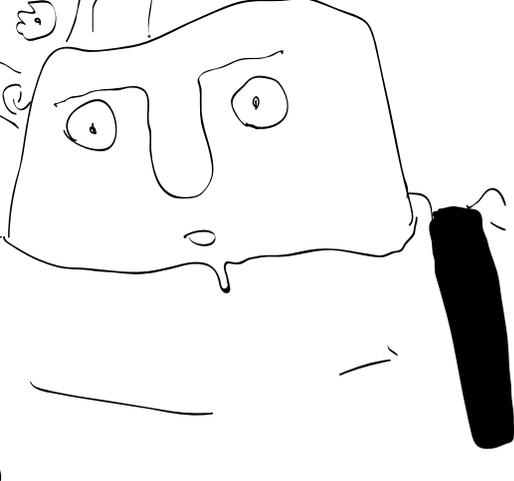
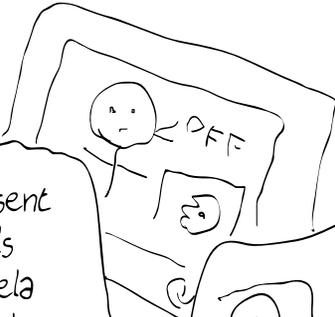
La carte temporelle du manga asiatique et de la BD européenne n'utilisent pas les mêmes codes.



N'ont pas abouti au même format



Les Rage comics n'utilisent pas un arsenal d'outils numériques pourtant cela n'aurait aucun sens de les publier sur papier; cette forme n'a de sens que lorsqu'elle est ancrée dans une culture précise; celle du support numérique.



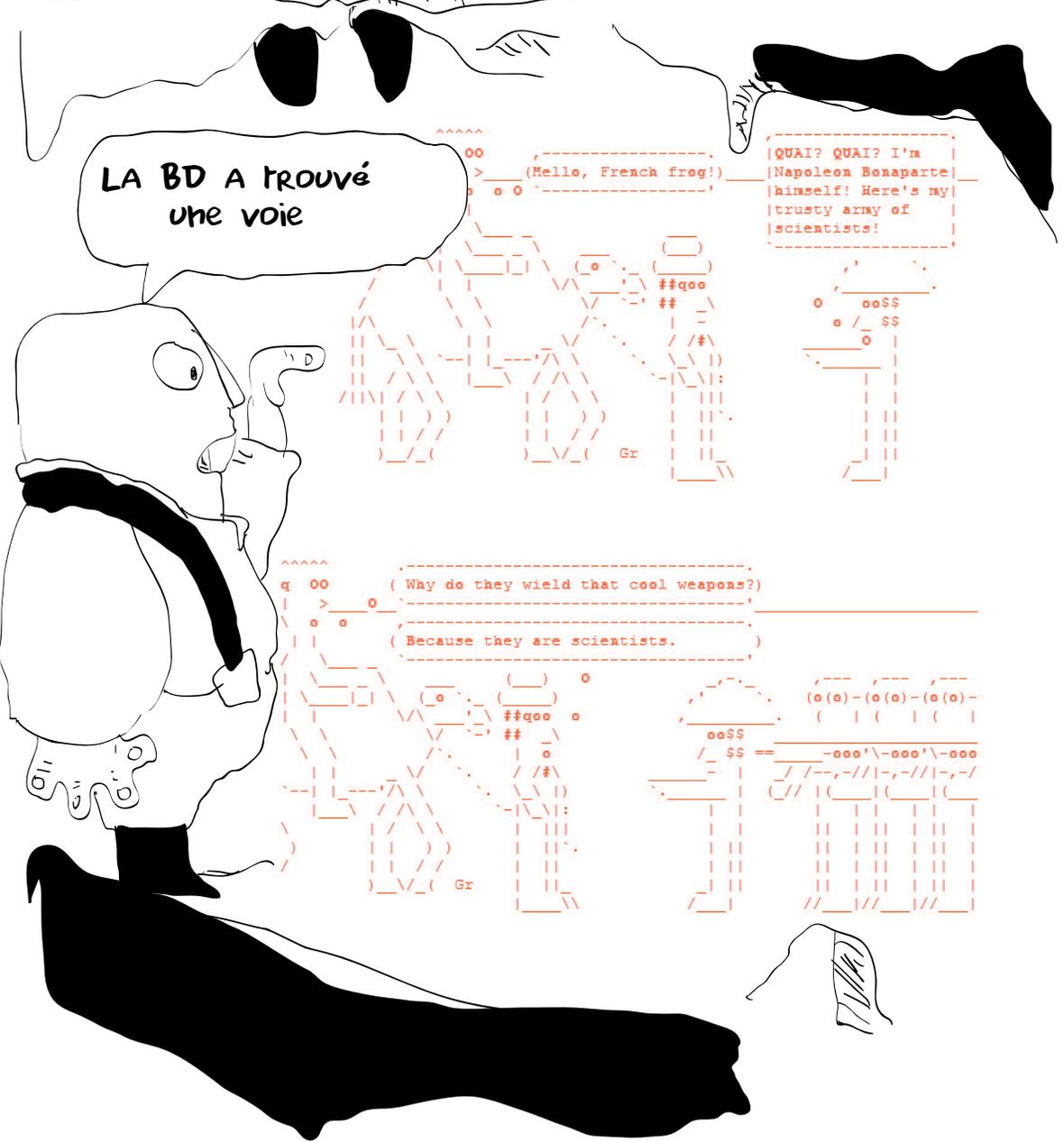


IMAGE : Timofei Shatrov, ASCII sans nom, environ 2009. L'ASCII est une pratique de dessin réalisé avec un éditeur de texte, et n'utilisant que des caractères pour figurer un dessin.

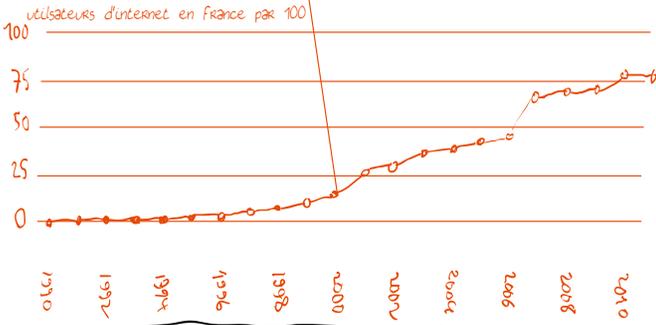


«La toile numérique (...) c'est l'idée que l'art en tant qu'information est intrinsèquement illimité et la boîte en métal, la disquette, la boîte en carton et l'écran ne sont que les premières formes que cette idée a prises.»

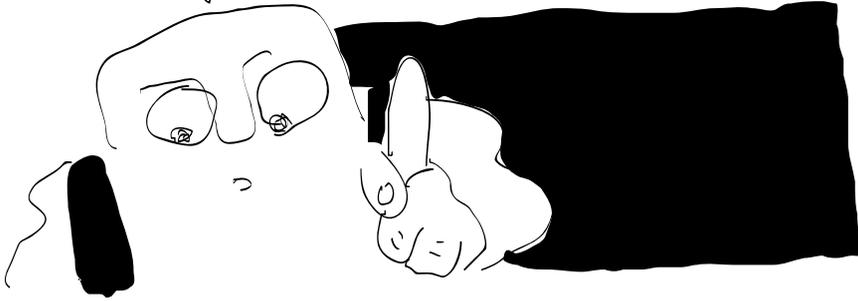


* Scott Mc Cloud, Reinventer la Bande dessinée, op. cit.

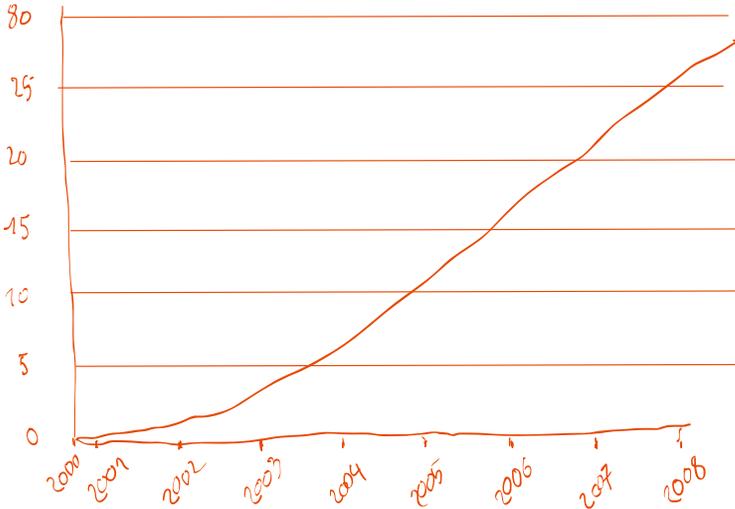
Reinventer la BD



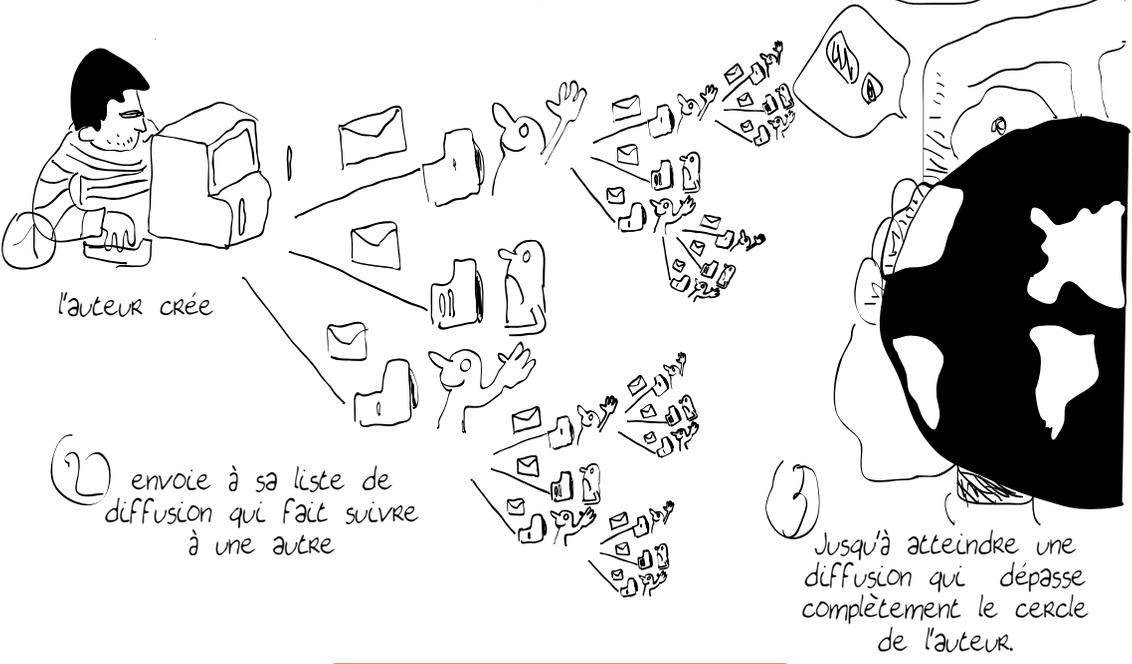
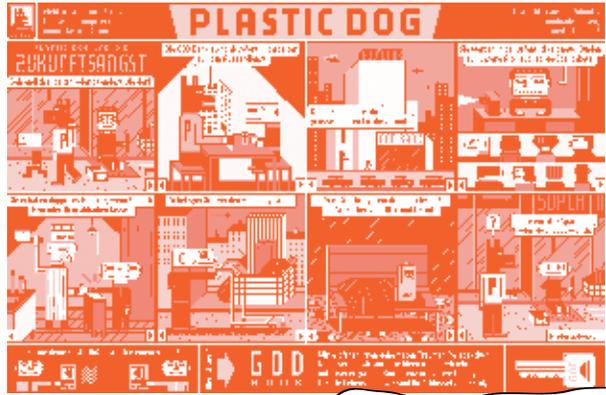
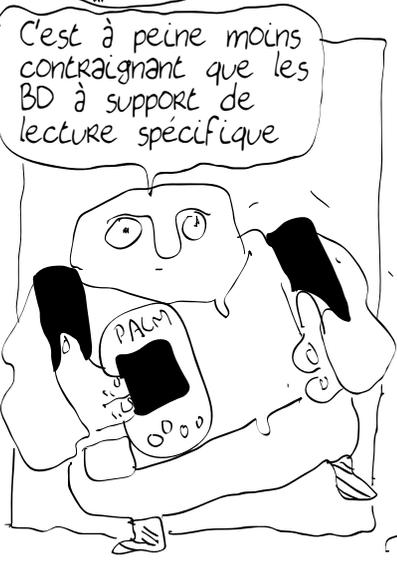
Et bien sûr cette évolution va de pair avec la quantité d'informations que le réseau peut gérer.



évolution des connexions haut débit en France de 2000 à 2009.



* Sources de ces deux graphiques : International Telecommunication Union.

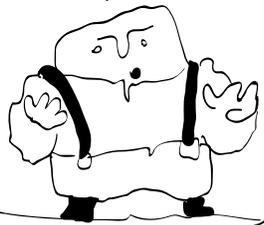


* Limités par leur coût de conception : Les oeuvres de conception originale sont d'ailleurs rares. Pour assurer un lectorat, les éditeurs misent sur l'adaptation : Tintin et le temple du soleil (Infogramme, 1998), la trilogie Nikopol (Index+, 1997), etc.
 IMAGE : Henning Wagenbrett, Plastique Dog, conçu en 2000 pour correspondre à la résolution de l'ordinateur de poche PALM.

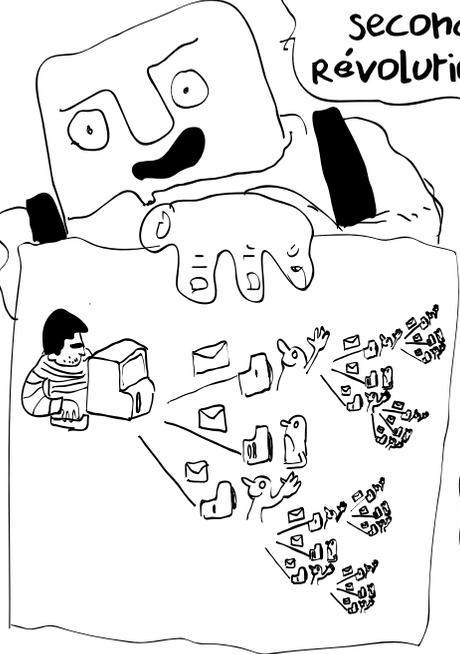


En fait c'est pas contradictoire !

Le numérique permet ce genre d'ambivalences



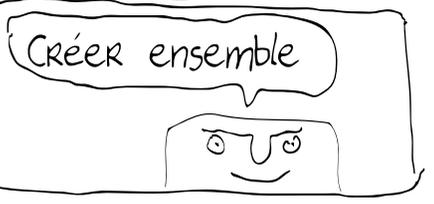
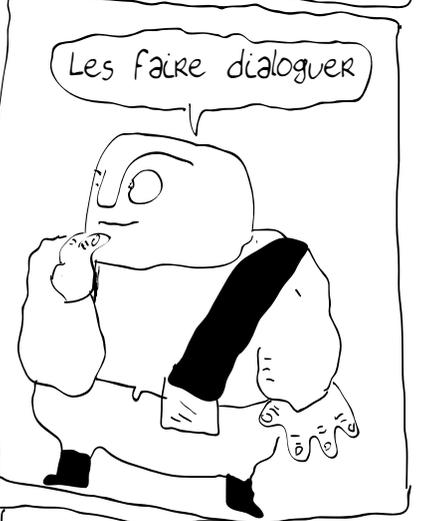
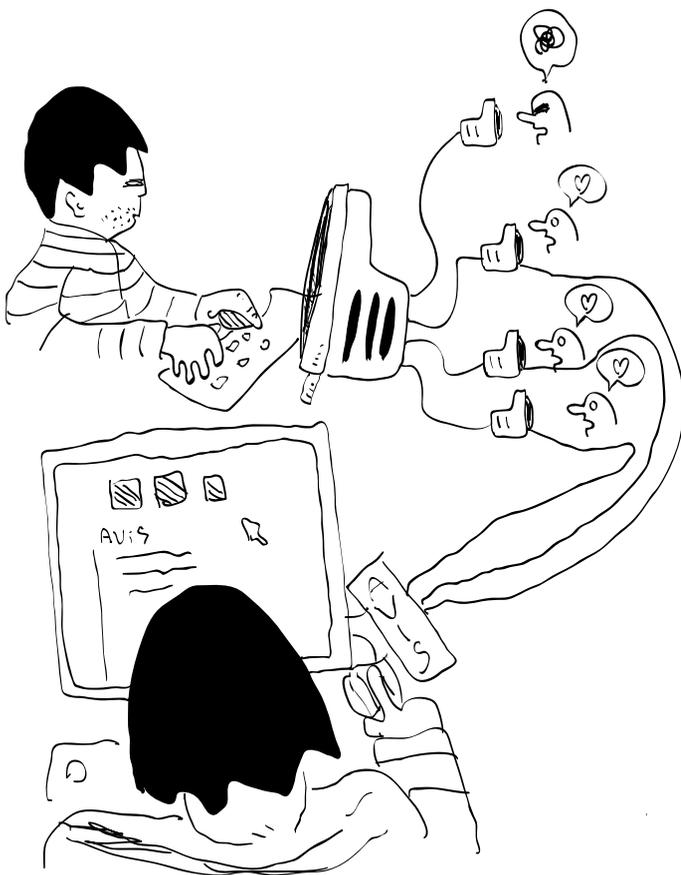
Et là !
On tient notre
seconde
révolution !



Les modèles
peuvent se
substituer et
coexister

Et supprimer l'édi-
tion au profit de la
diffusion





Shaobaibai

Sommaire à propos

début avant après fin



Abonnez-vous

5.0 / 5.0

1/10/10

1/10/10 - 1/10/10 - 1/10/10

IMAGE : Fred Boot, [SHAOBAIBAI](#), disponible sur [webcomic.fr](#), 2009.

« Le Web offre un lieu alternatif de publication où les bandes dessinées peuvent être aussi grandes, ou aussi petites, que le souhaite l'artiste, désormais libéré des contraintes des agences de presse ou des coûts de publication. N'importe qui dans le monde peut les trouver, à condition de posséder un ordinateur et une connexion. » *



Revêt une toute autre dimension.



Thaddeus

by Joe Ekaitis



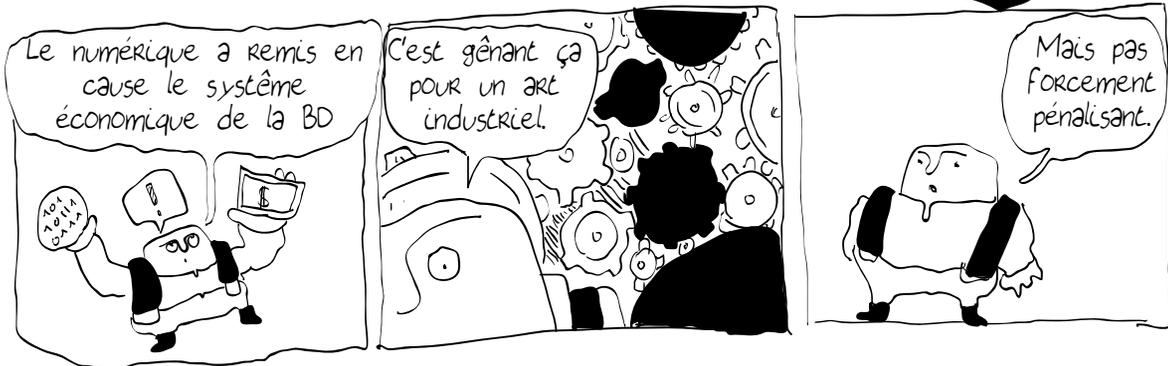
La BD The Fox de Joe Ekaitis va durer de 1986 à 1999. c'est le premier webcomics. Sa diffusion est une petite histoire du web à elle seule.



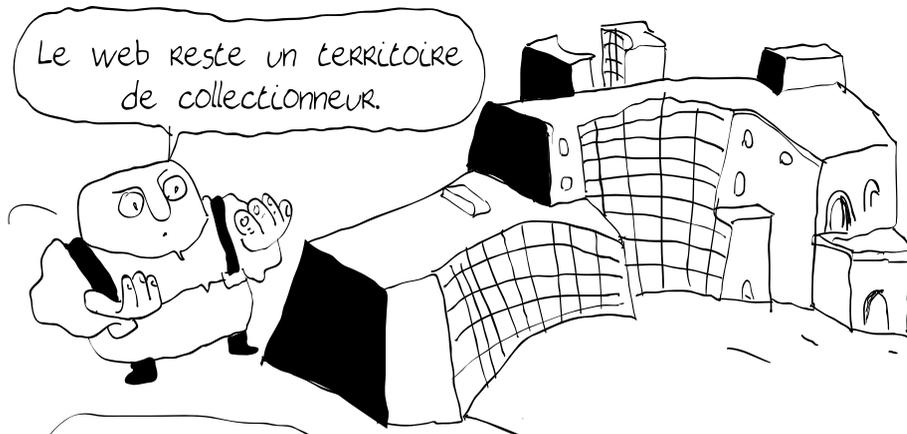
- tout d'abord par CompuServe (lié à l'Angleterre)
- Puis Quantum Link (dédié au Comodore 64)
- Puis Genie
- Et enfin le World Wide Web.

* Campbell T. : History of webcomics, Antartic press, 2006. Traduction tirée de Baudry Julien, article : [histoire de la bande dessinée numérique française](http://histoire.de.la.bande.dessinee.numerique.francaise.neuviemeart.citebd.org), neuviemeart.citebd.org, 2012.

- 50 IMAGE 1 : Joe Ekaitis, T.H.E Fox, 1986.
- IMAGE 2 : capture d'écran de l'interface COMPUSERVE, 1979.
- IMAGE 3 : capture d'écran de l'interface Quantum Link, 1985.
- IMAGE 4 : capture d'écran de l'interface GENIE, 1985.

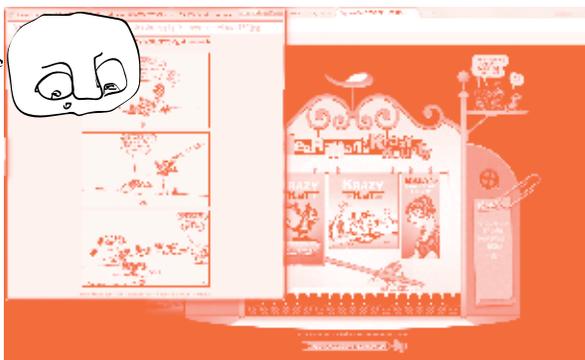


Le web reste un territoire de collectionneur.



2006, Le CIBDI* a lancé la numérisation officielle de ses archives

En 1999, Coconino World adapte des classiques, Cet éditeur virtuel contient 35000 pages de BD**



Le phénomène des Scantrads*** demeure de loin le modèle de BD numérique pirate le plus diffusé



Au Japon le marché du manga sur tablette pèse 500 000 000 d'euros.

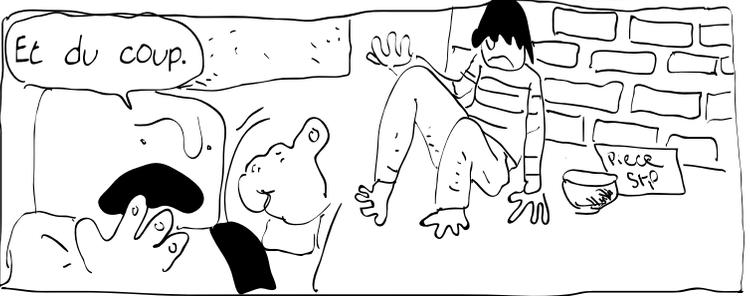
* Centre International de la Bande Dessinée et de l'Image

** Coconino est un beau contre-exemple, puisqu'il ne se contente pas de scanner, mais de réadapter des grands classiques pour une lecture Web. C'est également un grand travail d'archive et de recherche.

*** «scantrad» est l'abréviation de scan-translation : c'est une pratique courante chez les amateurs de manga qui consiste à traduire des manga non-traduits sur les circuits officiels et à les diffuser sur internet sous forme de pdf.

IMAGE : capture d'écran réalisé par l'auteur du site coconino.com, en ligne depuis 1999.

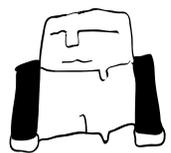
«Le web me permet d'avoir une relation directe avec le lecteur et de ne pas travailler avec un éditeur»*



Auteur de BD n'est plus un métier.



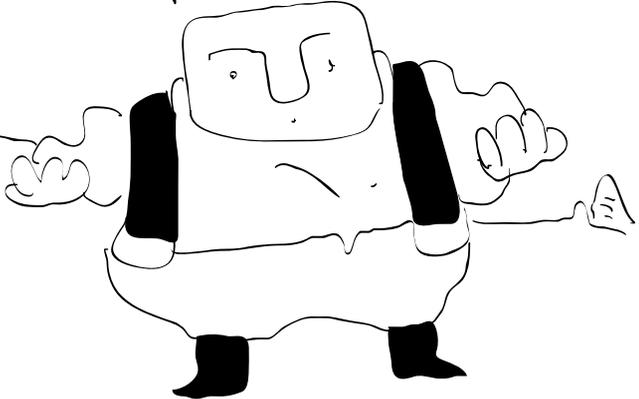
C'est un hobby.



Une passion.



Voilà.



* citation de Jonathan Rosenberg tirée du livre de Stephen Withrow, Toon Art : BD et animation numérique, Pyramid, 2003.

** citation de Gene Yang, ibid.



J'en vois au moins trois.

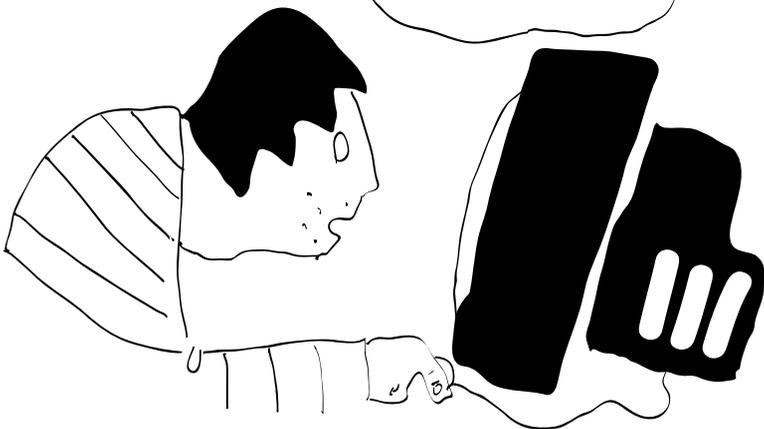


L'amateur qui s'amuse.

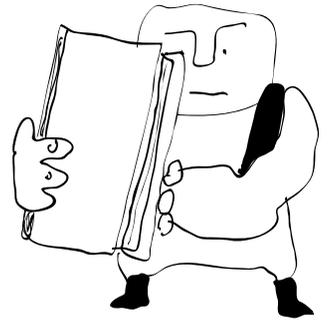
Le pro qui expérimente, s'amuse et montre une autre facette de son travail.



L'amateur qui rêve..

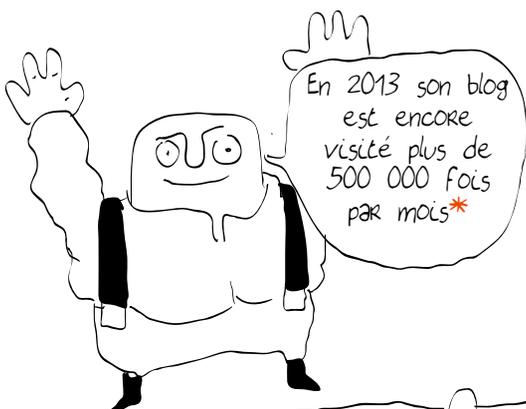


D'être publié.





Ou Boulet qui appartient au trois catégories en même temps.



Mais au bout de plusieurs mois. De nouveaux visiteurs s'ajoutent aux anciens

Pour Julien Baudry le numérique doit aussi être considéré comme «une plateforme de lancement vers le papier»**

Même si ce n'est pas très flatteur.

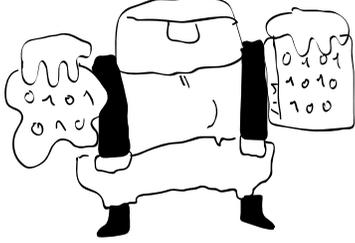
Pitié



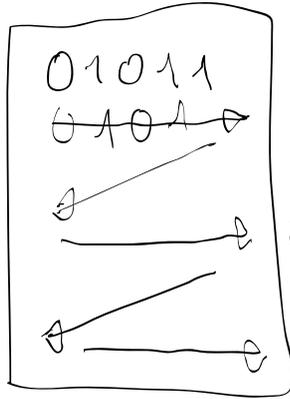
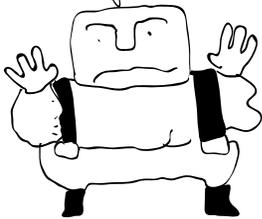
* nombre obtenu avec l'outil Traffic Estimate au mois d'octobre 2013.

** citation de Julien Baudry lors du forum ENSSIB du 12 mai 2011 à Villeurbanne, intitulé : «La Bande dessinée numérique, enjeux et perspectives».

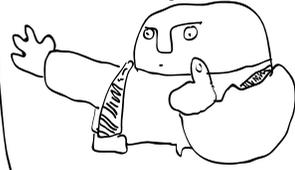
D'autant qu'on ne peut pas faire plus différent



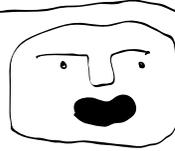
..par timidité ou bien par culture...



Et même quand le numérique singe le support de lecture qu'est le livre..

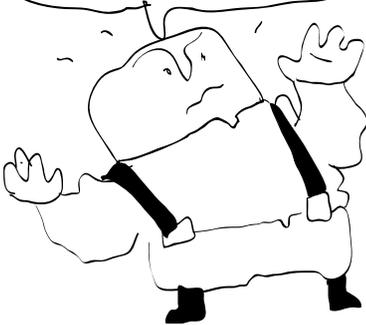


C'est une illusion!

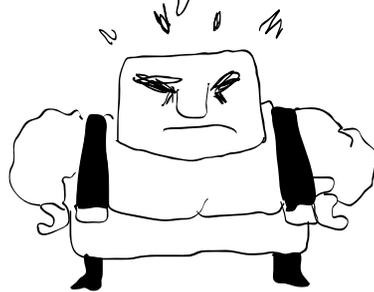


«quand on pénètre sur un écran d'ordinateur, on constate tout de suite qu'il n'y a pas de "début" de la page informatique. Elle peut être à gauche, elle peut être à droite... Lorsque vous vous connectez sur internet, il y a déjà des fichiers, des dossiers, il y en aura après vous... vous évoluez dans une sorte d'espace-temps indéfini où il n'y a ni début ni fin. C'est tout le contraire d'un livre, où chaque page, de la première à la dernière, est clairement identifiable».*

Mais là on commence à parler de surface.

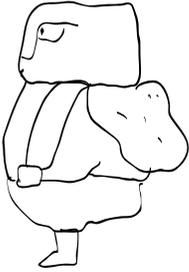


Beaucoup de BD numériques parce qu'elle sont imprimables finissent par faire la concession de passer au papier.



* Yslaïre, lors d'un entretien pour leliteraire.com, publié le 10 septembre 2012.

C'est le cas de Boulet, Bastien Vives que je citais tantôt.



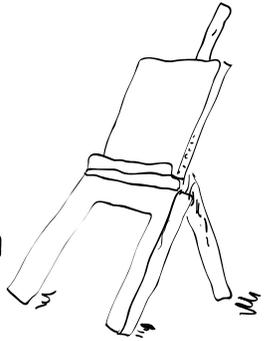
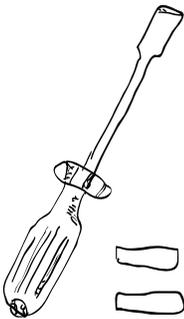
Dans cette concession ils perdent quelque chose.



C'est encore cette histoire d'hybride au carré.

L'outil est aussi un support de diffusion

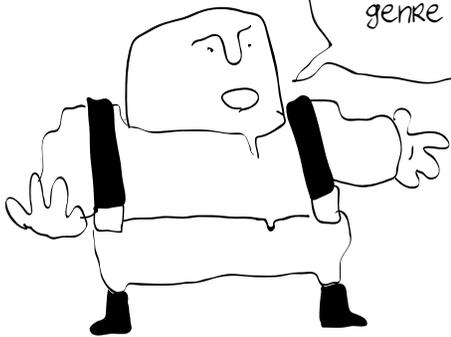
Le support est aussi une surface.



Et les blog BD des années 2000 jouent justement sur ce flou entre support et surface.

Par convention culturelle avec l'aspect personnel du support blog, le blog bd constitue un genre intimiste.

Mais c'est bien le principe du "post" qui les amène ..

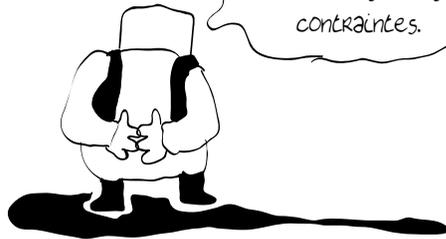


... A créer une narration verticale anachronologique.

Le Blog BD appartient
pleinement à un genre narratif
issu du numérique!!



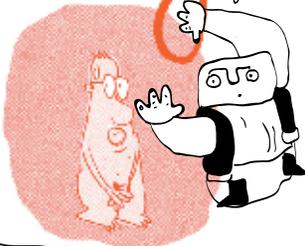
Qui joue avec ses
conventions et ses
contraintes.



le **blo**
de Frantico

Dans le Blog
de Frantico,
Frantico nous
raconte sa vie.

Un an de
publication
quotidienne plus
tard on apprend...



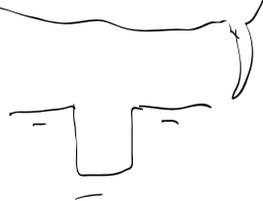
**Que FRANTICO
n'A JAMAIS
existe!**



C'était Lewis
Trondheim.

Il a rompu le pacte
autobiographique sous
entendu.

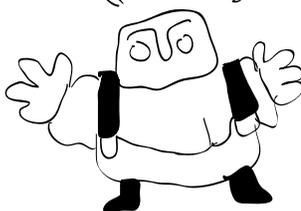
ÇA ne se fait PAS



Il a fait mentir le
genre Blog



Le support n'est là
qu'un outil narratif
de plus utilisé à
des fins narratives



Le numérique est
une surface sans
limite.

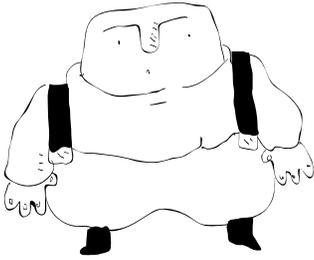


IMAGE : Frantico, *Le blog de Frantico*, 2005.

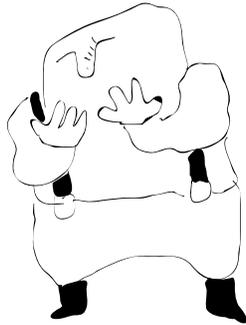


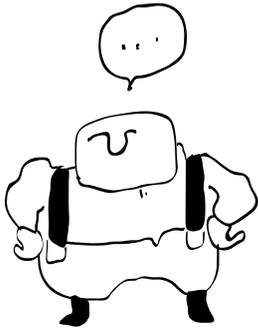
* Terme inventé par Scott Mc Cloud pour désigner son utopie de BD numérique dans Réinventer la Bande dessinée, op. cit.

Le concept
de toile
infinie c'est
complexe.



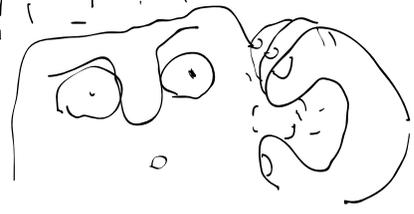
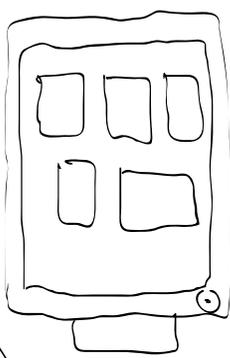
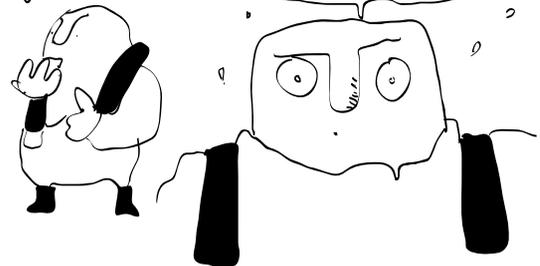
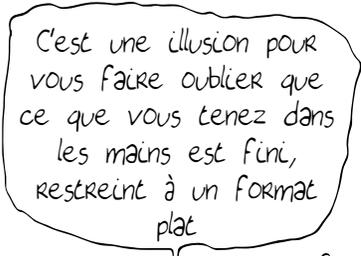
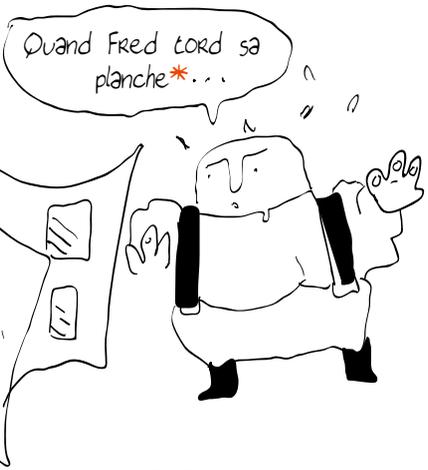
Je prend une
petite pause
le temps de
l'Assimiler.





C'est bon on y
retourne !

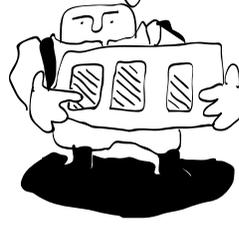




*Fred, *Simbabbad de batbad*, Dargaud, 1974.

IMAGE : Windsor Mc Cay, «Little Sammy Sneeze», New York Herald 1904. Voir aussi l'annexe «planches types».

La BD numérique peut se déployer dans des échelles inédites.



© Boulet 2013. Tous droits réservés. Toute réimpression sans autorisation est formellement interdite.

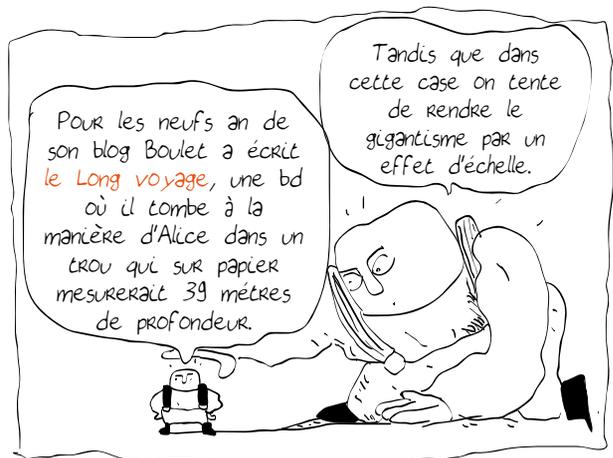
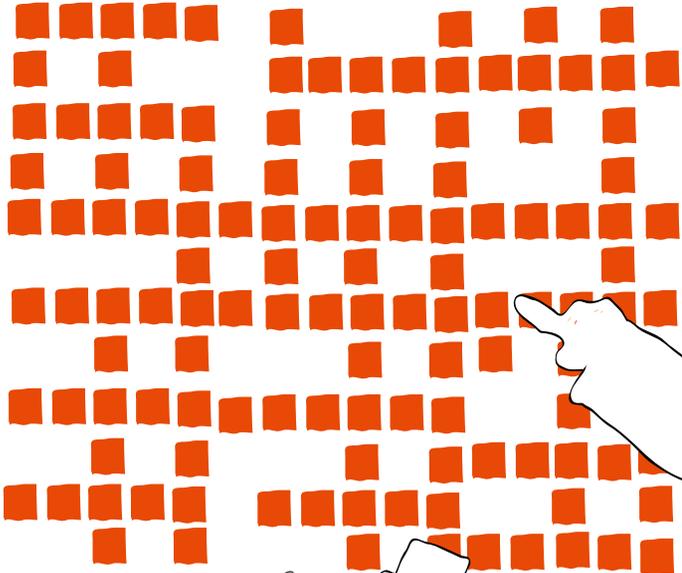
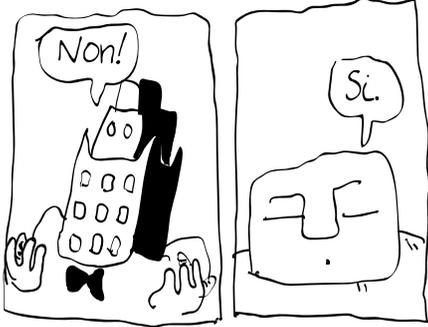


IMAGE : Boulet, [Le long voyage](http://lelongvoyage.bouletcorp.com), bouletcorp.com, 2013. Cette image est une infime partie de la BD, il faut scroller environ 15 minutes avant d'en voir le bout.

Bien avant, *choose your own carl**...

Va jusqu'à perturber la carte temporelle !



Il impose une histoire à choix.

Qu'on ne peut appréhender totalement.

Et pourtant les univers parallèles des choix qu'on n'a pas faits ne cessent de polluer notre lecture

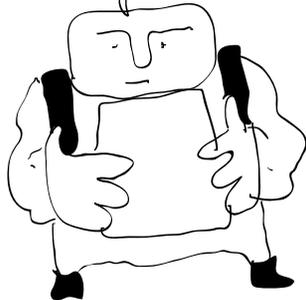
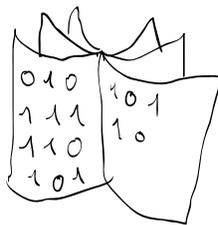


*Choose Your Own Carl est un webcomic de Scott Mc Cloud publié sur son site scottmcccloud.com en 1999. IMAGE : schéma réalisé par l'auteur, de la mise en page de Choose Your Own Carl.

01010
11111
10110
0000



Oui, et c'est aussi valable pour la case.



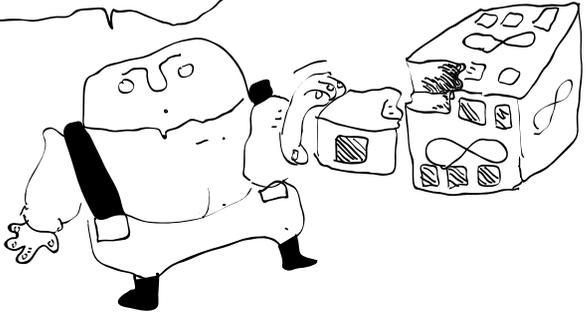
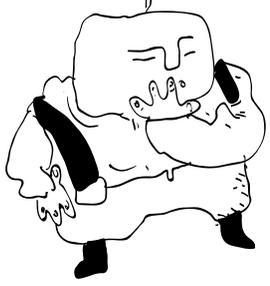
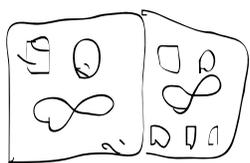
Qui

dépend

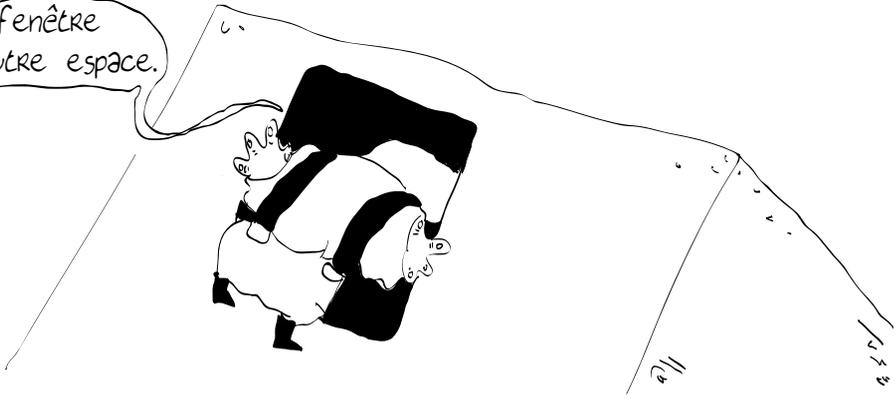
des autres cases

Cette dépendance existe aussi avec le numérique

Mais elles doivent être considérées à la fois comme un fragment d'espace...

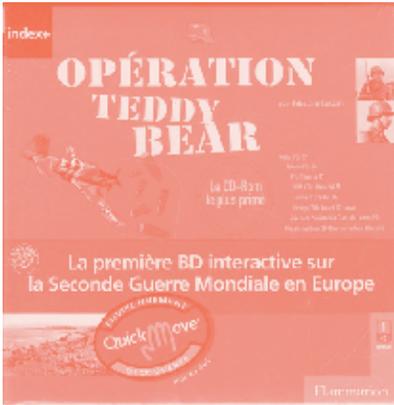


Et une fenêtre vers un autre espace.



* Will Eisner La bande dessinée, art séquentiel, op. cit.

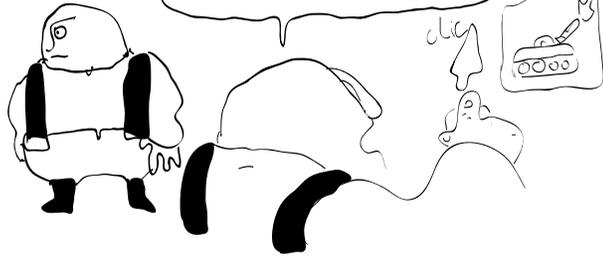




C'est une BD à but pédagogique...

Où chaque case est potentiellement un lien.

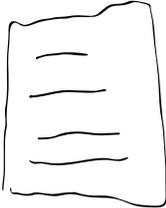
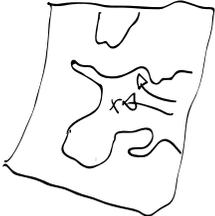
1 0 1 0 1
1 0 1 1
1 0 1 1



archive

cartographie.

texte



sont des
au-delà
offerts par la
case.



La BD Numérique navigue sans cesse dans cet univers qui la dépasse, ce palimpseste où tout est un hypertexte en puissance.

« On peut donc en déduire (bien que chaque planche elle-même se subdivise en plusieurs intégrations progressives de dessins) que l'espace occupé par les apports documentaires est bien supérieur à la fiction - bédé (planches et itinéraires du héros) elle-même. »*

IMAGE : Edouard Lussan, couverture du CD Rom Opération Teddy Bear, Index+, 1996.

* Bernard Gillet à propos d'Opération Teddy Bear, citation tirée de l'article de Julien Baudry «Contexte d'émergence de la bande dessinée numérique en France» sur le siteneuviemart.citebd.org.



C'est ce qui se passe dans le *Meanwhile* de Jason Shiga.

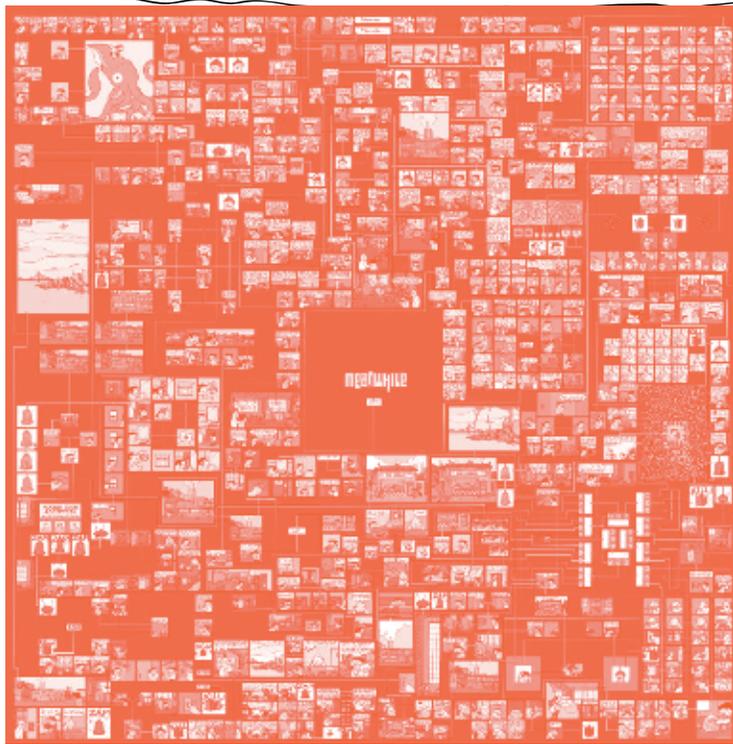
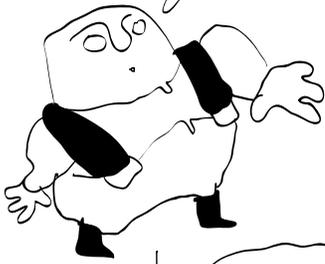


IMAGE : Jason Shiga, schéma narratif de *Meanwhile*, publié sur son site shigabooks.com en 2010.

C'est là aussi une histoire à choix multiples.



vanille ou chocolat?

vanille!

p2

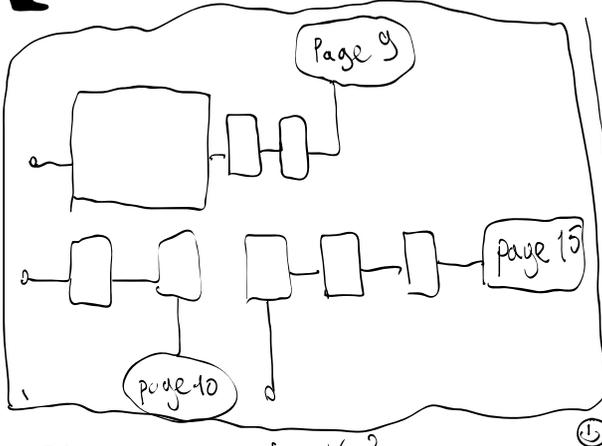
chocolat!

p1

p2bis

choix 1

choix 2



Où les pages s'enchevêtrent

D'autres histoires polluent celle qu'on a choisie.

Clairement inspiré par les romans dont on est le héros

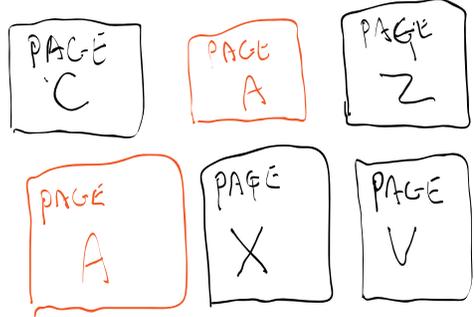
On dénombre 3956 histoires possibles.

Et le système de pages et de liens nous oblige à recommencer au début pour saisir l'histoire complète.

Non seulement la page se fragmente en possibilités.

Mais la page n'a pas la même valeur selon l'histoire dans laquelle elle nous apparaît

Comprendrons-nous de la même façon l'histoire selon les différents schémas narratifs?



Tout peut faire lien dans la surface du Web.



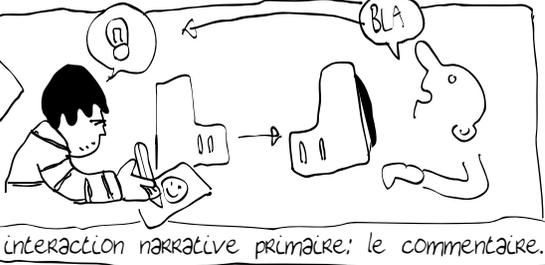
A la logique d'auto-diffusion dont nous parlions...



...S'ajoute la logique communautaire.



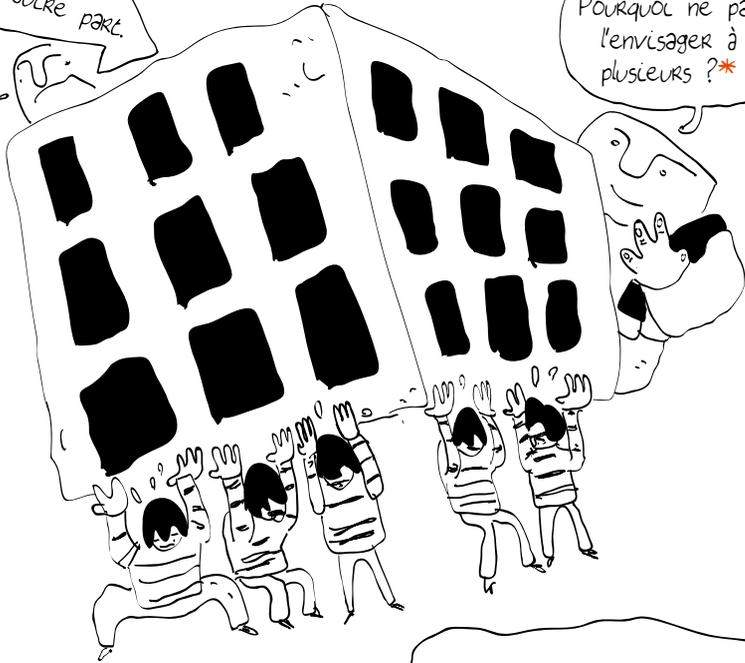
Auteur-Lecteur d'une part.



interaction narrative primaire: le commentaire.

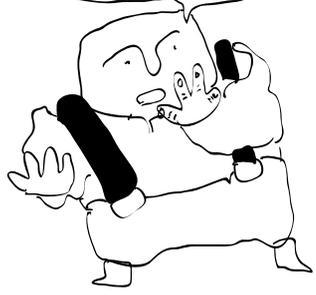
Auteur-Auteur d'autre part.

Si une BD est trop lourde à porter seul.

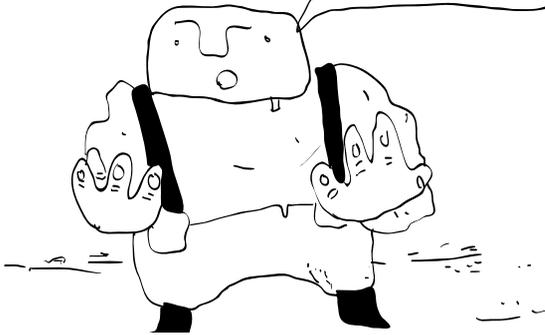


Pourquoi ne pas l'envisager à plusieurs ?*

On dépasse la logique Tayloriste de la conception à 3-4 pour obtenir une narration s'enrichissant des différences de chacun.

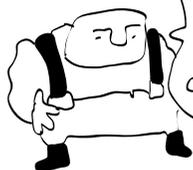


Qui contraste avec la logique égo-centrée du Blog BD.

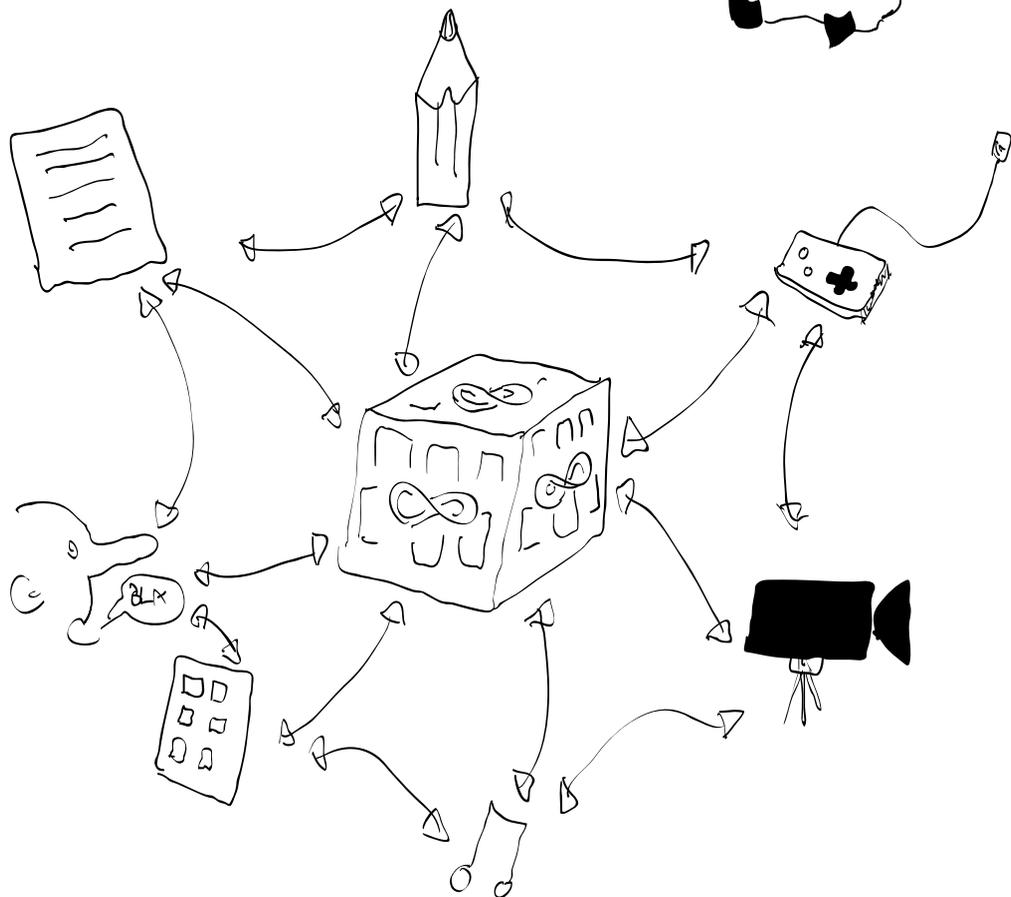
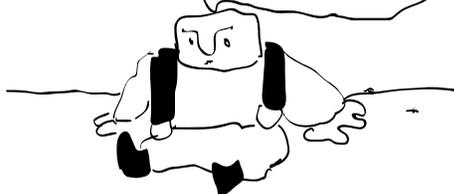


*Le projet [Bartkira](#) par exemple, de plusieurs milliers de pages, est mené par 768 dessinateurs amateurs. Le but est de redessiner le manga [Akira](#) (Katsuhiro Otomo, 1982) en remplaçant tous les personnages par des Simpson (Matt Groening, 1989). Une partie est déjà visible sur [bartkira.tumblr.com](#).

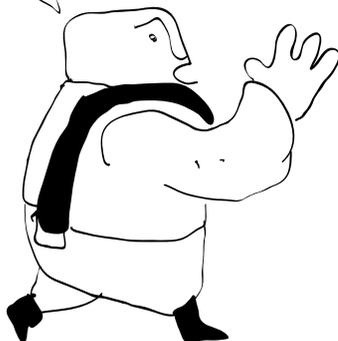
Grâce au numérique
la BD se nourrit de
tous les médias,
toutes les
informations qui
constituent la toile.

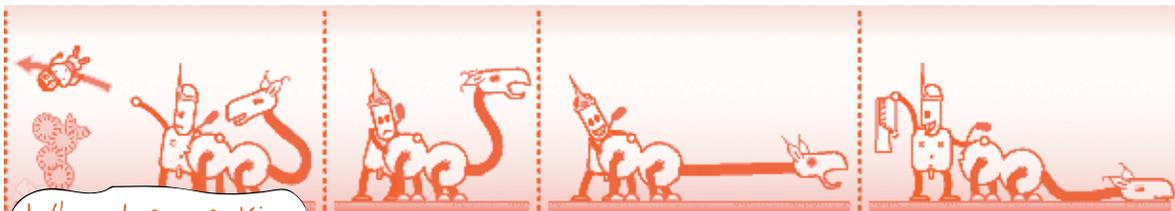


En d'autant de
possibilités de
séquences
narratives.

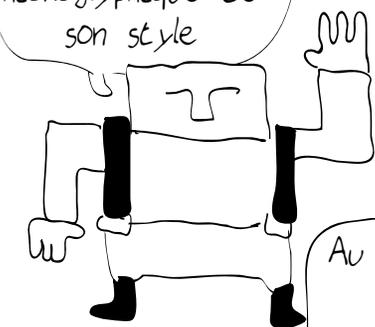


Et ce de manières exponentielles :
à chaque nouveau médium accepté
par le navigateur.

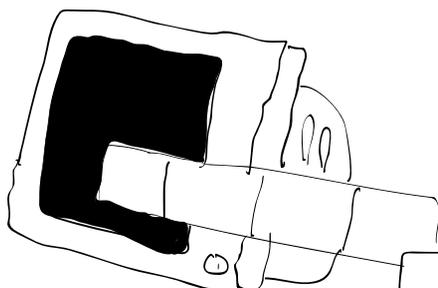
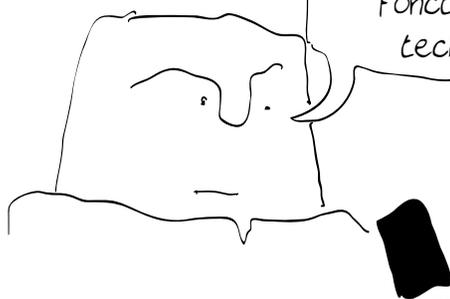




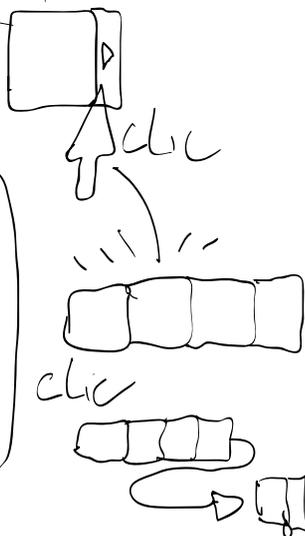
When I am a King
joue sur
l'horizontalité pour
renforcer l'aspect
hiéroglyphique de
son style



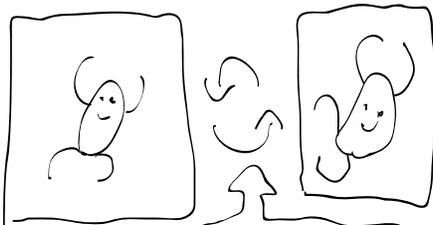
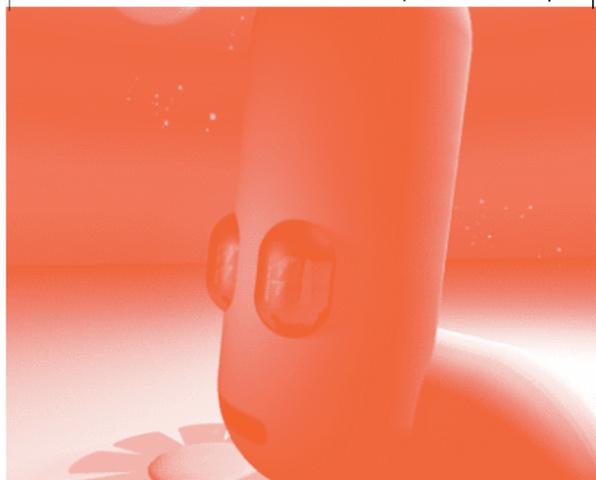
Au dessin il ajoute
plusieurs
fonctionnalités
techniques



des liens
dynamiques
donnent la
sensation
que la
frise se
déploie



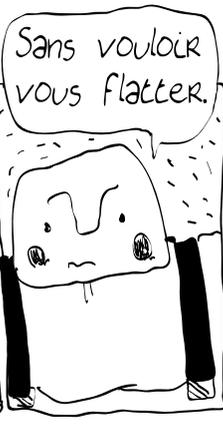
La 3d ponctuelle transporte le roi
dans un univers encore plus onirique



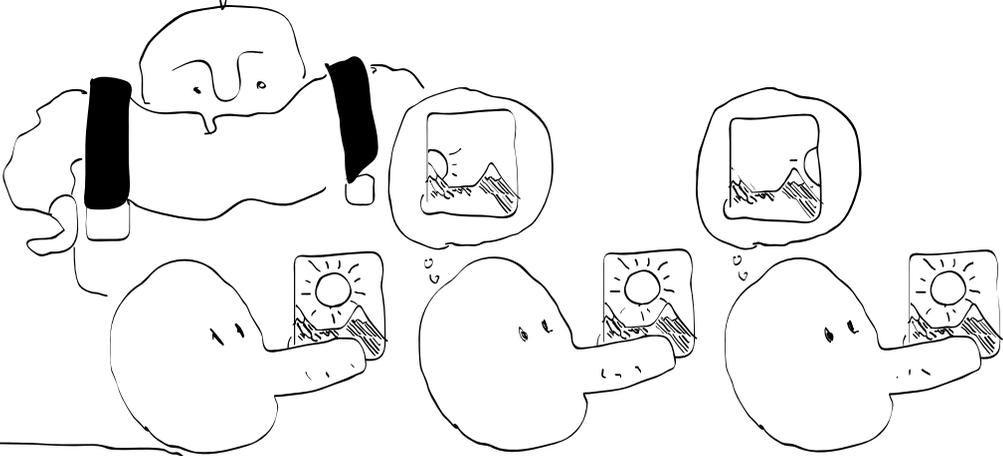
Enfin les gifs animés
jouent sur la
répétition comique
d'une séquence
courte.



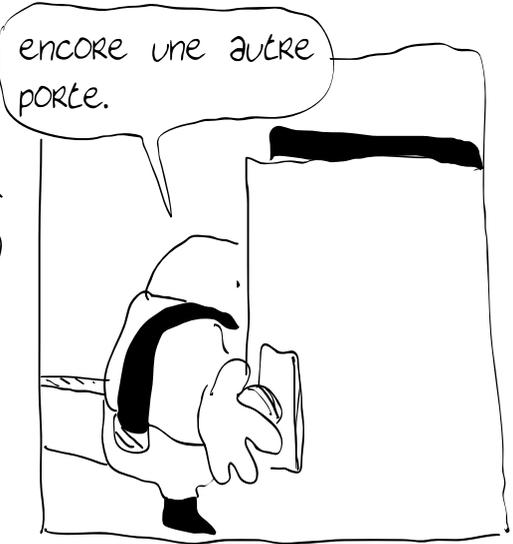
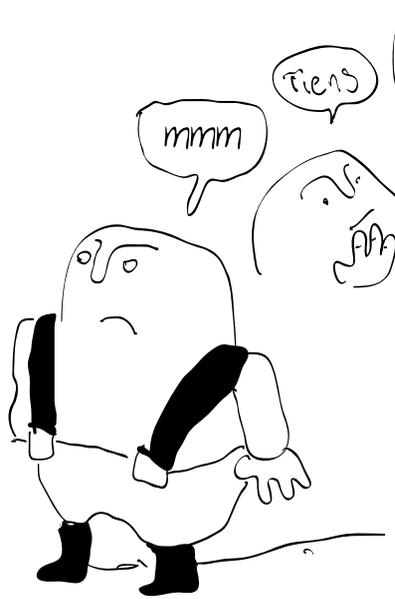
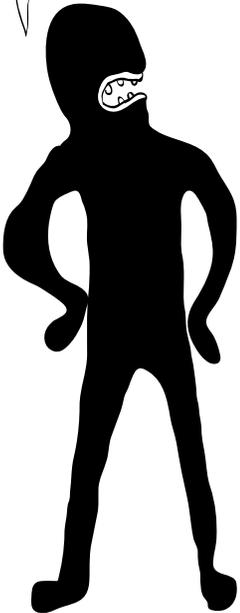
*Peeters et Schuiten, *L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia*, op. cit.

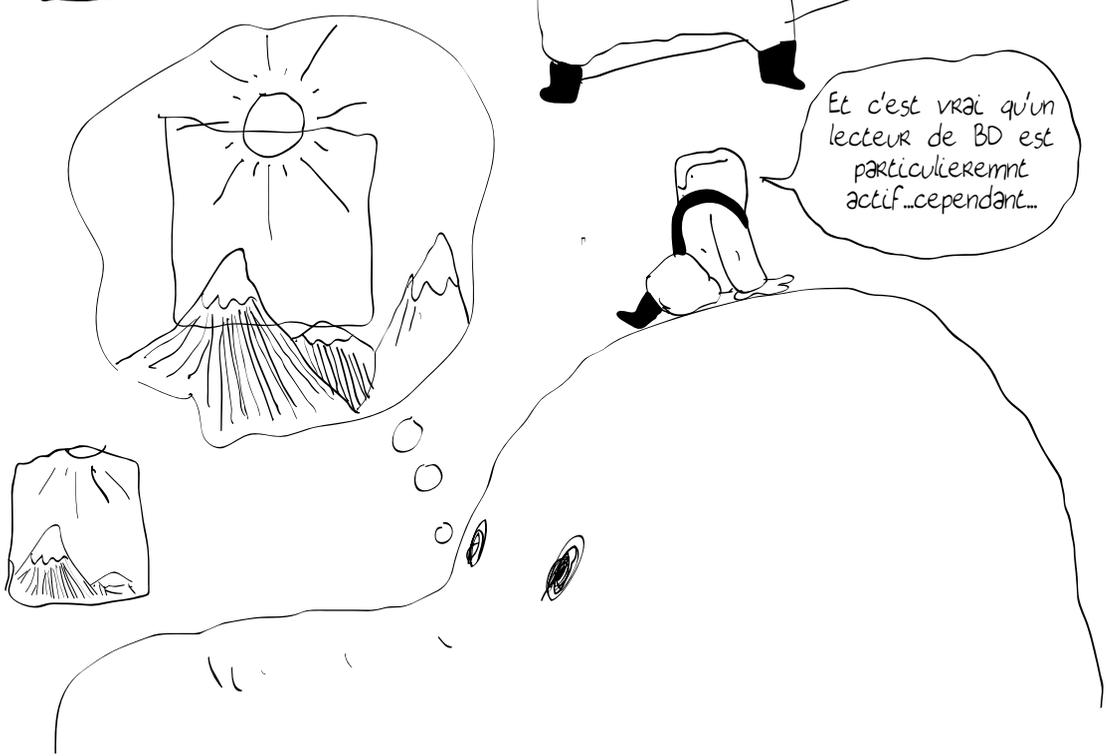
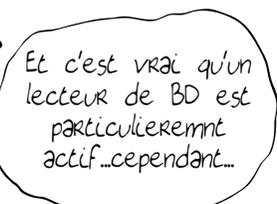
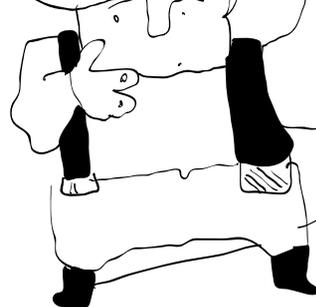
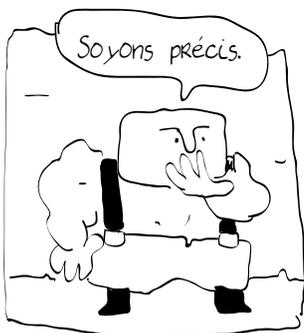


Le lecteur de BD était omniscient.



Maintenant il est acteur.





*En réalité Scott Mc cloud parle des «12 révolutions» que la BD va subir. Les 3 dont il parle le plus sont celle que j'évoque ici et concernent spécifiquement le numérique. Les 9 autres concernent la BD en général. Voici la liste des 12 révolutions : La bande dessinée comme littérature, La bande dessinée comme art, droits d'auteurs, innovation dans l'édition, perception du public, intérêt institutionnel, parité, représentation des minorités, diversité des genres, et enfin livraison numérique, production numérique et BD numérique.

** Lorenzo Soccavo, Gutenberg 2.0, M21 éditions, 2007.

Le Manga :
Une lecture près des yeux .



Le format A4 :
Une lecture sur nos genoux ou sur notre bras avant : 25-30 cm de la tête.



Le format pop-up :
Une lecture sur la table ou sur les genoux pour mieux manipuler le livre.



Le format différent :
Une lecture avec nos deux mains pour bien le tenir.



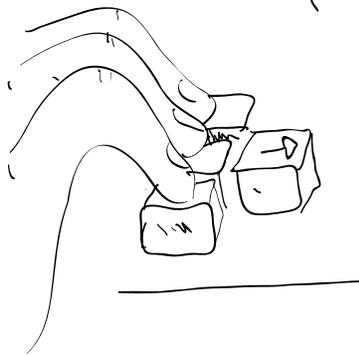
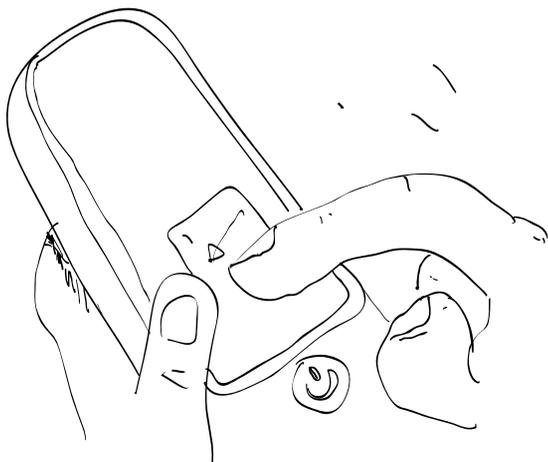
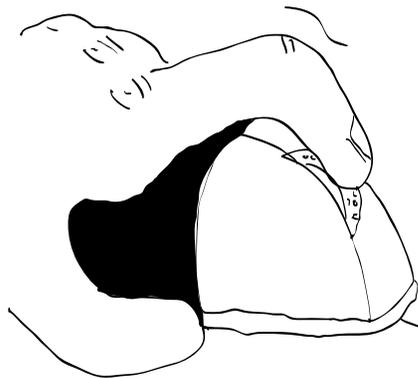
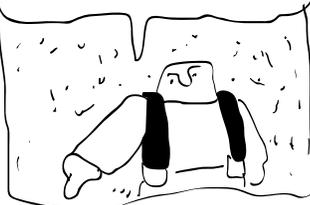
Le format XXL :
Une lecture sur table ou sur les genoux pour mieux manipuler le livre.



La lecture d'une BD papier repose sur une gymnastique conventionnelle.



Les gestes de lectures numériques sont radicalement différents.



Beaucoup plus actifs et inclusifs que de tourner une page.,

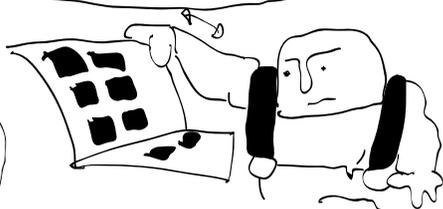
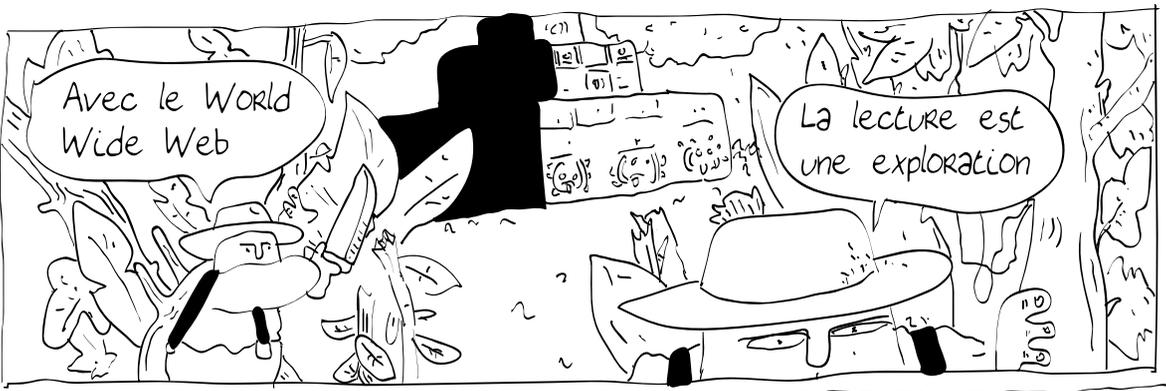
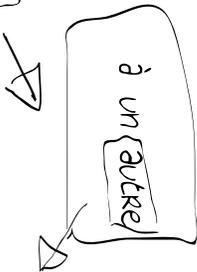


IMAGE : schéma des positions du lecteur dans : Stanislas Bernatt, Le numérique, un plug-in pour la Bande dessinée du futur ? , Master média design, HEAD Genève, 2011.



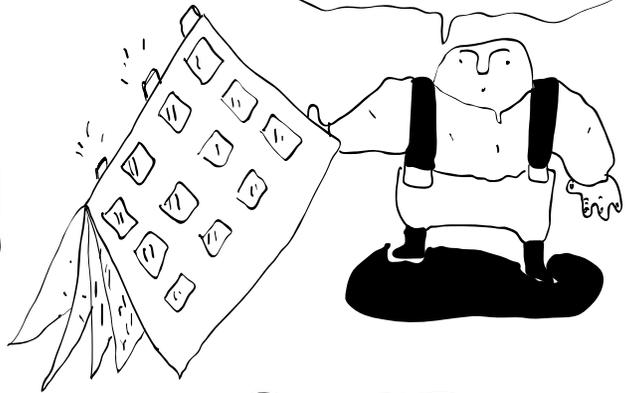
Qui mène d'un espace

à un autre



à un autre

Sans la structure apparente de la page reliée.



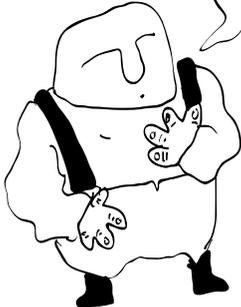
Il est «lectacteur»*

AH AH! AH AH!!
jeu de mots!

C'est pour ça que le créateur de BD numérique est toujours acteur du récit



De fait on laisse beaucoup de choix au lecteur.

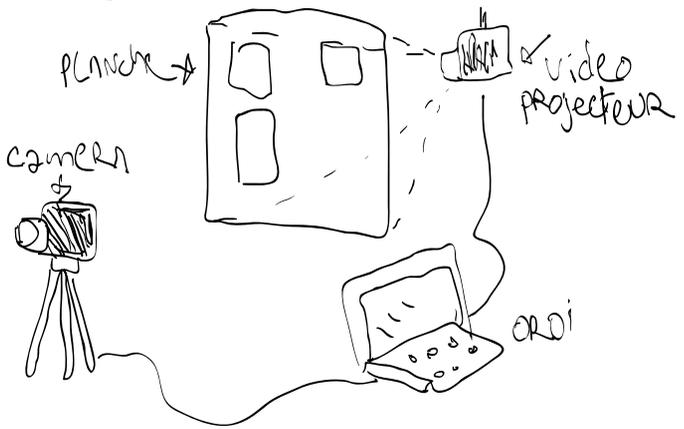
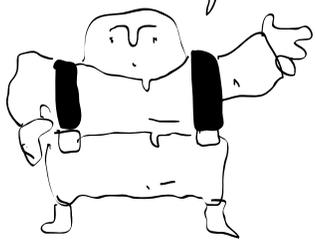


*Anthony Rageul emploie ce terme pour désigner le lecteur de Bd interactive dans [Bande dessinée interactive: comment raconter une histoire ?](#), mémoire arts et technologies numériques, Rennes 2, 2009.



Ideogenetic Machine de Nova Jiang, 2011

Une planche à moitié vide et une caméra.



Quand le spectateur contemple.

Il est filmé.

Et il finit intégré au récit



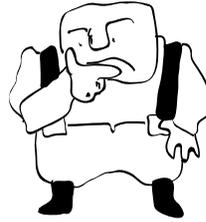
* citation de Pascal Robert, prononcée lors du séminaire de l'ENSSIB Lyon : «BD Num, la bande dessinée à l'ère numérique et digitale» .

IMAGE : Nova Jiang, *Ideogenetic Machine*, 2011, photo réalisée par Otto Saxinger.

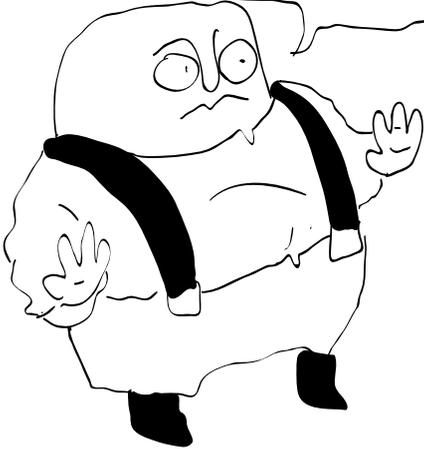
Le lecteur est propulsé dans la fiction



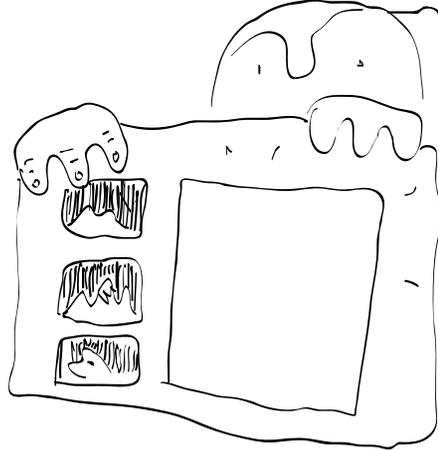
sans choix en revanche.



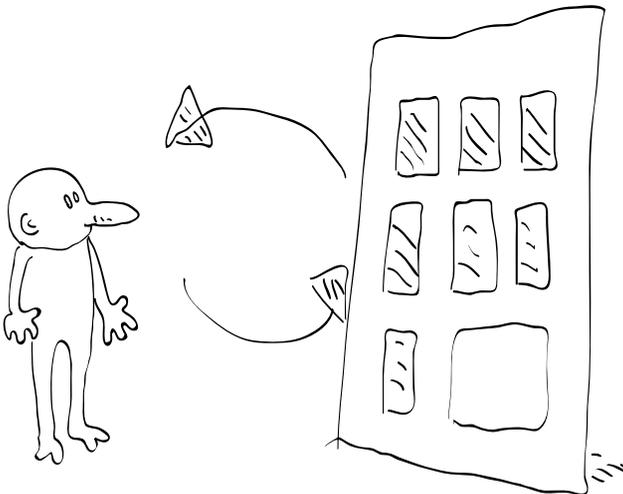
En général une BD sans lecteur c'est pas grand chose



Mais là la planche serait incomplète



Une relation d'interdépendance se crée ,



Et l'immersion est potentiellement déçuplée.

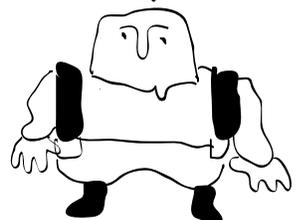


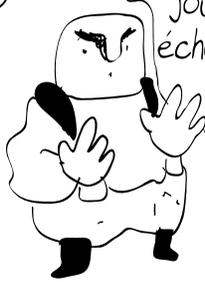


IMAGE : Sega, *Comix Zone*, 1995.

Le jeu vidéo a envisagé des interactions complexes.



Où le geste du joueur trouve un écho cohérent dans le jeu



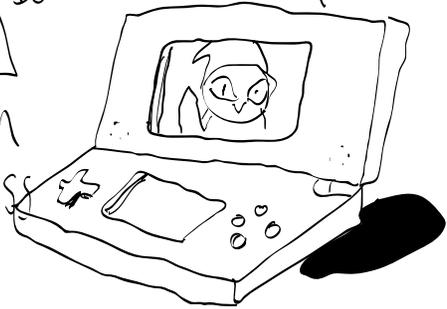
Ce sont de bons indices pour lutter contre la gratuité de certaines interactions de bd numérique.



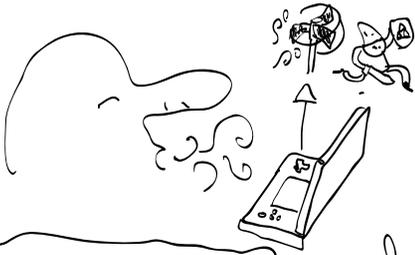
PAR exemple



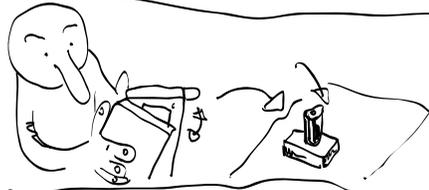
ZELDA^{DS} PHANTOM HOURGLASS



On souffle pour activer des mécanismes



On ferme la console pour reproduire un tampon



On dessine pour reproduire un signe.



En simulant des gestes on n'est pas dans un point de vue subjectif mais plutôt dans le soulignement de l'importance d'une étape énigme par le ressort ludique.

On agite la console pour mélanger un ingrédient.



N'empêche que tous ces gestes sont là pour le ludique.



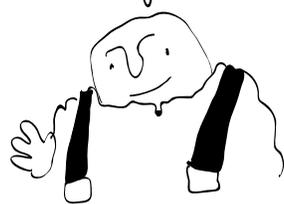


Mais à des moments ponctuels du récit.



Le lecteur devient le tueur pour servir le récit.

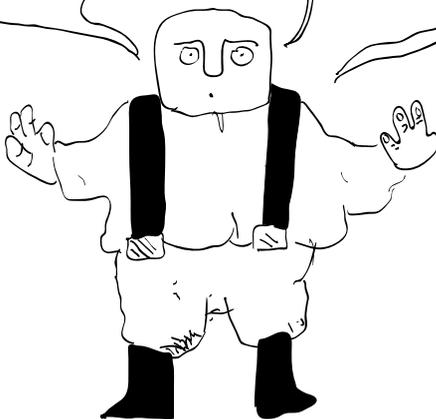
La BD peut très bien s'emparer du médium jeu vidéo



L'interactivité doit être considérée au même titre que les autres outils narratifs.

Un outil un poil plus envahissant.

c'est tout.



*Le tueur est une BD de Matz et Luc Jacamon publiée chez Casterman en 1998. C'est l'autobiographie fictive d'un tueur professionnel ; La BD a connu une adaptation supervisée par les auteurs avec le studio Submarine en 2001. On y trouve notamment des courtes séquences animées, des bruitages et des événements souris.



Pour avoir cette relation d'échange entre le lecteur et la BD numérique.

on a toujours un scénario à double niveau.

Le travail de l'auteur change radicalement

Il ne crée pas une histoire.

Mais deux.



1 Le scénario de la fiction...



2 Et le scénario d'usage. La manière dont son histoire va être manipulée par le lecteur.

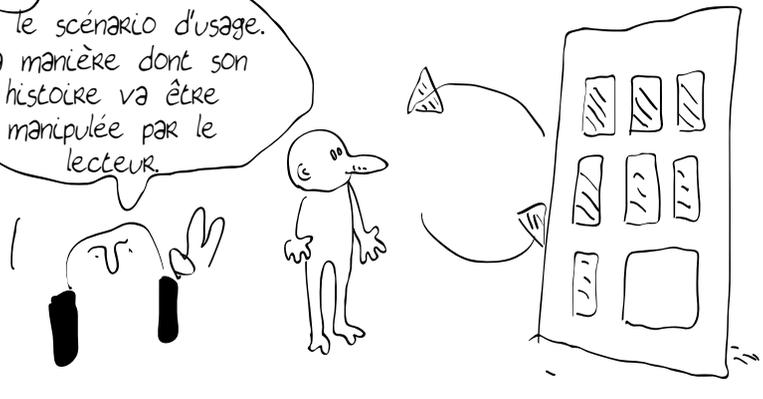


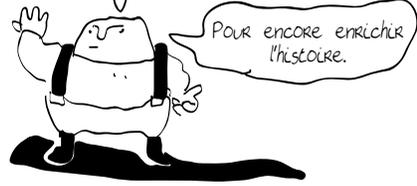


IMAGE : Emilie, couverture de Mediaentity, Delcourt, 2013

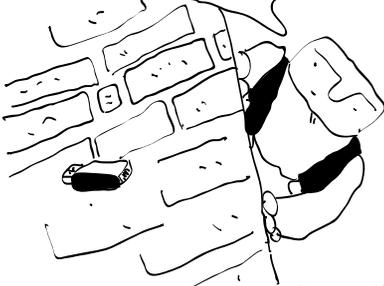
*Il est amusant de noter que les BD numériques, par une mise en abyme, ont tendance à parler de l'univers numérique. Dans la BD papier, le cas de Gaston qui parle du journal Spirou fait figure d'exception.



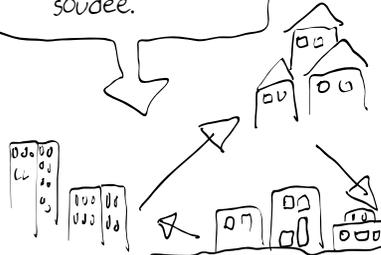
Un des personnages, le plus paranoïaque, a son profil facebook, il met en garde le lecteur et propose des énigmes à la communauté.



Il cache des dead drops* dans certaines villes



Si les villes partagent les informations, l'énigme est résolue, la communauté soudée.



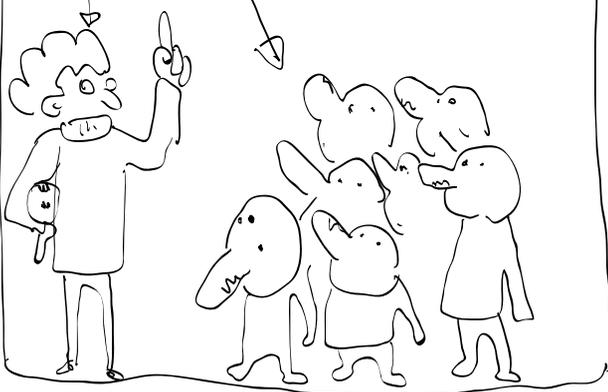
Le scénariste s'investit pleinement dans cette seconde vie de son récit.

Enfin son univers se complète d'un jeu de rôle sous licence creative common**

Il organise des jeux de piste qu'il mène en personne sur le thème de l'identité numérique



SIMON Les joueurs ex-lecteurs



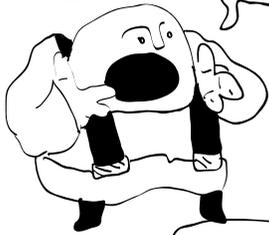
Si ça c'est pas de l'interaction!



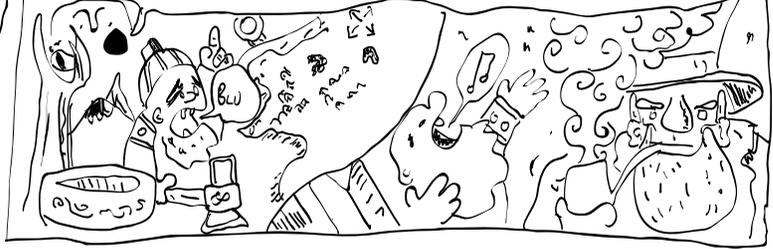
* Wikipedia : « Une "Dead Drop" est une clé USB fixée dans l'espace public permettant un partage de données (en l'occurrence un partage de fichiers) de manière anonyme et non connectée à un réseau informatique (hors ligne)»

** Michel Guérin, ex-président de l'association de logiciel libre de l'ESADSE : «Les licences Creative Common laissent la possibilité à l'auteur de céder à l'utilisateur certains de ses droits patrimoniaux. Ceux-ci étant de l'ordre du partage, de la modification jusqu'à la vente de l'oeuvre sans contrepartie. Les licences type sa-by font partie de ce que l'on nomme les copyleft.»

Le Transmédia ici exploite plusieurs médium pour rendre cohérent un univers.

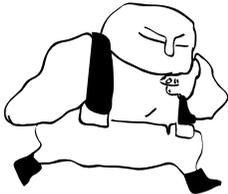


Moi ça me fait penser au boulot de Tolkien où pour créer un monde, il réinvente folklore, chants, langues, cartographies...

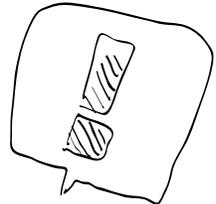


Simon: «Explorer toutes les formes de narrations possibles pour faire sortir cette forme de PARANOÏA en ligne.»*

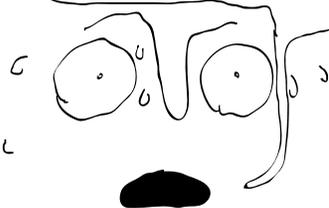
Simon a conscience de ce scénario à deux niveaux.



Avec le jeu de rôle il veut que le «lectacteur» se saisisse de l'univers narratif.



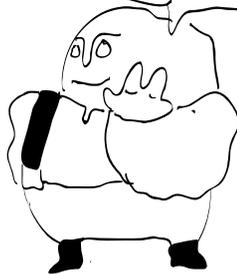
Quitte à ce que ça échappe à l'auteur.



«On a envie que ça nous échappe»*

Simon envisage le transmédia comme la continuité de la logique hybride du Gême art.

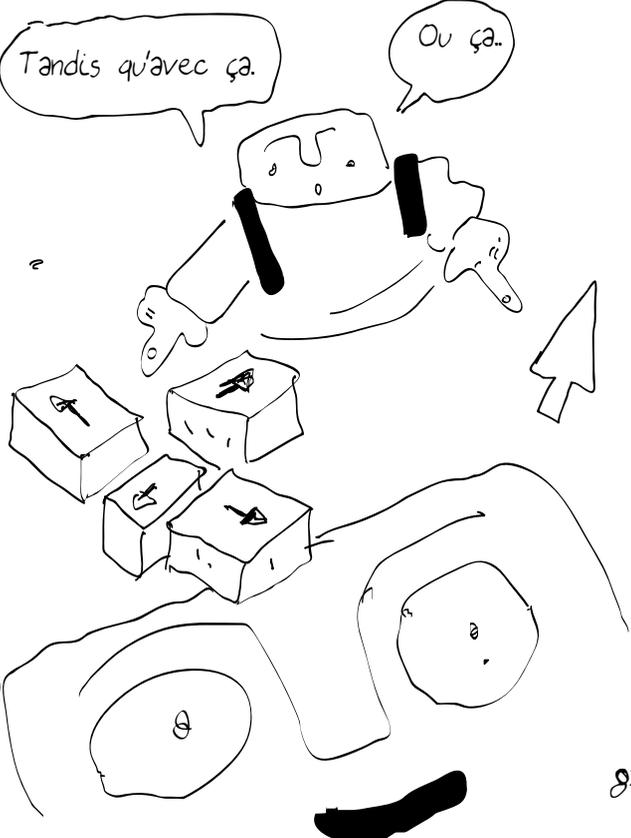
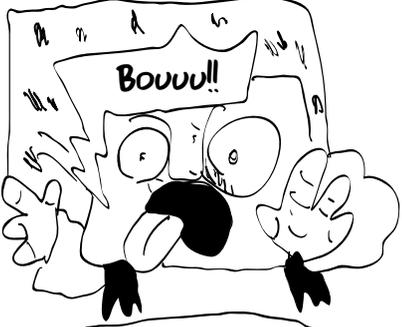
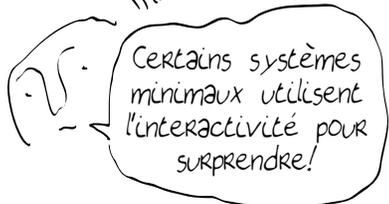
«J'ai LA conviction que c'est LA BD qui va devenir le coeur de LA NARRATION hybride, le TRANSMÉDIA»*



Et c'est sans doute une des plus belles possibilités que le numérique lui offre, ou du moins lui facilite.



* citations de Simon, le scénariste de Mediaentity, prononcées lors du séminaire organisé par l'ENSSIB de Lyon : « " BD Num ", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale ».



C'est de ce constat qu'est né le Turbomedia.

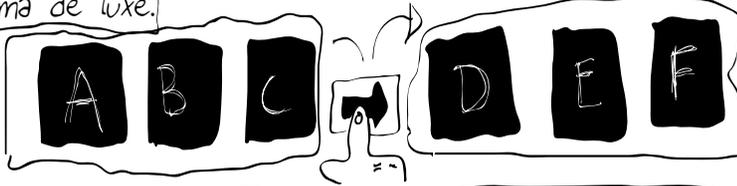
Un format de BD interactive minimaliste..

Là encore c'est le créateur qui se réinvente

Puisque c'est un dessinateur, Balak, qui a pris la casquette de codeur pour proposer un format libre.

Le turbomédia c'est simple.

C'est un diaporama de luxe.



Généralement deux ou trois images qui changent quand on clique

C'est la seule interaction!

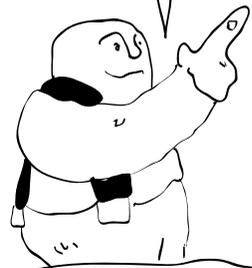
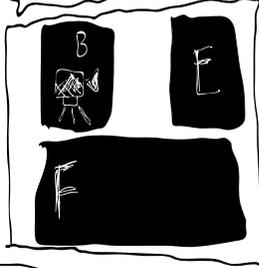
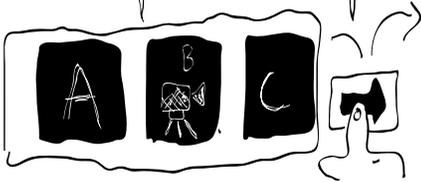
Mais c'est plus qu'un diaporama!

Les images n'en sont pas forcément.

Et quand on clique

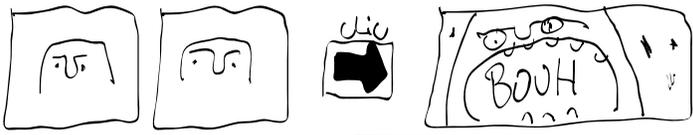
Les images ne s'en vont pas toujours et ne se suivent pas à chaque fois !

Et ça fournit plein de possibilités.



Balak vient de l'animation et en beaucoup de point on peut dire que ce turbomédia est un chaînon manquant...

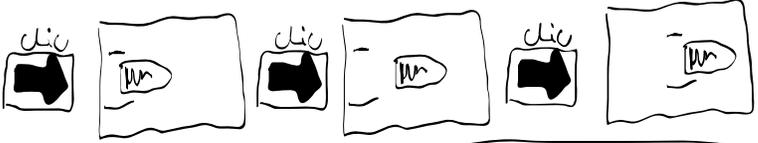
Une liste de stratégies Turbomédia non exhaustive.



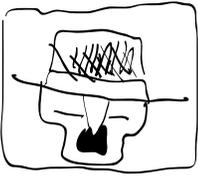
L'image qui succède surprend.



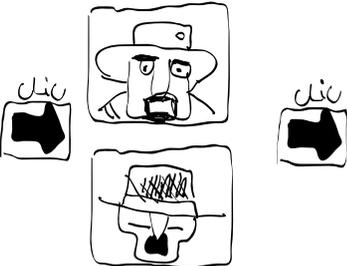
Une action fulgurante...



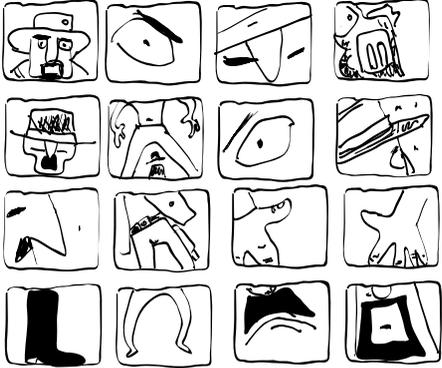
est ralentie pour prolonger le suspense.



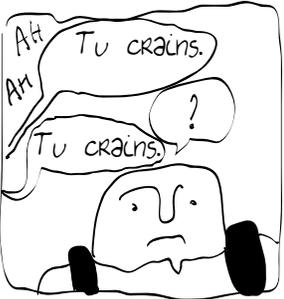
Un Duel



Prend forme



et devient une composition cinématographique



un élément reste



pour donner du sens à la suite.



Après le Turbomédia ne se revendique pas interactif.



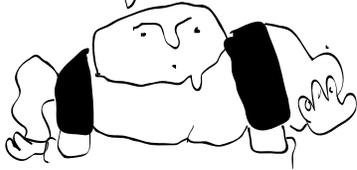
Ni BD d'ailleurs.



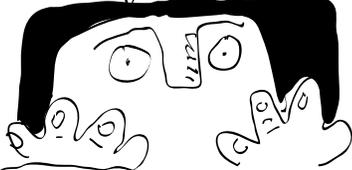
C'est autre chose.



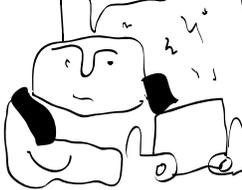
C'est en tout cas ainsi qu'il le présente.*



C'est vrai qu'en un sens ce n'est plus un art de la planche.



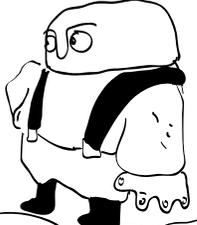
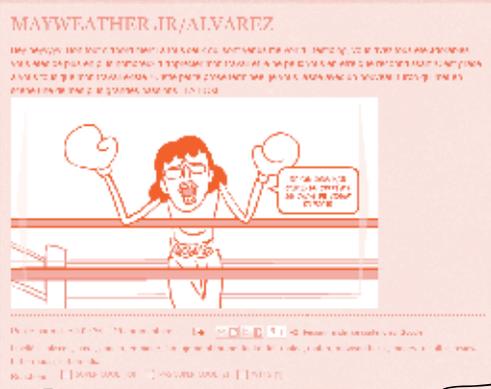
Mais de la case.



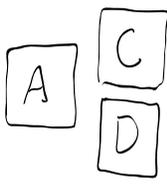
Et de sa mise en relation avec une autre.



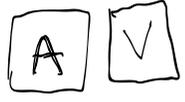
Balak ou Malec les deux artistes Turbomédia les plus actifs utilise généralement qu'une case.



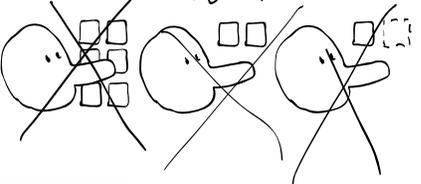
La case n'obéit plus à la même nécessité dynamique



n'est plus soumise à un remplacement imminent



N'est plus nécessairement appréhendée à l'avance.



* «le Turbomédia c'est quoi ?» sur le portail Turbomédia Catsuka.com : «En premier lieu, un terme sorti tout droit du cerveau de gens alcoolisés (l'infect Balak et l'ignoble Gobi)(...) Un mot-concept dont le rôle est de remplacer dans nos bouches les atroces Multimédia, (...)BD Numérique. (...) Parce qu'il est conceptualisé et réalisé par les auteurs eux-mêmes(...) issue de la BD, de l'Animation et du Jeu Video. Parce que ces histoires ne pouvaient être racontées, ni en animation, ni en bande dessinée classique, mais juste de cette manière. Parce que le Turbomédia n'est pas une guirlande de Noël que l'on rajoute sur un album de Tintin, pour le refourguer sur un smartphone ou une tablette tactile, le Turbomédia est un langage.»



IMAGE de gauche : un post de Malec, leblogamalec.com, 2011.

* C'est le cas de beaucoup de vendeurs de BD numérisées, par exemple bdbuzz.com ou encore Izneo.com.

** Marvel a d'ailleurs engagé Balak pour l'adaptation de comics en Turbomédia.

N'empêche que ce qui se dégage de tout ça.

C'est que la plupart des bons exemples sont des initiatives d'auteurs

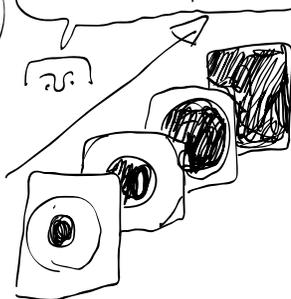
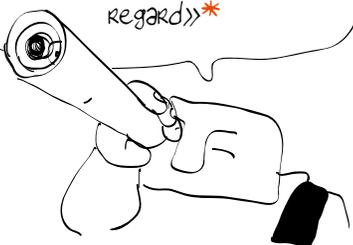
Quand la technologie est une nécessité de l'histoire.



Marc-Antoine Mathieu a saisi la profondeur de l'espace numérique

Et avec 3 secondes il propose «un tunnel pour notre regard»*

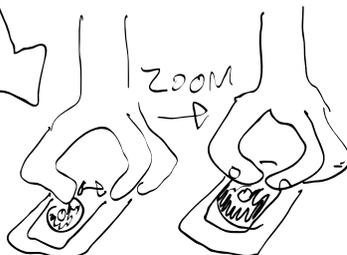
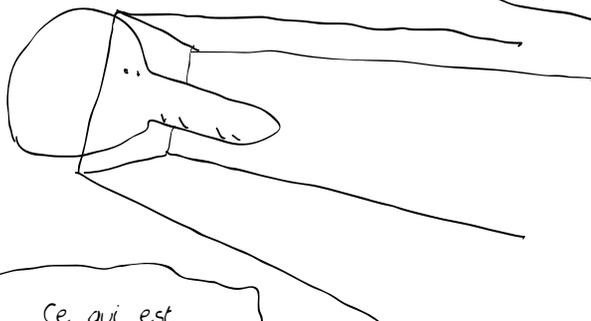
Chaque image est le zoom de la précédente



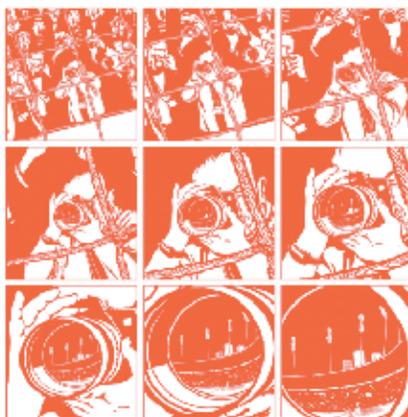
le lecteur est l'explorateur d'un monde zoom

Son regard est hypnotisé devant la facilité de lecture

«il devient maître du temps et aussi de l'espace»*



Ce qui est intéressant c'est que l'adaptation papier ne joue pas sur la même mécanique et génère une compréhension différente du récit.

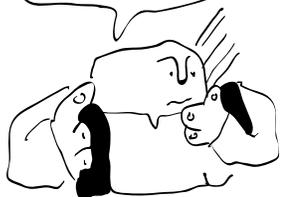


* Marc-Antoine Mathieu interviewé par laccoudoir.com en 2011.

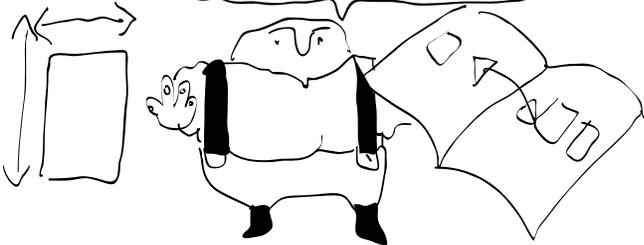
IMAGE : Marc-Antoine Mathieu, 3 secondes, Delcourt, 2011.



avec le papier...



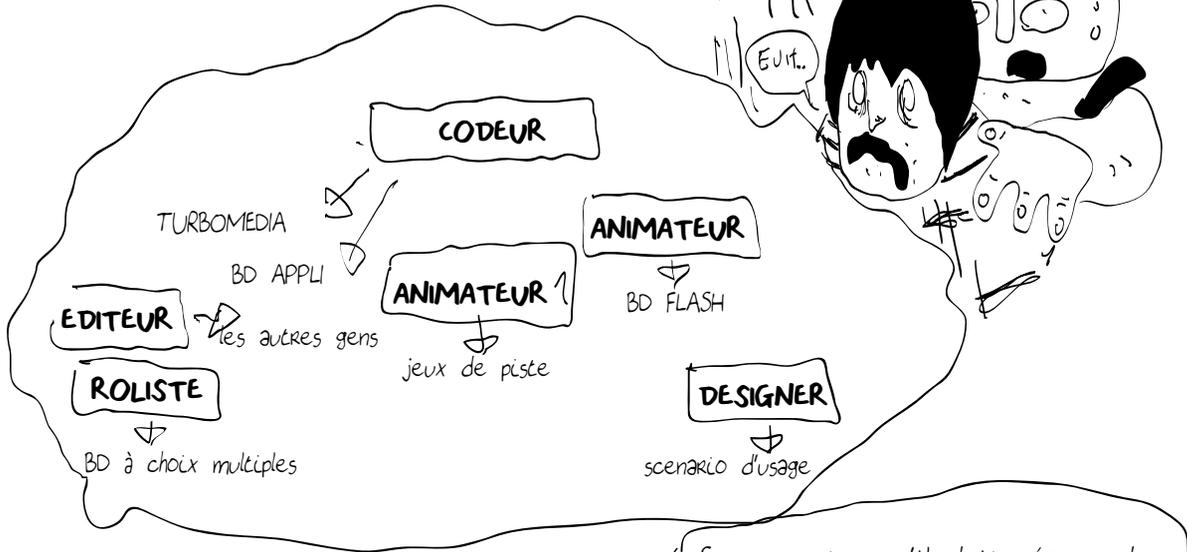
Connaître les proportions de la page et les vis-à-vis est souvent suffisant.



Dès qu'on passe à quelque chose de plus technique qu'un blog.



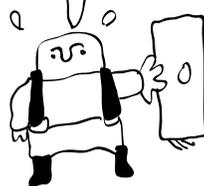
L'Auteur doit tout (ré)apprendre.



Sans compter qu'il doit réapprendre à lire pour comprendre les sensations liées à ces nouveaux moyens de lecture



Peut-il vraiment y arriver tout seul ?



Le truc, c'est qu'en libérant les contraintes de l'édition



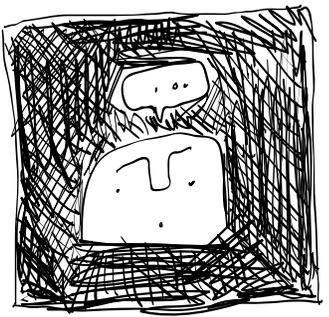
Le numérique l'isole...



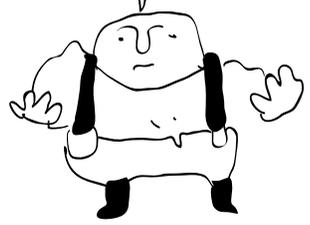
Alors que son travail n'a jamais été aussi complexe.



Alors il faut faire revenir l'éditeur!



C'est vrai que l'amateurisme est la majorité de la BD numérique.



D'une part pour la liberté que le numérique offre aux auteurs.



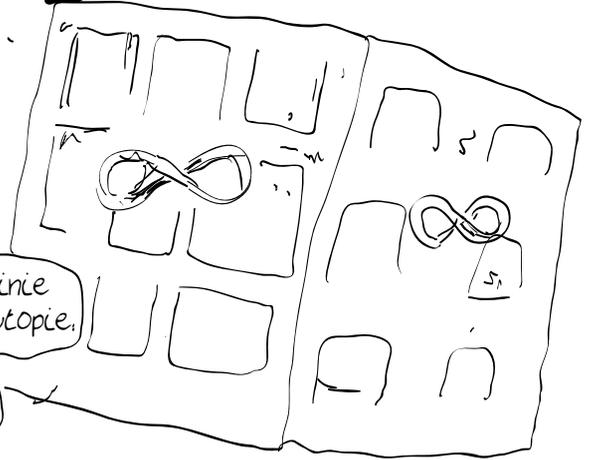
Mais aussi à cause de la difficulté d'imposer une économie...

Et tant que cette économie n'aura pas atteint sa maturité



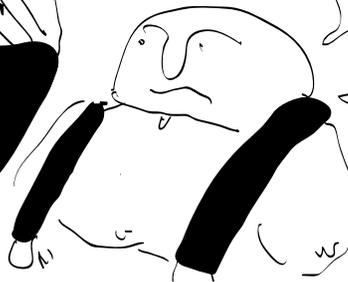
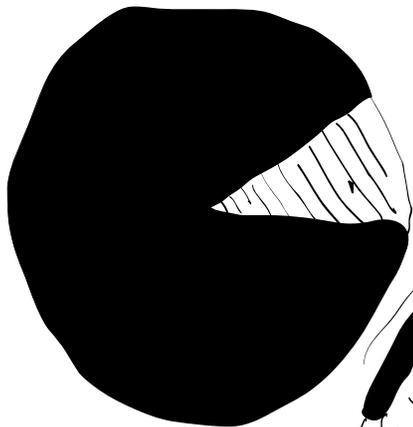
La toile infinie restera une utopie,

ou pas loin.





90% des lecteurs de BD préfèrent le papier au numérique



En France le simple transfert de BD papier en numérique ne suffira pas

Il faut peut-être que le numérique arrête de singer le papier

Ce n'est qu'en proposant du neuf en numérique que le secteur a une chance d'inverser la tendance.

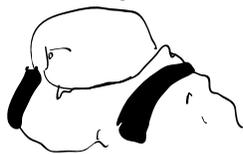
* L'explication la plus rationnelle me semble être l'aspect jetable de l'édition manga, sans jugement de valeur, ainsi que l'avance technique des appareils nomades au Japon.

**La citation et le chiffre du graphique proviennent du rapport ACBD 2012, écrit par Gilles Ratier.

Les éditeurs en ont conscience

Des exemples naissent

Plus ou moins intéressants.



Passons vite par 2 modèles typiques de l'économie numérique

izneo
TOUJOURS LA BD NUMÉRIQUE
Naît en 2010
regroupe 19
éditeurs.

Franchement rien de bien excitant.



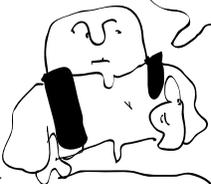
C'est un PDF.

Propose environ 4000 titres pour tablette.

Soit on paie à l'unité.



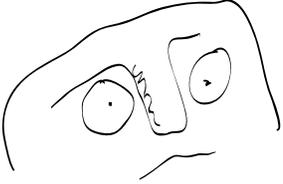
Soit on s'abonne pour 9,90 euros par mois



Izneo c'est pratique au moins pour les éditeurs

Puisque c'est Izneo qui prend en charge les adaptations

Pour Izneo, ça va, parce qu'il est le seul du marché



Et le marché est en plein essor.

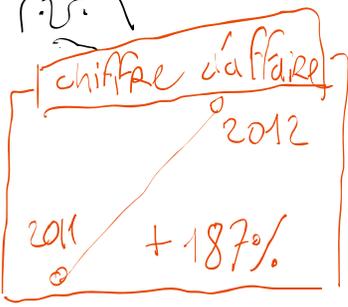


IMAGE : logo Izneo, 2010.

IMAGE : graphique du chiffre d'affaire constaté sur société.com.



*En 2012 Izneo a dû censurer la moitié de sa collection pour pouvoir entrer dans les critères de publication de l'Apple Store.

IMAGE : logo Manolosanctis, 2010.

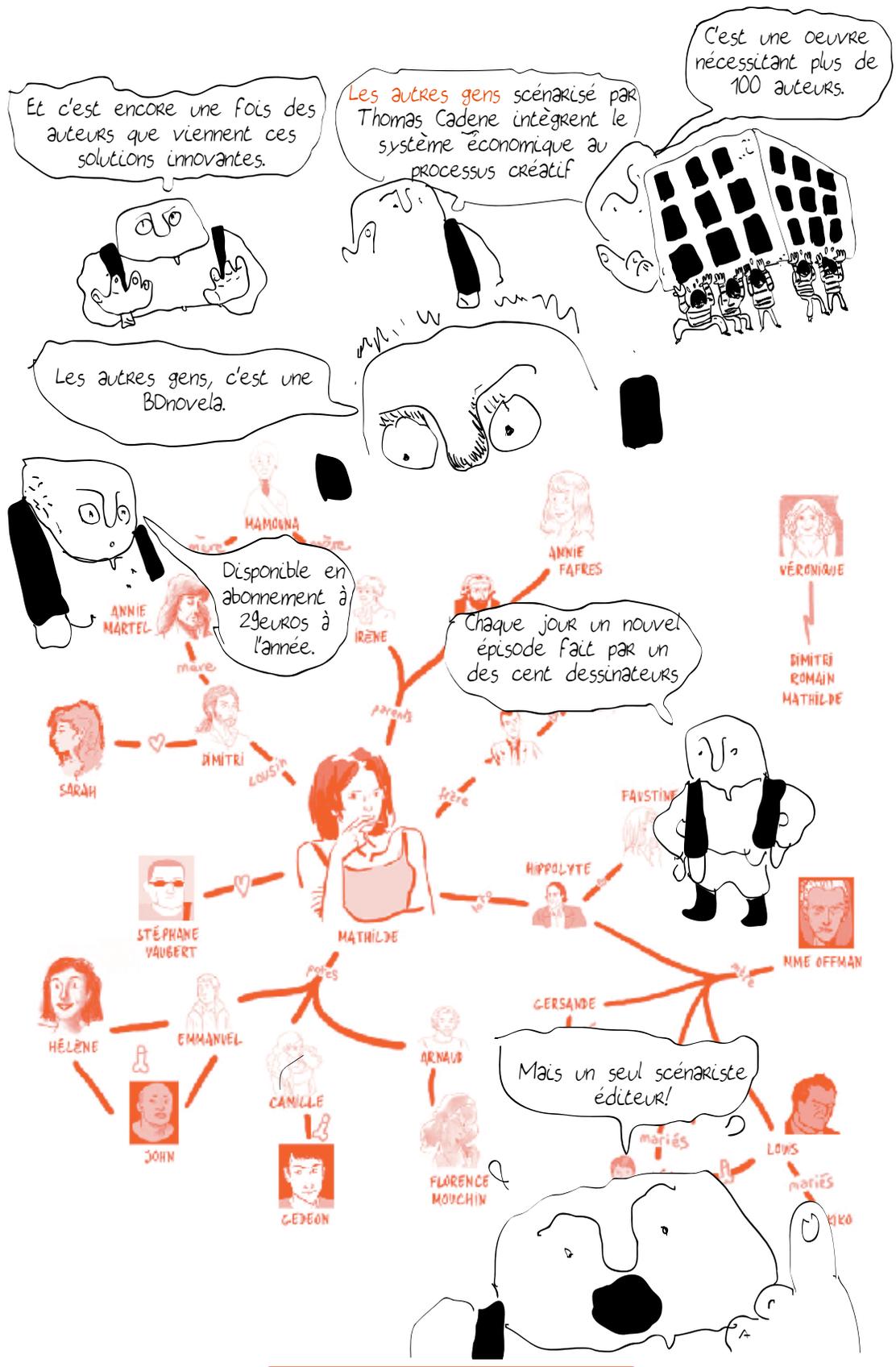


IMAGE : Thomas Cadène et contributions d'auteurs, Les autres gens , «Who is who ?», 2010.

L'aspect feuilleton génère une addiction chez le lecteur.

Génère la nécessité d'une équipe énorme.

Qui ajoute un intérêt graphique à l'oeuvre.

Le modèle économique fait écho à la télévision

Mais un enfer à organiser

En juin 2012 la série s'arrête car Thomas Cadene est fatigué.

Finalement il est cohérent voire même équitable*

Je me tire

THOMAS
CADENE

Là encore on peut dire que le créateur de BD se réinvente.

Et malheureusement quand le modèle économique s'intègre à la fiction

Quelqu'un d'autre que l'auteur peut-il gérer ce fardeau?



Ou bien du format appli iPhone chez Trondheim et Pierre la police.



N'empêche que même avec ceux-là...

C'est toujours comme ça que ça marche.

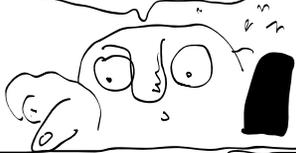


IMAGE 1 : Marc-Antoine Mathieu, *3 secondes* op. cit.
 IMAGE 2 : Yslaïre, *XXe ciel.com*, site éponyme et Humanoïdes associés, 1997.
 IMAGE 3 : Lewis Trondheim, *Bludzee*, Delcourt, 2009.
 IMAGE 4 : Pierre La Police, *Les praticiens de l'infernal*, 2011.



IMAGE : couverture du numéro 1 de «La revue dessinée», automne 2013.

* citation de KRISS, auteur de BD et rédacteur de La revue dessinée, prononcée lors du séminaire cité de l'ENSSIB Lyon : « "BD Num", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale ».

** citation d'Olivier Jouvray, également rédacteur de la revue, tirée de la même conférence.

Cependant, la Revue dessinée propose plus qu'un complément.



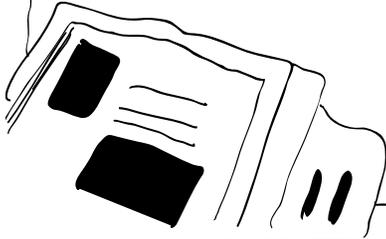
C'est un territoire expérimental.



Qui exploite le numérique comme nouveau moyen de diffusion plutôt que comme nouveau moyen de narration.



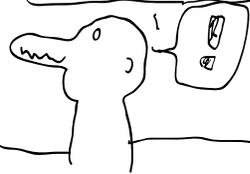
Où le site propose des sujets différents



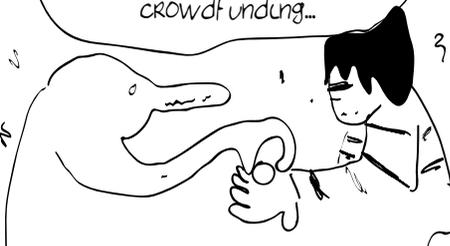
Et sert de liant à la communauté



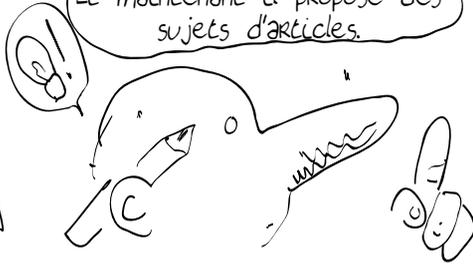
Le lecteur est responsabilisé en interaction avec le journal



Pour la création du journal il était mécène via le crowdfunding...



Et maintenant il propose des sujets d'articles.



La revue dessinée paie ces auteurs de manière fixe, à peu près deux fois plus que le salaire normalement attribué dans la presse.

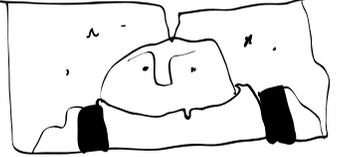
Le transmedia permet de diffuser de l'information.



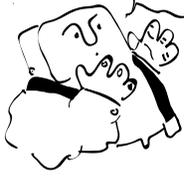
On est dans un modèle ambigu: C'est une édition papier à complément numérique pensée dans un contexte numérique

«L'objet papier a été déterminé par l'objet numérique» Et pas une édition papier et son bonus numérique pensée comme du papier.

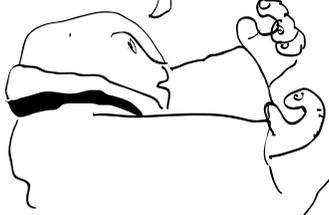
Vous saisissez la nuance?



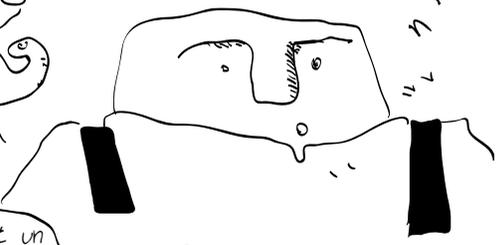
LA BD numérique doit inventer son modèle éditorial.



Et si elle ne parvient pas à convaincre son éditeur...



Elle n'a qu'à trouver de nouveaux opérateurs.



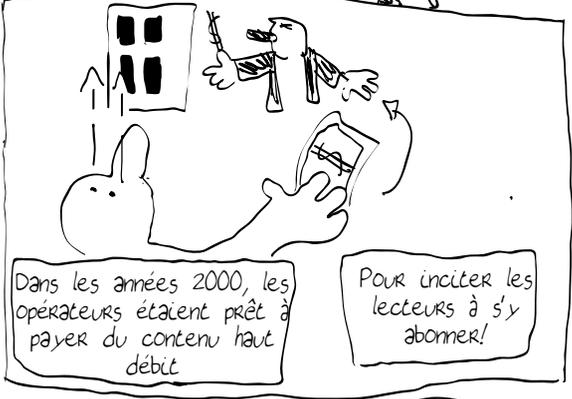
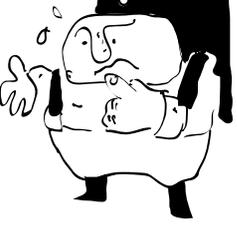
Je parlais tout à l'heure de Le **lueur** en 2000



Et bien c'est un opérateur qui a payé.



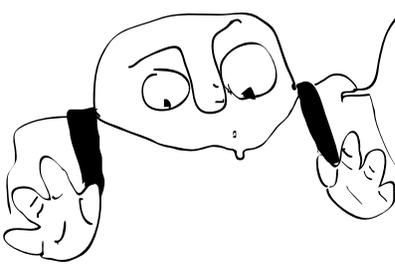
ça a dû coûter un max.



Dans les années 2000, les opérateurs étaient prêts à payer du contenu haut débit

Pour inciter les lecteurs à s'y abonner!

La BD numérique doit trouver un nouveau réseau...



La revue dessinée crée un modèle avec 3 partenaires

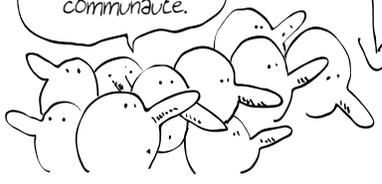
L'INA fournit du contenu.



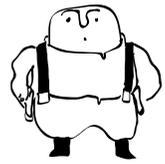
Les libraires distribuent la revue

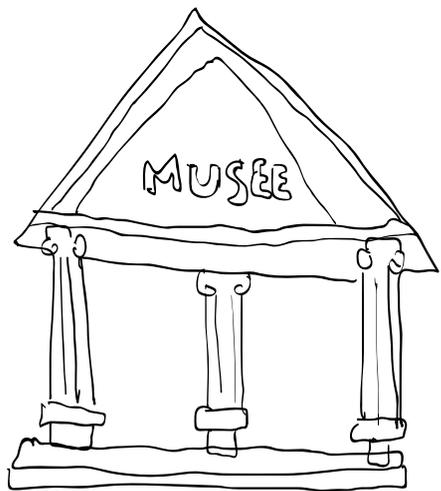
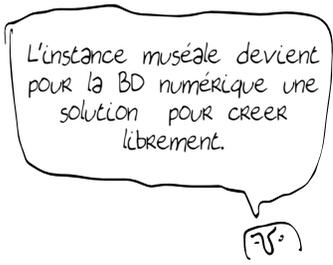


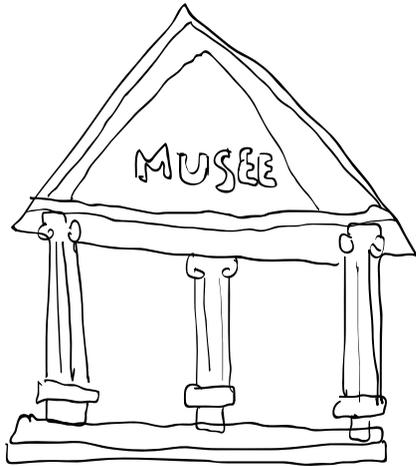
Les lecteurs sont mécènes et agrandissent la communauté.



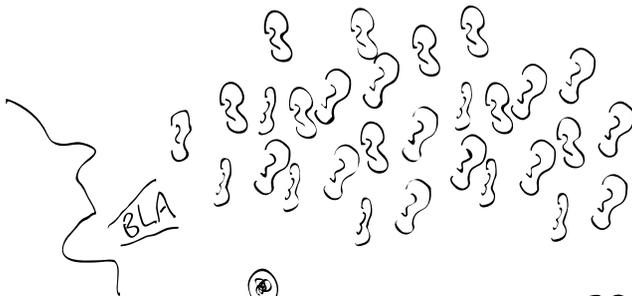
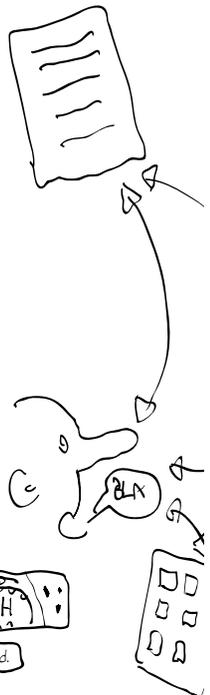
Sans qu'un éditeur intervienne!







ÇA COMMENCE À FAIRE BEAUCOUP de choses à penser!

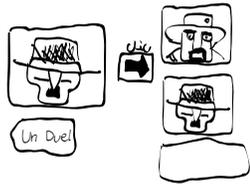


L'image qui succede surprend.

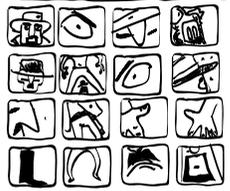


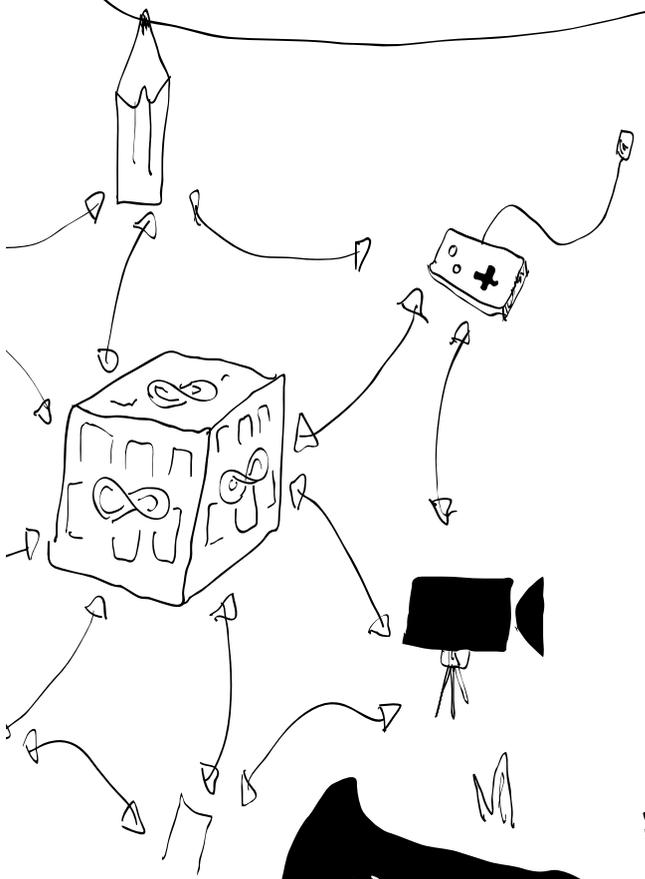
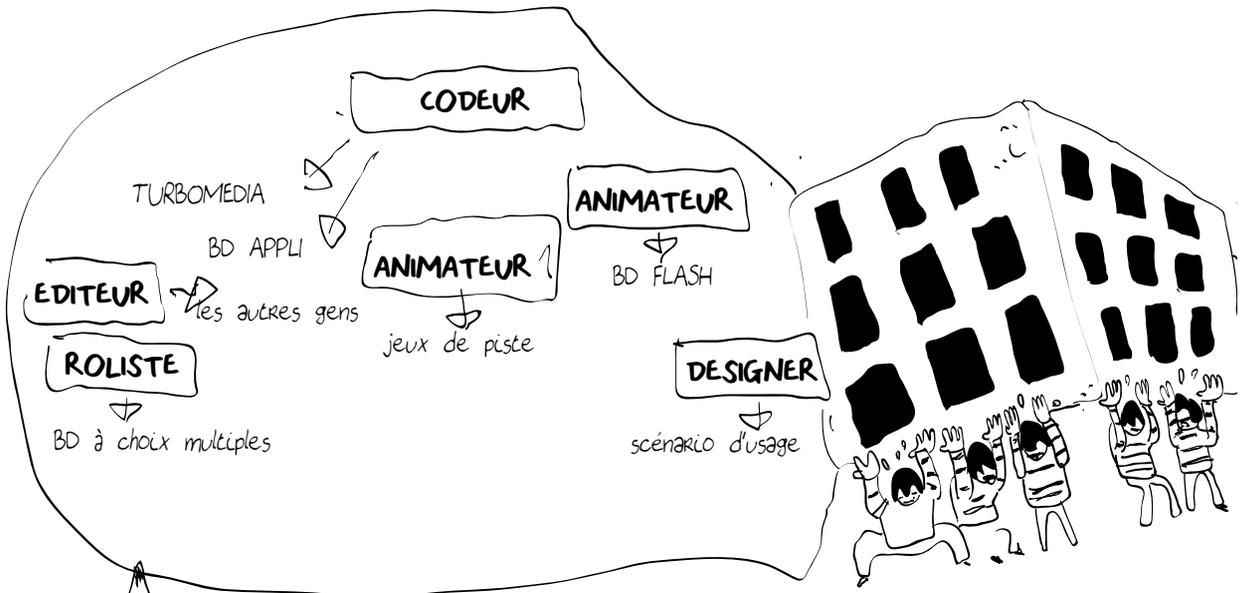
Une action fulgurante...

est ralentie pour prolonger le suspense.

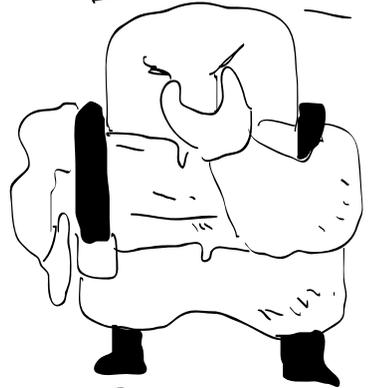


Un Duel





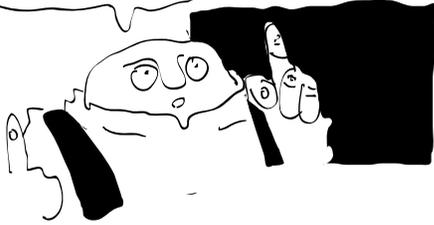
Finally the problem of the infinite role...



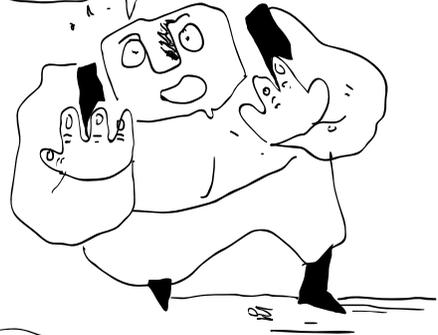
Ben c'est l'infini.



Le numérique propose sans doute une nouvelle forme de Bande dessinée.

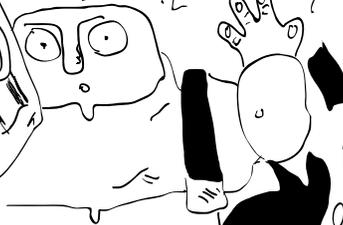


«chaque changement matériel des supports narratifs a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires»*



Oui le numérique permet de raconter des histoires d'une manière neuve.

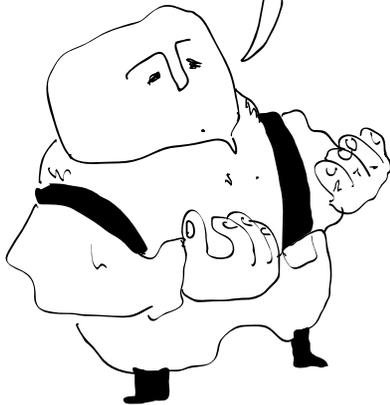
Mais là c'est le coup du verre à moitié vide.



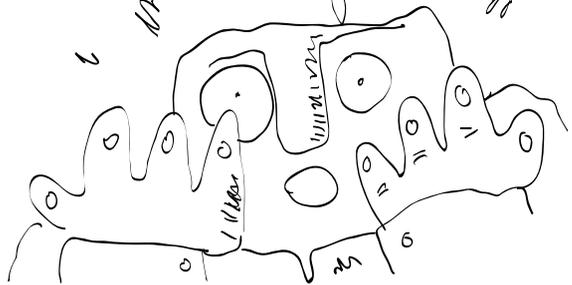
Moitié plein il est !!



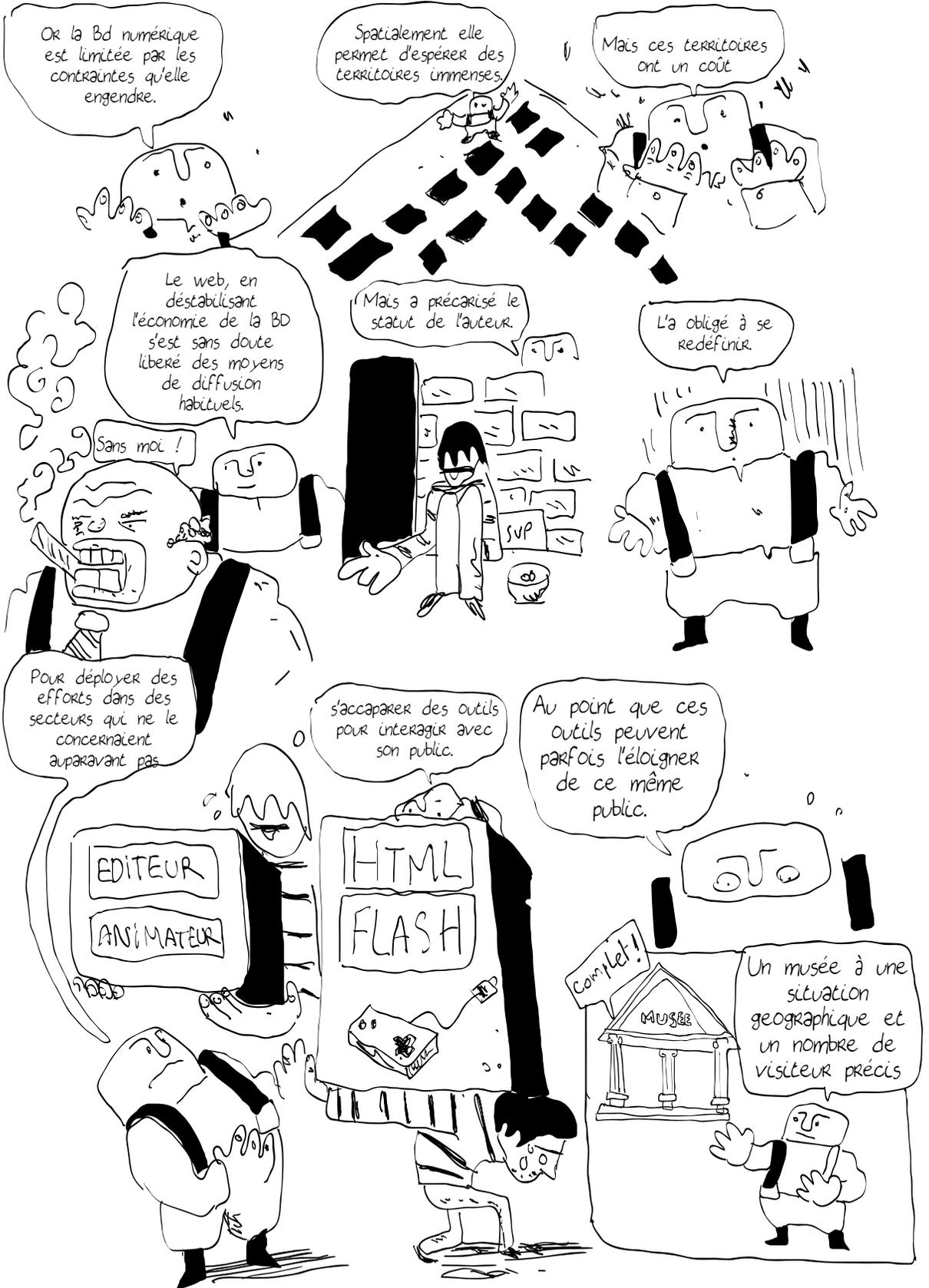
Mais ce qui surprend le plus lorsqu'on entend parler de BD numérique

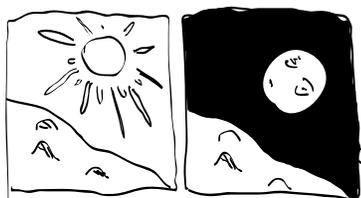


C'est que l'on part du presupposé que l'absence de limite la rend plus forte



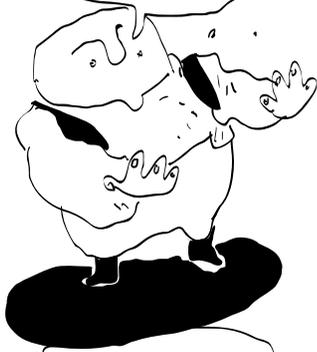
* Clément J., « Hypertextes et mondes fictionnels ou l'avenir de la narration dans le cyberspace », publié dans écarts numéro 2, 2000.





Le numérique
semble être là
pour donner une
solution...

A un problème
dont nous n'avions
pas conscience



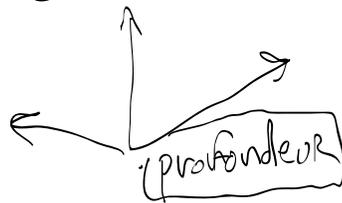
Il permet en effet
d'ajouter à la BD ce
qu'elle ne pouvait
alors qu'imiter.

SON

Mouvement



Et c'est parfois
même excellent.

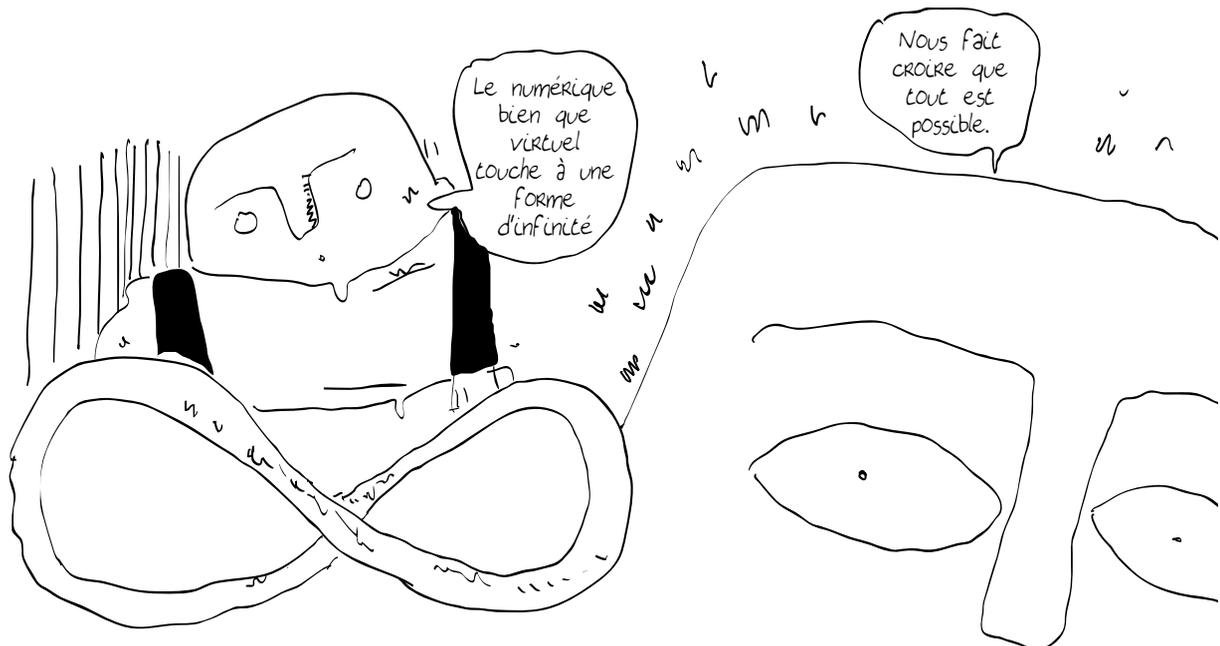


Lobo of Hamelin utilise les possibilités du Web : c'est une longue banderole avec un effet de parallaxe, permettant d'ajouter une profondeur de champ qui allie à la musique de fond ajoute à la sensation de carroussel expressionniste.



"Providence has brought you here, my dear Lobo!"
exclaimed the mayor upon spotting the
Professione! stand.

IMAGE : Stevan Zivadinovic, Hobo Lobo of Hamelin, publié sur le site hobolobo.net, 2011.



* Charles Baudelaire, «Lettre à Armand Fraisse», Correspondance, 1860.



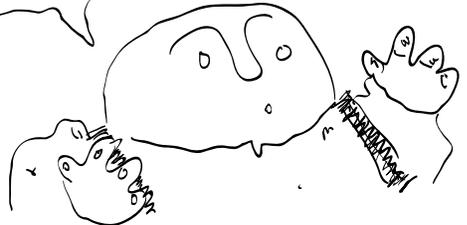
Le média doit s'effacer au profit de la narration.

en tant que simple outil au service du «procédé narratif».



Il y a A 13 ans déjà que Scott Mac Cloud envisageait les bouleversements de la BD dans le territoire numérique

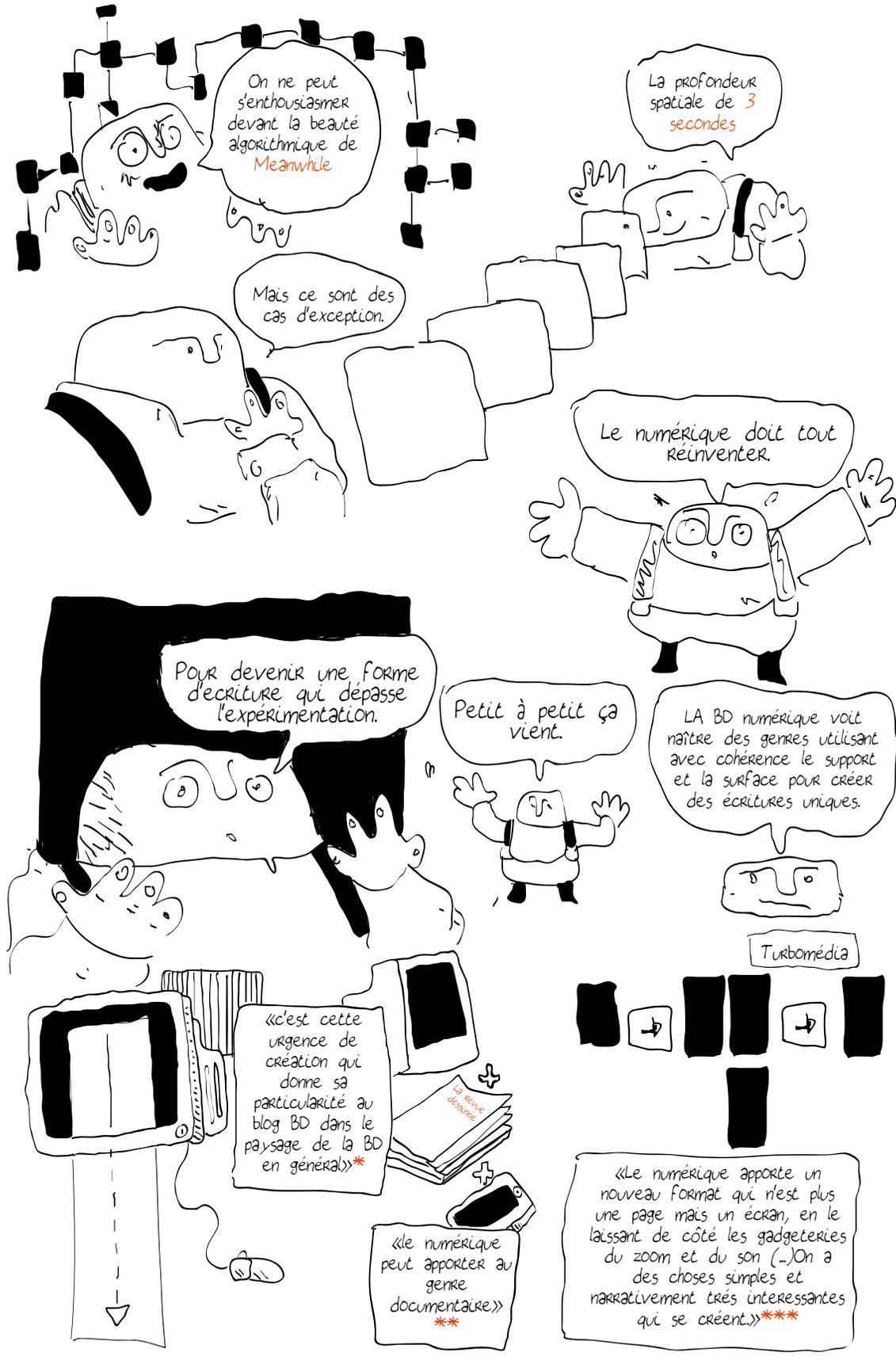
Alors que très vite les possibilités du papier ont été saisies par les pionniers de la BD



LA BD numérique n'est pas aussi méconnaissable que ce que Scott Mc Cloud semblait envisager.

Quand est-ce que ce médium lui donnera entièrement raison?

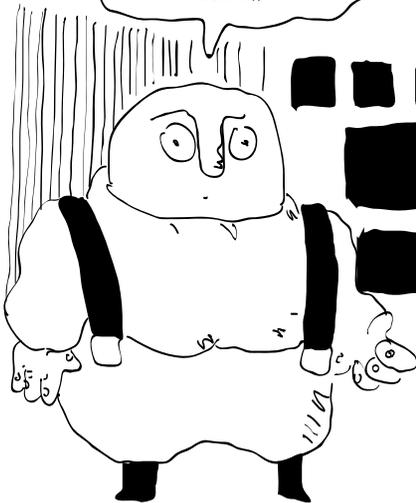
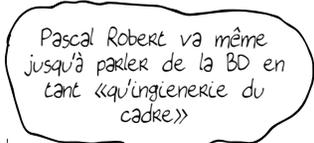
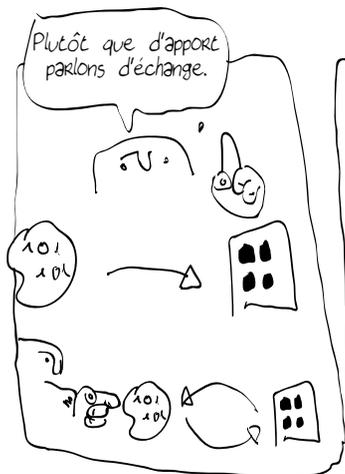




* Flore Tilly sur julienfalgas.fr, 2008.

** Kriss lors du séminaire de l'ENSSIB Lyon, cité : «"BD Num", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale».

*** Balak, forum de catsuka.com, 2009.



*Pascal Robert lors du séminaire de l'ENSIB Lyon cité : « "BD Num", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale. »

IMAGE : interface de Windows 8.



* Olivier Jouvray lors du séminaire de l'ENSSIB Lyon cité : « "BD Num", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale ».

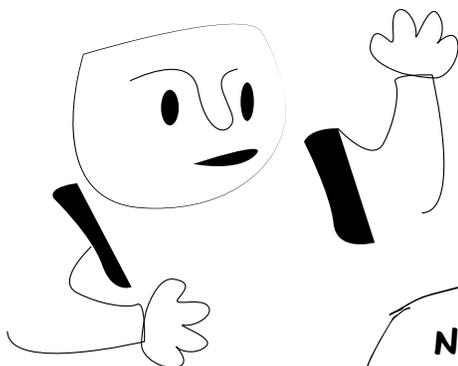
** Pascal Robert lors du séminaire de l'ENSSIB Lyon cité : « "BD Num", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale ».

***inspiré de « on se croirait revenu, avec un outil plus rapide et performant à tous points de vue, revenue aux temps héroïques et un peu fou des fanzines de notre jeunesse » Vincent Baudoux article intitulé un chat, un roi, des écrans, paru dans les cahiers du musée de la bande dessinée, numéro 8, édition de l'an 2, 2003.



Le dessin vectoriel qui se généralise sur le web

N'est-il pas la suite logique de la ligne claire des années 50 ?**



Nous revivons bien en ce moment même une préhistoire de LA BD !



*Si l'on considère comme certain que la naissance de la BD a lieu aux Etats-Unis, Richard Outcault et son Yellow Kid (1896) ou Windsor Mc Cay et son Little Nemo (1905) commencent à dessiner dans le bas des pages de journaux et y inventent le strip, cette forme brève de 2 ou 3 cases généralement humoristique.

** Le terme « ligne claire » a été inventé en 1977 par Joos Swarte.

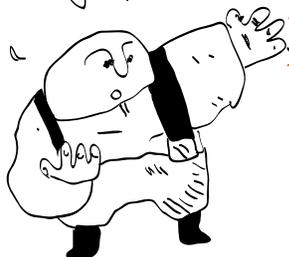
IMAGE 1 : Demians5, When I Am a King, déjà cité.

IMAGE 2 : Hergé, logo de la série «Tintin», 1929-1976.

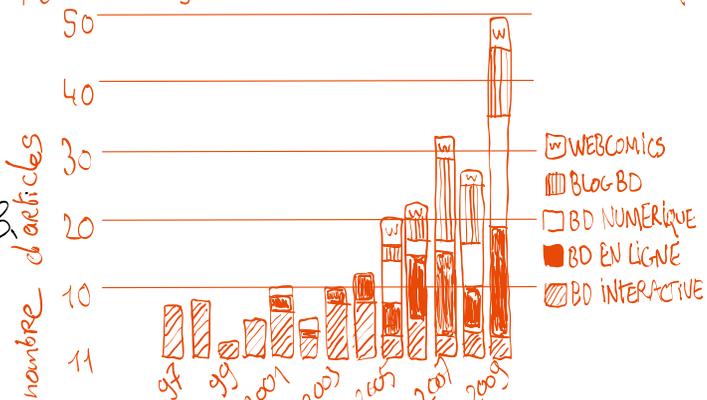


«Internet est le plus inclusif des médias: sa capacité à conjuguer les flux (...) à les mettre en relation est inégalée.»*

Et c'est ça qui fascine aujourd'hui.



Terminologie de la BD sur support numérique



* Smolderen Thierry, coconino.world : explorer l'espace des formats bd/i, neuviemeart.citebd.org, article paru en janvier 2003.

IMAGE : Les résultats du graphique sont tirés du site de Julien Falgas, julienfalgas.fr qu'il a réalisé grâce à la base de données Factiva.

Puisque nous jugeons la BD numérique au regard des chefs d'oeuvre qu'un siècle de BD papier a produits.

Puisque c'est l'absence d'objet physique qui est un frein à l'achat et non le travail fourni.

Puisqu'elle continue à singer le livre

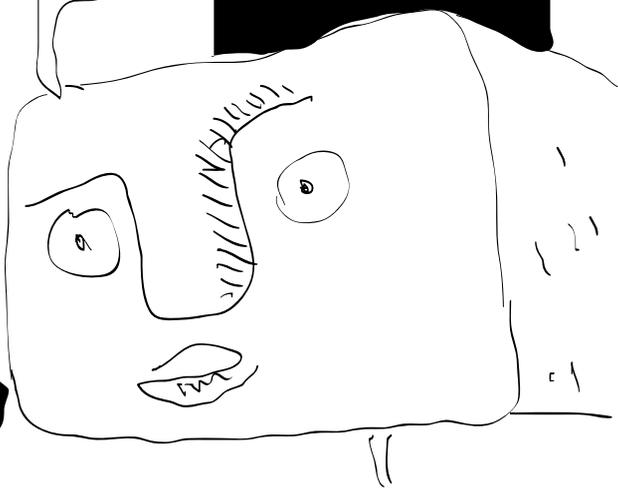
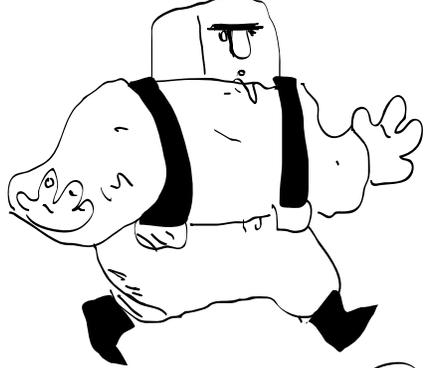
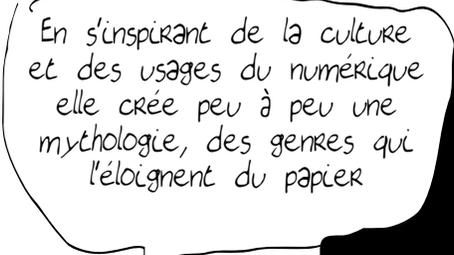
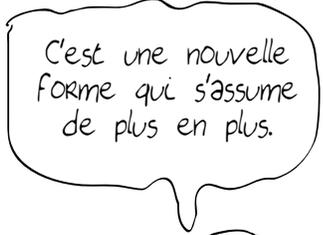
Euh...

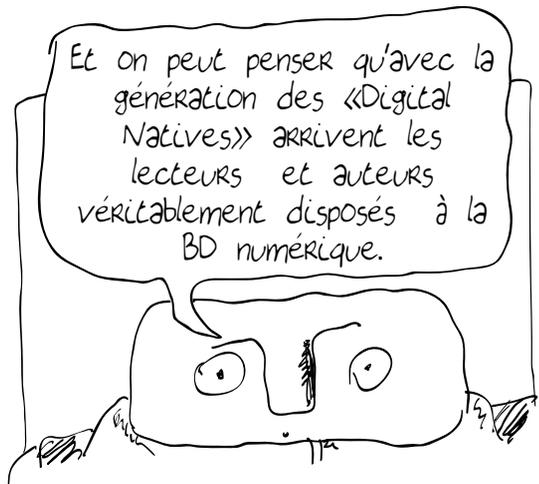
Alors qu'elle obéit à des gymnastiques différentes

Puisque les auteurs s'échinent à créer des oeuvres pouvant passer d'un support à un autre.

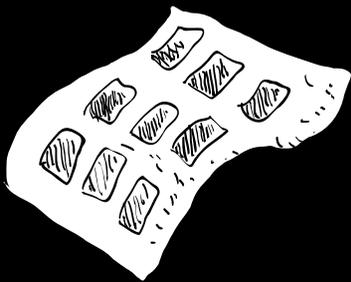
Comme si on demandait à une sculpture d'être un long métrage.

Pitié

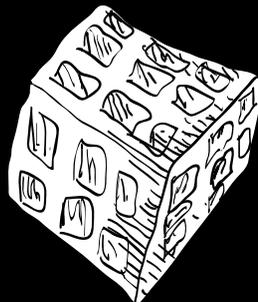




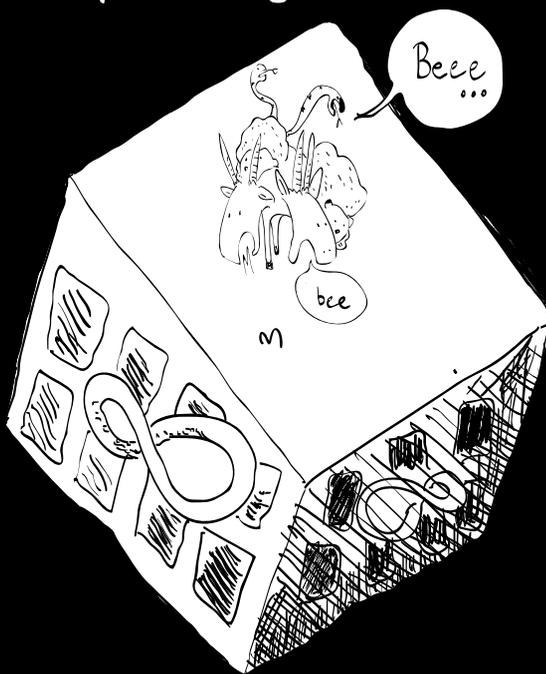
JOUANT de
l'illusion sur
l'un.



De l'infini sur
l'autre.



POUR RACONTER, AVEC LE LECTEUR, DES
HISTOIRES PAR L'IMAGE.



A suivre.

En fait j'ai encore
deux ou trois trucs
à dire...

J'en ai pas pour
longtemps.

C'est juste
histoire d'être
bien clair.



Annexes

J'ai schématisé des
planches archétypales

Pour vous montrer que
«l'ingénierie du cadre»
dont parle Pascal Robert
ne connaît pas une
évolution linéaire.

Cependant les mises en pages
de BD numérique semblent
bien différentes des
précédentes.

Vous trouverez ensuite
une petite chronologie
pour vous repérer plus
facilement

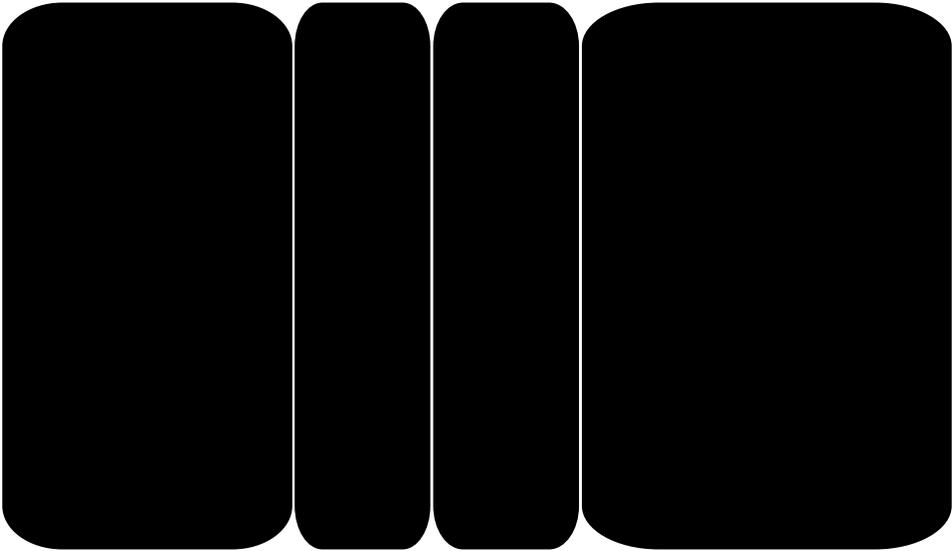
C'est la
moindre des
choses.

Et enfin une
bibliographie

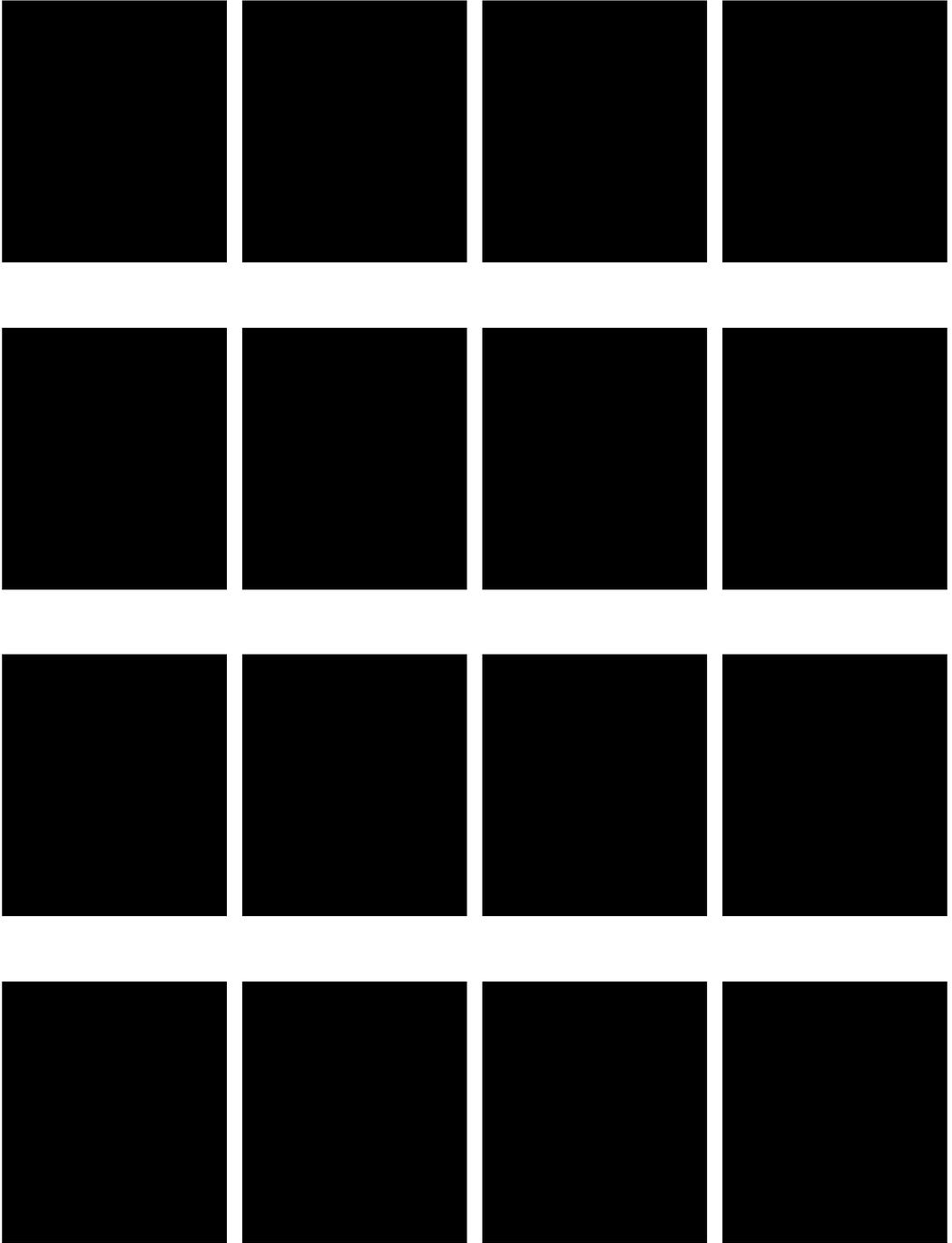


Planches Types :

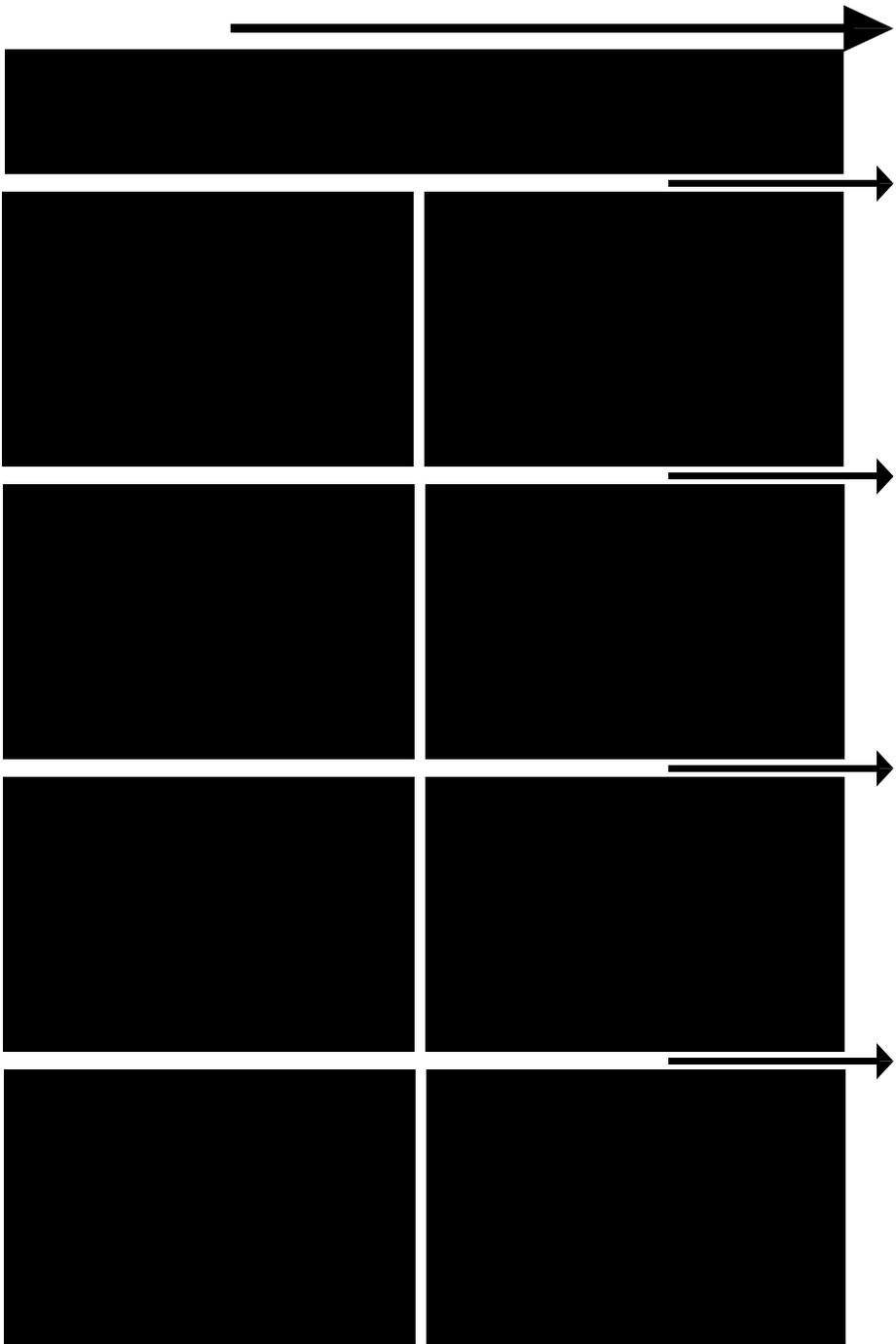
Tentative de schématisation de planches de BD ayant pour but de démontrer l'ingénierie de la case. Les choix des planches ont été fait pour leur caractère archétypale, les dernières cases, oranges sont des BD numériques. Des flèches indiquent le sens de lecture quand celui-ci est complexe.



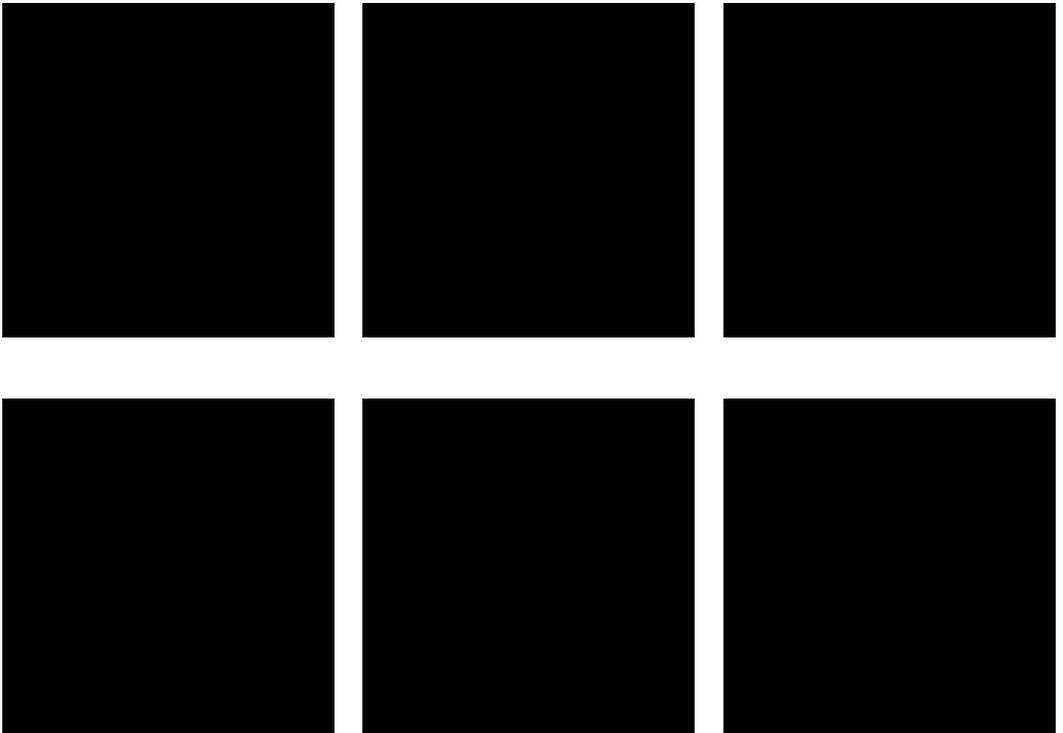
[Histoire d'Albert](#) (Rodolphe Töpffer, 1844).



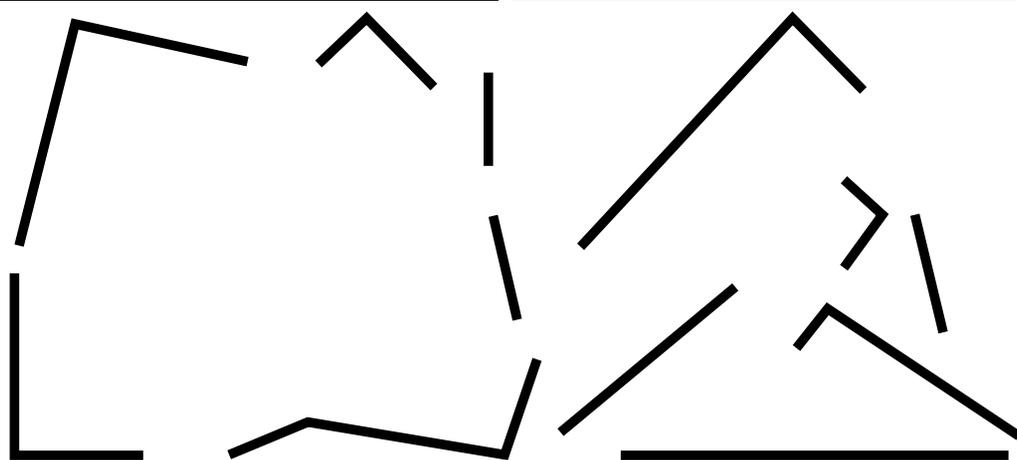
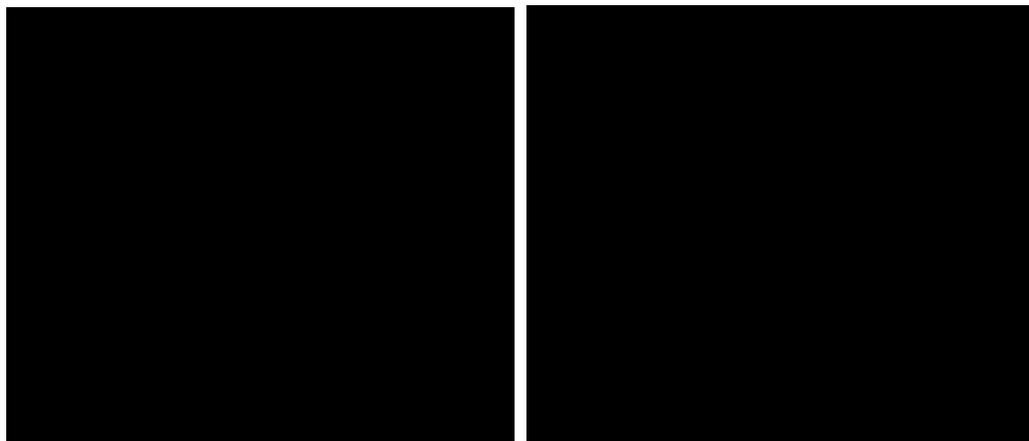
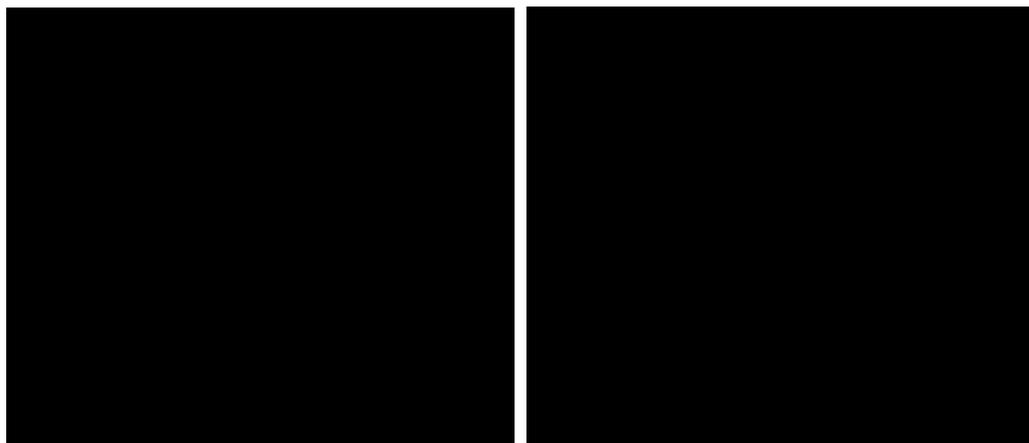
Marthe, [la bonne petite ménagère](#) (imagerie Epinal, 1890).



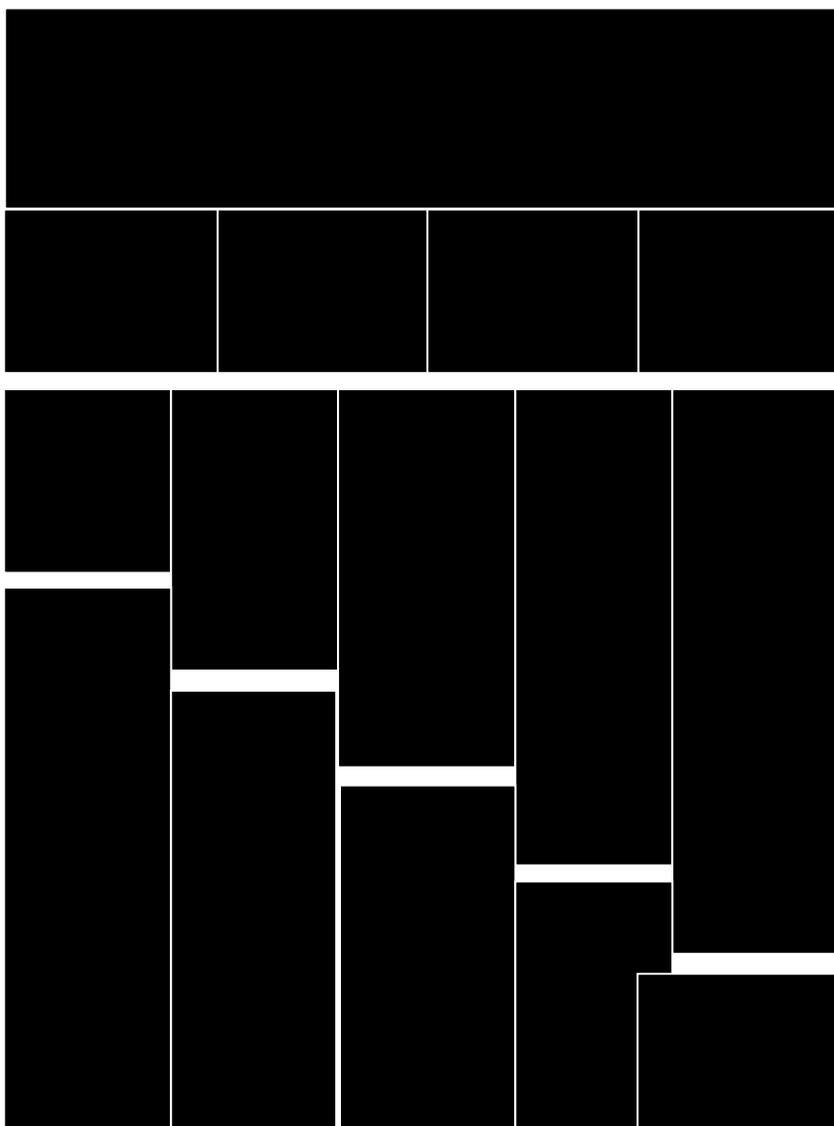
the Katzenjammer Kids ou Pim Pam Poum (Knerr, 1897).



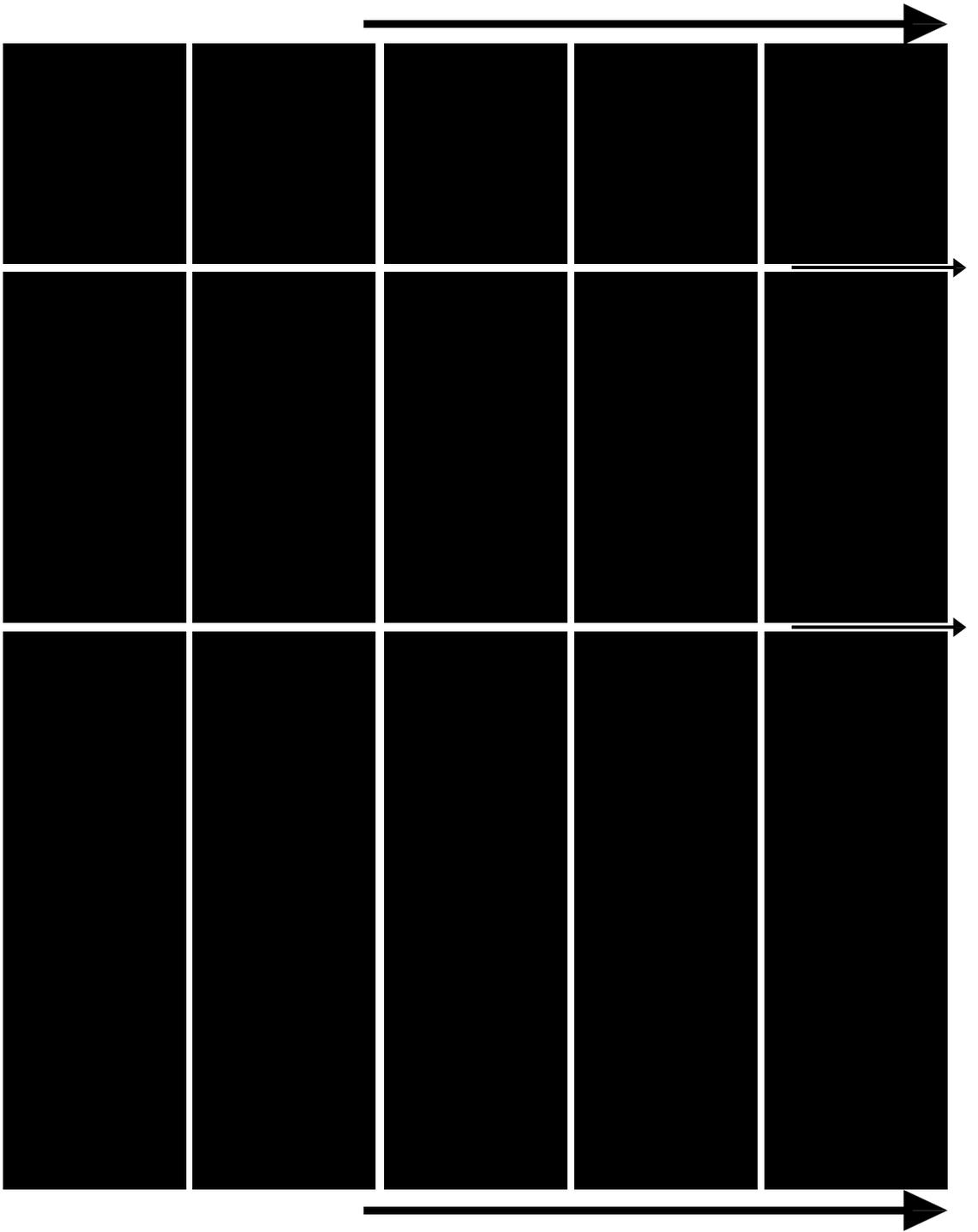
The Yellow Kid (Richard Felton Outcault, 1897).



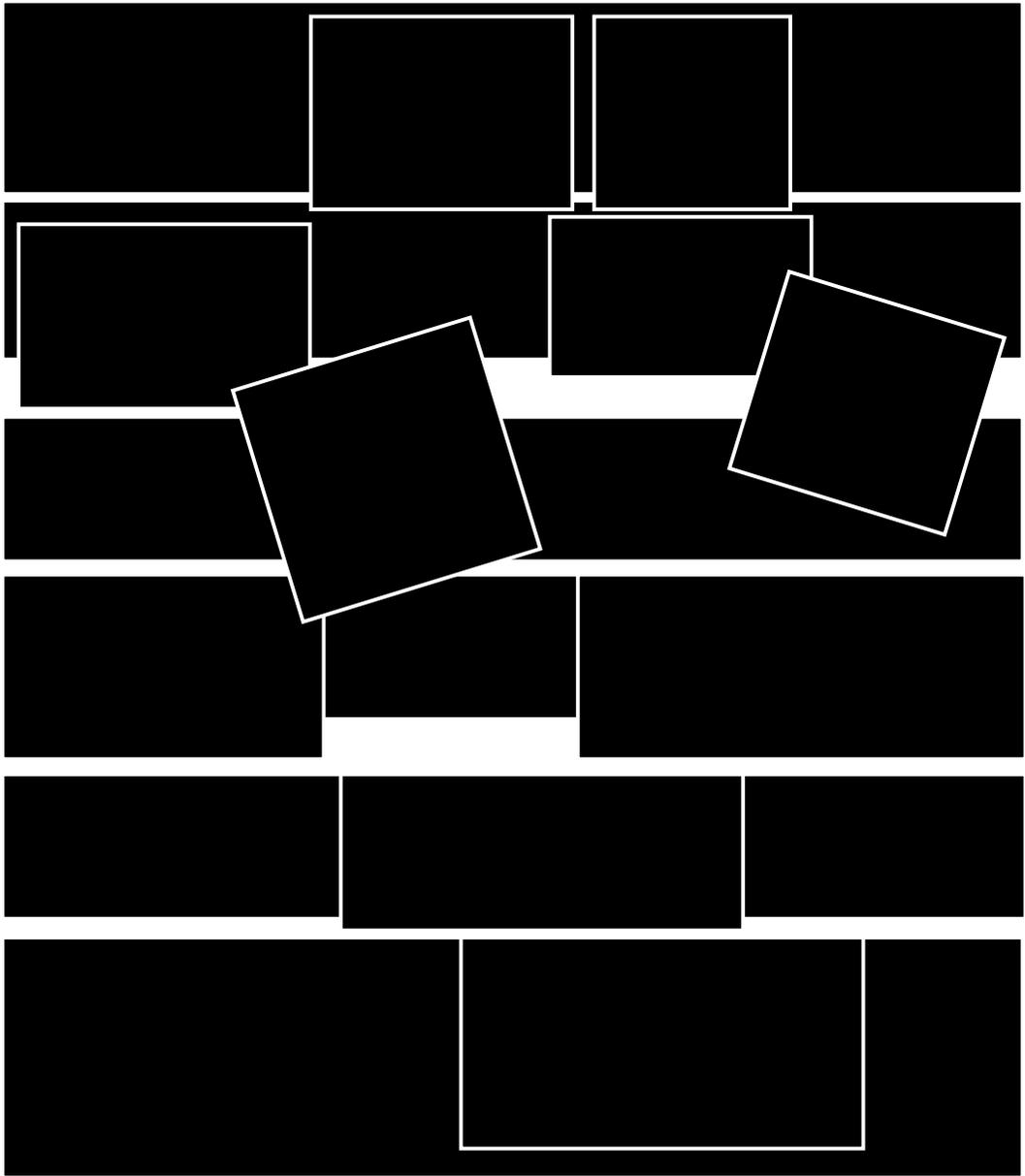
[little Sammy sneeze \(Windsor MC Cay, 1904\).](#)



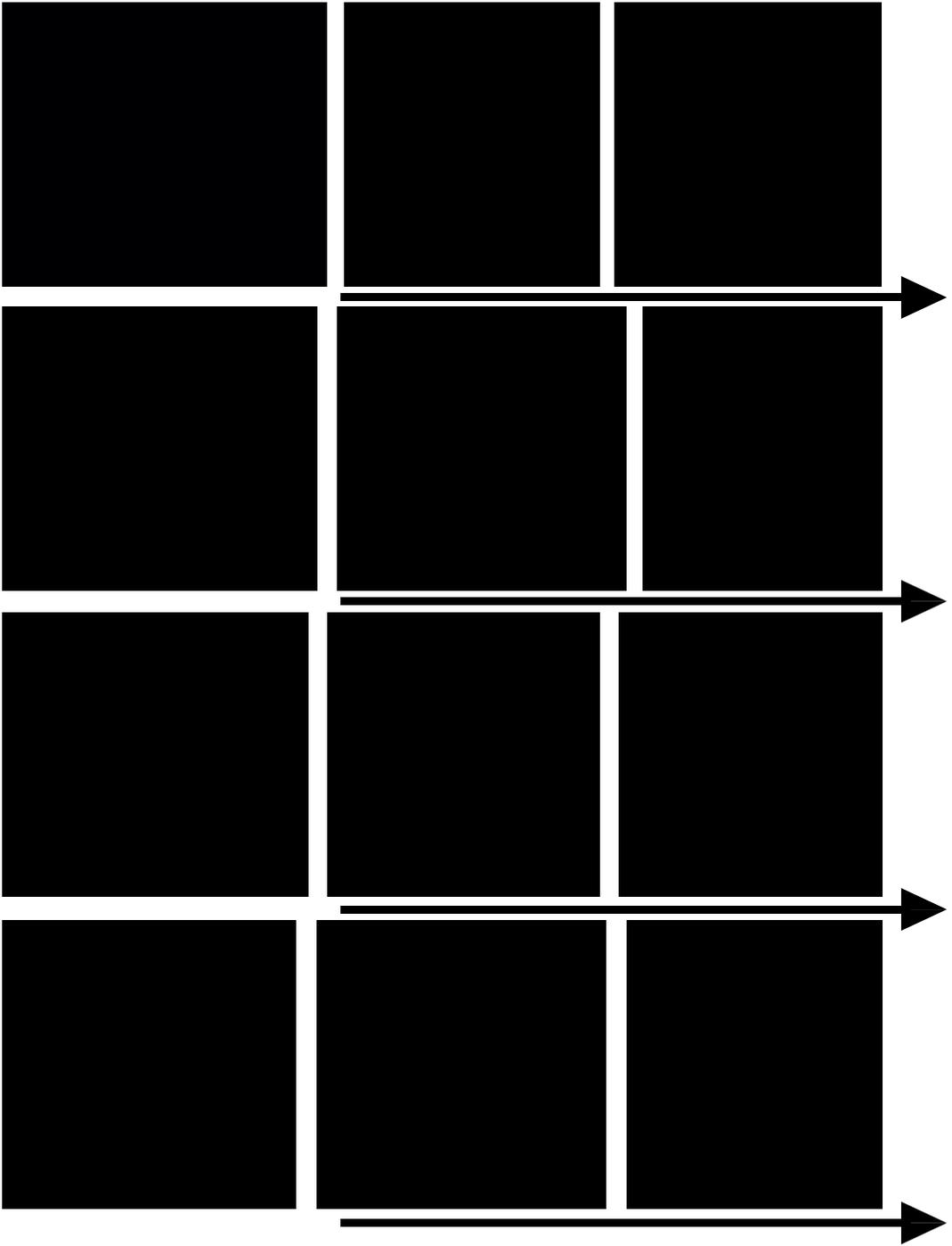
little Nemo, falling Nemo (Windsor MC Cay, 1908).



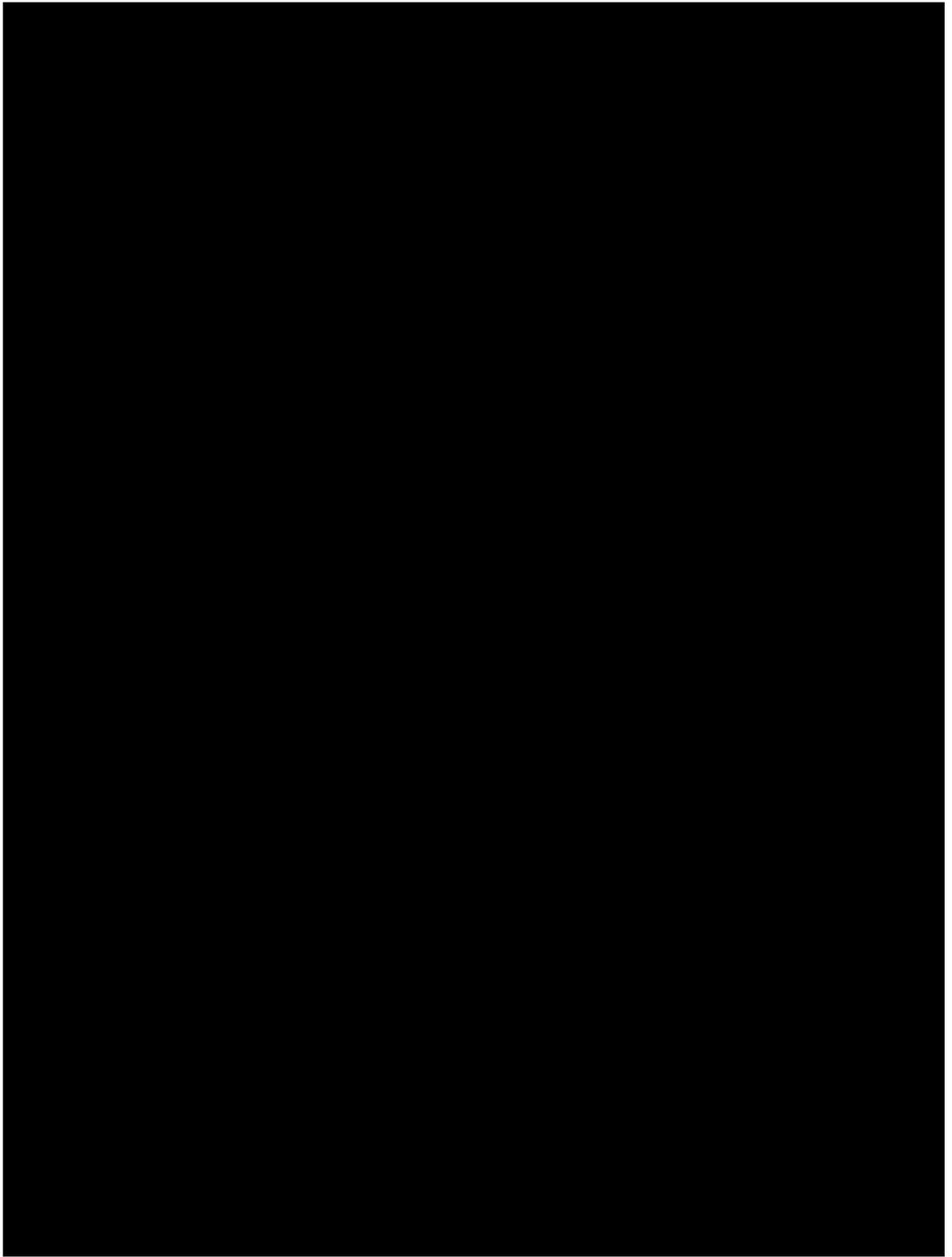
little Nemo, The Walking Bed (Windsor MC Cay, 1908).

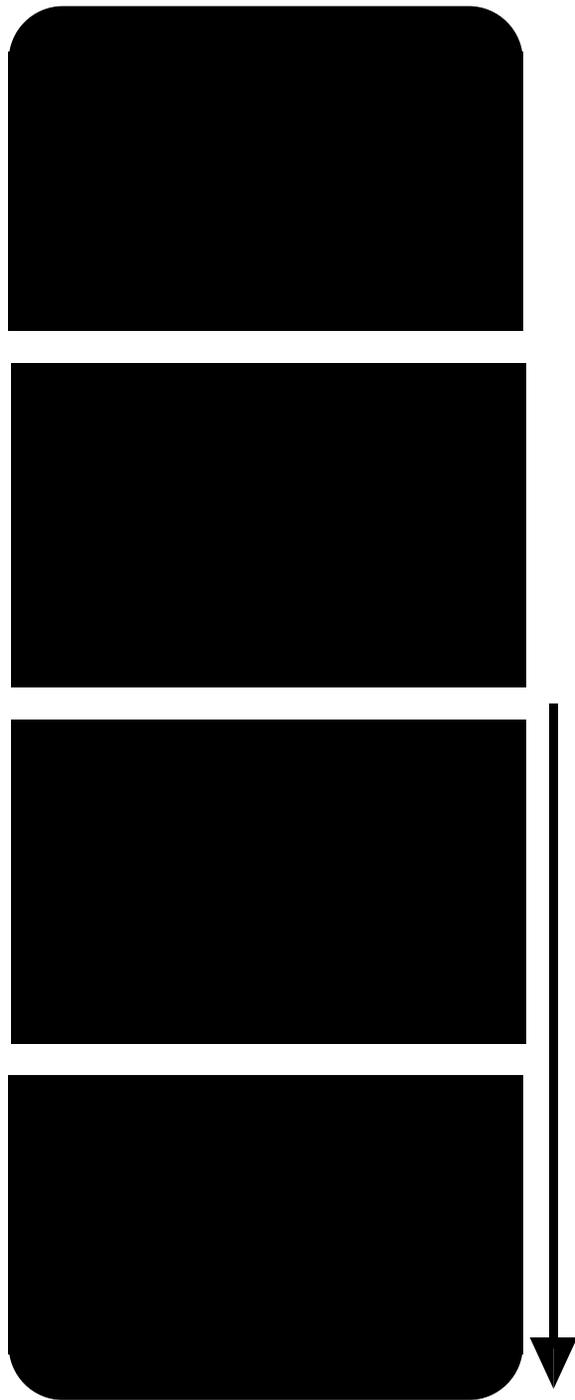


Krazy Kat (George Herriman, 1914).

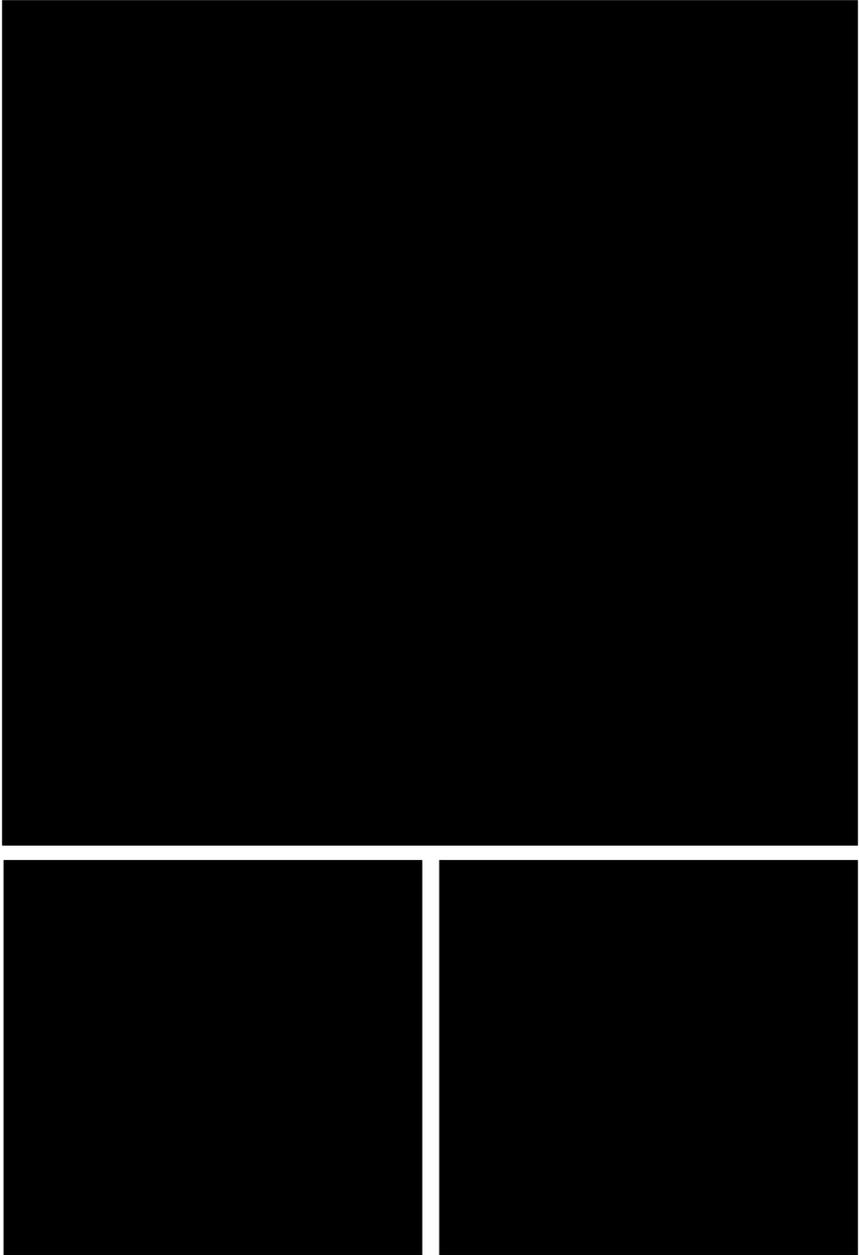


page 15, Tintin au Congo (Hergé, version album, 1946).

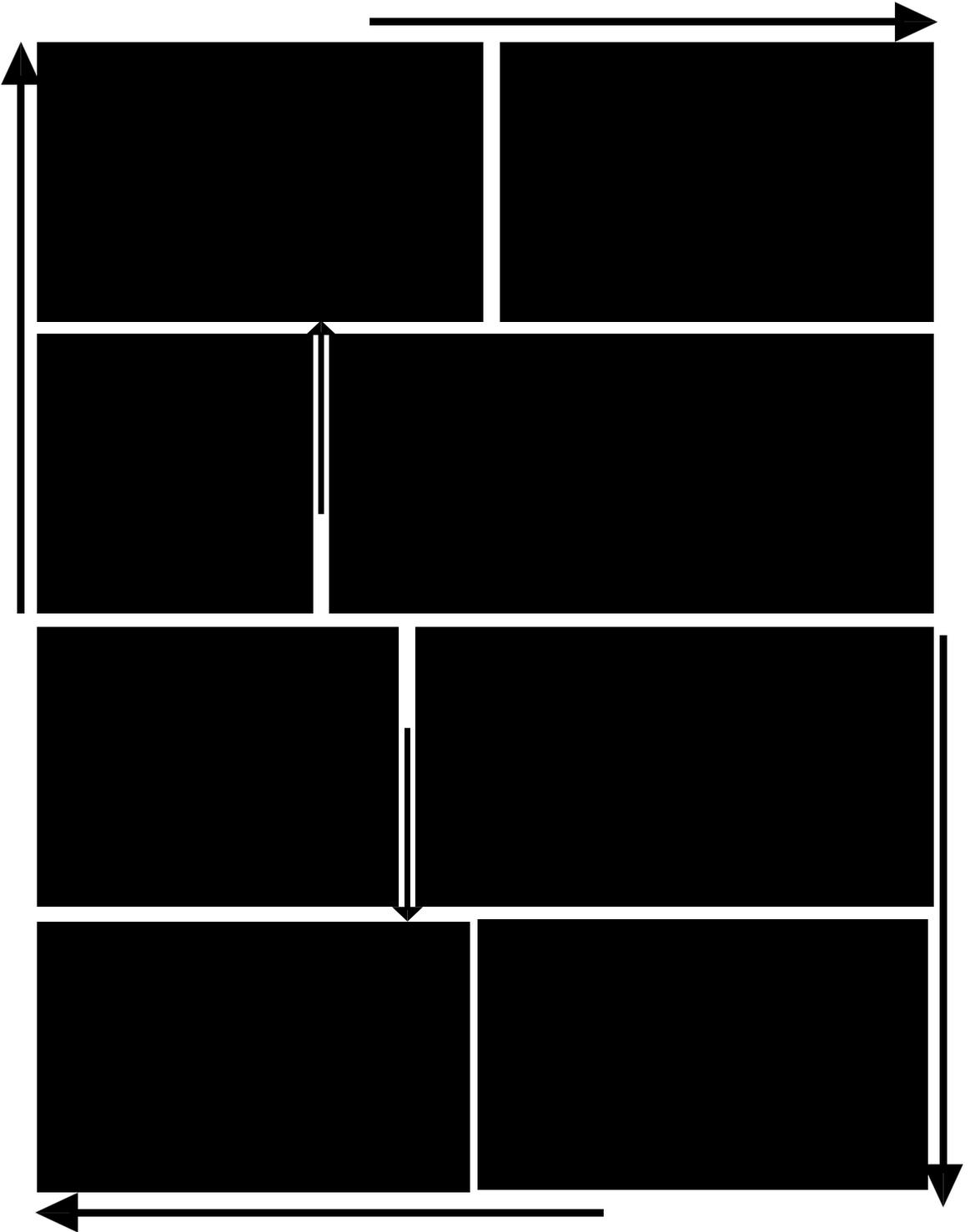


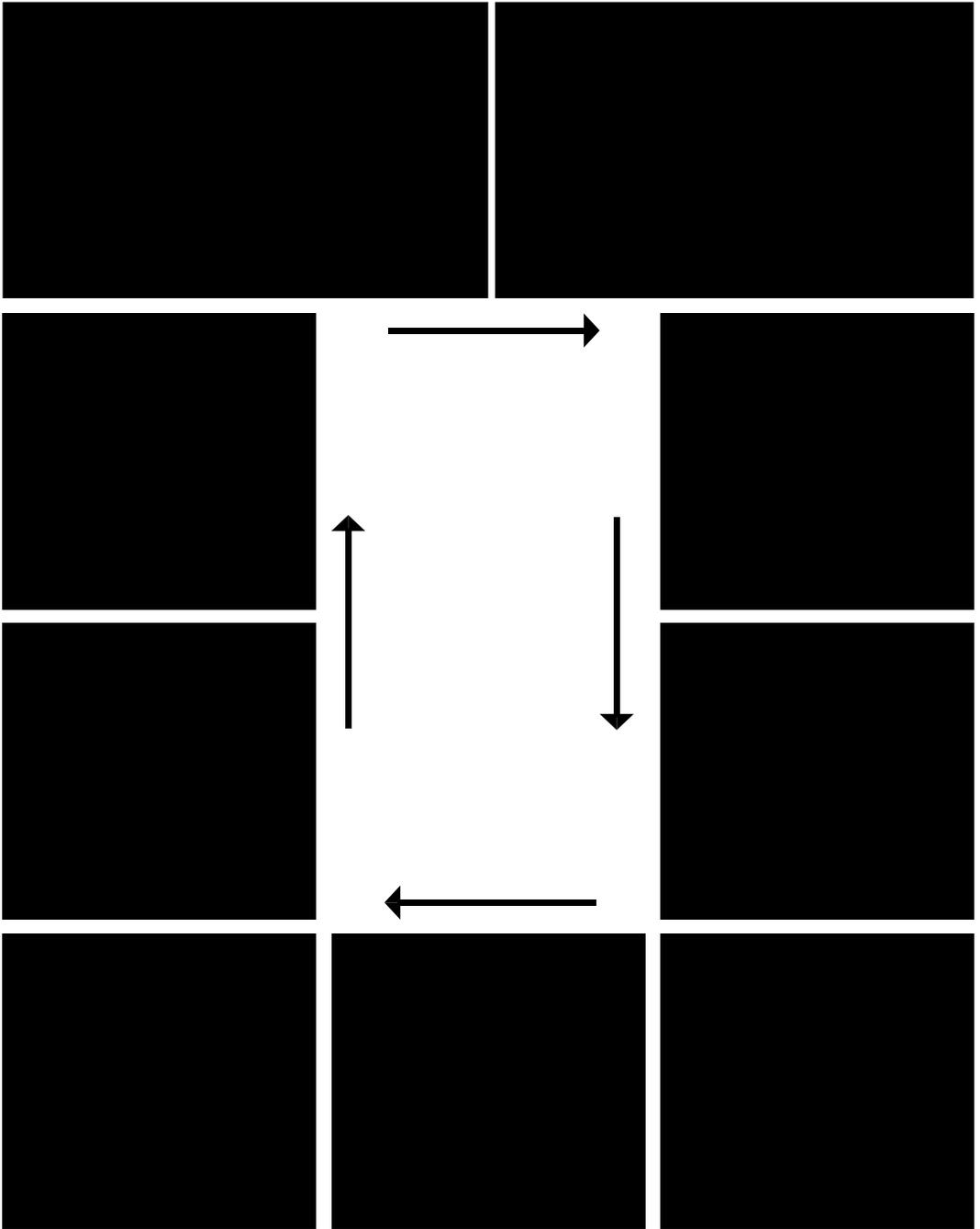


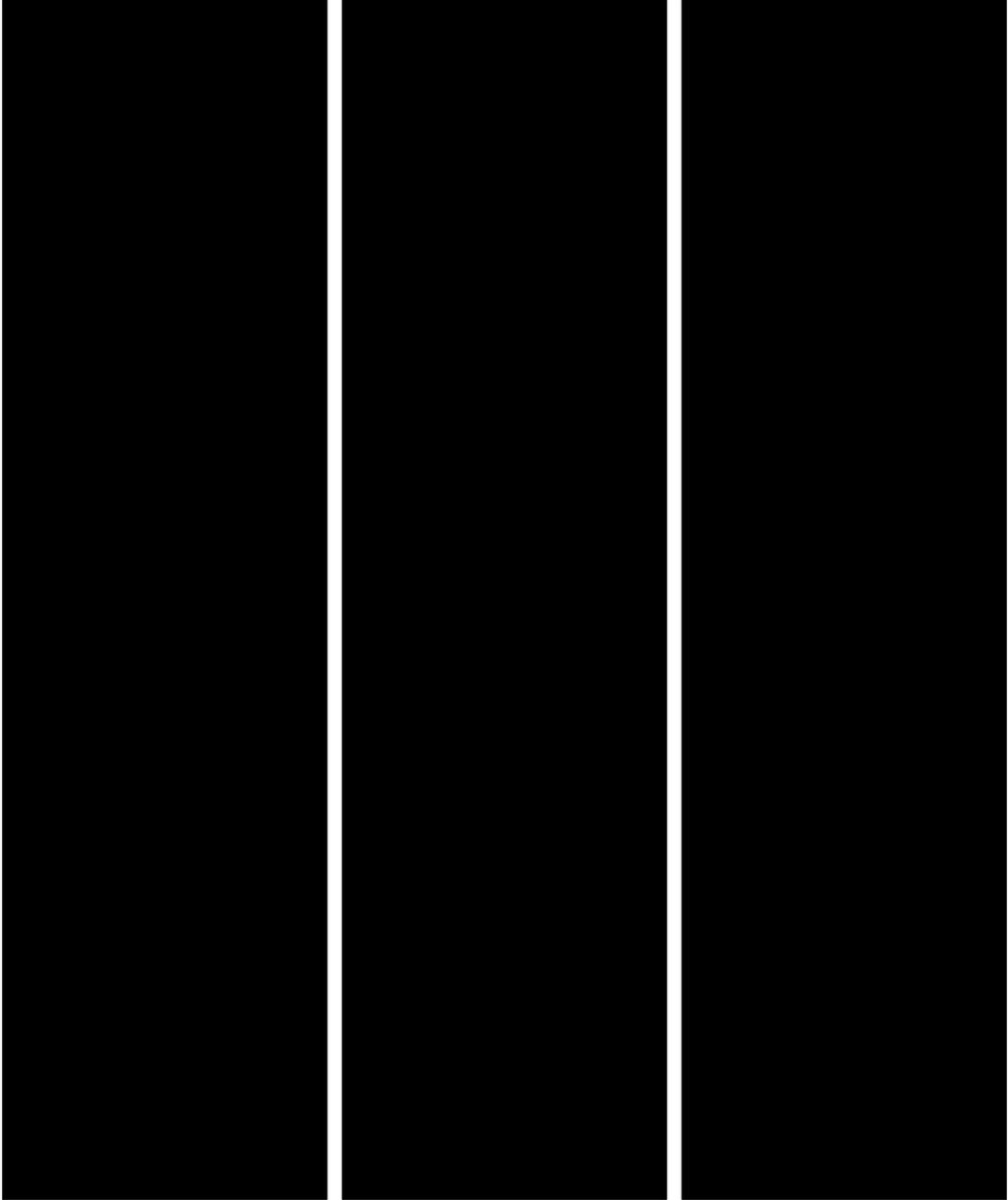
[la nouvelle île au trésor](#) (Osamu Tezuka, 1947).



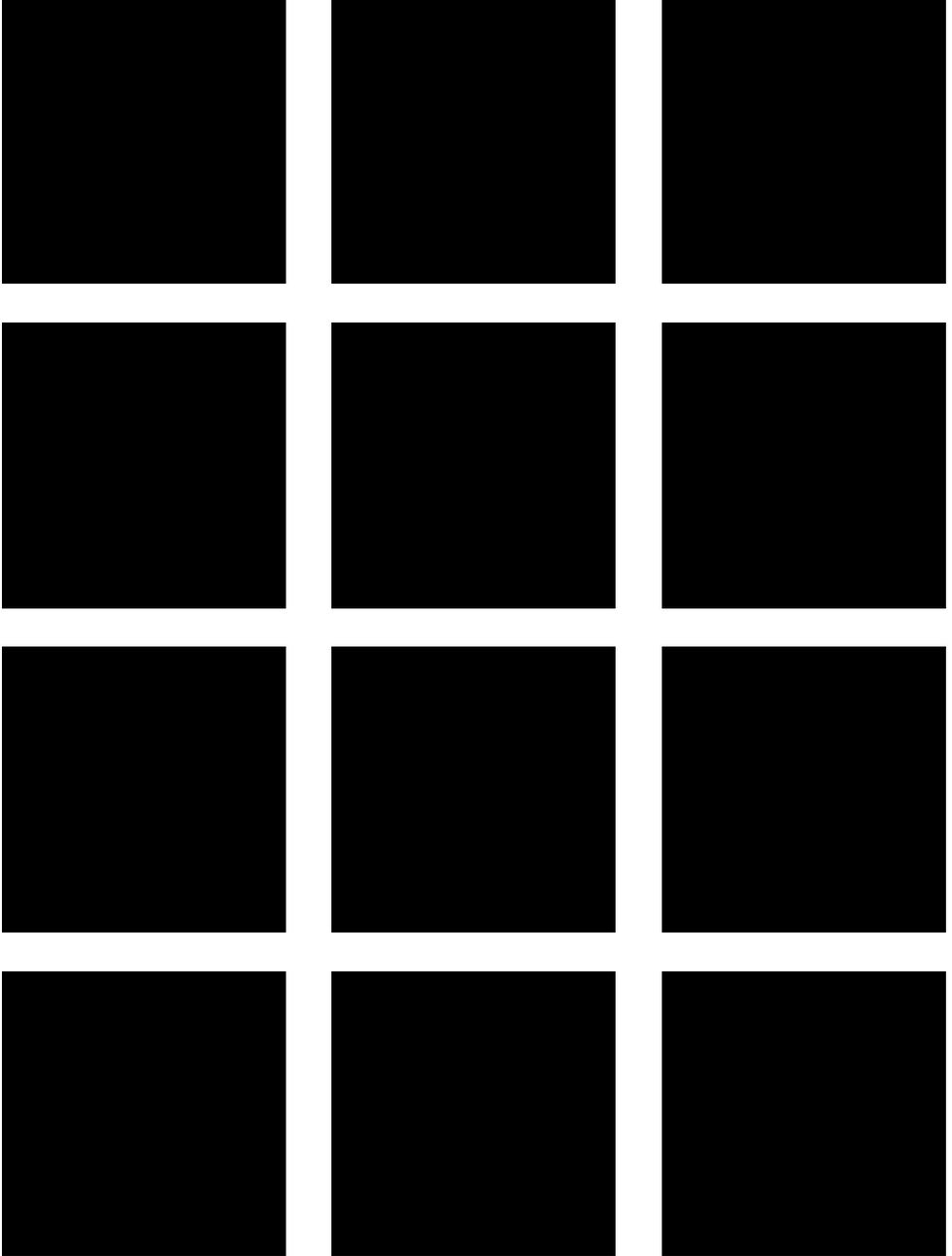
[Avengers versus X-Men](#) (Jack Kirby, 1964).



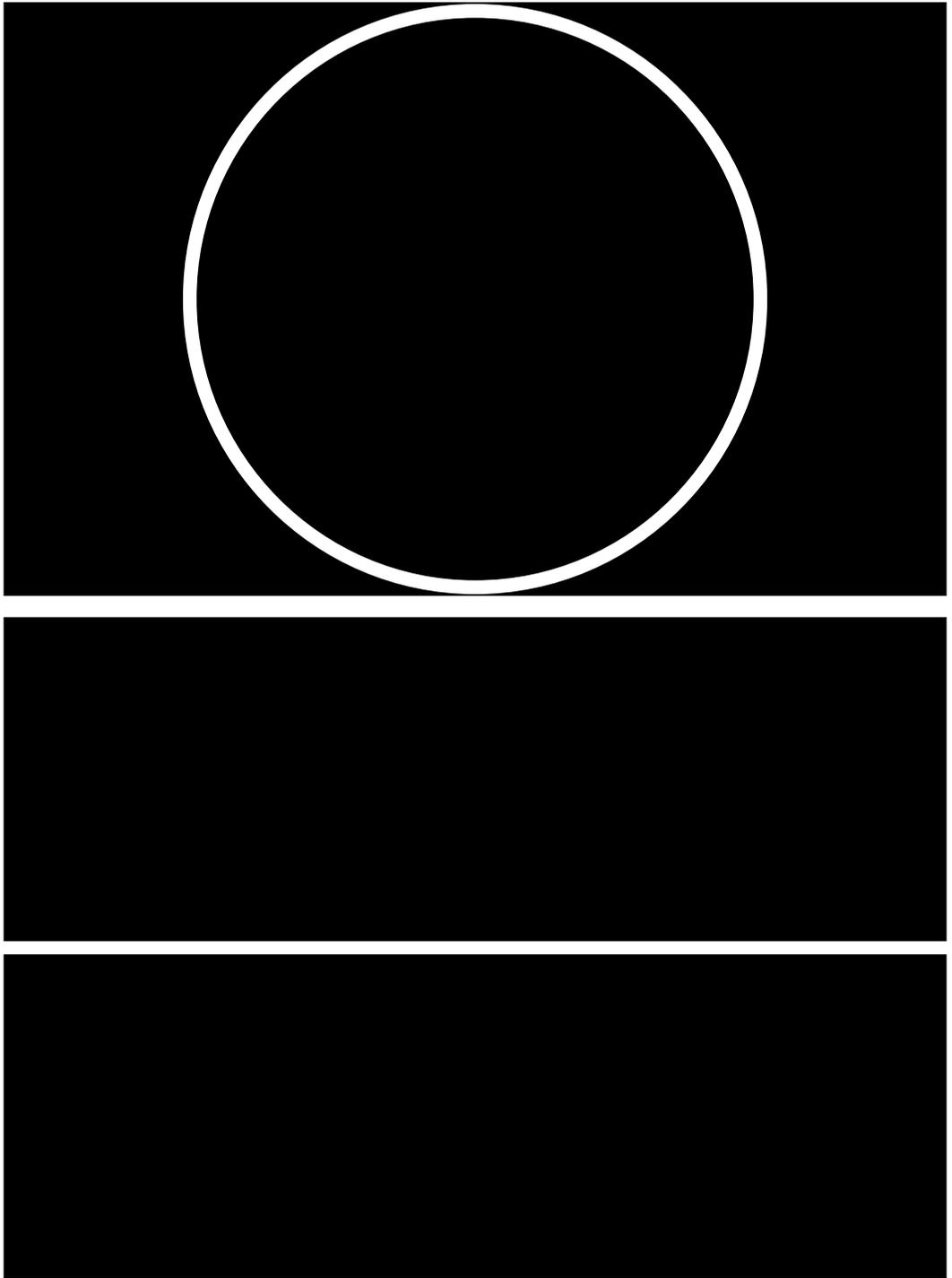




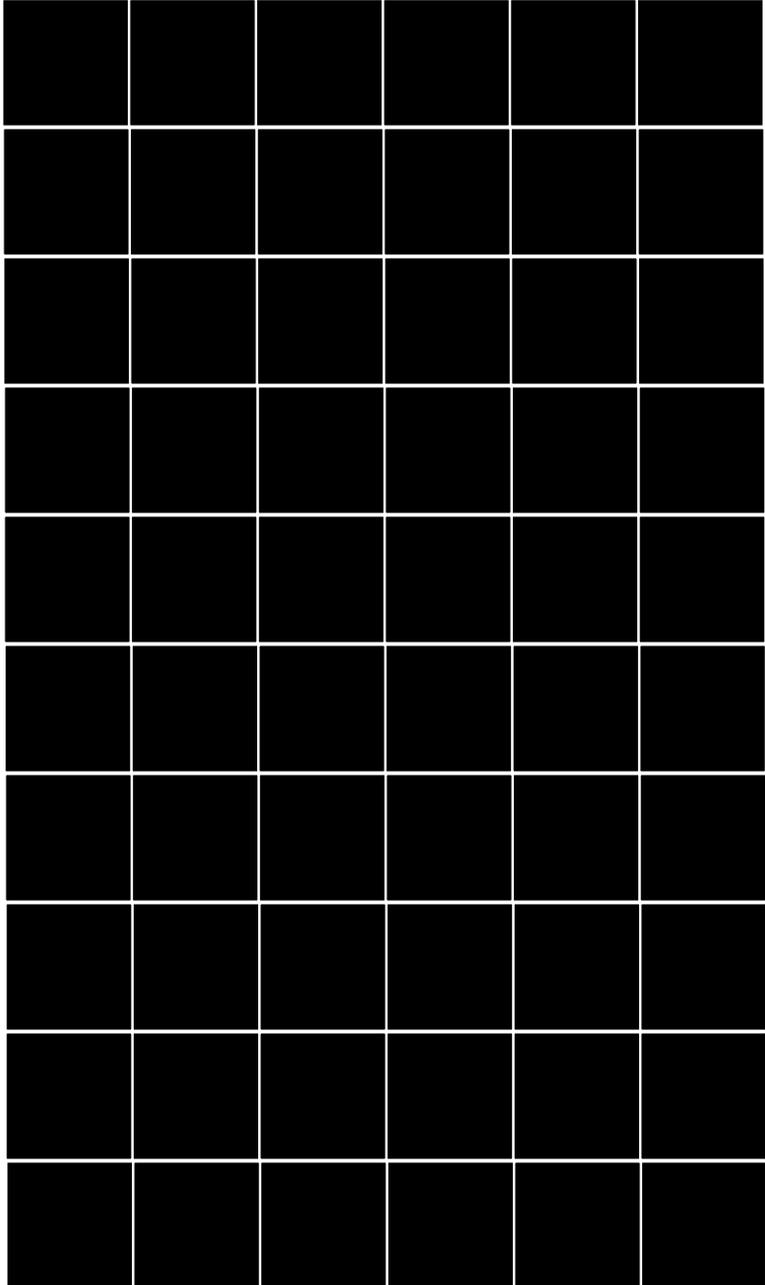
Idées noires, [la guillotine](#) (Franquin, 1981).



Lapinot et les carottes de Patagonie (Lewis Trondheim, 1992).



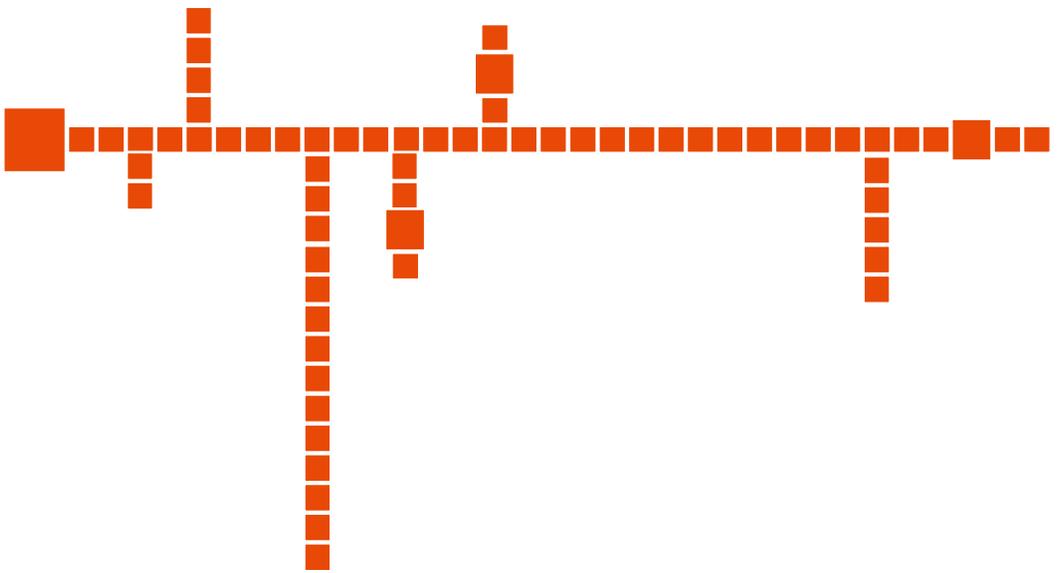
C'était la guerre des tranchées (Tardi, 1993).



[misterO](#) (Lewis Trondheim, 2002).



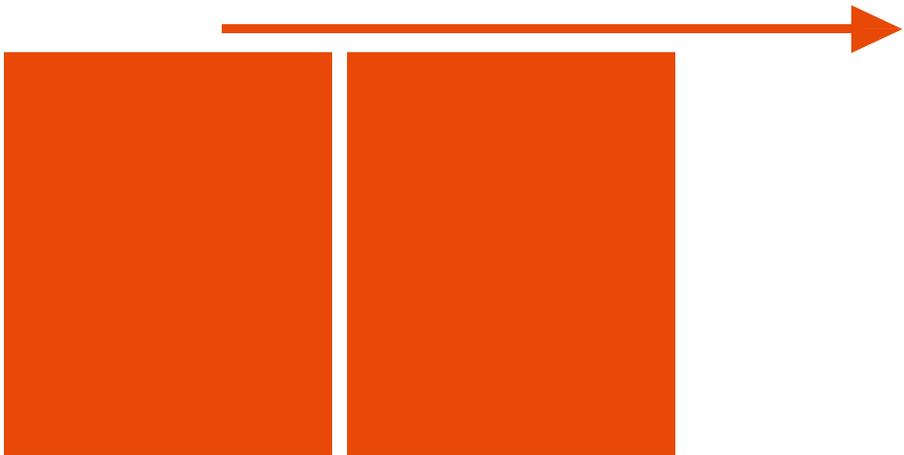
The right number (Scott Mc Cloud, sur ordinateur, 2003).



[Mimi's last coffee](#) (Scott Mc Cloud, sur ordinateur, 2004).



when I am a king (Demian5, sur ordinateur, 2005).



[Les Praticiens de l'impossible](#) (Pierre la police, sur Iphone, 2011).



3 secondes (Marc-Antoine Mathieu, sur Iphone, 2011).

«Rand tablet», tablette graphique.



1964



COURRIER électronique.

1965

1967

1969

ASCII



Compuserve

1979

1982



Génie

QUANTUM

1984

1985



THE Fox

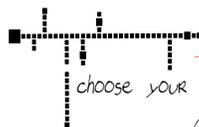
1986



World Wide Web

1990

1996



choose your own Carl

1998

1999

2000



Adaptation du tueur

2001

2002

2003

2004

1^{er} festibLog



Le blog de Frantico

2005

2006

2007

2008

2009



Turbo média



Prise de tête

2010

2011

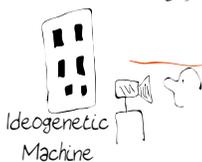
2012

2013



Mandrosantis

izneo



Ideogenetic Machine



Les praticiens de l'inferral



3 secondes

CHRONOLOGIE DE LA BD NUMERIQUE

1964

1965

1967 — ARPANET



1979

1982



Macintosh M001



Et dieu naquit la femme

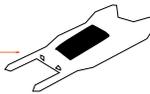


1984

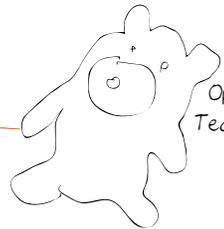
1985

1986

1990



Batman Digital Justice



Opération Teddy Bear

1996

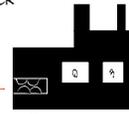
1998



Rocket Ebook



Réinventer la BD



Plastic Dog

1999

2000

2001

2002

SKYBLOG



When I am a King

2003

2004



Facebook

2005

2006



iPhone

2007

2008



Bludzee

2009

2010

Hobo Lobo of Hamelin



LES AUTRES GENS



Meanwhile

2012

2013

MEDIAENTITY

Bibliographie.

OUVRAGES :

- Eisner Will : Bande dessinée, art séquentiel , Vertige Graphic, 1997.
- McLuhan Marshall, Pour comprendre les médias, Seuil, 1977.
- Menu Jean-Christophe : La bande dessinée et son double, l'Association, 2011.
- Moliterni Claude : Dictionnaire mondial de la bande dessinée, Larousse, 1998.
- Naeco Sébastien : La Bande dessinée numérique, enjeux et perspectives, Numerik livres, 2011.
- Peeters Benoît : Case, Planche, Récit, Casterman, 1991.
- Peeters Benoît et Schuiten François : L'Aventure des images, de la bande dessinée au multimédia, Autrement «Mutations», 1996.
- Pommier Frédéric : Comment lire la bande dessinée?, Klincksieck, «50 questions», 2006.
- Renard Jean-Bruno : Clefs pour la Bande dessinée, Seghers ,1978.
- Rubini Constance : Dessiner le design, les Arts décoratifs, 2009.
- Soccavo Lorenzo : Gutenberg 2.0, Paris m21, 2008.
- Winckler Martin, Super-héros, EPA, 2003.
- Withrow Stephen : Toon Art : BD et animation numérique, Pyramid, 2003.

PRESSE, RADIO ET SEMINAIRE :

- Baudry Julien, article : Histoire de la bande dessinée numérique française, neuviemeart.citebd.org, 2012.
- ENSSIB, forum : «La Bande dessinée numérique, enjeux et perspectives» du 12 mai 2011 à Villeurbanne.
- ENSSIB, séminaire : « " BD Num ", la bande dessinée à l'ère numérique et digitale» ,2013.
- Martin Jean-Philippe, Smolderen Thierry et Baudoux Vincent, dossier : La BD et le net, paru dans les Cahiers du musée de la bande dessinée, numéro 8, CIBDI-édition de l'an 2, 2003.
- Peeters, émission de radio : Viens philosopher dans mon comic strip 1/4 : «Une philosophie de la BD», France Culture, 2012.
- Rosset Christian, Balcaen, dossier : Loin de la planche à dessin, paru dans les Cahiers du musée de la bande dessinée, numéro 15, CIBDI, 2009.

ÉCRITS UNIVERSITAIRES :

- Barry Jonas : La Bande dessinée à travers son support physique, dnsep design ESADSE, 2011.
- Bernatt Stanislas : Le numérique, un plug-in pour la Bande dessinée du futur?, master média design HEAD Genève,2011.
- Chiron Julia, le neuvième art sur Internet : les blogs de bande dessinée, master 2 Université Paris 7 Denis Diderot , 2008.
- Falgas Julien : toile ludique, vers un conte multimédia | v 1.0, Maîtrise d'Arts Plastiques Université de Metz, 2004.
- Rageul Anthony : bande dessinée interactive: comment raconter

une histoire?, mémoire arts et technologies numériques Rennes 2, 2009.

- Streiff Laurene: et la BD rencontra l'ordinateur, mémoire conception multimédia Avignon, 2001.

BANDES DESSINÉES :

- Mc Cloud Scott : L'Art Invisible, Vertige Graphic, 1993.

- Mc Cloud Scott : Réinventer la Bande dessinée, Vertige Graphic, 2000.

- Gandillot Clémence, Chose, éditions Memo, 2013.

SITES :

- lelitteraire.com

- phylacterium.fr : excellent site de théorie autour de la BD.

- neuviemeart.citebd.org : le portail du CIBDI.

- du9.org : site sur «l'autre Bande dessinée».

- lessiveuse.canalblog.com : le site de Anthony Rageul.

- julien.falgas.fr : le site de veille de Julien Falgas.

- manolosanctis.fr : l'édition communautaire.

- wikipédia.

- bedetheque.com : site de référencement.

- lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr : le blog du monde autour de la BD.

SITES D'OEUVRES:

- allow-to-infuse.com : site d'expérimentation graphique.

- bastienvives.blogspot.fr : le blog de Bastien Vives, comme Boulet un artiste découvert grâce au blog.

- bouletcorp.com : le «blog» de Boulet.

- catsuka.com : site de référence sur la pratique du Turbomédia.

- coconino-world.com : site aux archives incontournables.

- demian5.com : le site de l'auteur de When I am a king.

- ericmillikin.com : le site de l'artiste pionnier Eric Millikin.

- hobolobo.net : le site hébergeant hobo lobo of Hamelin.

- novajiang.com : Le site de la designer Nova Jiang, avec son projet Ideogenetic Machine.

- ragecomic.fr : site de rage comic français.

- scottmcloud.com : le site de Scott Mc Cloud.

- shigabooks.com : le site de Jason Shiga, avec notamment Meanwhile.

- webcomics.fr : site contenant de nombreux webcomics, de qualité variables dont ShaoBaibai de Fred Boot.

- zanorg.com : les archives du blog de Frantico.

-Colophon-
Caractères utilisés :
note : Meta serif-Book, Erik Spiekermann .
BD : sanfourche et sanfourchebold, Martin Guillaume.

CC-BY-NC-SA

Martin Guillaumie
ESAD Saint-Etienne 2014
Achevé d'imprimer à Saint Etienne, le 14 janvier 2014