



**HAL**  
open science

**Cases-pixels : une histoire de la BD numérique en  
France de Julien Baudry Presses universitaires  
François-Rabelais, 2018 Collection “ Iconotextes ” ISBN  
978-2-86906-670-0**

Maël Rannou

► **To cite this version:**

Maël Rannou. Cases-pixels : une histoire de la BD numérique en France de Julien Baudry Presses universitaires François-Rabelais, 2018 Collection “ Iconotextes ” ISBN 978-2-86906-670-0. Bulletin des Bibliothèques de France, 2020. hal-02897372

**HAL Id: hal-02897372**

**<https://hal.science/hal-02897372v1>**

Submitted on 11 Jul 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.

## Référence bibliographique

Maël RANNOU, « Julien Baudry, *Cases-pixels : une histoire de la BD numérique en France* », Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 10 juillet 2020.

En ligne : [https://bbf.enssib.fr/critiques/cases-pixels\\_69567](https://bbf.enssib.fr/critiques/cases-pixels_69567)

**Cases-pixels,**  
**Une histoire de la BD numérique en France**  
**de Julien Baudry**

Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes »

Octobre 2018 – 25 € – ISBN 9782869066700

*« La bande dessinée numérique demeure un objet multiple, difficilement définissable. Si un début de standardisation a lieu avec le phénomène des blogs bd, il est à nuancer : cela ne concerne qu'une partie de la production, et, finalement, le blog bd est un standard lui-même très fluctuant. L'absence de réel consensus terminologique est significative d'un objet culturel encore mal identifié »*

Archiviste-paléographe de formation, docteur en histoire et conservateur de bibliothèque à Bordeaux, Julien Baudry est une figure connue des chercheurs en bande dessinée. Si son arc est large, il est particulièrement réputé pour ses recherches nombreuses sur la bande dessinée numérique, il n'est donc pas étonnant de le voir signer le premier ouvrage non collectif brassant son histoire en France.

Objet assez récent, même si son histoire débute dès le début des années 80, la bande dessinée numérique ne cesse d'être traversée par une question définitionnelle, qui évoluera avec les avancées technologiques sans être tranchée. On parle donc ici aussi bien de bandes dessinées réalisées sur un ordinateur mais publiées sur papier, de bandes dessinées papier scannées (ou directement créés en numérique) et diffusées via le web ou encore d'œuvres directement conçues et pensées pour et par le support numérique, qu'il s'agisse de CD-ROM ou de publication en ligne. Il s'agit donc d'un très vaste terrain aux enjeux pas forcément croisés et parfois même contradictoires.

De manière assez logique, la technique de création pure n'influant finalement qu'assez peu sur le contenu, l'auteur exclut assez rapidement la première acception du terme, si ce n'est pour évoquer ses prémices<sup>1</sup>, et se concentre sur des œuvres aux origines diverses mais dont l'exploitation a été réalisée sur un support numérique.

Julien Baudry construit ainsi une lecture chronologique en trois grandes périodes aisément identifiables, des précurseurs souvent expérimentateurs à démocratisation de la diffusion web et à sa tentative de débouchés économiques, qui reste jusqu'ici très mineur en France (contrairement

---

<sup>1</sup> Notamment *Et Dieu naquit la femme*, de Toffe et Gerbaud, première BD réalisée sur ordinateur en France, publiée dans le *Zoulou* n° 1 en avril 1984.

aux États-Unis ou à la Corée) où un certain attachement au format livre venant aussi bien du public que des auteurs n'a pas permis à ce jour un réel marché, même si plusieurs offres existent. En traversant le livre, on est frappé par la place des auteurs, bien souvent à l'origine de bien des innovations. Ainsi dès les années 80 Benoît Peeters<sup>2</sup> et François Schuiten, auteurs des *Cités Obscures*, imaginent une future création utilisant les potentialités numériques, ils pensent alors entre autres à des créations enrichies sur CDROM, qui verront le jour dans les années suivantes. Les éditeurs qui acceptent de suivre ces projets sont alors des éditeurs de jeux vidéo, tentant des adaptations case par case d'albums existants. Certains vont oser des créations pures autonomes comme *Opération Teddy Bear* (Édouard Lussan, Index+/Flammarion, 1996°, qui mêle un récit de facture classique enrichie de nombreuses pastilles pédagogiques sur le débarquement, pouvant se cliquer au fil de la lecture. Mais cette création reste une exception, l'auteur ne fera d'ailleurs pas d'autre bande dessinée.

Dès ces débuts se pose cependant une question majeure pour la suite : ajouter du son, des choix multiples, du mouvement... Quelle limite finalement entre une BD numérique et un jeu vidéo ou un film ? Cette tension n'est à vrai dire pas franchement résolue, mais met aussi en perspective de manière intéressante la définition de la bande dessinée, qui a toujours évolué avec ses techniques de reproduction. Baudry postule ainsi que nous sommes à un tournant, qui a déjà avancé depuis la parution, difficile à entrevoir mais stimulant car il réinterroge au passage nos propres certitudes. Rien n'oblige aussi à vouloir à tout prix faire de tout récit en image plus ou moins fixe une bande dessinée, ces créations numériques pourraient très bien être un art narratif numérique autre, ni BD ni jeu. La réponse n'est évidemment pas donnée.

Une autre tension forte est celle opposant la création numérique à la numérisation d'œuvres papier. Un des aspects les plus connus de la bande dessinée numérique reste le succès populaire des blogs BD [citons par exemple ceux de Laurel, Maliki ou Boulet] suivi par une large diffusion en ligne de bande dessinée que ce soit sur des sites dédiés (8pcomix, Grandpapier, 30joursdebd, Delitoon...) ou des sites personnels. La très grande majorité ne joue pas particulièrement avec les possibilités du numérique, et ceux qui auront du succès deviendront même... des albums papier. Ce passage du numérique au papier est une des nouveautés des années 2000, qui va à la fois légitimer les BDs publiées en ligne tout en créant un certain mésusage du support, qui perd les innovations que les pionniers tentaient d'y insuffler. Sur cette considération largement connue Baudry apporte une intéressante constatation : les premiers auteurs de BD numérique y sont venus avec un fort intérêt pour ce sujet, ils avaient des connaissances spécifiques et des influences mixtes, notamment jeux vidéo, quand la démocratisation du support a fait migrer sur le

---

<sup>2</sup> Rien d'étonnant à trouver ici ce scénariste et théoricien qui a toujours été curieux des relations transmédiatiques, réalisant notamment des romans-photos avec Marie-Françoise Plissart au début des 80's.

web des centaines d'auteurs n'ayant pas spécialement de pratique du numérique et comme influence majeure la tradition papier et la visant donc avant tout.

Cependant, on ne peut juste opposer ces générations et l'auteur met aussi en avant d'intéressants itinéraires comme celui de Fred Boot. Précurseur de la BD en ligne, lançant notamment la « Nouvelle manga digitale » en adaptant pour l'écran *L'Épinard de Yukiko* de Boilet, il s'est ensuite lancé dans un faux blog, puis un vrai blog personnel, avant de réaliser des webcomics. Ceux-ci sont cependant formellement assez classiques, très loin de ses expérimentations des années 90, pour finir par rééditer régulièrement des fanzines papier, certains étant mis en ligne ! Un parcours particulièrement riche qui indique bien qu'on ne peut juste opposer des auteurs numériques ou papiers, les uns étant souvent les autres, mais ayant de plus en plus souvent un goût du multisupport.

Une réalité qu'on retrouvera avec *Les Autres Gens*, « bédénovela »<sup>3</sup> lancée par l'auteur Thomas Cadène pour les écrans, sans éditeur et directement sur abonnements, première grande tentative de système viable pour une création de BD numériques, de mars 2010 à juin 2012. Dès avril 2011 les éditions Dupuis en lanceront cependant une édition papier, parallèle à la publication continue en ligne, montrant bien que la série, bien que pensée pour l'écran, ne s'opposait pas au papier. Aujourd'hui des offres très diverses existent, et Baudry met intelligemment en scène ces cohabitations. Des BD numérisées par les éditeurs et leurs catalogues captifs monétisés aux scantrads<sup>4</sup> des fans de mangas, en passant par les blogs et les œuvres interactives ouvre une perpétuelle explosion des cadres définitionnels classiques, et non définitifs. Cet aspect très peu formalisé permet des espaces de libertés et d'expérimentation, notamment en jouant sur l'interactivité avec le lecteur où sur la plateforme de diffusion. La chose n'est pas neuve, dès le début des années 2000 la série *Killer et les martiens*, de Vicks, est conçu dans l'interaction avec le lecteur, ce dernier pouvant envoyer une suite par mail et l'auteur choisissant systématiquement parmi elles. Des années plus tard on retrouve ces choix multiples, parfois pensés par l'auteur et se révélant en cliquant, offrant des possibilités diverses, notamment grâce au développement du Turbomédia qui — après les blogs pour la simple diffusion en ligne — démocratisent la création de formes enrichies.

Les créations jouent aussi des codes des plateformes de réseaux sociaux, forcément connectés au lecteur, mais aussi aux moyens d'affichage des réseaux. Plusieurs BDs sont ainsi conçus en suivant la forme de Facebook, Tumblr ou Instagram<sup>5</sup>, quitte à devenir illisibles quand le réseau change de design. Une non-pérennité technique qui a pu décourager encore une partie des

---

3 Mot valise construit le principe de la « telenovela » ces séries télévisuelles au long courts et aux multiples rebondissements, notamment sentimentaux.

4 Mangas scannés et directement traduits par des fans de séries, généralement bien avant leur traduction en français.

5 Citons notamment *Été*, d'Erwann Surcouf, Joseph Safieddine, Camille Duvelleroy et Thomas Cadène, publié sur instagram du 29 juin au 30 août 2017, puis en version papier aux éditions Delcourt en septembre de la même année.

auteurs voulant jouer de l'expérimentation<sup>6</sup>, d'autant que la possibilité d'une rentabilité économique est quasi nulle aujourd'hui hormis dans le cas de commandes réalisées bien souvent non par les éditeurs mais par des studios de télévision. Arte ou France Télévision sont à ce jour les principaux financeurs de la création de BD numérique à grande diffusion, ce qui rajoute sans doute encore au flou des frontières.

En dehors de son étude chronologique riche d'exemples, l'ouvrage comporte aussi de courts focus thématiques, rythmant les chapitres. Ces pastilles régulières détaillant tel ou tel point historique, définitionnel, technique [comme la conservation des supports par exemple] sont très utiles même si leur positionnement ne semble pas particulièrement logique. Enfin, après son étude globale l'auteur propose une sélection, forcément partielle et partielle, de 21 œuvres de BD numériques de 1984 à 2017, permettant d'enrichir la lecture d'exemples concrets pour des œuvres souvent malheureusement indisponible. Un retour critique bienvenu qui permet de mieux apprécier encore la richesse d'un livre qui a fait date même s'il nécessitera évidemment de régulières actualisations face à la vitesse du développement des créations numériques. Notons enfin que l'intégralité de Cases-Pixels, comme de nombreux articles de Julien Baudry et plusieurs ouvrages des Presses universitaires François-Rabelais, est disponible gratuitement sur [openedition](#), un engagement pour la diffusion large de la recherche qui est à saluer !

---

<sup>6</sup> Ainsi de la BD *Level*, de Victor Hussenot, qui sautait justement de plateforme en plateforme pour pousser le lecteur à utiliser le potentiel des différents sites et qui est en partie illisible aujourd'hui suite à leurs changements de design ou de règlements internes de diffusion. Cela rajoute une nouvelle obsolescence après celle du pur support ou format de création, par exemple les nombreuses BD numériques réalisées sous Flash sont en grande partie impossibles à ouvrir aujourd'hui.