



HAL
open science

BD : le pari de la matérialité La bande dessinée aux prises avec la “ machinerie éditoriale ” du smartphone

Julia Bonaccorsi

► **To cite this version:**

Julia Bonaccorsi. BD : le pari de la matérialité La bande dessinée aux prises avec la “ machinerie éditoriale ” du smartphone. *Communication & langages*, 2011, 2011 (167), pp.87-105. 10.4074/S0336150011011070 . hal-01835991

HAL Id: hal-01835991

<https://hal.science/hal-01835991>

Submitted on 11 Jul 2018

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.

La bande dessinée aux prises avec la « machinerie éditoriale » du smartphone

Si le mot *cartoon* vient de l'italien *cartone*, carton, il prend dès le XVII^{ème} siècle un sens formel désignant un dessin préparatoire par la métonymie du support cartonné, avant de renvoyer au « dessin de presse » au XIX^{ème} siècle. D'un savoir-faire situé et matérialisé, le *cartoon* accède au rang de genre graphique et englobera par la suite des formes et des œuvres hétérogènes selon les lieux d'énonciation et les cultures¹. *Bande dessinée* recouvre également des réalités disséminées, de l'album franco-belge cartonné couleur aux romans graphiques, mais également les recueils de strips de presse, etc. : comme le *cartoon*, la *bande dessinée* renvoie à des formes culturelles qui échappent à une définition formelle fondée sur la « bande ». La bande dessinée constitue ainsi un genre hybride aux limites indéfinies d'un point de vue graphique et éditorial, et cette pluralité des lignes éditoriales et des formats s'enrichit depuis quelques années des expériences de la publication numérique. Cependant, cet usage reste marginal : en effet, la « bande dessinée numérique »² compte finalement assez peu de titres réalisés pour une lecture à l'écran³, et ce terme rassemble essentiellement des pré-publications⁴, même si des expériences (*Les 24 heures de la bande dessinée*⁵ ; *Les Autres gens*⁶) proposent des pistes d'utilisation des supports numériques différentes (qu'elles reposent sur une performance des auteurs ou l'abonnement et la fidélisation d'un public en ligne). Ces quelques exemples mettent en évidence à quel point il est difficile de définir un genre « bande dessinée numérique » et de saisir les expériences de lecture en jeu, sans effectuer une discrimination fine - pour chacune des formes observées - des dimensions autoriales et créatives, des logiques sectorielles, des modalités de diffusion et de réception des textes, des régimes éditoriaux, etc. Qu'advient-il de la case, de la planche ou encore du système⁷ dans l'espace sans verso de l'écran ? Quelles sont les frontières entre l'éditeur, l'application logicielle, le « reader » ou la liseuse que constitue le support numérique de lecture ? Ce texte portera sur les enjeux de l'édition de bande dessinée pour les supports de type smartphone, limitant ainsi le questionnement à un objet « de poche » en interrogeant les implications techno-sémiotiques de ces dispositifs pour l'expérience de lecture.

Les médiations formelles et éditoriales qui accompagnent les adaptations ou la création de bandes dessinées pour des smartphones nous intéressent à plusieurs titres : le premier a trait à l'activité de l'éditeur pour un format fixe et de petite taille, comme un hyperlecteur qui aurait « *une connaissance à la fois fine et intuitive de la lecture contemporaine et [d']une intuition de ses évolutions en germe.* »⁸. A un deuxième titre, les spécificités formelles de la bande dessinée nous semblent opératoires pour analyser un modèle de lecture d'écran, exclusivement de loisir, et saisir les tensions en jeu entre le texte et le cadre de l'écran. A un troisième titre, cette analyse est également l'occasion de revenir à l'auteur et au projet créatif réalisé en collaboration avec l'éditeur.

Mutations éditoriales de la bande dessinée : le cas des smartphones

¹ Gabilliet, Jean-Michel, « Cartoon America », *Transatlantica* 1, 2007, [en ligne], <http://transatlantica.revues.org/1251>.

² Ce terme très général recouvre des réalités hétérogènes et des genres divers : animation, sonorisation ; image « interactive ». Voir, Candel, Etienne, « La bande dessinée en ligne, entre idéaux de rupture et de continuité », *Hermès* 54, 2009, p. 125-126.

³ A l'origine, ces bandes dessinées articulaient forme et thématique en proposant un univers fortement lié à l'informatique. On citera *le Tueur* de Matz et Luc Jacamon, animé et sonorisé en 2002 par Submarine (<http://www.submarine.nl/animation.jsp?project=934>) et publié chez Casterman (1998).

⁴ La spécificité de certains éditeurs étant de s'appuyer sur des logiques de communauté numérique (Manolosanctis).

⁵ *Les 24 heures de la bande dessinée*, <http://www.24delabandedessinee.com/>, consulté le 1^{er} septembre 2010.

⁶ Cadène, Thomas (éd.), *Les Autres gens*, <http://www.lesautresgens.com>, consulté le 1^{er} septembre 2010.

⁷ Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

⁸ Beguin Annette *Images en texte/ images du texte*, Lille PU Septentrion, 2006, p. 70.

L'émergence d'un secteur éditorial

En 2009, le festival d'Angoulême offre la possibilité de télécharger une application logicielle permettant de lire sur le mobile Iphone des extraits des bandes dessinées de la sélection officielle pour le prix du festival⁹. Présentée sur un blog, l'application est vantée comme « très sympa » et « très lisible », même si la démonstration filmée montre davantage un usager « coincé » par l'écran et manipulant en tout sens une bande dessinée morcelée¹⁰. L'anecdote montre cependant la curiosité du public pour cette forme de publication d'une œuvre graphique (ici gratuite), et les manières de lire spécifiques qui y sont rattachées. Ainsi, Roger Chartier a souligné à propos du catalogue de la Bibliothèque bleue de Troyes que « *le livre bleu n'est pas forcément acheté pour être lu, ou du moins pour être lu dans une lecture minutieuse, précise, attentive à la lettre du texte.* »¹¹ Les rapports du lecteur au texte reposent bien sur le croisement entre la matérialité du support, l'énonciation éditoriale, des pratiques situées (amateur de bandes dessinées) et des modes de diffusion (gratuité, lien marchand avec une marque).

Depuis 2009, les offres éditoriales spécifiques au smartphone se sont renforcées : Aquafadas (AveComics)¹², Choyooz¹³ ou encore Comic Reader Mobi¹⁴ proposent des applications et des formats éditoriaux ainsi qu'un catalogue d'une petite centaine de titres d'adaptation de bandes dessinées tirées du catalogue d'autres maisons d'édition.

Entre édition et outillage technologique, il est souvent difficile de différencier les différents niveaux d'intervention des acteurs. Ainsi, AveComics, développé par Aquafadas est une application dédiée à l'Iphone d'Apple : le catalogue contient par exemple les différents volumes du Gaston Lagaffe de Franquin (en collaboration avec l'éditeur Marsuprod). Il est également possible de télécharger directement un des albums Gaston Lagaffe, comme une application. De même, la collection « ça ira mieux demain » développée par le même éditeur AveComics, proposant un abonnement payant et quotidien à des flux de dessins de presse est considéré comme « application ».

Dans cet article, nous choisirons d'employer les termes éditeur, auteur et oeuvre. Gaston Lagaffe n'est pas une application mais bien une œuvre constituée d'albums, tirée d'un catalogue d'éditeur et soumise à une adaptation formelle qui modifie les apparitions du texte à l'écran (et donc la maquette) en en démultipliant les mises en page possibles. Le strip *Bludzee*, de Lewis Trondheim, est également une œuvre, développée par son auteur avec l'éditeur AveComics pour l'Iphone. Le terme « application » relève d'une interprétation économique de la diffusion de contenus culturels, et nous écarte de la problématique de recherche engagée. L'usage courant du mot génère des ambiguïtés sur le rôle des éditeurs et l'absence de définition des types de publication générés qui sont à notre sens problématiques.

La bande dessinée, d'un média à l'autre

Réinscrire ces expériences dans l'histoire des adaptations et de transferts éditoriaux de la bande dessinée est un moyen de qualifier les « transformations intermédiales »¹⁵ en jeu ici. Nous évoquerons trois exemples d'intermédialité de la bande dessinée : du livre au dessin animé, de l'album au livre de poche, et de la bande dessinée numérique à l'album papier.

- L'étude comparée de l'adaptation de la bande dessinée *Persépolis* en dessin animé souligne que « *l'intermédialité fait que certaines caractéristiques de l'œuvre première sont accentuées par le nouveau média (...) L'aspect documentaire de la bande dessinée est amolli au profit de l'affect.* » Pauline Escande-Gauquié précise que « *la nature du dispositif filmique donne l'illusion d'une*

⁹ Société Aquafadas, AveComics

¹⁰ Test Application BD ANGOULEME 2009 sur iPhone, http://www.dailymotion.com/video/x7oc7c_test-application-bd-angouleme-2009_school

¹¹ Chartier, Roger, « Du livre au lire », In Chartier, Roger (dir.), *Pratiques de la lecture*, Paris, Payot, 1993, p. 110

¹² « AveComics est une application pour iPhone et iPod Touch unique qui permet de lire ses bandes dessinées et mangas dans le format AVE », <http://www.avecomics.com>.

¹³ « Choyooz est le seul lecteur mobile permettant de lire ses albums de façon optimisée case à case en respectant l'œuvre originale. La lecture se fait de façon très pratique et fluide à l'aide d'un seul bouton », <http://www.choyooz.com/>.

¹⁴ <http://comicreader.mobi/>.

¹⁵ Escande Gauquié, Pauline, « Quand la bande dessinée devient dessin animé : « Persépolis » », *Hermès* 54, 2009 p. 99-104 Gauquié, p. 102

perception partagée qui accentue l'effet d'identification au personnage principal.»¹⁶ Ici, la transformation médiatique s'effectue entre deux médias traditionnels : aucun de ces deux dispositifs ne surprend celui qui en fait l'expérience, tant les usages en sont codifiés, mais aussi les cadres (la page, l'écran) du support. De cet exemple, nous pouvons tirer l'hypothèse que pour les smartphones¹⁷ les transformations intermédiales ont lieu d'un média traditionnel vers un nouveau média dont les implications (forme et valeur de la bande dessinée) sont incertaines pour les éditeurs¹⁸.

A la fin des années quatre-vingt, « J'ai Lu invente la BD au format poche », suivi par Presses Pocket, Dargaud et le Livre de poche. L'adaptation au format poche d'albums cartonnés suppose que les maquettistes effectuent une véritable réécriture de l'œuvre : « *Je ne peux réduire que jusqu'à 10%. (...) On a souvent besoin de changer de cadrage pour que les cases s'alignent. Je coupe des bords de cases, des bandes de décor, que je peux recaser ailleurs, dans une page où au contraire, j'ai un blanc à combler. Le plus souvent en noir et blanc je complète le dessin pour qu'il s'inscrive dans le nouveau cadre (...) Avec Franquin, c'est différent, il s'occupera lui-même de « terminer » ses dessins.* »¹⁹ Les médiations éditoriales modifient matériellement la bande dessinée originale, changeant les équilibres entre les formats des cases, coupant pour recoller et « compléter » la page, etc. Plus « mobile » selon certains ; un moyen d'assimiler la bande dessinée au livre plus noble, pour d'autres : dans tous les cas, le format poche rompt avec la tradition franco-belge de l'album cartonné en produisant une nouvelle œuvre (à valeur symbolique moindre malgré tout) dans la contrainte du format. Or, le smartphone engage un cadre par un format fixe de l'écran qui n'est plus défini par les éditeurs dans une collection mais externe : la mise en scène de la bande dessinée est contrainte par ce cadre, surface de lecture et objet. « *Le cadre est une instruction de lecture très complexe (...) Mais, paradoxe des bords : ils passent inaperçus en même temps qu'ils montrent.* »²⁰. On peut faire l'hypothèse que les règles de lecture données par le cadre de l'écran de smartphone vont être différemment assumées par les acteurs en charge du projet d'édition (éditeurs/auteurs).

Enfin, prenons l'exemple de la publication papier de bandes dessinées en ligne, parues initialement sous forme de notes dans un blog²¹. Les transports médiatiques qui se jouent reposent sur un ordonnancement des notes qui remobilise la notion de planche pour organiser le récit dans l'espace du livre et de la double-page, renversant notamment la verticalité de la page web. Surtout, l'intermédialité engage là un ordonnancement des formats éditoriaux entre eux qui est pensé par l'auteur ou l'éditeur et, plus largement, qui est marqué par les signes réciproques des supports entre eux, manifestant une certaine perméabilité entre les matérialités des différents médias comme les citations du blog dans le livre à travers la référence aux commentaires²². A propos des *Maîtres de l'orge* Claire Blandin a également souligné les circulations entre le roman, la bande dessinée et la série télévisée écrite par Jean Van Hamme : « *la série télévisée est elle-même mise en scène dans la bande dessinée* » montrant que « *la saga se prête bien à la circulation d'un média à l'autre.* »²³. La dernière hypothèse concerne ainsi les circulations entre les différentes modalités éditoriales et les différents statuts qui leur sont dévolus, en lien avec des caractéristiques génériques (saga, strip, note de blog).

Distorsions et reformatage du texte : le lecteur chez Gulliver

Selon chaque éditeur, la mise en scène des bandes dessinées pour une lecture sur smartphone répond à des choix : ainsi, AveComics propose plusieurs modes de lecture dont l'un, case à case, qui permet

¹⁶ Idem, p. 103

¹⁷ Précisons qu'il ne s'agit pas d'affirmer que tout s'invente et est renouvelé dans ces dispositifs.

¹⁸ Souchier Emmanuël. « L'exercice de style éditorial. Avatars et réception d'une œuvre à travers l'histoire, des manuscrits à Internet. », *Communication et langages*. N°135, 1er trimestre 2003. pp. 45-72.

¹⁹ Ciment Gilles, « « Colle et ciseaux », Entretien avec Jacques Sadoul, éditions J'ai Lu », in, *L'Année de la bande dessinée 1987-1988*, 1988, p. 94-95

²⁰ Beguin Annette *Images en texte/ images du texte*, Lille PU Septentrion, 2006, p. 70

²¹ Nous avons présenté cette recherche lors du colloque "*L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur. Du livre à Internet*", Pôle des métiers du livre (Saint-Cloud), 2-3 juillet 2010 et doit donner lieu à publication.

²² Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

²³ Blandin, Claire, « *Les Maîtres de l'orge, Une saga de l'écrit à l'écran* », *Le Temps des médias*, n°14, printemps 2010, p.

d'éviter de zoomer pour lire les textes. Comic Reader Mobi conserve la planche initiale à partir de laquelle le lecteur agrandit les zones de texte ou des cases entières. De même, les stratégies éditoriales sont variées. AveComics s'appuie sur les usages du smartphone, dans des temps d'attente ou de trajet pour développer des offres d'abonnement quotidien à des strips : ainsi, « Ça ira mieux demain » ou encore, l'expérience *Bludzee*. En convoquant la logique économique et commerciale du feuilleton et de l'abonnement, les éditeurs initient un modèle qui n'est pas sans conséquences sur l'expérience de lecture.

Comment ces options et médiations éditoriales définissent-elles des modèles de lecture de la bande dessinée, pour des adaptations comme pour des créations ? Puisque « *la bande dessinée produit une présentation discontinue d'une narration présumée continue, ou de narrations présumées concomitantes (...) le découpage et le raccord deviennent hautement significatifs.* »²⁴. Ainsi, ces médiations modifient en profondeur le texte, et, de fait la relation avec le lecteur.

La planche décomposée et monumentalisée

L'adaptation d'albums en format poche dans les années quatre-vingt a posé d'emblée la question de l'intervention sur le texte original, recourant à des équipes de maquettistes inventifs comme c'est le cas chez J'ai Lu : « *Notre studio est animé par des jeunes très débrouillards (...). Ils m'ont proposé des solutions très originales, à savoir redécouper totalement les bandes, pour retrouver des surfaces égales à celles de l'album, mais sur beaucoup plus de pages. (...) Cela permettait de ne pas réduire les dessins.* »²⁵ De fait, le travail est singularisé pour chaque dessinateur et chaque album, particulièrement dans le cas où les potentialités spatio-topiques de la bande dessinée sont exploitées pleinement par l'auteur. Ainsi, les « styles » permettent un reformatage plus ou moins aisé, et qui repense l'organisation des cases entre elles et leur équilibre à partir du « moule » imposé²⁶. Transformer les planches modifie profondément la structuration visuelle des pages (et leur organisation en double-page). En quelque sorte, le système spatio-topique est resserré sur le multicadre défini par le support papier (la double-page poche) en supprimant l'hypercadre qu'est la planche et en modifiant plastiquement les unités vignettales²⁷. La chrono-topie²⁸ gouverne ainsi cette réécriture par la (re)mise en page. Comme le souligne un maquettiste du Livre de Poche, « *il fallait essayer de comprendre et respecter la logique interne de chaque auteur, de chaque bande, et même de chaque image. La première chose à faire, c'est d'oublier la mise en page originale (...) pour essayer de retrouver des unités plus petites. En refaisant la composition sur la double page pour le poche, on est souvent obligés de travailler selon un système de strip, et à la limite on en revient simplement à ce qui se passe d'une image à une autre.* »²⁹ A l'extrême, certains ballons de texte peuvent être déplacés ou coupés entre deux cases. On prend la mesure de l'importance de cette réécriture qui décompose le système spatio-topique de l'album pour prélever des unités formelles manipulables (ballons, case, dessins). L'opération éditoriale défait le principe de solidarité iconique pour le refonder selon de nouvelles contraintes, et donc proposer au lecteur un nouveau système.

Or, dans le cas de l'édition pour smartphone, le cadre de lecture ne coïncide pas avec la mise en page, c'est-à-dire l'hypercadre. C'est au lecteur de « dimensionner » le contenu pour ce cadre, comme dans une fenêtre d'apparition du texte³⁰ : qu'advient-il alors de la planche, et de sa fonction de protocole de lecture ?

Premièrement, on peut observer que dans les adaptations, la planche originale est conservée comme une unité première. Elle sert d'icône de navigation : réduite, elle est illisible et prend un statut d'objet à

²⁴ Genin Christophe, « Cadre et démesure. Little Nemo sans repères », *MEI, Poétiques de la bande dessinée*, n°26, 2007, p. 22

²⁵ Ciment, Gilles, « « Colle et ciseaux », Entretien avec Jacques Sadoul, éditions J'ai Lu », In, *L'Année de la bande dessinée, 1987-1988*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 94-95

²⁶ Notons que pour les dessinateurs, le gabarit de l'album participe déjà pleinement à la création, en amont.

²⁷ Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

²⁸ « *A chaque vignette correspond une situation dans le flux du récit. Cette situation relève de ce qu'on pourrait appeler la chrono-topie (ou segmentation temporelle)* ». Idem, p. 167.

²⁹ Smorelden, Thierry, « « Du côté du Livre de poche », Entretien avec Christian Gaudin », In, *L'Année de la bande dessinée, 1987-1988*, Grenoble, Glénat, 1988, p. 96-97.

³⁰ A la manière des dispositifs de lecture des microfilms.

cliquer (ou toucher) et non à lire. Mais également elle perdure comme dispositif de lecture dans certaines des fonctionnalités proposées. L'hypercadre de la planche apparaît partiellement à l'écran, et l'on peut en déduire qu'il ne peut jouer alors complètement sa fonction sémiotique de solidarité iconique. Soit la planche est visible, et elle est illisible autrement que comme objet, soit elle est rendue lisible par un procédé de zoom et de déplacement dans le cadre et elle est invisible en tant que planche³¹. Cette injonction paradoxale induite par la dimension physique du support rappelle à quel point « *il n'est de figure dans une image que par rapport à un fond, et que ce fond ne constitue pas le négatif de la forme, mais son support, aux deux sens où il tient physiquement la figure à la matière dans laquelle il la « supporte », bois, ou papier, ou encore huile - de façon indissociable* ». ³² D'une certaine manière, le lecteur est pris dans un double rapport au texte : d'une part, la bande dessinée ainsi visualisée tient « physiquement » au support, ce que les éditeurs valorisent : « *sur le téléphone portable, nous sommes immergés dans l'image. Nous donnons une grande importance au rétroéclairage. Ce procédé offre une luminosité incroyable, surtout en noir et blanc, les contrastes y sont sublimes.* » ³³ ; d'autre part, la planche agrandie déborde l'espace du cadre, et ces lacunes rappellent sans cesse qu'elle préexiste, en entier, ailleurs. L'expérience de lecture s'effectue ainsi entre externalisation et internalisation du cadre par rapport à la planche. Le lecteur doit résoudre par sa manipulation du logiciel de lecture un conflit éditorial entre l'hypercadre et le support. Comme pour la Bibliothèque Bleue, « *l'opacité des textes est donc introduite par le processus même qui entend rendre plus aisée leur lecture.* » ³⁴

Ainsi, comme tout cadre, le cadre de l'écran projette un hors-champ : « *On a alors un effet proche du cinéma : le lecteur en oublie encore plus volontiers l'opération d'extraction et tend à recréer mentalement un espace « hors-champ » continu et homogène au monde représenté. On rejoint la réflexion d'André Bazin³⁵ qui définit le bord de l'image filmique comme un « cache » mobile. (...) L'image ainsi présentée suggère une continuité de l'espace au-delà de ce qui est laissé à voir. (...)* » ³⁶. En effet, les manipulations simulent le déplacement d'une page, derrière la fenêtre de l'écran : le smartphone constitue bien un cache qui renvoie cependant à un hors-champ différent de celui du cinéma où « *cette façon d'opérer joue sur l'illusion d'immersion dans un autre monde* » ³⁷. Au lieu de proposer une immersion dans un autre monde, le hors-champ renvoie au papier (c'est-à-dire au document qu'est la page qui contient la planche). On peut ainsi observer que l'expérience de lecture proposée par le mode « planche » modifie le statut de la planche et s'apparente à la dimension monumentale définie par Vincent Lavoie au sujet des images de presse agrandies et muséographiées « *Steichen se sert de l'institution comme d'un instrument de valorisation de l'image de presse, et d'amplification de la fonction pédagogique attribuée aux documents historiques. Par un accrochage calqué sur le modèle de l'essai photographique, non seulement Steichen assimile le musée à un magazine illustré, mais il lui attribue un rôle narratif et commémoratif.* » ³⁸. Dans notre cas, la planche est bien un document, qui évoque/atteste d'un modèle de lecture pour un autre média, le livre. L'éditeur Comic reader Mobi a tenté de résoudre ce conflit en intégrant un nouveau cadre dans l'écran : la planche conservée peut être manipulée dans ce cadre.

³¹ Marin, Louis, « Lire un tableau. Une lettre de Poussin en 1639 », in, Chartier, Roger (dir.), *Pratiques de la lecture*, Paris, Payot, 1993, p. 139 : « *Le cadre est un des procès qui conditionnent le passage de la vision à la contemplation, de la visibilité à la lisibilité du tableau.* ».

³² Christin Anne-Marie, *Poétique du blanc*, Paris, Vrin, 2009, p. 48.

³³ Saligot, Belinda, « Lewis Trondheim dessine pour les smartphones », *L'express.fr*, publié le 09/09/2009 14:42 - mis à jour le 10/09/2009 14:00, http://www.lexpress.fr/culture/livre/bd/lewis-trondheim-dessine-pour-les-smartphones_784420.html, consulté le 24 août 2010.

³⁴ Chartier, Roger, « Du livre au lire », In Chartier, Roger (dir.), *Pratiques de la lecture*, Paris, Payot, 1993, p. 110.

³⁵ Bazin, André, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, éditions du Cerf, 1959.

³⁶ Beguin Annette *Images en texte/ images du texte*, Lille PU Septentrion, 2006, p. 66-67.

³⁷ Idem.

³⁸ Lavoie, Vincent, « Le dernier tabloïd », *Études photographiques*, n°4, Mai 1998, <http://etudesphotographiques.revues.org/index160.html>. Consulté le 24 août 2010, p. 21.



Illustration 1 - Comic Reader Mobi, <http://comicreader.mobi/>

Ici, l'emboîtement des modèles de lecture est particulièrement exemplaire : en cliquant, le lecteur fait disparaître la planche - elle est masquée en partie par le nouveau cadre qui apparaît - pour la « monumentaliser » dans cet autre cadre de lecture. En fond, la planche devient illustrative ; agrandie, elle est monument. Dans tous les cas, elle est soumise à l'application logicielle de lecture qui rend caduque sa fonction d'hypercadre. Si la planche, réduite à l'essence de la forme prend un nouveau statut, son surdimensionnement modifie également sa qualité d'objet lisible. Sans repères, le lecteur est contraint de déterminer des unités /cadres coïncidant avec l'écran, et de réaliser ainsi dans sa lecture une édition du texte instable et éphémère.

Entre Lilliput et Brobdingnag : la place de la case

Mais que dire des modes de lecture pour smartphone qui s'appuient justement sur la case ? Isoler une case de son contexte revient à proposer au lecteur un arrêt dans la narration en faisant de la case un tableau, et surtout un « fétiche » : en effet, « elle s'offre dans certains cas à l'investissement affectif du lecteur, pour se transformer en une sorte de fétiche – comme en témoigne (...) la vogue des sérigraphies réalisées à partir d'agrandissements. »³⁹. Dans tous ces exemples, la case n'est plus lue dans un « continuum séquentiel » et est dissociée du récit narratif, ce qui en modifie radicalement le statut.

Le défilement des cases proposé par AveComics est une négation pensée de la planche⁴⁰. Ce mode associe alors étroitement de récit et la succession des cases, en assumant la perte de la planche dans la lecture. Le lecteur fait défiler les cases comme les pages d'un livre, dissociées de leur « organisme » qu'est la planche⁴¹.



Illustration 2- Test Application BD ANGOULEME 2009 sur iPhone, http://www.dailymotion.com/video/x7oc7c_test-application-bd-angouleme-2009_school

Comme pour résoudre la tension entre le « vu » et le « lu », le choix éditorial fait coïncider le cadre de l'écran avec celui de la case (délégant aux marges un encadrement qui révèle la case) : la dimension

³⁹ Groensteen, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999, p.33.

⁴⁰ « Toucher pour jouer » : à partir de la planche, deux modalités de lecture sont proposées : soit animée (les cases se succèdent de manière automatique), soit manuelle (le lecteur fait glisser les cases avec son doigt).

⁴¹ Fresnault-Deruelle, Pierre, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, 24, 1976, p. 21.

linéaire efface la dimension tabulaire. Ainsi, on peut dire que la transformation intermédiaire intègre la contrainte du support en modifiant l'équilibre entre script et mise en scène. La bande dessinée est redéfinie comme un ordonnancement de cases (on retrouve alors ici la prédominance de la chronotopie). Mais, à la différence de l'adaptation en livre de poche, la case demeure au détriment de la solidarité iconique. La mise en scène repose sur le temps de la lecture et sur un caché/montré qui renforce remarquablement les effets de suspense et de chute. Dans l'exemple ci-dessus, le lecteur peut également visionner des « strips », qui sont recomposés par sa lecture elle-même (et le retournement de l'écran qui modifie la mise en page verticale) : ici, le strip de deux cases est détachée d'une planche de seize cases.

En contrepoint, le zoom du mode Comic reader Mobi permettant d'agrandir les ballons et d'en rendre le texte lisible, constitue un modèle de lecture principalement textuel⁴². Dans l'exemple ci-dessous, le visage de la locutrice au téléphone disparaît derrière ses propres mots. La case est ainsi oubliée, au profit de la planche et de la narration textuelle.



Illustration 3- Comic Reader Mobi, <http://comicreader.mobi/>

Pour l'éditeur, la compréhension du récit passe ainsi par une vision d'ensemble de la planche (et de son organisation formelle) et une lecture du texte⁴³.

Ainsi, les différentes mises en scène étudiées permettent de dégager deux postures interprétatives, dans les agrandissements comme dans les réductions : la lecture du fétiche et la lecture du script.

D'une part, le mouvement des doigts sur l'écran tactile peut faire passer si vite du trop grand au trop petit que le lecteur contempera toujours un fétiche ou un monument : la trivialité en jeu dans ces métamorphoses renvoie sans cesse à une extériorité, celle de la planche de l'album ou du comics, et donc à l'archive. A la fois « supportée » par le smartphone, la bande dessinée par ces conflits entre cadre/planche semble en même temps « rejetée » par ce support parce qu'elle ne peut s'y stabiliser.

D'autre part, l'extraction des cases de leur « organisme » peut constituer une modalité éditoriale qui assume le cadre de l'écran en y recomposant un lieu d'accueil, par l'adéquation entre les marges du texte, et le cadre de l'écran.

Le cadre, c'est la case, et inversement : le smartphone comme « organisme »

Le cas Lewis Trondheim : un chat sous contraintes

Les différentes médiations éditoriales de la bande dessinée que nous avons évoquée jusqu'à présent sont significatives des propriétés médiatiques du smartphone, en particulier les modifications de l'échelle et la sélection d'unités d'information. Peut-être certains dessinateurs auraient-ils souhaité explorer ces modalités, comme Philippe Druillet qui proposait à son éditeur pour l'adaptation en poche : « *il suffit de couper dedans et de les publier sur une succession de pages* ». Ainsi, (...) c'est

⁴² « Simply tap on the text and watch it pop out to a readable size! », In, *Comic reader Mobi*, <http://comicreader.mobi/>, consulté le 30 août 2010.

⁴³ « You can see all the art on the page without any problems. You can even see the whole layout and all the action without any difficulties », In, *Comic reader Mobi*, <http://comicreader.mobi/>, consulté le 30 août 2010.

donc lui [Druillet] qui va procéder au remontage de ses planches. Il m'a même dit avoir l'intention de faire des effets de « zoom ». »⁴⁴

Les dessinateurs s'emparent ainsi d'autres supports médiatiques que le livre comme autant de lieux d'expérimentation : cinéma d'animation, publication blog, etc.⁴⁵ C'est le cas de Lewis Trondheim qui publie aussi bien en ligne que dans des albums cartonnés, et, s'il écrivait en 2007 « *le présent recueil regroupe les travaux de neuf auteurs afin de laisser une trace plus durable parce que Internet c'est très bien, mais les livres, c'est très mieux.* »⁴⁶, l'abondance et l'hétérogénéité des supports de publication de ce dessinateur démontrent un appétit pour les expériences formelles. Ainsi, son implication dans la maison d'édition l'Association, l'Ouvroir de bande dessinée potentielle et la diversité des projets sont des éléments significatifs de son intérêt pour l'exploration des genres (autobiographie, série d'aventure, etc.) et des contraintes, en particulier celle de « l'ordonnancement réglé » de la planche⁴⁷. Gilles Ciment souligne à ce propos que l'auteur de la *Mouche* ou encore du *Dormeur* (vingt-quatre strips de trois cases, toutes identiques) est un « homme libre qui s'oblige »⁴⁸. Le recours à une division tabulaire de la page en « gaufrier » est mobilisé dans plusieurs titres, jouant avec les ressorts de la page compartimentée. « *Le récit improvisé, avec sa part de risque, mais aussi son rythme particulier et sa formidable liberté, s'accommode fort naturellement d'une suite de « petits carrés ».* Il y a même, dans la prolifération de cette figure élémentaire, comme une dynamique intrinsèque qui entraîne la narration. »⁴⁹

En 2009, Trondheim contacté par AveComics pour l'adaptation d'un de ses albums, propose une création inédite spécifique au média, au lieu de l'animation et de la sonorisation du titre initialement prévu. En six cases, *Bludzee* raconte les aventures d'un jeune chat oublié dans un appartement avec des plantes vertes comme unique compagnie, les aventures se déroulant sur la durée d'une année. Ce personnage apparaît comme une synthèse d'autres chats célèbres, de *Félix le chat* (1923) d'Otto Messmer à *Krazy Kat* (1913) de Georges Herriman, en passant par le chat du Cheshire de Lewis Carroll.

Traduit en dix-neuf langues, ce strip reste, selon son auteur « des cases qui s'enchaînent »⁵⁰. Sa création repose sur une double contrainte : la première, chère au dessinateur, est celle d'une tabularité initiale (la page du carnet de dessin), présentant une distribution réglée qui rend possible la « prolifération de la figure élémentaire » comme dans *Lapinot et les carottes de Patagonie*. La seconde contrainte est constituée par les caractéristiques médiatiques du smartphone à partir desquelles l'interprétation auctoriale invente une ligne éditoriale reposant sur le principe de l'abonnement au feuilleton, et sur les modalités de lecture sur smartphone. D'une part, la publication quotidienne suppose de définir le smartphone comme un objet qui peut véhiculer une logique de rendez-vous reposant sur un registre affectif, d'autre part, la réécriture de la planche de six cases en une succession de cases sur l'écran distingue nettement deux matérialités du strip, l'imprimé et le numérique, en tant que dispositif de lecture. Or, comme nous l'avons analysé dans une précédente recherche à propos de la publication du blog des *Petits riens* du même auteur, les statuts dévolus à chacune de ces matérialités sont à la fois clairement définis, et dans le même temps se font écho.

⁴⁴ Idem. « Colle et ciseaux », Gilles Ciment, p. 94-95.

⁴⁵ Le papier-crayon restant cependant le matériau premier.

⁴⁶ Trondheim Lewis, *Boule de neige*, Paris, Delcourt, Shampoing, 2007, p.II.

⁴⁷ Groensteen, Thierry, *Oubapo*, 1, Paris, L'Association, 1994, p. 35

⁴⁸ Ciment, Gilles, « Un homme libre qui s'oblige », *9ème Art*, n° 13, janvier 2007, version longue publiée sur <http://gciment.free.fr/bdessaitrondheim.htm>, consulté le 30 août 2010.

⁴⁹ Groensteen, Thierry, *Oubapo* 1, Paris, l'Association, 1997, p. 35.

⁵⁰ « Bludzee, la BD numérique de Lewis Trondheim », janvier 2010, France3, <http://culturebox.france3.fr/trondheim/19132/bludzee-la-bd-numerique-de-lewis-trondheim#/trondheim/19132/bludzee-la-bd-numerique-de-lewis-trondheim>, consulté le 30 août 2010.

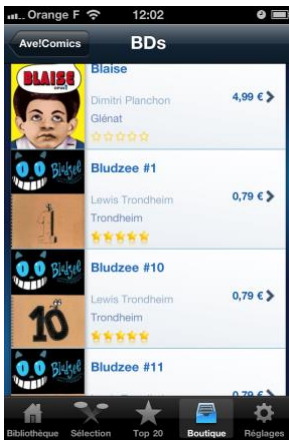


Illustration 4 – AveComics, application Iphone, boutique.

L'emboîtement est remarquable dans l'exemple ci-dessus : les « couvertures » illustrées par la couverture cartonnée du carnet de dessin, elle-même illustrée au crayon, évoquent non seulement la matérialité de la production (et de son archivage), mais également la main du dessinateur et son humeur, par la diversité des typographies du chiffre crayonné. La partie supérieure des couvertures, très contrastée, montre un travail de colorisation numérique qui ressort particulièrement. Si « *les livres c'est très mieux* », ce qu'atteste la publication papier en octobre 2010 du recueil de strips de *Bludzee*, Trondheim et AveComics définissent là une bande dessinée qui explore en profondeur les pouvoirs formatant du cadre et des bords de l'objet.

*Le smartphone : une « machine à vues »*⁵¹

Bludzee est désigné comme strip dans les présentations qui en sont faites : on est pourtant bien loin de la bande, qui permet une vision globale du récit. Les effets de miroirs entre la première et la dernière case, les répétitions entre les cases s'effectuent ici seulement dans la lecture⁵². Le lecteur doit, avec l'écran tactile, faire défiler - au sens propre - les cases, en les déplaçant avec le doigt. Bien que renvoyant initialement au feuilletage, ce mouvement imite plus précisément la manipulation de cartes à jouer, c'est-à-dire d'une forme sans verso.



Illustration 5 - iTunes, *Bludzee* par AveComics Production, <http://itunes.apple.com/fr/app/bludzee/id324276543?mt=8>

La question du volume est moins opératoire pour notre analyse que celle du cadre : l'unité de la case, parce qu'elle correspond à celle du cadre et aux bords du support, permet de redéfinir les frontières. Ce n'est plus seulement le lecteur (au double sens d'interprétant et de support technique) qui constitue le cadre *en aval* mais bien l'auteur-éditeur, *en amont*, qui dispose un ensemble de paramètres articulant

⁵¹ Nous empruntons ici la « machine » à Dominique Ducard (qui attribue l'expression à Paul Valéry) dans l'article « La « machine à lire » et le scriptorium électronique », *Spirale*, n°28, 2001, p. 188.

⁵² La case sans le strip, dont Fresnault-Desruelle avait analysé les qualités narratives : « A « l'assonance » *quotidienne* (la chute du gag à la quatrième vignette) *su superpose un jeu intra-stripologique : les extrémités en miroir, à l'image de l'univers schulzien, symbolisent que tout est déjà dit et que le détour (le jeu) n'est que vanité.* » Fresnault-Desruelle, Pierre, « Du linéaire au tabulaire », *Communications*, 24, 1976, p.10-11

une spécificité de la bande dessinée, le récit séquencé, avec une programmation technologique. Ainsi, le logiciel utilisé par les maquettistes chez AveComics simule un smartphone (écran et appareil) lors de la pré-visualisation sur l'écran d'ordinateur.

Ces éléments stabilisent la forme à lire : la taille fixe des cases, leur position verticale⁵³ manifestent un faisceau de contraintes qui anticipent les métamorphoses éditoriales et retirent au lecteur une part de son activité d'éditeur de texte au bénéfice d'une autre expérience de lecture.

Conservons l'analogie avec le « cache mobile » posée précédemment : l'édition de *Bludzee* permet de pointer une nouvelle nature du cache de l'écran, qui permet bien l'immersion dans autre monde, au sens entendu par Bazin. Le smartphone constitue une « machine à vues », proche d'un projecteur de diapositive ou encore des « View Master », outils de visionnage de vues touristiques, événementielles ou encore, de bandes dessinées et de dessins animés⁵⁴. Dans l'exemple de carte ci-dessous, les huit cases de Lucky Luke défilent selon un sens narratif qui est celui de « Un canyon et un colt », comme un reader-digest de l'album.

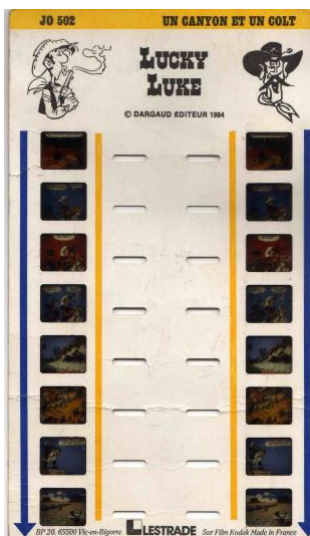


Illustration 6 - Lucky Luke, *Un canyon et un colt*, Dargaud Editeur, 1984.

L'appareil offre une vision en relief de vues aux coins arrondis et au dessin précis et lumineux. Le lecteur-utilisateur doit réintroduire la carte, tout comme le lecteur de *Bludzee* peut « rejouer » le strip. Le lecteur est immergé dans l'image par ces deux « machines à vues ».

De fait, la proposition graphique et éditoriale de Trondheim semble interpréter avec impertinence les « pouvoirs exorbitants » du smartphone, en y adaptant les spécificités génériques du strip de presse, mais en l'arrachant à l'espace médiatique de la presse. Comme le soulignait Alain Dodier à propos des petits formats poche : « *Tout de même, il vaudrait mieux travailler d'emblée en fonction de ce format. Les Pocket n'ont pas engendré beaucoup de chef-d'œuvres jusqu'ici, mais rien ne dit qu'une nouvelle esthétique ne pourrait pas en sortir.* »⁵⁵

L'esthétique de la vue ou de la carte à jouer est d'une certaine manière induite par le support technique. Décrivons un peu plus la forme double de ce cadre : à premier niveau, il est rectangulaire (le cadre de lecture) ; à un second niveau, les bords sont arrondis (l'objet). Les icônes des applications des smartphones répètent cette forme arrondie, remarquablement disséminée dans le graphisme et le design contemporain. Frédéric Lambert a montré que ces reprises sont hautement signifiantes : « *il s'agit d'exporter un cadre vers un autre, pour lui emprunter ses promesses.* »⁵⁶ Beguin souligne ainsi que « *cet essaimage du cadre d'un support à un autre relève d'un processus métaphorique au sens étymologique du terme. Comme tout élément porteur de métaphore, le cadre ramène à l'énoncé global*

⁵³ D'autres adaptations par AveComics demandent de tenir le smartphone à l'horizontale, en format à « l'italienne », plus proche de l'écran d'ordinateur ou de télévision que de la page de l'album.

⁵⁴ Vision stéréoscopique, inventé dans les années 1930 par Sawyer's Photo Services.

⁵⁵ Ciment, Gilles, « Le pour et le contre », *L'Année de la bande dessinée, 1987-1988*, p. 100.

⁵⁶ Lambert, Frédéric, « L'entreprise du cadre : support-export », *Champs-visuels*, janvier 1999, n°12-13, p. 64-65. (Lambert, 1999 : 71), cité par Beguin Annette *Images en texte/ images du texte*, Lille PU Septentrion, 2006.

l'ensemble de l'encyclopédie qui lui est associée par les usages sociaux. »⁵⁷. La convocation du cadre de l'écran de smartphone (plus précisément de l'Iphone) s'effectue selon un double registre : d'une part, la forme de l'objet « évoque » l'appareil, en en faisant disparaître la matérialité physique (épaisseur, coque et bouton). En cela, le reformatage d'une couverture d'album papier est représentative d'une hybridation des valeurs symboliques associées à ces deux matérialités éditoriales. Le lecteur repère là un contenu, et son format (d'ailleurs en incohérence avec la formulation « disponible sur le web »). Les bords de l'Iphone symbolisent la publication numérique en général, mobilisant ainsi les valeurs d'innovation et d'affectivité qui sont associées à ce smartphone en particulier, qui est cité abondamment par les autres industriels. D'autre part, le second registre relève de l'évocation du cadre de lecture comme support du texte. *Bludzee* est mis en page sur le site internet éponyme par la délimitation d'un cadre dans le cadre de l'écran, en surbrillance.



Illustration 7 – Trondheim Lewis, *Bludzee*, www.bludzee.com, consulté le 30 septembre 2010.

Le cadre essaimé répète non seulement les caractéristiques physiques du smartphone mais aussi ses caractéristiques logicielles, en tant qu'outil de lecture (lecture, pause, avancer, revenir, rejouer). Ainsi, c'est la référence au dispositif smartphone comme « machine à vues » qui constitue les règles de lecture du strip. En quelque sorte, si la planche peut être considéré comme hypercadre ou « organisme », le support d'édition du texte qu'est le smartphone devient l'organisme, c'est-à-dire le dispositif de lecture selon plusieurs dimensions : comme cadre ; comme logiciel ; comme objet . L'expérience de lecture advient à la croisée de ces dimensions, qui définissent l'image du texte par la matérialité du support d'origine. « *[Les bords] engagent l'inscription comme forme visuelle et matérielle, toujours stimulante. Par eux, la trace concrète d'une communication devient document et elle est exhibée pour en provoquer le sens. Ils induisent la saisie de l'information dans une dynamique de réappropriation potentielle (« découper suivant le pointillé ») et de recontextualisation possible.* »⁵⁸ A la page/planche issue du livre (ou au strip issu de la presse), se substitue la vue/case issue du smartphone qui devient alors une forme reconnaissable, comme le livre.

Pour conclure, nous soulignerons l'étendue vaste du champ encore à défricher. Les processus d'intermédialité en jeu sont nombreux et complexes et nous n'avons pu dans l'espace de cet article qu'en effleurer quelques aspects.

Cette recherche interrogeait deux modalités de publication de bandes dessinées pour un support smartphone : l'adaptation et l'écriture. Pour ces deux modalités, les médiations éditoriales engagent le lecteur dans un procès interprétatif faisant jouer au cadre de l'écran un rôle particulier qui redéfinit les statuts des formes culturelles de la bande dessinée, la planche, la bande, la case. La planche n'instruit plus la lecture et devient un document que le lecteur doit éditer, dans une forme partielle ou comme une archive. L'extraction de la case de la planche pour en faire une unité lisible constitue une action éditoriale qui distingue les rôles de l'auteur et de l'éditeur, et fixe le rôle du lecteur en limitant son action sur le texte. L'écran peut alors accueillir un découpage qui ignore la planche pour réaffirmer la

⁵⁷ Beguin Annette *Images en texte/ images du texte*, Lille PU Septentrion, 2006, p. 203.

⁵⁸ Idem, p. 17.

linéarité du récit et renforcer (ou créer) des liens entre les cases qui relèvent finalement de la dimension narrative. Le récit, par ce montage, en est modifié.

Certaines collaborations créatives peuvent donner lieu à des formes de bande dessinée qui synthétisent des modèles et traditions génériques et les articulent à une pensée du cadre et du support : dans cette configuration, le cadre règle la lecture parce qu'il permet au lecteur de s'immerger dans un autre monde, au-delà des bords.

Julia Bonaccorsi
Université Paris-Est, Créteil
Céditec EA3119

Julia Bonaccorsi est maître de conférences en Sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris-Est à Créteil et est membre du laboratoire Céditec (EA 3119). Ses recherches portent sur les enjeux politiques et culturels des supports et des normes d'écriture et de lecture, leurs mutations et leur circulation dans l'espace public. A notamment publié *Le devoir de lecture. Médiations d'une pratique culturelle* en 2009 aux éditions Hermès-Lavoisier. Elle a également coordonné un dossier pour la revue *Culture&Musées* sur « La lecture en société » (à paraître en juin 2011).

Résumé en français

Julia Bonaccorsi explore dans cet article les médiations formelles et éditoriales qui accompagnent les adaptations ou la création de bandes dessinées pour des supports de lecture de type smartphone. Qu'advient-il de la case ou de la planche dans l'espace sans verso de l'écran ? Quelles sont les frontières entre l'éditeur, l'application logicielle ou le « reader » que constitue le support numérique de lecture ? L'auteur propose de considérer ainsi un modèle de lecture d'écran, exclusivement de loisir. Sont plus précisément analysées deux modalités de publication de bandes dessinées : l'adaptation et l'écriture. Pour ces deux modalités, les médiations éditoriales engagent le lecteur dans un procès interprétatif faisant jouer au cadre de l'écran un rôle particulier qui redéfinit les formes culturelles de la bande dessinée.

Résumé en anglais

Bonaccorsi Julia explores in this article the formal and editorial mediations accompanying modifications or creations of comics for smartphone. What are the boundaries between the publisher, software application or "reader" that is the digital media ? The author proposes to consider a model of screen reading, exclusively for leisure. Two ways of publishing comics are more precisely analyzed: the adaptation and the creation. For both procedures, editorial mediations engage the reader in an interpretive process by playing the part of the screen a particular role that redefines the cultural forms of comics.

Comics, smartphone, numeric culture, screen reading, editor