



**HAL**  
open science

## Imaginer la bande dessinée numérique alternative

Anthony Rageul

► **To cite this version:**

Anthony Rageul. Imaginer la bande dessinée numérique alternative. Figures indépendantes de la bande dessinée mondiale. Tirer un trait, tisser des liens, 2011, Liège, Belgique. hal-02514186

**HAL Id: hal-02514186**

**<https://hal.science/hal-02514186v1>**

Submitted on 7 May 2020

**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.

**Anthony Rageul**

Texte non publié, tiré de la communication : « Comment l'appropriation des technologies par les auteurs peut-elle caractériser une bande dessinée numérique "alternative"? », colloque *Figures indépendantes de la bande dessinée mondiale. Tirer un trait, tisser des liens.*, groupe ACME, Université de Liège, novembre 2011.

## **Imaginer la bande dessinée numérique alternative**

Après vingt-cinq ans de créations<sup>1</sup> en tous genres et aux formes innombrables, commercialisées ou à caractère plus expérimental, on peut se demander si la distinction opérée au sujet de la bande dessinée papier entre des courants « mainstreams » et « alternatifs » pourrait s'appliquer aussi à la bande dessinée numérique. Répondre à cette question nécessite de se demander ce que peut signifier être « mainstream » ou « alternatif »<sup>2</sup> quand on fait de la bande dessinée numérique.

Cette question intervient à ce moment crucial où, dans l'espace francophone au moins (sur lequel nous nous concentrerons), et après la Corée du Sud, le Japon et les Etats-Unis, certaines formes semblent commencer à se stabiliser et à s'imposer comme norme. Ainsi on peut supposer l'apparition d'une double alternative, constituée d'une part des formes qui ne sont pas retenues par la norme mais perdurent, et d'autre part de formes nées en réaction à cette norme. Quelles seraient alors les conditions, les modalités et les formes de cette alternatives? Nous proposerons et débattrons de différents critères qui nous semblent, chacun à leur manière, pouvoir nous aider à répondre à ces questions et imaginer ce que pourrait être, si elle existe, une bande dessinée numérique alternative, à quoi nous pourrions à coup sûr la reconnaître. Ces pistes de réflexion sont autant destinées au travail du chercheur que du praticien.

### **Déplacement du modèle papier vers le numérique**

#### *L'alternative dans les tuyaux*

On peut faire un premier constat qui ne sert qu'à rappeler une évidence : le modèle numérique

---

1 *Witches and Stitches* de Eric Monster Milikin, premier cartoon diffusé en ligne recensé à ce jour, est né en 1985.

2 Nous qualifions avec le terme alternatif toute création qui se place comme « alternative », comme « autre force de proposition » face à une production qui ressort des modèles dominants et qui par nature a tendance à les remettre en question. Par opposition, nous utilisons le terme anglais « mainstream » pour qualifier les « courants principaux », autant par habitude que parce que la traduction littérale de ce terme nous semble particulièrement claire. Nous n'oublions pas qu'il n'y a pas de frontière nette entre les deux « tendances ». Par commodité, nous ôterons les guillemets à alternatif et mainstream dans la suite du texte.

décalque, en partie, le modèle papier. Bande dessinée mainstream et alternative ont depuis longtemps toute leur place en ligne. Aussi, la bande dessinée numérique alternative pourrait être celle qui, suivant les « canons » de la bande dessinée alternative papier, se distingue du courant mainstream par son contenu et sa forme. Genre, thèmes abordés, manière de les aborder, style graphique, ton, conduite de la narration, sont autant de signes distinctifs permettant de qualifier une bande dessinée de mainstream ou alternative.

C'est ainsi que, outre les sites personnels d'auteurs, on a pu voir un certain nombre de tentatives éditoriales de bandes dessinées numériques de la part d'éditeurs mainstreams comme d'alternatifs. La fin des années quatre-vingts-dix voit l'incursion dans la bande dessinée numérique de Casterman (adaptation de la série *Le Tueur*), des Humanoïdes Associés (adaptation de *La Trilogie Nikopol*), de Dargaud (*Blake et Mortimer*, *Merlin*). Cette période voit également quelques créations originales pour le numérique (*Opération Teddy Bear*, *John Lecrocheur*). Alors que le mainstream abandonne ces tentatives au début des années 2000 pour ne revenir au web qu'autour de 2009, cette décennie voit l'arrivée sur la toile d'alternatifs, dont le site Grandpapier, émanant de L'Employé du Moi, est emblématique. D'autres structures et webzines nés du et par le numérique, toutes tendances confondues et aux multiples modalités éditoriales voient le jour (Numo, lapin.org, Manolosanctis, etc.). Dans un vrai « grouillement », les communautés amateurs (Bdamateurs, Webcomics.fr) et les blogs-bd renforcent cet import du modèle papier dans le monde numérique. Aujourd'hui, en plus du récent retour des éditeurs mainstreams, c'est à travers ces trois formes de présence en ligne (éditeurs numériques ou webzines, communautés amateurs, blogs-bd) que les tendances mainstreams et alternatives sont toutes deux présentes sur la Toile. Ce déplacement du modèle papier vers le numérique est tellement prégnant qu'il a participé à sa façon au phénomène de « récupération » de la bande dessinée alternative par les éditeurs « industriels », notamment *via* les blogs-bd propices à l'autobiographie ou autofiction et à un style « lâché », publiés ensuite en album par lesdits éditeurs.

Loin d'être inutiles, ces très rapides rappels historiques<sup>3</sup> nous permettent déjà de définir un premier modèle binaire mainstream-alternatif dans le monde numérique comme étant le report quasiment à l'identique du modèle papier. L'alternative s'y manifeste tout simplement, oserons-nous dire, par une « autre » manière d'envisager la bande dessinée, en terme de genre, de dessin, de thèmes abordés, de ton. Nous pourrions qualifier cette manière d'être alternatif dans le monde numérique l'« alternative dans les tuyaux ».

### *L'alternative par les tuyaux*

---

<sup>3</sup> Pour un historique plus complet, voir Julien Baudry, « Histoire de la bande dessinée numérique française », *Neuvième Art 2.0* (2012), <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique72>.

Le numérique, et plus exactement le réseau Internet, offre des possibilités de diffusion des œuvres inédites en terme de liberté, de droits d'auteur, de gratuité ou de modèles structurels et économiques.

Nous parlons plus haut des communautés d'auteurs fondées durant les années deux mille sur le réseau. On peut remarquer là une première forme d'engagement alternatif : les auteurs prennent en main leur outil de diffusion et s'organisent en groupes. Les Grandpapier et autres Numo sont des initiatives d'auteurs qui ont choisis de contrôler eux-mêmes la diffusion en ligne de leurs œuvres, s'affranchissant du travail de l'éditeur. Cette structuration des auteurs se situe dans la lignée directe des fanzines et éditeurs alternatifs papier, à commencer par l'Association, née de la volonté d'un collectif d'auteurs de prendre en main l'outil éditorial. Pour certains, c'est un simple transfert de l'esprit de collectif vers le réseau; ce dernier en facilitant grandement l'organisation. Pour d'autres, c'est une réaction directe à l'attitude attentiste des éditeurs traditionnels face au numérique<sup>4</sup>. Ainsi, Thomas Cadène a fédéré autour de lui plus de cent dessinateurs dans l'aventure de la « bédénovella » *Les Autres Gens*<sup>5</sup>.

Plus prosaïquement, nombre d'auteurs voient dans Internet le moyen de diffuser leurs créations à moindre coûts, voire sans aucun frais. Après les « pages perso » offertes par les fournisseurs d'accès, c'est aujourd'hui le blog qui est l'emblème de cette gratuité aussi bien pour l'auteur que le lecteur. Là encore se mêlent les professionnels comme les amateurs, les auteurs mainstream et alternatifs. Les plateformes communautaires dont nous avons parlé plus haut participent aussi de cette diffusion à moindre frais.

Internet offre aussi aux auteurs la possibilité d'appliquer des droits alternatifs sur leurs œuvres. Diverses formules de Copyleft sont ainsi utilisés par certains dans le but d'offrir une plus grande liberté aux lecteurs dans le partage des œuvres, ainsi que, parfois, dans leur modification. Les amateurs diffusant leurs travaux sur la plateforme Webcomics.fr doivent ainsi choisir l'un des contrats Creative Commons. C'est sous l'un d'eux que nous avons choisi de diffuser notre *Prise de tête*<sup>6</sup>, que d'autres sites<sup>7</sup> ont ainsi pu diffuser à leur tour aux seules conditions de respecter l'intégrité de cette création et de préciser que nous en sommes l'auteur. Néanmoins, cette fois encore, la chose n'est pas propre au numérique. Pour exemple, le récent *Une brève et longue histoire du monde*<sup>8</sup> est en librairie sous licence Art Libre.

---

4 Cette attitude mêle un irrespect envers les auteurs *via* des clauses abusives dans les contrats pour les droits des adaptations numériques, et une frilosité face au numérique aboutissant à l'absence d'investissement dans des projets originaux.

5 Thomas Cadène et al. *Les autres gens* (2010-2012), [www.lesautresgens.com](http://www.lesautresgens.com).

6 Anthony Rageul (alias Tony), *Prise de tête* (2009), <http://www.prisedetete.net>.

7 Site de la CIBDI et le *Le-terrier.net*.

8 MARS L-L de DE, *Une brève et longue histoire du monde*, Delicates, 2011.

Toutes ces modalités éditoriales et de diffusion relèvent de pratiques alternatives à celles du monde papier (bien qu'elles n'en soient pas totalement absentes). Aussi nous pourrions parler ici d'« alternative par les tuyaux ».

Nous en arrivons finalement à une aporie : en tentant de définir ce que pourrait être la bande dessinée numérique alternative à travers les déplacements qui existent du papier au numérique, en ignorant le contexte particulier propre au numérique, nous ne pouvons qu'en arriver à la double conclusion suivante : 1. En terme de contenu et de forme, de genres et de traitements, la bande dessinée numérique alternative se définirait de la même manière que la bande dessinée alternative papier et ne connaîtrait donc pas de spécificités propres, 2. En terme de pratiques éditoriales et économiques, la bande dessinée numérique toute entière représenterait une alternative aux pratiques du monde papier. En résumé, ces conclusions occulteraient systématiquement la possibilité d'un système binaire mainstream-alternatif propre au numérique. Postulant qu'un tel système existe, il nous faut chercher ses caractéristiques ailleurs que dans un simple déplacement du papier au numérique.

### **Proposition d'un modèle proprement numérique**

#### *Multiplicité des modèles économiques et éditoriaux*

On peut d'abord convoquer à nouveau les notions de modèles économiques et éditoriaux. Bien qu'il s'agisse d'un cliché, on peut dire qu'Internet a largement été porté par les idées de gratuité et de libre partage. Aussi, on peut opérer le renversement suivant : être alternatif serait vouloir s'affranchir de ce qu'il faut bien appeler un état d'esprit, et rechercher des nouveaux modèles payants. Face à la masse des communautés d'auteurs et blogueurs diffusant gratuitement, affirmer la valeur économique de l'œuvre est une attitude presque provocatrice. Il faut pourtant bien voir que toutes les expérimentations qui sont faites en terme de modèles payants ne le sont pas avec les mêmes intentions. Si Thomas Cadène entend prouver que l'auteur de bande dessinée en ligne peut être rémunéré pour son travail (*Les Autres Gens* est accessible sur abonnement), les éditeurs « industriels » traditionnels ne sont revenus à la charge à partir de 2008-2009 que par crainte de voir se dissiper une manne financière s'ils laissaient leur catalogue à la merci du piratage. On ne peut donc parler là d'alternative, mais d'une forme de récupération par anticipation, tentant de créer un marché là où tout était, ou pouvait théoriquement être, gratuit. Dans l'espace francophone, les modèles économiques n'étant pas encore stabilisés, on peut encore dire que les intentions de Cadène

font de son modèle payant une alternative. En Asie ou aux Etats-Unis, où il est devenu naturel de payer pour accéder ou télécharger de la bande dessinée numérique, cela n'est plus possible. Les modèles éditoriaux sont encore tout aussi instables : si certains sites sélectionnent les projets en amont (Grandpapier), d'autres se fient au vote des lecteurs (Manolosanctis) ou publient des albums grâce au *crowdfunding* (Sandawe) , etc. Face à cette multiplicité et instabilité des modèles, nous ne pouvons que commettre la lapalissade de prédire que ceux qui s'imposeront deviendront le mainstream, et nous tourner à nouveau vers les formes.

### *Bande dessinée numérisée et bande dessinée numérique*

Nous avons vu que nous pouvions distinguer mainstream et alternative avec des critères formels provenant du papier, puisque la majorité de la production consiste en un simple déplacement des formes du papier vers le numérique<sup>9</sup>. Ne pourrions-nous pas tenter de trouver des critères formels propres au numérique?

Sans invalider les pistes de réflexion précédentes, mais en complément à celles-ci, nous proposons le critère de l'appropriation de la technologie par les auteurs et son utilisation dans la production du sens. Ce critère est guidé par le contexte passé et actuel de la bande dessinée numérique : après une quinzaine d'années d'expérimentations, la stabilisation de certaines formes tend vers un académisme. Outre la dominance de certains genres et styles, dont le blog-bd autobiographique est l'archétype<sup>10</sup>, cet académisme est fondé sur un double mouvement de standardisation des formats et de persistance du paradigme du papier. Analysons ces deux mouvements.

Aujourd'hui, deux systèmes de lecture s'imposent. Le premier est celui du simple affichage de planches traditionnelles à l'écran. On parle de bande dessinée numérique homothétique. Selon la taille de l'écran utilisé, elles peuvent être affichées intégralement ou bien le lecteur doit la faire défiler, le plus généralement de haut en bas, mais aussi parfois dans toutes les directions (du simple format pdf à des systèmes de navigation plus sophistiqués notamment pour les tablettes) et avec possibilité de zoomer et dézoomer. Le second système est celui du diaporama, appliqué à la bande dessinée par les différents producteurs et éditeurs du marché pour les smartphones (dont les éditeurs traditionnels). La lecture se fait case par case dans un *player* dédié. Les cases défilent de manière

---

<sup>9</sup> Nous avons d'ailleurs raréfié l'emploi de l'expression « bande dessinée numérique » au début de ce texte.

<sup>10</sup> Sur le web francophone.

automatique ou à la demande du lecteur. Parfois sont ajoutés sons et autres animations. En passe d'être imposée comme le format standard de la bande dessinée numérique mainstream commercialisée<sup>11</sup>, cette « boîte » rigide et fermée est réductrice, voire destructrice, pour la bande dessinée et la bande dessinée numérique. En la quasi-absence de création originale pour le numérique, les *players* deviennent les réceptacles des versions numériques des catalogues papier des éditeurs mainstream. Les bandes dessinées initialement pensées pour le format d'un album sont sauvagement découpés pour être lues case par case. La composition d'ensemble de la planche, l'hypercadre et la perception de la double-page disparaissent; le système spatio-topique de la planche<sup>12</sup> est rendu caduque et donc inopérant. Les technologies numériques ne sont envisagées que comme interface de navigation et moyen de diffusion et de lecture. Non seulement elles ne sont pas utilisées pour leur potentiel narratif, artistique, de production du sens, mais en plus elles sont utilisées de manière destructrice. D'une part, en standardisant les formats à l'instar de la bande dessinée papier, on a inventé rien de moins que l'équivalent numérique du « 48CC »<sup>13</sup>; d'autre part, en refusant de penser une création originale destinée au numérique, on détruit des œuvres qui étaient destinées au papier et pas à un « charcutage » pour rentrer dans l'écran d'un smartphone.

Le second mouvement, qui est plutôt un état de stagnation, est très lié au premier : on continue de faire de la bande dessinée numérique comme on fait de la bande dessinée papier, sous le même paradigme. Ce que l'on présente aujourd'hui comme de la création originale pour le numérique n'utilise là encore le numérique que comme moyen de diffusion, via des plateformes de blogs ou des galeries de planches en ligne. Les planches sont dans la très grande majorité pensées « comme pour le papier », les auteurs (majoritairement amateurs) cachant rarement leurs espoirs de voir leurs blogs et autre *webcomics* être édités un jour. De nombreux blogs sont d'ailleurs publiés en album par la suite. On peut relativiser ces critiques en disant que le format des planches et leur mode de lecture sont adaptés à l'écran (exemple de nombreux blogs-bd avec leurs longues planches à faire défiler de haut en bas<sup>14</sup>), ceci étant pour une grande partie dans la réactualisation de certaines pratiques (le blog a notamment permis un renouveau du feuilleton ou encore de l'écriture du Moi). Le développement du Turbomédia, nouvelle forme de diaporama qui repose sur la création originale, nuance également ce tableau<sup>15</sup>.

---

11 Nous souhaitons la distinguer là des pratiques mainstream amateurs, qui gardent une plus grande latitude de création.

12 GroensteenThierry, *Système de la bande dessinée*, (Paris : Presses universitaires de France, 1999).

13 Jean-Christophe Menu, *Plates-bandes* (Paris : L'Association, 2005), 25.

14 A noter que la longue bande verticale est le format standard de la bande dessinée numérique sud-coréenne (le *webtoon*). Les particularismes géographiques rendent difficile un travail général, aussi nous rappelons que nous nous concentrons ici sur la bande dessinée numérique francophone.

15 En réaction à la forme normalisée du diaporama, un groupe d'auteurs issus du monde de l'animation s'est constitué autour de Yves Bigerel, alias Balak, pour proposer une alternative. Cette dernière utilise le même outil diaporama mais en jouant sur les

En nous appuyant sur le critère de l'appropriation de la technique et de sa place dans la production du sens, c'est une partie majoritaire de la bande dessinée numérique qui pourrait être qualifiée de mainstream. Au-delà des styles et des genres, elle regrouperait avant tout des bandes dessinées numérisées et des créations originales pensées et créées selon les codes du papier. Serait donc mainstream toute bande dessinée numérique qui n'envisage les technologies que comme un vecteur de diffusion, comme un support et un dispositif de lecture sans utiliser son potentiel artistique propre. Bref, le mainstream numérique ferait une utilisation des outils numériques au premier degré, sans les mettre en question et sans en faire des éléments producteurs de sens. On comprend en filigrane de ce développement ce que serait alors l'Autre, l'alternative à cette bande dessinée qui n'a de numérique que le qualificatif. Cet Autre utiliserait le potentiel des technologies pour créer du sens, comme élément constitutif de la narration ou permettant de développer de nouvelles voies narratives. Les bandes dessinées numériques relevant de cet Autre ne pourraient fonctionner hors de leur environnement informatique. Leur publication sous une version papier ne se ferait pas sans un profond travail d'adaptation. Mainstream deviendrait alors synonyme de numérisé, et alternatif synonyme de numérique.

### Quelques exemples

Avant de poursuivre notre réflexion, nous souhaitons présenter brièvement quelques exemples de cet Autre, afin que notre lecteur se fasse une idée plus précise de ce que nous entendons par « prise en compte les technologies dans la production du sens ». Nous avons choisi des extraits de *Argon Zark*<sup>16</sup>, *The Killer*<sup>17</sup> et *L'Epinard de Yukiko*<sup>18</sup> parce qu'ils appartiennent tous trois au corpus définis par les premiers chercheurs en ce domaine; et surtout pour la duplicité que les deux premiers semblent présenter. Alternatives au sens que nous venons de définir, leur contenu relève bien plus du mainstream (*The Killer* est d'ailleurs une adaptation d'une série papier mainstream éditée par Casterman), ce qui nous mènera vers une contradiction essentielle. Cette sélection reflète aussi

---

possibilités de rythmes et de jeux d'apparitions/disparitions offertes par le diaporama. En parallèle et de manière empirique, d'autres auteurs qui utilisaient le diaporama en sont arrivés à des formes de narration similaires (notamment dans *Les Autres Gens*). Finalement, si le diaporama basique reste l'apanage des éditeurs mainstream pour l'adaptation numérique de leurs catalogues, le Turbomédia est en train de devenir la forme standard de la création originale mainstream, à tel point que Marvel l'a adopté pour ses créations numériques. Il ne s'agit pas là de « récupération » au sens qu'y donne Menu, mais bel et bien d'un mouvement naturel.

16 Charley Parker, *Argon Zark* (1995-2008), <http://www.zark.com/>. A noter qu'une version papier a vu le jour dès 1997 chez Arclight Publishing.

17 Studio Submarine Channel, *The killer* (2001), [www.submarinechannel.com/content/killer](http://www.submarinechannel.com/content/killer), adaptation du tome 1 de la série *Le Tueur*, de Jacamon et Matz (Paris, Tournai: Casterman, 1998).

18 Fred Boot et Frédéric Boilet, *L'Epinard de Yukiko* (2001), [http://www.fredboot.com/nmd/yukiko1\\_0/yukiko01.html](http://www.fredboot.com/nmd/yukiko1_0/yukiko01.html), d'après *L'Epinard de Yukiko*, de Frédéric Boilet (Angoulême : Ego Comme X, 2001).

partiellement l'importance des pratiques amateurs et expérimentales et de profils diversifiés dans le développement d'un courant numérique alternatif (Fred Boot est avant tout graphiste et designer, Charley Parker webdesigner).

Nous l'avons dit, *Argon Zark* de Charley Parker n'a rien d'alternatif selon les critères « papier ». L'histoire est un classique de la science-fiction, dans la lignée de *Tron* : Argon Zark, bidouilleur de génie en informatique, met au point un protocole de transfert de personne. Il le teste sur lui-même et se retrouve piégé avec Zeta, une livreuse de colis qui entrait justement chez lui, dans la réalité virtuelle. Le dessin est aussi d'un style académique, un peu maladroit d'ailleurs. Les décors, conçus en 3D, et les couleurs sont pensées pour tirer parti du mode RVB des écrans. Peu à peu, Charley Parker ne se limite pas à cette « adaptation à l'écran » et commence à insérer des éléments animés (gif ou Flash) et des hyperliens. Cliquer sur certaines planches révèle ainsi des éléments cachés, soit qu'il s'agisse juste de « bonus », soit qu'ils fassent partie de la narration. Exemple page 58, où cliquer sur la planche nous permet de lire des mails fictifs dont le contenu explique les étranges événements de cette planche. Ce genre d'éléments cachés revient en plusieurs endroits de ce *comic* numérique. S'ils ne sont pas toujours indispensables au récit, ils le ponctuent par des précisions ou digressions, bousculant la linéarité de la narration. La littérature numérique a beaucoup usé de ce genre de dispositif. On en retrouve dans *NON-roman* de Lucie de Boutiny<sup>19</sup>, où des liens dans le corps du texte ouvrent des fenêtres pop-up au contenu complémentaire et délinéarisé.

*The Killer*, adaptation du tome 1 de la série *Le Tueur* est très fidèle à l'album, et pourtant ne lui ressemble pas du tout tant les ajouts de dispositifs interactifs ou animés sont omniprésents<sup>20</sup>. Si certains peuvent sembler « superflus », ajoutés de force à la bande dessinée originelle, d'autres sont réellement des apports de sens. C'est le cas du dispositif suivant : le lecteur peut emprunter momentanément le fusil à lunette du héros. Œil dans le viseur, le lecteur se trouve mis face à la tentation de « descendre » le premier passant venu dans la rue. Alors qu'il était pris de sympathie pour le héros tourmenté, le lecteur est soudain rappelé à la réalité : ce n'est rien d'autre qu'un tueur. Cette identification violente est impossible dans l'album, où cette scène se présente sous la forme d'une planche montrant case après case ce que voit le tueur dans son viseur, à savoir les passants dans la rue. Dans la version numérique, le lecteur peut viser qui il veut dans la foule. Tenté de tirer, il clique et... rien, le coup n'est pas parti, ouf ! Ce sont simplement d'autres passants-cibles qui ont apparus dans la rue.

---

19 Lucie de Boutiny, *NON-roman* (1997), n'est plus en ligne aujourd'hui mais partiellement archivé sur Internet Archive à cette adresse: <http://web.archive.org/web/20040607073736/http://www.synesthesie.com/boutiny/#>, consulté en déc 2010.

20 Les présentations de *The Killer* et *L'Épinard de Yukiko* sont reprises de notre article « Des clics et du sens », *Du9, l'autre bande dessinée* (2010), <http://www.du9.org/dossier/des-clics-et-du-sens/>.

*L'Epinard de Yukiko*<sup>21</sup>, « manga digitale » de Fred Boot et Frédéric Boilet, comporte un dispositif interactif proche du précédent techniquement. Le narrateur, dont on comprend qu'il est artiste, nous présente son modèle mademoiselle Hashimoto. Puis le curseur de la souris se transforme en crayon, et il nous appartient de « caresser » l'image pour dessiner une partie du corps de la jeune femme. L'effet de ce dispositif joue sur un fort sentiment d'identification au narrateur. Nous nous plaçons dans sa peau, face au modèle, en train de le croquer. Un corps que nous caressons sensuellement à mesure que nous le dessinons. Il s'en faudrait de peu pour que nous tombions amoureux de la belle demoiselle, c'est exactement ce qui arrive au narrateur. Le dispositif interactif offre un apport poétique et sensible qui prend place au cœur même du récit, où tout est dit à demi-mot, et signifié par la douceur des effets animés et celle des caresses que nous prodiguons au modèle.

### **Conclusion : Proposition d'un double système binaire**

Ces quelques exemples nous mettent une nouvelle fois face à une contradiction importante. En effet, si *Argon Zark* et *The Killer* relèvent bien de la bande dessinée numérique et non numérisée (alors que *The Killer* est une adaptation d'une série papier), on voit pourtant bien qu'on ne peut les qualifier pour autant d'alternatives. Elles le sont selon la définition proposée ci-dessus, assimilant alternatif à numérique, mais les genres dont ils relèvent ainsi que leur facture, les font pencher clairement dans le courant mainstream. D'ailleurs, *The Killer* est bien à l'origine une série (papier) mainstream. Si on s'en tient à notre définition, les bandes dessinées interactives telles que *Opération Teddy Bear*, ou encore les adaptations des séries pour enfants *Merlin* de Sfar et Munuera et *Jules* de Emile Bravo seraient alternatives. On voit bien que les qualifier ainsi est abusif au vu de leur forme et contenu, considérés indépendamment de leurs dispositifs interactifs. Leur dessin, leur narration, leur style sont bien trop académiques. D'un autre côté, si les planches publiées sur Grandpapier ne mettent pas en jeu les technologies, puisqu'elles ne sont que des planches numérisées et affichées dans une galerie en ligne, on ne peut pas dire qu'elles relèvent du mainstream pour autant.

Cette contradiction peut être résolue simplement en articulant entre eux les différents critères que nous avons proposés séparément jusqu'ici. Ce qu'on voit, en définitive, c'est qu'on ne peut

---

21 Fred Boot et Frédéric Boilet, *L'Epinard de Yukiko*, d'après l'album du même nom de Frédéric Boilet (édité en France par Ego comme X), 2001. Disponible à cette adresse : [http://www.fredboot.com/nmd/yukiko1\\_0/yukiko01.html](http://www.fredboot.com/nmd/yukiko1_0/yukiko01.html).

distinguer une bande dessinée numérique mainstream et alternative uniquement en nous basant sur des critères hérités du papier, ni uniquement sur des critères que l'on voudrait propres au numérique. Par contre, nous pouvons encore tenter de combiner ces critères. De cette manière, nous obtiendrions une sorte de grille de lecture à double entrée, un double système binaire fonctionnant sur l'articulation de deux paires mainstream-alternatifs différentes, croisant les critères papier et les critères numériques. Pour établir cette grille, nous ne prendrons pas en compte les modèles économiques et éditoriaux : bien que très importants dans la détermination d'une tendance, ceux-ci sont en effet encore trop mouvants et encore en redéfinition constante pour que nous puissions y voir des dominantes et des écarts par rapport à ces dominantes. Nous ne prendrons donc en compte que les critères esthétiques.

Le premier système binaire, qui englobe le second, est celui qui s'appuie sur les critères numérique. On pourra donc dire d'une œuvre qu'elle est alternative ou mainstream selon qu'elle relève de la bande dessinée numérisée (comprenant aussi la création originale pensée « comme pour le papier ») ou de la bande dessinée proprement numérique (qui prend en compte le potentiel offert par les technologie dans l'élaboration du sens et de la narration). Bien qu'il puisse paraître trop techniciste, il nous semble qu'on ne peut se départir de ce premier système. Certes, on pourrait nous faire la remarque que la bande dessinée alternative papier n'est pas fondée en particulier sur les techniques d'impression, de mise en page, de façonnage, ou autre. En réalité, quand la bande dessinée alternative tient à se différencier d'une certaine norme, symbolisée par le 48CC, par une réflexion sur le format des albums, le noir et blanc, le choix du papier, soit des choix techniques, elle adapte la technique à ses ambitions narratives ou graphiques. Nous pensons qu'il pourrait en être de même pour la bande dessinée numérique alternative, où l'adaptation passerait aussi par des choix questionnant la technique à travers les possibilités offertes par le numérique, notamment multimédia et interactivité. En tant que créateur, nous ne pouvons cacher notre tendance à faire de cette thèse un programme, en disant que c'est par la prise en compte de la technologie que la bande dessinée numérique peut trouver la voie d'une alternative. Cependant, la contradiction qui en découle nous a bien montré que ce système seul ne suffisait pas.

En second lieu, il conviendrait donc d'appliquer la grille de lecture du système binaire papier à l'intérieur de chacune des catégorie mainstream (ou numérisé) et alternatif (ou numérique) déjà établies par le premier système. Ainsi, à l'intérieur même de la bande dessinée numérique mainstream (ou numérisée) nous pourrions distinguer un courant mainstream (blog-bd dit « girly » par exemple) et un courant alternatif (publication d'auteurs tels que Baudouin sur iPhone par Altercomics), cette fois en fonction des critères « traditionnels » que sont le thème, le style, le genre, le ton, etc. Même chose à l'intérieur de la bande dessinée numérique alternative (ou

numérique) qui comprendrait elle aussi ses œuvres mainstream (*Argon Zark*) et alternatives (*L'Epinard de Yukiko*); et qui toutes deux utiliseraient pourtant bel et bien le « potentiel » des technologies.