



## État des lieux numérique

Julien Falgas

### ► To cite this version:

| Julien Falgas. État des lieux numérique. 2014, pp.24-28. <hal-01310852>

**HAL Id: hal-01310852**

**<https://hal.science/hal-01310852v1>**

Submitted on 20 Jun 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Copyright - All rights reserved

# Qu'est devenu le phénomène des blogs BD ?

Le phénomène des blogs BD émerge autour de 2005, à la faveur du développement des blogs dans la grande mouvance du « web 2.0 ».

Dans son livre *Les Mondes de l'Art*, Howard S. Becker relate l'expérience de l'écrivain Anthony Trollope qui, en 1947, jugeant que la notoriété acquise autour de son nom lui assurait des faveurs disproportionnées, a tenté de reproduire anonymement l'alchimie du succès sans parvenir à la consécration. En novembre 2005, Laurent Chabosy mieux connu des bédéphiles sous le pseudonyme de Lewis Trondheim réussit là où Trollope a échoué : sous le pseudonyme de « Frantico », il parvient à faire éditer chez Albin Michel les planches du *Blog de Frantico* publiées sur Internet de janvier à mai 2005. Le livre est nominé au « prix du premier album » du festival international de la bande dessinée (FIBD) d'Angoulême 2006, alors même que Lewis Trondheim reçoit le prestigieux « grand prix de la ville d'Angoulême ». En dépit de la supercherie, le cas de Frantico s'est imposé comme un modèle de stratégie d'accès à la consécration pour d'authentiques jeunes auteurs. À partir de 2006, Lewis Trondheim est d'ailleurs l'éditeur de plusieurs blogs BD d'auteurs encore inconnus, dans la collection Shampoing qu'il dirige aux éditions Delcourt.

Dans l'historique que consacre Julien Baudry aux blogs BD<sup>1</sup>, plusieurs faits attestent de la place croissante qu'occupent les blogs dans les stratégies de recherche de notoriété des auteurs de bande dessinée. De 2005 à 2013, un festival est consacré chaque année aux blogs BD. Depuis 2008 sous le pavillon Jeunes Talents du FIBD, le prix « révélation blog » est remis à un blogueur qui se voit proposer l'édition d'un album de bande dessinée. Enfin, dans son bilan 2011, l'association des critiques de bande dessinée reconnaît les blogs BD comme un « *vivier pour la publication d'oeuvres papier* »<sup>2</sup>. Le modèle éditorial de la bande dessinée évolue en conséquence. Selon une étude des Labs Hadopi parue en 2012<sup>3</sup>, « *pour l'éditeur, l'autopublication et l'autopromotion des auteurs sur le web joueraient donc le rôle joué par les "pilotes" dans le secteur audiovisuel. (...) il y a constitution d'un public avant l'acte d'achat, contrairement à une démarche commerciale classique* ». Pour atteindre la consécration à laquelle il aspire sur le papier, le jeune auteur est poussé à rechercher une notoriété préalable en ligne.

C'est ainsi que la controverse entre publication en ligne et édition imprimée a pu se résoudre. D'après une recension de la presse généraliste dressée au moyen d'une base de données de 2009 à 2011, les bandes dessinées numériques le plus souvent citées dans la presse sont des blogs BD chroniqués à l'occasion de la publication d'un recueil imprimé. Cette tendance se perpétue aujourd'hui pour tous les récits numériques héritiers de la bande dessinée. Souvent considéré comme une tête de pont de la bande dessinée vers le numérique, le blog BD est également un garde-fou face au développement d'une création narrative authentiquement

---

<sup>1</sup> <http://neuviemeart.com>.

<sup>1</sup> [citebd.org/spip.php?rubrique72](http://citebd.org/spip.php?rubrique72)

<sup>2</sup> <http://www.acbd.fr/bilan/bilan-2011.html>

<sup>3</sup> <http://labs.hadopi.fr/sites/default/files/ressource/4967/files/auteurtempsnumeriqueld.pdf>

numérique : dans les esprits, son aboutissement économique et médiatique passe par une édition imprimée.

## **Quelle est actuellement l'offre de lecture numérique pour la bande dessinée ?**

L'autopublication reste vivace. L'aggrégateur BlogsBD.fr témoigne toujours d'une importante activité de publication parmi plus de 400 blogs sélectionnés. Chez l'hébergeur de bande dessinée en ligne Webcomics.fr – fondé en 2007 sur l'inspiration du format anglosaxon éponyme – de nouvelles planches sont publiées quotidiennement par près de 800 auteurs (près de 60 000 planches à ce jour, pour plus de 1 700 histoires). Depuis 2011, la plateforme Delitoon.com – dont le format de publication s'inspire des webtoons coréens – associe la publication de séries destinées ou issues de l'édition imprimée (au premier rang desquelles *Lastman* de Balak, Bastien Vivès et Michael Sanlavigne) à un espace « repérage » dédié à l'autopublication.

Trois traditions se perpétuent ainsi sur le web francophone. Sur les blogs BD, les billets (ou notes) se succèdent par ordre antéchronologique de publication (du plus récent au plus ancien). Les récits relèvent traditionnellement de l'autofiction, ils peuvent mêler du texte et des illustrations aux strips ou aux planches que le lecteur lit en faisant défiler la page web de haut en bas. Dans le cas des webcomics, les strips ou les planches sont organisés sous la forme d'une séquence de pages web au sein de laquelle le lecteur navigue grâce à des liens du type "page suivante / page précédente". Les webtoons adoptent une logique similaire, mais regroupent l'équivalent de plusieurs planches sur une même page web à faire défiler avant d'accéder à celle qui accueille l'épisode suivant. On conçoit aisément la porosité des frontières formelles entre ces trois formats représentatifs de l'autopublication de bande dessinée en ligne.

Depuis 2009, les éditeurs traditionnels s'efforcent d'adapter leur catalogue à la lecture numérique. En ligne de mire : le marché des smartphones et surtout de celui des tablettes tactiles. La société Aquafadas fait figure de pionnière avec son offre Ave!Comics. Comme pour la musique, le cinéma ou la littérature, les débats vont bon train autour des questions juridiques et technologiques. Quel(s) modèle(s) économique(s) ? Quelle(s) rétribution(s) pour les auteurs ? Comment se prémunir du piratage ? Est-ce judicieux ? À ces interrogations s'ajoutent celles plus spécifiques à la bande dessinée : comment adapter aux écrans un contenu graphique dont les dimensions sont héritées du livre ?

Face à ces questions, des auteurs ont eu tendance à prendre leur indépendance vis-à-vis des éditeurs traditionnels. Le feuilleton *Les Autres Gens* est devenu fortuitement l'étendard de cette fronde lorsqu'il est apparu début 2010, peu avant la plateforme Izneo de bande dessinée numérique (beaucoup préfèrent dire « numérisée » puisqu'il s'agit de version numériques homothétiques d'albums imprimés). Durant deux ans et demi plus de cent auteurs de bande dessinée se sont relayés pour faire vivre les personnages du scénariste – Thomas Cadène. Le monde de la bande dessinée a occulté les conséquences narratives et esthétiques d'une collaboration d'une telle envergure, et a surtout retenu le modèle économique de cette

expérience. D'une part les éditions Dupuis se sont employées à publier en albums un récit dont la dimension pharaonique semblait pourtant interdire un tel projet, bénéficiant au passage d'excellents retours dans les médias et prouvant ainsi combien est coriace l'idée qu'un récit numérique n'existe tout à fait qu'une fois imprimé sur du papier. D'autre part, plusieurs collectifs d'auteurs ont été inspirés par l'idée d'une commercialisation sous forme d'un abonnement mensuel et ont nourris l'ambition de faire renaître sous forme numérique le format de la revue de bande dessinée. C'est ainsi que sont nées *Professeur Cyclope*<sup>4</sup> ou *La Revue Dessinée*<sup>5</sup> dont les créateurs ne manquent jamais de saluer l'influence de Thomas Cadène.

Quant à eux, les éditeurs francophones se partagent entre la plateforme française Izneo et l'opérateur de commerce électronique américain Amazon. Plébiscitée par les éditeurs du groupe Média participations, Izneo propose près de 9000 titres disponibles à l'achat et – pour certains – à la location ou – pour 1500 d'entre eux – au travers d'un abonnement mensuel inspiré par les acteurs musicaux tels que Deezer ou Spotify. Quant à Amazon, il a racheté cette année ComiXology : le leader de la bande dessinée numérique outre-Atlantique. Amazon a ainsi fait main basse sur un catalogue de plus de 50 000 titres, parmi lesquels figurent les catalogues de Delcourt, Soleil, Glénat ou encore Ankama. Les deux plateformes proposent des applications pour smartphones et tablettes ainsi qu'une interface de lecture en ligne. Dans les deux cas, le lecteur est tributaire du libraire numérique pour le stockage et l'accès à ses acquisitions. Face à cela, le trublion BDzmag s'ingénie à promouvoir le téléchargement de bandes dessinées dans un format numérique facile à partager et dépourvu de verrou numérique : le .cbz. Il s'agit en réalité d'une simple archive .zip qui regroupe – au format .jpg – les scans des planches de l'album. De nombreux logiciels et applications permettent la lecture de ces fichiers dans une interface dédiée à la bande dessinée. Si le .cbz est de longue date le format d'échange des pirates, BDzmag encourage son utilisation dans le respect de la législation à travers l'opération « pirate ta BD » qui aide auteurs et éditeurs à mettre leurs albums à disposition sur les réseaux de partage.

L'application Sequency qui a été dévoilée en début d'année pourrait apporter de nouveaux arguments. Spécialisée dans l'ergonomie du livre électronique, la société Actialuna a imaginé une librairie en ligne sur laquelle les lecteurs peuvent interagir avec de véritables libraires. Au-delà de la réhabilitation du rôle du médiateur entre l'oeuvre et ses lecteurs, Actialuna oeuvre activement à faire évoluer le format .epub. Ce format est le standard de publication pour les livres électroniques : parmi tous les terminaux existants seule la liseuse Kindle d'Amazon ne le supporte pas, pour des raisons de stratégie commerciale. Grâce à Actialuna, les prochaines versions du format .epub pourraient prendre en compte et intégrer les spécificités formelles des bandes dessinées traditionnelles comme celles des bandes dessinées numériques afin de faciliter la publication d'adaptations numériques homothétiques comme de créations originales impubliables sur papier.

---

<sup>4</sup> <http://www.professeurcyclope.fr>

<sup>5</sup> <http://www.larevuedessinee.fr>

# Quelles sont les nouvelles tendances inspirées par la bande dessinée ?

Nos écrans accueillent de la bande dessinée, tout comme ils accueillent du cinéma, des séries télévisées, de la littérature, des recettes de cuisine, de l'information journalistiques, des publications intimes, des débats collectifs ou des correspondances privées. Il est inévitable que la rencontre numérique de nos traditions narratives analogiques et de nos expressions moins narratives engendre des formes nouvelles, héritières des unes et des autres. Les évolutions les plus importantes restent à venir. L'essor récent de ce que l'on nomme le « turbomédia » est un exemple criant des chemins détournés que peut adopter l'innovation narrative des auteurs et des lecteurs qui s'approprient les nouveaux dispositifs de publication.

Le terme « turbomédia » apparaît dans des correspondances électroniques en décembre 2010 et sur un forum en 2011 pour désigner une forme inventée en 2009 par Yves Bigerel (alias Balak) et promue – entre autres – par Alexandre Ulmann (alias Malec) qui travaillent tous deux dans le domaine du cinéma d'animation. Le *turbomédia* se présente sous la forme d'une succession d'images que le lecteur consulte l'une après l'autre comme un diaporama. Dans sa forme la plus épurée, les images sont fixes et leur succession par superposition autorise des effets cinétiques et cinématographiques<sup>6</sup> que les auteurs n'ont cessé d'explorer, lorsqu'ils ne s'essayaient pas à l'utilisation d'images animées surgissantes ou en boucle, à l'inclusion d'événements ou de boucles sonores ou encore à la mise en oeuvre de choix interactifs. Nous sommes face à un format venu du monde de l'audiovisuel, inspiré par – et destiné à – celui de la bande dessinée, et que le monde de l'art de la bande dessinée occidentale adopte pour s'adapter aux écrans numériques. En effet, le *turbomédia* a été choisi en 2012 par l'éditeur américain Marvel pour ses *Infinite comics* destinés aux tablettes tactiles, la plateforme Thrillbent.com ou encore le magazine numérique Spirou.Z édité par Dupuis depuis avril 2013.

Le 5 février 2009, la première expression du *turbomédia*<sup>7</sup> était une réaction graphique aux dérives de l'adaptation numérique d'albums imprimés afin de les commercialiser sur smartphones : l'ambition de Balak – auteur de cette démonstration – ne visait pas à inventer un nouveau format, mais à démontrer le potentiel – évident à ses yeux de professionnel du dessin animé – d'une narration numérique héritière de la bande dessinée. Il aura fallu près de deux ans avant que la nécessité de baptiser cette invention ne se fasse sentir.

Les innovations narratives telles que le *turbomédia* sont d'autant plus surprenantes qu'elles s'imposent comme des évidences, tandis que les tentatives volontaristes d'instaurer des formats interactifs, animés ou sonorisés ont jusqu'à présent fait long feu. Pour les auteurs de la

---

<sup>6</sup> Anthony Charbonneau Grenier en livre une description très claire dans un article paru sur le site Du9 : <http://www.du9.org/dossier/insufferable-et-le-numerique/>

<sup>7</sup> <http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969> consulté le 19/03/2014

série transmédia *MediaEntity*<sup>8</sup>, étrangers au monde de la bande dessinée, faire de la bande dessinée numérique c'était d'abord être libre de raconter quelque chose qui leur était très personnel. Alors qu'ils réfléchissaient à la forme de la future création, ils ont adopté le format *turbomédia* sitôt celui-ci découvert, tant il correspondait à la culture de l'audiovisuel qu'ils avaient hérité de leur formation. Bien qu'ils ignorent tout de ce nouveau format encore confidentiel, les lecteurs de *MediaEntity* sont unanimes pour souligner la forme à la fois novatrice est parfaitement convaincante du récit qui leur est proposé, se débrouillant comme ils peuvent avec le vocabulaire de l'audiovisuel pour expliquer ce dont il s'agit.

Difficile de dire quelles nouvelles tendances inspirera la bande dessinée, tant est riche l'héritage du neuvième « monde de l'art » qui ne saurait se réduire aux définitions formelles que les théoriciens et essayistes du XXe siècle se sont employés à échafauder.

**Julien Falgas**

[julien.falgas@gmail.com](mailto:julien.falgas@gmail.com)

<http://julien.falgas.fr>

**Vous aimez la Bande dessinée numérique ?**

**Dites-le sur Facebook :** <http://www.facebook.com/bd.numerique>

---

<sup>8</sup> <http://www.mediaentity.net>