De l'imprimé au numérique et retour : lecture et perception d'une bande dessinée d'un support à l'autre

Julien Baudry, Nicolas Labarre

▶ **To cite this version:**

Julien Baudry, Nicolas Labarre. De l'imprimé au numérique et retour : lecture et perception d'une bande dessinée d'un support à l'autre. Alternative Francophone, 2020, 2 (7), pp.32-54. 10.29173/af29402 . hal-02559865

HAL Id: hal-02559865
https://hal.science/hal-02559865

Submitted on 23 Jun 2023

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.

Alternative Francophone vol. 2.7(2020) : 32-54
http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/af

De l'imprimé au numérique et retour : lecture et perception d'une bande dessinée d'un support à l'autre

Julien Baudry
Université Bordeaux Montaigne

Nicolas Labarre
Université Bordeaux Montaigne

L'apparition depuis une vingtaine d'années d'une bande dessinée diffusée sur support numérique offre une alternative à l'attachement séculaire du média à la lecture imprimée. Or, les pratiques de lecture numérique de bande dessinée ont été plus étudiées sur le plan des modes de consommation ou des pratiques culturelles que sur celui des mécanismes de la lecture : plusieurs études ont porté sur les aspects quantitatifs de cette lecture (Evans), tandis que d'autres se sont intéressées à la sociologie de cette lecture à travers des portraits de lecteurs (Falgas, Trizzulla). Grâce à ces travaux, nous savons que, si la lecture de bande dessinée numérique est, pour la France, encore peu généralisée, il n'y a pas de réelle substitution des pratiques analogiques par le numérique, mais plutôt une cohabitation, voire une complémentarité, dans un contexte plus global d'éclectisme des pratiques culturelles (Trizzulla, 424-5). Nous nous trouvons actuellement dans une phase durant laquelle cohabitent des habitudes de lecture imprimée et de nouveaux usages liées à la lecture sur écran de contenus numériques (Baudry, *Cases-pixels* 274-275). Par ailleurs, nous savons que la médiation éditoriale par l'écran impose une autre lecture de la bande dessinée, de par les recompositions des planches et le développement de dispositifs narratifs de l'image adaptés au support numérique (« Machinerie éditoriale » §48). Mais comment repérer l'écart de perception de l'œuvre entre ces deux lectures? Est-il vraiment aussi marqué que l'écart formel imposé par le changement d'interface semble le supposer?

Partant de ces constats, cet article s'appuie sur une expérience de réception comparée afin de comprendre dans quelle mesure la lecture d'une œuvre numérique peut modifier la lecture et la compréhension d'une bande dessinée. Nous nous efforcerons d'y mettre en évidence certaines des implications narratives et affectives (dans l'appréciation de l'œuvre, l'empathie avec les personnages) de ces deux modalités de lecture, distinguées à la fois par le support de réception de l'œuvre et par de nouveaux dispositifs narratifs et sémiotiques qu'il implique.

Pour mener ce travail comparatif, nous avons cherché à identifier un couple de bandes dessinées ne différant que par leur support : présentant en d'autres termes, une fiction identique et une mise en forme aussi proche que

CC BY NC ND

possible[1], en excluant toutefois la simple mise en ligne de pages numérisées[2]. En comparant ces deux récits utilisant un matériel graphique et narratif identique, nous nous mettions en position d'observer les propriétés singulières de chaque version, différant notamment par l'agencement des images, par l'agentivité du lecteur, par les séries médiatiques dans lesquelles elles s'inscrivent et, dans une moindre mesure, par les potentialités différentes de l'imprimé et du numérique (animation, contrôle du format, etc.).

Notre choix s'est porté sur le premier tome des *Enquêtes d'Andrew Barrymore*, *Old Creek Town*, de Nicolas Delestret et Rodéric Valambois, un western policier décrivant l'enquête du jeune détective Andrew Barrymore, dans une petite ville où un vol a été commis.

Le récit entremêle présentation des personnages, intrigue amoureuse et une investigation débouchant sur la scène canonique de révélation du coupable, face aux acteurs du drame. Initialement publié par les éditions Dargaud en 2010 dans un album tout à fait standard (48 pages couleur, couverture cartonnée, etc.), le récit a ensuite été adapté par l'équipe de la

[1] Nous voulions ainsi éviter des œuvres numériques où le son, la vidéo, ou l'interactivité, auraient provoqué une lecture trop éloignée de la version imprimée pour éviter un biais de singularité de l'œuvre choisie.

[2] Le format dit "homothétique", que l'on retrouve aussi bien dans les pratiques illégales de *scantrad* que dans les plateformes légales comme Izneo ou Comixology, n'est qu'une copie à l'identique d'une mise en page imprimée. Une version numérique de ce type produirait des différences essentiellement liées à l'interface, qui n'est pas notre objet ici. Par ailleurs, les « pages » arbitraires de ces versions homothétiques renvoient au modèle de la publication papier et induisent une lecture référencée, qui n'était pas non plus notre objet.

plateforme de diffusion Allskreen (https://www.allskreen.com), avec validation des auteurs, pour être découpé en seize épisodes. Sur Allskreen, elle est disponible sur abonnement, et coexiste avec d'autres albums adaptés de versions imprimées, mais aussi avec des contenus directement produits pour le numérique.

Du papier au numérique, l'œuvre connaît d'inévitables variations. Nous reviendrons plus en détail sur certaines d'entre elles lors de l'analyse, mais, d'une façon générale, la version numérique de *Old Creek Town* (ci-après OCTN) diffère de sa version papier (ci-après OCTP) principalement selon deux changements sémiotiques, eux-mêmes assez traditionnels dans le passage du récit de bande dessinée pour une lecture sur écran (Bonaccorsi, « Sémiologie » 120). Le premier changement est la mise en forme du récit, qui passe de la planche traditionnelle en gaufrier à un diaporama faisant défiler les cases à l'écran les unes après les autres, en ménageant parfois des effets de superposition. Le second changement est l'ajout, très ponctuel, d'effets proprement numériques tels que des animations ou des mises en surbrillance de certaines portions de case. De cette description succincte, on retiendra surtout que le passage du papier au numérique limite la transformation du récit qui conserve une certaine proximité avec la bande dessinée et ne cherche pas à aller du côté du jeu vidéo ou de l'animation graphique : il n'y a par exemple pas de sonorisation, et l'animation demeure très discrète. Par ailleurs, la plateforme Allskreen présente ses contenus dans un format « diaporama » proche du Turbomédia, c'est-à-dire la forme la plus proche d'un standard émergent en matière de bande dessinée numérique (Baudry, *Cases-pixels* 238-41). Les deux versions de *Old Creek Town* relèvent donc chacune d'une forme canonique dans leur média, pris ici comme fortement localisé sur le plan historique et géographique. Tout comme il serait absurde de réduire la bande dessinée imprimée à l'album franco-belge, la bande dessinée numérique est loin de se limiter à la forme du diaporama, mais les deux versions étudiées fonctionnent bien comme une bande dessinée « typique », donc susceptibles d'enseignements transposables, plutôt que comme une expérimentation singulière. En ce sens, les deux versions offrent un terrain propice pour une étude cherchant à repérer des phénomènes généralisables, et non atypiques.

Il importe de préciser d'emblée que si notre étude adopte une perspective intermédiale, nous souhaitions d'abord mesurer la réaction de nos participants hors de cette logique intermédiale, en leur proposant de lire chaque version comme s'il s'agissait d'un objet indépendant. Chronologiquement, dans le cas de *Old Creek Town*, la version numérique suit la version papier et constitue donc son adaptation ou sa remédiation, mais nous n'avons pas voulu mettre cette chronologie au cœur de notre expérimentation. Le pacte de lecture d'une adaptation reconnue comme telle (une adaptation *comme adaptation*, selon le mot de Linda Hutcheon) est en effet singulier, en ce qu'il implique de garder en permanence deux objets à

CC BY NC ND

l'esprit, dans une logique comparatiste. Cette lecture réflexive ne constituait pas l'objet de notre étude, qui cherchait à mettre en évidence des phénomènes saillants dans l'expérience singulière procurée par chaque version. Nous avons donc dissimulé à nos lecteurs dans un premier temps l'existence d'une autre version du récit qu'ils découvraient, afin que la question de l'adaptation ne soit pas explicitement posée. Nous voulions aussi déterminer si nos lecteurs rétabliraient d'eux-mêmes cette logique intermédiale, en émettant des hypothèses sur l'ordre de création des deux versions.

Après avoir détaillé nos hypothèses et le protocole mis en place pour les éprouver, nous reviendrons ici sur les résultats obtenus[3], ainsi que sur la façon dont une telle expérience pourrait être reproduite et étendue.

Hypothèses

En envisageant la bande dessinée comme une technologie de lecture des images (Priego et Wilkins), fortement subordonnée au support sur lequel elle se déploie, nous partions de l'hypothèse fondamentale qu'une même œuvre sur support imprimé d'une part, et sur support numérique d'autre part, est lue et comprise différemment. Il y a soustraction et ajouts de sens dans le passage de l'imprimé au numérique, et la différence est mesurable et caractérisable. Nous nous sommes donc intéressés à la réception d'un récit dans une perspective narratologique, plutôt qu'aux différences résultant des interfaces, des lieux d'usages ou de l'acculturation plus ou moins complète aux pratiques technologiques. Nous supposions aussi que ces différences pouvaient déboucher sur une appréciation différente de l'une ou l'autre version. C'est bien ce résultat qui nous importe ici : le protocole retenu vise en effet à identifier les effets d'une expérience de lecture, sans proposer dans un premier temps un modèle détaillé des mécanismes ayant produit ces effets.

À l'intérieur de cette hypothèse centrale, nous avons identifié plusieurs aspects de la narration qui nous semblaient susceptibles d'être altérés d'une version à une autre. Ces hypothèses ont été formulées sur la base de lectures croisées des deux albums, adossées à des considérations théoriques sur le fonctionnement de la bande dessinée (Groensteen, *Système*; Postema). Elles ne constituent donc pas un relevé exhaustif des différences possibles entre les deux médias, mais plutôt une première liste d'investigation.

3 Le protocole, ainsi que les résultats anonymisés, sont accessibles librement sur le Web : Baudry, Julien, & Labarre, Nicolas. (2019). *Expérience de lecture comparée : bande dessinée papier et bande dessinée numérique* [Data set]. Zenodo. Doi : 10.5281/zenodo.3383061.

La seconde hypothèse, subordonnée à la précédente, concerne la hiérarchie des informations narratives, comprises ici comme les éléments constitutifs de l'intrigue portés volontairement par l'auteur à la connaissance du lecteur par l'intermédiaire du récit**.** OCTP est en effet un album à la mise en page très régulière, avec généralement quatre *strips* par page, et entre une et quatre vignettes par *strips*, appuyée par une mise en couleur d'une faible amplitude chromatique; la dérogation la plus fréquente à cet ordonnancement est une subdivision horizontale de la case finale de certains *strips*. Les pages apparaissent donc homogènes visuellement, en dehors de quelques décrochages chromatiques pour les flash-backs et d'élisions ponctuelles du décor mettant en valeur les personnages. Pour reprendre la typologie de Thierry Groensteen (*Système* 114-99), il s'agit donc d'une mise en page *irrégulière* et *discrète*, où la compacité de chaque page est renforcée par la palette de couleurs choisie. Dans OCTN, la disparition de l'unité de la page, la plus grande liberté en matière de taille des images – puisqu'il n'est en version numérique pas nécessaire de créer des segments narratifs isomorphes –, mais aussi la disparition de *lieux* privilégiés du récit (première et dernière case d'une page par exemple) semblaient pouvoir permettre une hiérarchisation différente des informations narratives.

Une des applications les plus immédiates de cette transformation de la mise en page concernait la question du suspense. Récit policier structuré autour d'une enquête et d'un dénouement final, OCTP joue en effet à plusieurs reprises des effets de suspense localisés dans le lieu privilégié d'un tel effet dans un album, la dernière case de la page de droite, puisque ce point de la lecture est suivi d'un seuil physique, qui dissimule le devenir du récit. Or, non seulement OCTN ne dispose pas d'un tel lieu, mais le récit y est de surcroît décomposé en 16 épisodes, suggérant une ré-articulation d'ensemble de la narration, *a priori* particulièrement visible dans les moments de suspense.

La troisième hypothèse visait à interroger le rôle de la caricature. On connaît les liens étroits entretenus entre la bande dessinée papier et la caricature dès les origines (Smolderen; Grove et al.; Lesage). Dans les deux versions d'*Old Creek Town*, plusieurs personnages obéissent à un système de représentation relevant nettement de la caricature : exagération des caractéristiques physiques, typification et jeu sur les proportions. Cependant, ce régime est peu remarquable, tant le système de la bande dessinée franco-belge traditionnelle a naturalisé ce type de représentation, et rendu banale la coexistence de ces caricatures avec des représentations plus réalistes. Il nous semblait qu'en affaiblissant la coprésence des images, en agrandissant certaines cases et en rompant le lien avec le canon franco-belge, la version numérique pouvait défamiliariser la caricature, la « déterritorialiser » (Groensteen, *Bande dessinée et narration* 72) et, ce faisant, l'autonomiser. Le relatif isolement des cases – puisque la suivante n'apparaît pas avant que le lecteur n'agisse – nous semblait pouvoir redonner à des choix de

représentations la force expressive qui lui est déniée par l'habitude et par la propension du lecteur à accepter et rendre « transparent » un style graphique régulier (Groensteen, *Bande dessinée et narration* 125). Par rapport à OCTP, OCTN nous semblait en somme proposer à son lecteur une relation affective différente à certains personnages aux représentations particulièrement caricaturales (ce qui n'est pas le cas de tous les protagonistes d'*Old Creek Town*), reproduisant au niveau de la réception, sinon de l'intentionnalité auctoriale, la « fin du dogme de l'homogénéité » identifié en 2011 par Thierry Groensteen (*Bande dessinée et narration* 124-129).

Une quatrième hypothèse tient à la perception du temps d'une version à l'autre. Suivant l'idée selon laquelle la bande dessinée repose sur une spatialisation de la perception temporelle, informée par un ensemble de conventions et de déterminations locales (Groensteen, *Système* 54-55; Hatfield 52-58; Cohn). Charles Hatfield note en particulier l'importance de la mise en page dans la perception d'une temporalité qui n'est pleinement déterminée ni par le contenu des cases, ni par leur forme, ni même par les effets de séquence. Suivant les conclusions de Daniel M. Goodbrey à propos de ses propres *comics* numériques, nous jugions que même dans OCTN, la relation fondamentale entre temps et spatialisation restait centrale (Goodbrey 194), mais au prix de transformations mesurables. La disparition de l'unité de la page et de la coprésence des images, l'ajout d'animations ponctuelles, associé à une transformation de l'agentivité des lecteurs (Crucifix et Dozo) semblaient en effet devoir induire pour nos lecteurs une perception différente du temps s'écoulant au sein des séquences.

Méthode de l'enquête

Pour tester ces hypothèses, nous nous sommes appuyés sur un échantillon délibérément homogène, séparé en deux groupes. L'un de ces groupes avait pour consigne de lire la version numérique, l'autre la version papier. Réuni dans une salle de travail, chacun de ces groupes a ensuite rempli un questionnaire détaillé (sur ses pratiques culturelles, puis sur sa lecture de *Old Creek Town*)[4]. Nous leur avons ensuite annoncé l'existence d'une autre version, avant de leur y donner accès pour qu'ils puissent en faire la lecture, sachant que celle-ci serait nécessairement différente dans ses attentes de celle de la première version que nous leur avions confiée. Nous avons ensuite procédé à un entretien collectif de quelques dizaines de minutes revenant sur leurs réponses au questionnaire, à la lumière de l'expérience des deux objets. Concrètement, la lecture initiale a été effectuée à domicile, le reste lors de deux séances de trois heures chacune, organisées pendant deux jours consécutifs, en veillant à maintenir une symétrie

[4] Le questionnaire seul peut être consulté à l'adresse suivante : http://tinyurl.com/yxftposo

maximale entre les deux groupes (même formulation des instructions, même salle, etc.).

Les douze étudiants ayant participé à l'expérience étaient des étudiants de Master 1 (11 en Études anglophones, 1 en Information et communication), ayant suivi un séminaire sur le jeu vidéo, sur la bande dessinée américaine ou les deux. Le groupe comportait six femmes pour autant d'hommes, avec des âges s'échelonnant de 21 à 26 ans (M=23,7). Il s'agissait donc d'un public atypique, fortement éduqué et de surcroît attentif aux spécificités médiatiques. Nous souhaitions en effet solliciter des lecteurs familiers des outils numériques, consommateurs de médias, peu susceptibles d'être rebutés ou mis en difficulté par les aspects techniques de la lecture de la bande dessinée numérique et capables d'une certaine réflexivité sur leur pratique. Il s'agit à bien des égards des « utilisateurs idéaux » du dispositif, et donc les plus susceptibles de considérer celui-ci comme transparent : tout ceci correspond bien à notre volonté de mettre l'accent sur la narration plus que sur des questions d'interfaces, ou sur le « frottement » induit par la technologie ou par les différences de pratiques socio-culturelles. Le questionnaire comportait une large part sur les pratiques culturelles et numériques, qui nous a permis de confirmer les caractéristiques que nous attribuions a priori à notre échantillon, d'une part, et son homogénéité d'autre part (voir tableau 1).

Sélection de réponses au questionnaire	Échantillon	Référence population française
Nombre de BD lues dans les 12 derniers mois	75 % 10 ou plus 25 % une ou plus (100 % de lecteurs)	**Pour les 21-54 ans (2011) :** 15 % 10 ou plus 29 % au moins 1 (Evans 27)
Vous êtes très attaché.e à la bande dessinée :	75 % oui 25 % non	**Pour les 21-54 ans (2011) :** 5 % oui (Evans 27)
Nombre de jeux vidéo dans les 12 derniers mois	58,5 % 10 ou + 41,5 % 1 ou + (100 % de joueurs)	**Population française (2018) :** Joueuses et joueurs : 68 % 18 à 24 ans : 91 % 24 à 34 ans : 83 % (IFOP)
Vous êtes très attaché.e au jeu vidéo :	91,7 % oui	**Population française (2019) :** Total pratique « investie » : 18 % Entre 18 et 24 ans : 30 % Entre 24 à 34 ans : 23 % (IFOP)

Nombre de livres lus dans les 12 derniers mois (hors bande dessinée)	25 % 1 ou plus 66,7% 10 ou + 8,3 % 20 ou + (100 % de lecteurs)	**Bandes dessinées incluses (2017) :** 22 % 1 ou plus 28 % 20 ou plus (Vincent Gérard et Chomet)
Avez-vous consulté Internet au cours des 3 derniers mois (hors du cadre de cette enquête)?	100 % oui	**Population française (2017) :** 80,5 % (Insee)
Combien d'heures en moyenne passez-vous sur Internet par jour pour vos loisirs?	6h (moyenne et médiane; fourchette de 2,5 à 11h)	**Population française (2018) :** 1h37 (Sensio)

Tableau 1 : pratiques culturelles et numériques de l'échantillon

La seconde partie du questionnaire comportait quant à elle des questions ouvertes et fermées permettant de mesurer la perception de certains passages ou personnages clés, correspondant à nos hypothèses initiales. La comparaison des réponses des deux demi-groupes devait nous permettre de comparer deux lectures « premières » de la bande dessinée, tandis que le questionnaire avait pour but d'inviter les étudiants à verbaliser une perspective comparatiste; dans la suite de ce texte, nous nous référons au groupe « papier » et au groupe « numérique » selon l'objet que les étudiants ont découvert en premier.

La principale limite du dispositif tient bien entendu à la faible taille de notre échantillon, résultat de multiples contraintes pragmatiques. Certaines des comparaisons chiffrées sont ainsi *potentiellement* significatives, sans qu'il soit possible de le vérifier. L'autre limite tient au principe même d'une expérience de lecture contrôlée. Invités à lire un album qui leur avait été confié, les étudiants ont certainement produit une lecture plus attentive que celle réalisée dans le cadre d'une pratique de loisir. C'est plus vrai encore pour la lecture de la seconde version, en groupe et sous le regard des chercheurs (dont un de leur professeur), malgré des efforts pour installer une certaine convivialité (café, registre d'échange détendu, etc.). À ceci s'ajoutent les réserves habituelles sur les déclarations réflexives : les étudiants ont ainsi tous déclaré, avoir remarqué au cours de leur lecture des indices parfois discrets en lien avec les questions posées, cédant peut-être à la tentation de donner la « bonne » réponse (puisque l'indice était bel et bien là).

Enfin, le dispositif nous a obligés à nommer les objets sur lesquels nous travaillions, en intitulant par exemple des courriers électroniques : « Lecture de la bande dessinée ». Cette opération de cadrage, au sens des théories de la communication, est significative pour qui connaît l'incertitude ontologique

entourant une part des bandes dessinées numériques. Malgré son apparente neutralité, cette dénomination décourage *a priori* l'identification de OCTN comme autre chose qu'une bande dessinée, même si nous verrons que l'incertitude médiatique s'est manifestée durant l'entretien.

Résultats

Convergences et différences de réception selon le support

L'hypothèse centrale que nous avions formulée était d'ordre général : la réception des deux bandes dessinées allait différer sur le plan affectif (appréciation ou non de l'œuvre) et narratologique. Une première analyse des résultats bruts va plutôt dans le sens d'une invalidation de cette hypothèse. En effet, les questions portant sur l'appréciation des deux œuvres génèrent des résultats similaires, quelle que soit la version lue. À la question « Le récit vous a-t-il plu? », les douze participants répondent « oui »; la question « le dessin vous a-t-il plu? » génère seulement deux réponses négatives, réparties chacune dans un groupe. Plus intéressant encore, une question libre demandant aux participants de donner trois adjectifs pour qualifier le récit d'un côté et le dessin de l'autre fait apparaître de fortes similitudes de réponses : les adjectifs « intéressant » et « amusant » reviennent majoritairement dans les deux groupes pour qualifier le récit, tandis que l'adjectif « détaillé » est le plus récurrent pour parler du dessin, quel que soit le groupe. En ce sens, la perception première de l'œuvre n'est pas altérée, et le changement de support n'induit pas un changement spectaculaire de la réception.

Doit-on déduire de cette première analyse que, au moins dans le cadre spécifique à notre dispositif, le support est totalement indifférent? De fait, les dernières études portant sur la lecture numérique tendent plutôt à minimiser l'impact réel du support sur la lecture et insiste sur les effets de continuité entre lecture imprimée et lecture numérique, tant en termes de pratiques de lecture que de réception (Gaudric et al. 156). Le choix d'une œuvre à la mise en page *discrète*, ne jouant pas ou peu sur des effets propres au support (que ce soit en papier ou en numérique) est un biais qui peut expliquer l'absence de réelle différence, mais qui est toutefois plus représentatif de la réalité de la création numérique actuelle de bandes dessinées, dont l'attachement à l'imprimé et à des formes standardisées a été démontré (Kashtan 135; Baudry, « Paradoxes »). Il semblerait donc que, lorsqu'une bande dessinée ne cherche pas à exploiter, narrativement parlant, les caractéristiques propres à son support, elle puisse se déployer indifféremment en papier ou en numérique sans induire un trop grand écart de lecture. Il est d'ailleurs notable que, lorsqu'on demande au groupe « numérique » de citer des scènes mémorables, les lecteurs ne citent que sporadiquement des scènes comprenant des effets numériques (animation,

transition…), et préfèrent se concentrer sur des scènes les ayant marqués par le récit.

Cela ne signifie pas pour autant que les changements sont complètement absents : plusieurs observations nous conduisent à nuancer l'hypothèse d'une indifférence totale de la transformation numérique. Plusieurs réponses des participants[5] insistent par exemple sur le fait que la version numérique met davantage en valeur le travail graphique, la précision du trait et les détails; cela peut s'expliquer par deux facteurs. D'une part la différence de taille en valeur absolue est manifeste entre la bande dessinée papier et un écran d'ordinateur portable de 15 pouces : une même case sera grossie environ 1 fois et demie de l'un vers l'autre. D'autre part, le dessin étant réalisé initialement sur support numérique, il est logique que ce « retour » au numérique devienne un retour au format naturel de la case, celui dans lequel elle a été dessinée.

Plus significativement, il est possible de s'arrêter sur le contraste entre les réactions des deux groupes face à la « révélation » qu'une version numérique ou papier existait, moment prévu par notre dispositif. Du côté du groupe « numérique », le fait qu'aucun des participants n'avait deviné qu'il s'agissait d'une adaptation d'un album papier nous a surpris. C'est avant tout le signe que l'adaptation numérique est réussie[6] ; mais c'est aussi, selon nous, l'évidence d'une certaine autonomie médiatique de la forme numérique, qui n'a pas à être subordonnée à une version imprimée pour exister. En revanche, la confrontation du groupe « papier » avec la version numérique a constitué une révélation d'ampleur, et a été accueillie avec des exclamations d'admiration ou des commentaires nourris pendant la lecture de cette seconde version[7].

La lecture de la version numérique par le groupe « papier » a par ailleurs suscité un nombre important de commentaires sur l'efficacité et la qualité de certains effets numériques (ou, parfois, sur leur absence là où ils auraient pu être présents). Un consensus s'est même formé sur l'inutilité d'une séquence en particulier, celle où Andrew Barrymore saute sur son lit avec un effet d'animation qui fait « bondir » le personnage.

---

[5] Il s'agit de réponses individuelles, ne faisant pas consensus au sein des participants.
[6] Pour cette raison nous intéressait une œuvre numérique non homothétique, qui ne révélait pas explicitement la version papier antérieure. Le fait qu'il s'agisse initialement de dessin numérique a sans doute joué dans la réussite de l'adaptation, par exemple pour générer plus facilement les animations.
[7] Par contraste, la lecture de la version papier par le groupe « numérique » n'a suscité aucun commentaire, retenant les participants dans une lecture solitaire et concentrée.

Tous les membres du groupe « papier » jugeaient cet effet plutôt raté et superficiel. Mais le groupe « numérique », interrogé sur cette même séquence et sur son efficacité, est arrivé au consensus inverse et à une appréciation positive de cet effet. D'une façon générale, le groupe « numérique » s'est d'ailleurs peu attardé sur l'efficacité et la qualité des multiples effets numériques, les jugeant globalement comme positifs.

Ce qui apparaît dans cet écart qualitatif manifeste entre les réactions des deux groupes, c'est que la réception de la version numérique varie grandement dès lors qu'une lecture préalable de la version papier invite à la comparaison. L'indifférence au support naît avant tout de ce que le lecteur n'est pas amené à s'interroger sur l'existence d'une autre version et prend pour acquis l'autonomie médiatique de l'œuvre qu'il lit.

Cette observation ponctuelle via notre dispositif trouve un écho dans les résultats d'enquêtes sur la lecture numérique réalisées dans d'autres études ayant des volumes de participants beaucoup plus importants. Alexandra Saemmer évoque plusieurs études (sur le texte numérique et non l'image) qui décriraient une tendance très récente vers une meilleure sensibilisation à la lecture numérique (Saemmer 75-76) : en 2011, la majorité des étudiants

interrogés préféraient lire sur papier, mais la tendance semblait s'inverser à partir de 2012[8].

Les deux réponses apportées à cette première hypothèse se complètent plutôt que de se contredire : la réception entre les deux versions papier/numérique varie peu, non en raison du caractère interchangeable de l'œuvre, mais principalement grâce à la perception qu'ont les lecteurs de l'autonomie médiatique de l'œuvre qu'ils sont en train de lire, à la nature technophile du panel, et aux changements d'habitude de lecture numérique de ces six dernières années. Cette observation interroge la perception des spécificités de l'œuvre en tant que média numérique : dans le cas d'OCTN, quand le lecteur est invité à la juger en tant qu'œuvre à part entière et non spécifiquement en tant qu'adaptation numérique, le support en devient secondaire dans les effets de réception. Quand le support numérique n'est pas ostentatoire, il en devient transparent (Hillesund).

Compréhension générale des informations narratives et des personnages

Deux de nos hypothèses, liées l'une à l'autre, concernaient des questions de compréhensions des informations narratives du récit : y a-t-il une évolution dans la hiérarchie des informations reçues, et cela modifie-t-il les éventuels effets de suspense?

Dans l'analyse des séquences, certaines questions portaient sur le fait que les lecteurs aient perçu ou non, en première lecture, des « indices » visuels disséminés par l'auteur et commentés quelques pages plus loin (un portefeuille oublié par le héros, des traces de pas boueuses, ou un livre révélant la passion d'un personnage pour l'astronomie). Dans le cas du portefeuille et du livre, un effet numérique de surbrillance venait souligner ces indices dans OCTN. Or, si des écarts existent entre les deux groupes, ils sont contradictoires et ne permettent pas de généraliser l'idée que le numérique change la hiérarchie des informations narratives : le portefeuille est davantage perçu par le groupe « numérique », les traces de pas le sont à égalité, et le livre d'astronomie l'est davantage par le groupe « papier », et ce alors que les effets numériques déployés sont semblables. On peut alors supposer que cette hiérarchisation des informations narratives n'est pas liée au support, mais à des facteurs extérieurs, voire individuels.

En ce qui concerne la perception du suspense, les résultats sont eux aussi plutôt négatifs. La décomposition de la planche imprimée dans la version

[8] Études citées par Saemmer. Celle de 2011 concerne des étudiants britanniques. Celle de 2012, par l'éditeur Pearson, a été réalisée sur 1410 étudiants états-uniens. Sans constituer une preuve irréfutable, ces études dessinent une tendance qui rejoint celle perçues par des études françaises sur la lecture de bande dessinée, qui commence à augmenter à partir de 2011 (Evans 160-61).

numérique sous la forme d'un diaporama ne vient pas annuler les effets de suspense. Nous l'avons éprouvé avec une page où deux indices importants sur la culpabilité d'un personnage étaient révélés, l'un au centre de la page, l'autre en bas de page (p.33). La restructuration de ces cases en diaporama, sans coprésence de cases, ne vient ni annuler ni créer du suspense : les réponses des deux groupes sont identiques sur ces deux séquences. Ceux des participants ayant ressenti un effet de suspense le ressentent dans les deux cas, et inversement, quelle que soit la version lue.

Dans l'ensemble, l'hypothèse d'une hiérarchisation nouvelle des informations narratives nous semble donc plutôt invalidée : des versions

CC BY NC ND

numériques ou papier, aucune des deux n'est plus compréhensible ou ne met plus ou moins en avant certaines informations. Ce résultat négatif est d'autant plus significatif que des effets numériques choisis par l'auteur auraient dû faire varier ces résultats (par exemple, dans le cas du livre d'astronomie, mis en surbrillance dans la version numérique). Là encore, nos observations rejoignent les conclusions d'une étude menée par des chercheurs en sciences cognitives sur la compréhension de bandes dessinées numériques Marvel[9] (Hou et al.) : il ressort de leur analyse que le support n'a pas d'impact réel sur la compréhension de l'œuvre. Ce qui compte avant tout est moins la nature matérielle du support que la capacité de l'œuvre à générer une carte mentale auprès du lecteur pour situer les différents éléments de compréhension dans l'espace. Si on peut supposer que cette carte mentale est différente entre la lecture papier et la lecture numérique, elle fait passer les mêmes informations narratives, le même récit. Une explication, qu'il s'agirait d'éprouver par d'autres études, serait que la pratique récurrente de lecture imprimée de bandes dessinées de nos participants continue de conditionner leurs modalités de lecture numérique. L'effet de suspens serait alors reconstitué sur la base d'habitudes antérieures malgré le dispositif numérique différent.

Perception des personnages et caricature

L'hypothèse émise sur la perception des personnages se trouve complètement invalidée. Là où nous avions choisi des personnages pour lesquels certains effets de la version numérique (jeu sur les gros plans, temporalité différente des dialogues) pouvaient faire varier la perception, il s'avère qu'il n'y a pas de variations significatives entre les réponses. La perception des personnages (attachement ou non à un personnage, perception plus ou moins caricaturale) varie selon les répondants individuels, mais pas selon les groupes.

Comment interpréter l'invalidité de cette hypothèse? Elle peut être mise en relation avec d'autres réponses (questions 6.6.1 à 6.6.4) : dans une séquence finale, le groupe « numérique » n'a pas vu certains changements graphiques que sont la variation de couleurs et la variation des cadres des cases (qui, de réguliers, prennent une forme ondulée pour signifier le flash-back). Le caractère exceptionnel et dissonant de certains effets purement graphiques (un dessin caricatural, des changements formels) est ainsi noyé dans d'autres dissonances, par exemple celles des effets numériques. La fin

[9] Une différence importante de cette étude par rapport à la nôtre est qu'elle comparait trois types de lectures : papier, numérique homothétique et numérique en diaporama. Il s'avère que les différences de compréhension de ce qui se passe dans le récit sont un peu plus élevées entre les versions papier/diaporama qu'entre les versions papier/homothétique. Dans notre cas, le dispositif en diaporama ne paraît pas modifier considérablement la compréhension des informations narratives.

CC BY NC ND

du dogme de l'homogénéité dans la bande dessinée citée par Groensteen, qui veut que les variations graphiques soient, parce que plus courantes, moins perçues, continue de s'appliquer aussi dans la bande dessinée numérique. Il est important de préciser que les habitudes de lecture sont telles que, bien que n'ayant pas consciemment perçu le changement graphique signifiant le flash-back, les lecteurs d'OCTN ont tout de même compris qu'il s'agissait d'un flash-back ; l'effet est ici devenu invisible d'autant plus facilement qu'il n'était pas narrativement nécessaire.

Perception du temps : une autre temporalité de lecture?

Parmi nos questions, plusieurs concernaient la perception du temps, à la fois pour mesurer la temporalité de lecture, et pour évaluer un éventuel changement dans la compréhension de la temporalité interne au récit. Les résultats en la matière sont contrastés.

Un enseignement important du dispositif est qu'aucune différence n'est perceptible dans le temps de lecture. La médiane du temps de lecture est strictement la même pour les deux groupes : quarante minutes. Et cela alors même que des différences individuelles étaient nettement perceptibles, entre trente et quatre-vingt-dix minutes selon les participants. Il en va de même pour le temps de la deuxième lecture : les lecteurs « rapides » en papier restent des lecteurs rapides du numérique, et inversement. Il faut compter ici avec le fait que nos participants sont familiers des outils numériques, mais cette similitude nous semble remarquable : partant d'un récit de même densité narrative, on ne lit pas plus vite en numérique qu'en papier, ou inversement.

En revanche, une différence apparaît lorsque l'on teste la perception du temps à l'intérieur du récit. Une des questions portait ainsi sur une séquence particulière d'infiltration, découpée en plusieurs cases, dont nous voulions savoir si elle était perçue comme plus ou moins rapide en fonction du support (par une estimation en minutes). Il s'avère que la lecture d'OCTN varie sur deux points importants : d'une part les réponses sont plus homogènes (cinq réponses sur six sont identiques, contre trois sur six dans le cas du groupe papier), d'autre part elles tendent vers une temporalité plus courte. Ce résultat peut sembler contre-intuitif : le format du diaporama case par case implique que chaque lecteur imprime sa propre temporalité, et qu'il serait donc davantage sujet à des variations. Au contraire, ce qui domine est que le mode d'appréhension du diaporama homogénéise la perception du temps en égalisant l'ensemble des cases. Cette théorie peut être confirmée par une impression décrite par un des participants à propos d'une scène jugée mémorable en papier, mais qui, selon lui, ne fonctionnait plus en numérique. Il s'agit d'une scène de pêche où le héros interrompt son enquête le temps d'une partie de pêche représentée par une large case sans bord au milieu du gaufrier, qui nous fait passer de plans rapprochés à un plan d'ensemble.

L'effet voulu par l'auteur est bien sûr l'impression d'un temps qui s'allonge, d'une pause dans le récit. Or, cet effet est perdu dès lors que la case se retrouve dans le diaporama, de la même taille que les autres cases (celle de l'écran), comme si la version numérique imposait une temporalité égale à l'ensemble des scènes.

Cette hypothèse mériterait néanmoins d'être davantage étayée et creusée par des études approfondies pour éviter un biais lié au nombre réduit de participants.

Matérialité et immersion dans l'histoire : un résultat inattendu

Un des résultats de l'enquête n'avait pas été anticipé et mérite un développement particulier : il s'agit de la question de l'immersion dans la fiction. L'immersion est la capacité d'un récit à susciter un niveau d'engagement concurrençant la relation avec le monde extérieur (Ryan 113-116). La notion émerge dans les études narratologiques au moment de l'apparition des médias numériques pour mieux souligner combien toute forme de lecture engendre ses propres modes d'immersion, ses propres effets de seuils au-delà desquels la fiction prend le pas. Or, le passage de la bande dessinée du papier au numérique semble faire évoluer ses modalités d'immersion. En effet, lors de la discussion, une observation a fait consensus dans les deux groupes, et ce sans concertation préalable ou sans qu'elle ne soit amenée par nous : la présence de dessins contextuels dans les pages de garde de l'album donnait à OCTP un effet d'immersion beaucoup plus important. Ces pages de garde, un extrait du journal fictif du village, avec des allusions à certains passages de l'histoire, relèvent de façon assez classique, d'un péritexte permettant d'entrer dans la fiction, comme une forme de transition ou de seuil (Genette 8) pour immerger le lecteur dans une histoire en lui donnant des éléments de contextes secondaires pour l'intrigue. Or, les auteurs avaient fait le choix de ne pas reprendre ces pages de garde dans la version numérique, sous une forme ou sous une autre. Les participants étaient tous d'accord pour dire qu'il s'agissait d'un manque (y compris le

groupe numérique). De fait, certains observateurs de la bande dessinée numérique notent que la présence d'un paratexte imitant les habitudes du papier dans des œuvres numériques peut être perçue par le lecteur comme une qualité (à l'exemple des « fausses » pages de garde de *Bandette* [Kashtan 133]).

LA TRIBUNE D'OLD CREEK TOWN

GASTRONOMIE

Lors de la foire agricole de Mayfair, du deuxième mardi du mois d'octobre, s'est tenu l'habituel grand concours gastronomique. Les plus fins cordons-bleus de la région s'étaient une nouvelle fois donné rendez-vous avec leur plat fétiche pour en découdre. Parmi les candidates les plus redoutables, nous retrouvions des figures connues telles que madame Paddy et son gigot, les Hannighan et leur apple pie, et miss Kenssington et sa tourte à l'oseille. Mais à la surprise générale, ce fut une frêle, jeune et rafraîchissante outsider qui enleva le ruban bleu. Miss Calahan et ses crêpes de sarrasin mirent tout le monde d'accord. Elle fit l'unanimité parmi les membres du jury et, à n'en pas douter, parmi ses infortunées consœurs.

LA POTION DU PROFESSEUR HARTYMORE

Véritable miracle des sciences modernes, grâce à sa recette tenue secrète depuis des générations, la potion du professeur Hartymore vous rendra santé, vitalité, fous et jeunesse. Tout droit sortie de nos laboratoires de Londres, la potion du professeur Hartymore guérit mille maux :

grippe, angine, fluxion de poitrine, herpès, thrombose, lèpre, infections, tuberculose, polio, aphtes, syphilis, gangrène, fièvre, pied bot, diphtérie, diarrhée et constipation, conjonctivite, foie jaunâtre ou profonde...

À OLD CREEK TOWN, VOTRE POTION VOUS ATTEND AUPRÈS D'EMMET PICKLES.

CORBEAUX MORTS

LA MALÉDICTION FRAPPE ENCORE. HIER SOIR, ELEZAR MORRISON DÉCOUVRAIT DES DIZAINES DE CORBEAUX MORTS JONCHANT LE SOL DE SA FERME.

Depuis la fin de la saison des semis, voilà un mois, c'est le cinquième cas que nous déplorons dans notre comté. Alors que quelques-uns avancent l'hypothèse d'un culte vaudou perpétré par d'anciens esclaves, d'autres pensent plutôt à des rites indiens. Interrogé sur ces étranges phénomènes, Jim Patherson, notre shérif, ne semble pas faire grand cas de ces rumeurs. Il balaie tout cela d'un revers de main. Et les superstitions, et les corbeaux qui s'amoncellent sur nos routes.

Cette observation met en lumière la différence entre l'immersion numérique et l'immersion papier, au moins dans le cas de la bande dessinée. On comprend que OCTP parvient à invoquer une forme d'immersion par un dispositif minimal, mais efficace : un péritexte « à la manière de » qui donne l'impression qu'ouvrir l'album revient à ouvrir le journal du village d'Old Creek Town. Le lecteur est transporté à la place d'un habitant ouvrant le journal pour y lire les dernières histoires locales. Le jeu sur la matérialité génère un lien entre l'objet-livre réel qu'est l'album et un objet-livre fictif qui serait le journal. Autre observation mettant en avant la matérialité du livre : les deux groupes, interrogés sur les différences de perception papier/numérique, ont insisté sur le fait que la lecture imprimée permettait de revenir en arrière, de relire un passage antérieur, et invitait plus naturellement à une interaction avec le support. Par exemple, dans le cas des détails révélés par la surbrillance dans la version numérique, les lecteurs de la version papier ont dit être revenus en arrière pour repérer ces indices, et que cette pratique n'était pas une contrainte, mais parfaitement intégrée à la lecture.

Ces effets de lecture strictement matériels sont basiques : nous ne sommes pas dans le cas de bandes dessinées élaborées où la manipulation physique de l'objet-livre fait expressément partie du mécanisme de lecture,

CC BY NC ND

mais dans celui d'une œuvre très traditionnelle dans sa forme. En un sens, l'enquête fait émerger une matérialité oubliée de la bande dessinée imprimée dès lors qu'elle est mise en regard avec une version numérique dépourvue de ces effets.

Dans le cas du numérique, il semble que l'équipe d'Allskreen qui a travaillé à la version numérique et les auteurs ne soient pas parvenus à reproduire l'immersion et l'interaction avec le récit liées à la matérialité. Cela ne signifie pas que le numérique ignore l'immersion. De fait, des bandes dessinées numériques immersives existent (à l'exemple de *Phallaina* de Marietta Ren (Baudry, *Cases-pixels* 329-30)), mais l'immersion passe par d'autres dispositifs, comme l'ajout de sons contextuels, ou la présence de la parallaxe donnant une impression de profondeur de champ. De même, l'interactivité en tant qu'intervention du lecteur dans le récit est un mode d'immersion particulièrement développé dans les médias numériques qui n'a pas été transposé dans OCTN, peut-être au risque d'une perte de richesse narrative pour le lecteur.

Ainsi, si la compréhension et la réception de l'œuvre subissent peu l'impact d'un changement de support, la capacité d'immersion et d'interaction avec l'œuvre constituent des caractéristiques indissociables du support, et capables d'induire une différence fondamentale de la lecture numérique face à la lecture papier. Les effets péritextuels, forcément différents du papier au numérique, produisent un vrai changement de réception.

Conclusion

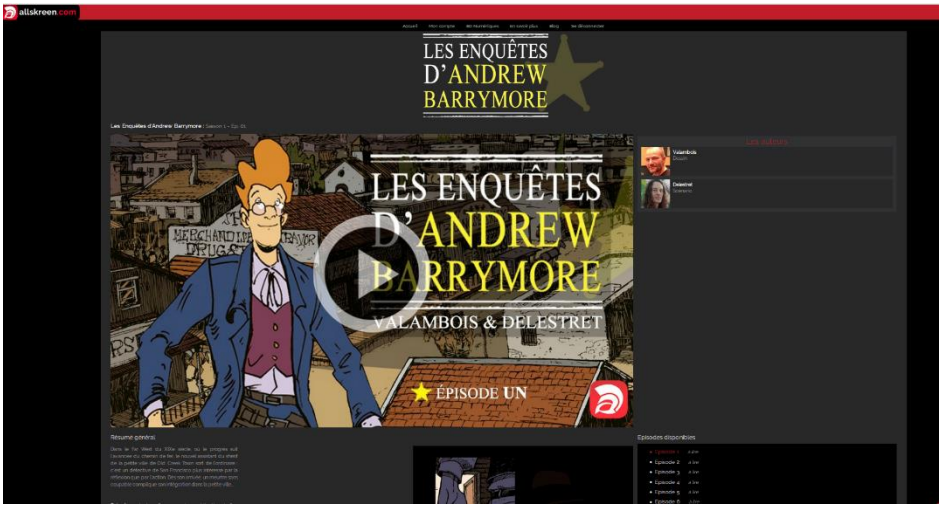
Cette étude a donc invalidé un certain nombre de nos hypothèses sur la spécificité médiatique de chacune des versions d'*Old Creek Town*. Pour nos lecteurs expérimentés, familiers des dispositifs numériques et de leurs interfaces, la lecture d'une version ou d'une autre n'a pas produit d'effet notable sur l'appréciation générale de la bande dessinée, sur les effets de suspens, la compréhension de l'intrigue ou la perception des personnages. À l'inverse, les questions liées à la temporalité et à l'immersion ont généré des résultats nettement différents d'un groupe à l'autre, mettant en lumière des écarts que nous n'avions pas anticipé et, dans le cas de l'immersion, prenant le contrepied de nos attentes.

La lecture comparative (le passage d'une version à l'autre par chacun des groupes) a quant à elle fait ressurgir la question de la spécificité médiatique et généré une lecture critique de certains effets numériques. En effet, la comparaison avec la bande dessinée imprimée rend soudain visible le média numérique, et positionne ses effets comme des suppléments, des ajouts discutables et éventuellement inutiles. Sans cette comparaison, ces mêmes effets sont acceptés, intégrés à la grammaire de la forme et paraissent non

remarquables aux lecteurs. La « transparence » de la bande dessinée numérique apparaît donc comme fragile et susceptible d'être mise à bas par la comparaison avec un support de récit infiniment mieux ancré culturellement. Plus encore, notre étude permet de supposer la persistance de certains effets de la lecture papier, par habitude, dans la lecture numérique, même si le dispositif narratif qui les sous-tend a disparu; le cas le plus flagrant est celui du suspense de bas de page. De fait, dans une phase de cohabitation papier/numérique, les pratiques de lecture peuvent s'analyser dans leur complémentarité autant que dans les effets spécifiques au média. Certaines habitudes demeurent (le temps de lecture, l'indifférence à l'hétérogénéité graphique), tandis que d'autres sont perdus dans la transformation, et ce dès lors que la matérialité du support entre en ligne de compte. Le changement de taille des cases signifiant l'allongement du temps, ou encore les potentialités d'immersion dans le récit par l'ajout d'un péritexte naturalisé par les propriétés matérielles de l'album[10] ne peuvent être reproduit tels quels sans perte de sens. Dans tous les cas, l'indifférence relative au support va dans le sens de réflexions récentes sur la capacité d'adaptation de la bande dessinée qui, en tant que média, a su circuler d'un support à l'autre (album, revue, livre de poche, numérique) sans perdre ses potentialités narratives (Robert). Notre expérience confirme que cette hypothèse se vérifie aussi sur le plan de la réception et de la compréhension des œuvres.

La différence dans les discours de nos répondants dès que nous avons inscrit OCTN dans un jeu de comparaison avec OCTP nous invite enfin à revenir sur un des paramètres de notre expérience. Comme indiqué plus haut, nous avions décidé pour des raisons pragmatiques de baliser les lectures possibles d'OCTN en le décrivant comme une « bande dessinée ». Malgré ce cadrage, la discussion a révélé des dissonances techniques provoquant des incertitudes sur l'usage de l'objet, dans les deux groupes. Fallait-il mettre des écouteurs? La bande dessinée allait-elle se mettre à avancer d'elle-même, à la façon d'un film ?

[10] Le faux-journal présent dans OCTP n'aurait pu être inclus dans OCTN qu'en lui accordant un statut et un lieu spécifique, qui l'auraient intégré plus nettement au récit. Il est difficile d'imaginer en ligne l'équivalent précis de ce lieu de passage éminemment visible mais non dévolu à l'intrigue que sont les pages de garde, mais on peut penser que des éléments sonores sur la page d'accueil (musiques, fragments de dialogue) pourraient jouer un rôle similaire.



L'interface générale de la plateforme Allskreen, qui emprunte son ergonomie à Youtube ou Netflix a certainement contribué à cette interprétation d'une bande dessinée en œuvre audiovisuelle, mais la confusion nous invite à nous interroger sur la diversité des identifications médiatiques qu'aurait suscité une découverte d'OCTN sans cadrage préalable. Une telle stratégie, axée sur la réflexion, permettrait sans doute de dépasser le débat lancinant et essentialisant sur la « nature » d'objets numériques hybrides, empruntant leurs codes et interfaces à la bande dessinée, mais aussi au jeu vidéo, aux pages hypertextes et aux films d'animation.

Bibliographie

Baudry, Julien. *Cases-pixels : une histoire de la BD numérique en France*. Presses universitaires François Rabelais, 2018.

---. « Paradoxes of Innovation in French Digital Comics ». *The Comics Grid : Journal of Comics Scholarship*, vol. 8, 2018, p. 4. En ligne. Accès le 23 Mars 2020.

Bonaccorsi, Julia. « La bande dessinée aux prises avec la "machinerie éditoriale" du smartphone ». *Communication & langages*, vol.1, no. 167, 2011, pp. 87-105.

---. « Disparitions, Empreintes et Ubiquités : Analyse intermédiatique d'un faire œuvre en bande dessinée ». *L'auteur en réseau, les réseaux de l'auteur*, edited by Oriane Deseilligny and Sylvie Ducas, Presses universitaires de Nanterre, 2013, pp. 87-99.

---. « Sémiologie de la bande dessinée numérique ». *Bande dessinée et numérique*, edited by Pascal Robert, CNRS Editions, 2016, pp. 109-134.

Cohn, Neil. « The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension ». *Studies in Comics*, vol. 1, no. 1, 2010, pp. 127-47.

Crucifix, Benoît, and Björn-Olav Dozo. « Qui mène la danse ? La bande dessinée à l'ère du numérique, une question de (gestion du) temps ». *Art&Fact*, 2018 pp. 17-25.

Evans, Christophe. « La lecture numérique de bandes dessinées : repères statistiques ». *Bande dessinée et numérique*, edited by Pascal Robert, CNRS Editions, 2016, pp. 155-172.

---. « Profils de lecteurs, profils de lectures ». *La bande dessinée : Quelle lecture, quelle culture ?*, edited by Benoît Berthou, Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2015, pp. 17-44.

Gaudric, Paul, et al. *Lectures numériques : Une enquête sur les grands lecteurs*. Éditions de la Bibliothèque publique d'information, 2016.

Genette, Gérard. *Seuils*. Seuil, 1994.

Goodbrey, Daniel Merlin. « Digital Comics – New Tools and Tropes ». *Studies in Comics*, vol. 4, no. 1, 2013, pp. 185-97.

Groensteen, Thierry. *Bande dessinée et narration : Système de la bande dessinée 2*. Presses Universitaires de France, 2011.

---. *Système de la bande dessinée*. PUF, 1999.

Grove, Laurence, et al. « Introduction. Caricature ». *European Comic Art*, vol. 2, no. 1, 2009, pp. v-vii.

Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. University of Mississippi Press, 2005.

Hillesund, Terje. « Digital Reading Spaces: How Expert Readers Handle Books, the Web and Electronic Paper ». *First Monday*, vol. 15, no. 4, 2010. Accessed March 23, 2020.

Hou, Jinghui, et al. « Cognitive Map or Medium Materiality? Reading on Paper and Screen ». *Computers in Human Behavior*, vol. 67, 2017, pp. 84-94.

Hutcheon, Linda, and Siobhan O'Flynn. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. Routledge, 2013.

IFOP. *Les Français et le jeu vidéo : Sondage Ifop pour Mon Set Up Gaming.fr*. 2018, p. 30, https://drive.google.com/file/d/1DIuzO4xYGVvdLDBuVQOrkxog9mXXu21u/view. Accessed March 23, 2020.

Kashtan, Aaron. *Between pen and pixel: comics, materiality, and the book of the future*. The Ohio State University Press, 2018.

Lesage, Sylvain. « Introduction. Image satirique et bande dessinée ». *Ridiculosa*, no. 25, 2018, pp. 9-20.

Mordier, Bénédicte. « L'usage des technologies de l'information et de la communication par les ménages entre 2009 et 2017 − L'usage des technologies de l'information et de la communication par les ménages entre 2009 et 2017 ». *Insee.fr*, 2018, https://www.insee.fr/fr/statistiques/3324572?sommaire=3324839. Accessed March 25, 2019.

Postema, Barbara. *Narrative structure in comics: making sense of fragments*. RIT Press, 2013.

Priego, Ernesto, and Peter Wilkins. « The Question Concerning Comics as Technology: *Gestell* and Grid ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, vol. 8, 2018. Accessed March 23, 2020.

Robert, Pascal. « De la "subversion sémiotique" comme mode d'existence matériel de la bande dessinée ». *Communication & langages*, vol. 1, no. 167, 2011, pp. 53-71.

Ryan, Marie-Laure. « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory ». *SubStance*, vol. 28, no. 2, 1999, pp. 110–37.

Saemmer, Alexandra. *Rhétorique du texte numérique : figures de la lecture, anticipations de pratiques*. Presses de l'Enssib, 2015.

Sensio, Extreme. « L'Année Internet 2018 ». *Médiamétrie*, https://www.mediametrie.fr/fr/lannee-internet-2018. Accessed March 25, 2019.

Smolderen, Thierry. *Naissance de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*. Les Impressions Nouvelles, 2009.

Trizzulla, Caterina. « Appréhender La Variété Des Modes de Consommation Culturelle En Contextes Présents et Passés : Le Cas de La Bande Dessinée. Economies et Finances ». Université de Lorraine, 2018.

Vincent Gérard, Armelle, and Natacha Chomet. *Les Français et la lecture - 2017*. Le Centre national du livre, 2017, p. 62, https://www.centrenationaldulivre.fr/fr/ressources/etudes_rappor

ts_et_chiffres/les_francais_et_la_lecture. Accessed March 25, 2019.

CC BY NC ND