



HAL
open science

L'adaptation livresque au risque du numérique. Cas d'étude autour du producteur Laurent Duret

Christel Taillibert, Bruno Cailler

► **To cite this version:**

Christel Taillibert, Bruno Cailler. L'adaptation livresque au risque du numérique. Cas d'étude autour du producteur Laurent Duret. MEI - Médiation et information, 2023, 52, pp.113-125. hal-04047720

HAL Id: hal-04047720

<https://hal.science/hal-04047720>

Submitted on 27 Mar 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.

L'adaptation livresque au risque du numérique. Cas d'étude autour du producteur Laurent Duret

Christel Taillibert et Bruno Cailler

Taillibert, Christel ; Cailler, Bruno. « L'adaptation livresque au risque du numérique. Cas d'étude autour du producteur Laurent Duret », *MEI – Médiation et Information*, Livre, numérique et communication (sous la direction de S. Bossier et N. Tréhondart), tome 52, 2023, pp. 113-125.

Dès le début des années 1990, les œuvres littéraires ont investi de nouveaux espaces de mise à disposition rendus accessibles par un outillage technologique de plus en plus performant (ordinateurs, puis tablettes et smartphones), quitte à mettre en danger les écosystèmes de production et de diffusion dans lesquels elles avaient initialement vu le jour (Dacos & Mounier, 2010, p. 3-4). Si des acteurs mobilisent dans ce cadre des environnements sociotechniques qui relèvent du simple transfert de données, selon des logiques strictement crossmédiatiques, d'autres enrichissent les œuvres au gré de logiques hypermédiatiques – les « livres numériques enrichis » (Tréhondart, 2018, p. 672) –, tandis que certains s'emploient à faire évoluer les œuvres, afin de les adapter aux nouveaux environnements auxquels elles sont destinées et aux publics qui les fréquentent, dans une perspective relevant davantage de la transmédiabilité¹.

C'est ce dernier cas de figure qui retient notre attention, cette configuration où, s'emparant des possibilités narratives, esthétiques, interactives offertes par les outils numériques, des producteurs cherchent, en déclinant sous de nouveaux formats narratifs les récits originaux, la voie d'une intermédiation intelligente et sensible entre les œuvres et des publics. Parce qu'à l'origine ils entremêlent les registres de l'image et du texte, les romans graphiques et albums jeunesse nous semblent offrir un objet d'étude particulièrement riche : que deviennent ces éléments constitutifs dans les objets transmédiatiques qui résultent de ces adaptations ? Quels autres types d'enrichissement expressifs sont expérimentés ? Quels sont les circuits de distribution privilégiés ? Comment les attentes supposées des publics sont-elles intégrées ?

¹ L'hypermédia renvoie ici à la conception permettant la navigation entre plusieurs documents. Et alors que le crossmédia renvoie à la déclinaison sur différents supports d'un contenu unique (pas ou peu adapté), le transmédia disperse un contenu sur plusieurs plateformes (voir les travaux de Henry Jenkins [2006] pour le transmédia storytelling), en proposant souvent une expérience active de l'utilisateur basée sur son engagement et celle de l'intelligence collective (voir les travaux de Pierre Levy [1997]).

Nous centrons notre recherche sur un cas d'étude : le producteur Laurent Duret. Après des années passées aux Films d'ici – une société spécialisée dans le documentaire de création –, il crée en 2015 sa propre structure de production : Bachibouzouk. La personnalité de L. Duret, que nous appréhendons comme un « intermédiaire culturel » (Jeanpierre & Roueff, 2014), est importante pour comprendre la portée expérimentale de ses productions : profondément marqué par les innovations narratives et interactives qui émergent depuis les années 1980, il initie des projets qui conjuguent à la fois des ambitions sociales et historiques (d'où le slogan consistant à « produire des histoires qui racontent le monde, avec sourire et curiosité, pour mieux le comprendre² ») et des impératifs d'exploration des formes (cet « art d'hybrider l'atypique » que relevait C. Villevet [2021]). Trois propositions issues d'une collaboration avec les éditions Sarbacane – deux albums jeunesse et un roman graphique – ont retenu notre attention :

- *Moi j'attends* (Serge Bloch, Davide Cali, 2005), qui donne naissance à un film d'animation réalisé par Claire Sichez (2013) et à une application pour tablette et mobile (2013, distribution sur Apple Store et Google Play Store), que L. Duret a produit alors qu'il travaillait encore pour le compte des Films d'ici, mais dont Bachibouzouk a assuré la distribution ;

- *La grande histoire d'un petit trait* (S. Bloch, 2014), qui engendre un film d'animation réalisé par Antoine Robert (2016, coproduction Bachibouzouk/La Station animation) et une application pour tablette et mobile (2016, distribution sur Apple Store et Google Play Store), produite cette fois par Bachibouzouk, avec France Télévision ;

- *Panama Al Brown* (Jacques Goldstein, Alex W. Inker, 2017), roman graphique adapté en version numérique réalisée par Camille Duvelleroy (2018), et proposée sous forme de webApp³ pour smartphones, également accessible sur ordinateurs et tablettes.

Pour penser ces différentes propositions, nous chercherons à interroger l'impact du format d'origine lors du processus d'adaptation. La question de l'interactivité, en tant qu'injonction à la participation pour l'utilisateur, nous semble au cœur des enjeux. Nous poserons en effet l'hypothèse selon laquelle l'attachement au format originel de la fiction tend à minimiser la dimension interactive des produits numériques, caractérisée par une « gestuelle programmée » (Rageul, 2014, p. 319). Quoique perçue comme impérative, l'interactivité reste assez anecdotique dans ces projets qui rendent toute leur place à l'univers visuel des ouvrages originels, contrairement aux autres productions nativement numériques portées par L. Duret et ses collaborateurs. D'où l'idée d'une injonction contradictoire fondée sur l'hypothèse selon laquelle les producteurs ont eu tendance, dans un premier temps, à vouloir satisfaire les demandes à la fois des financeurs publics (les aides allouées par l'État ciblant de façon privilégiée certains projets « interactifs », avec en particulier l'Aide aux projets nouveaux médias créée en 2007⁴, et les usagers du

² Site de la société Bachibouzouk : <https://www.bachibouzouk.net/> (consulté le 25 juin 2021)

³ URL : <https://www.panamaalbrown.com> (consulté le 25 juin 2021)

⁴ Il s'agissait en effet, comme précisé dans le premier bilan établi par le CNC en 2009 à propos de cette aide, de « susciter une création propre, capable de capter l'attention d'un public avide de nouvelles images,

numérique potentiellement intéressés par ces nouvelles modalités de lecture numérique, et galvanisés par les nouvelles possibilités qui émergent avec les outils numériques.

Nous poserons sur cette base la question suivante : quels sont les enjeux narratifs et économiques qui accompagnent l'adaptation de récits alliant textes et images sous la forme d'applications numériques ? Nous développerons une étude de cas autour des propositions nées des trois œuvres citées précédemment, en nous appuyant sur une série d'entretiens menés par téléphone ou Zoom avec des acteurs investis dans ces projets : L. Duret (17 mai 2021), Frédéric Lavabre (fondateur des Éditions Sarbacane et directeur éditorial BD, 8 juin 2021), S. Bloch (auteur de *Moi j'attends* et *la Grande Histoire d'un petit trait*, 19 mai 2021), A. W. Inker (auteur de *Panama Al Brown*, entretien du 7 juin 2021), C. Sichez (animatrice sur *Moi j'attends*, 25 mai 2021), et C. Duvelleroy (scénariste-chef de projet sur *la Grande Histoire d'un petit trait* et *Panama Al Brown*, 18 mai 2021).

1. De la matière narrative originelle à la proposition interactive : une métamorphose formelle et narrative

La transformation de l'œuvre initiale vers un format numérique implique tout d'abord une réflexion relative au moyen de toucher les publics cibles, ainsi qu'aux usages associés à ces nouvelles créations. Comme le fait remarquer Pauline Escande-Gauquié (2009, p. 99), « l'adaptation filmique d'une bande dessinée redéfinit l'œuvre initiale qui se métamorphose et se place en perspective pour parler à un spectateur et non plus à un lecteur » : de la même façon, l'adaptation d'une œuvre sous forme d'application va inventer une autre instance destinataire : l'utilisateur du web. La logique d'intermédiation doit être repensée, depuis le dispositif de visionnement lui-même, les usages qui lui sont associés, jusqu'aux modes de mise à disposition et de distribution.

Les adaptations supposent de penser le cadre dans lequel elles vont être proposées : celui de la tablette, de l'ordinateur ou du smartphone, dont l'écran se substitue à la page du livre originel. Prédestiner l'œuvre à l'un ou l'autre de ces supports contraint à modifier l'approche créative : le cadre horizontal de l'ordinateur ne peut être appréhendé de la même façon que celui, vertical, du téléphone. Pour L. Duret, ce choix est crucial car on ne « gère pas les entrées et sorties de champ de la même façon, ni même le hors-champ. Donc cela pose des questions narratives et stylistiques profondes ». Si les applications relatives à *Moi j'attends* et *La Grande Histoire d'un petit trait* ont été pensées dans un cadre horizontal, conformément à un usage ludique sur tablette ou ordinateur, *Panama Al Brown* a été conçu pour être consommé en mobilité, sur smartphone. Cette façon de penser de nouveaux formats constitue l'acte premier de la création, dans une volonté de dépasser les environnements créatifs préformatés. C. Duvelleroy est très claire à ce sujet : « Je ne suis pas intéressée par les formats de BD numériques qui sont imposés par les maisons d'édition, faire des PDF sur Izneo, les

de modes de narration innovants, de concepts éditoriaux impliquant sa participation active [et] accompagner un mouvement d'interpénétration croissante entre les médias linéaires et les univers interactifs sur Internet. » (CNC, 2009, p. 2)

machins que l'on slide... Même les webtoons, ça ne m'intéresse pas car le format est déjà posé. Moi, j'essaye de trouver d'autres formats ».

Cette recherche créative passe aussi par la transformation de la matière du récit, enrichie au gré des expériences de transmédiabilité. Si la place accordée au dessin en tant que matière première de l'expressivité est prégnante dans les trois cas, tissant un lien sensible avec l'œuvre originale, deux grandes directions sont proposées. Sur *Moi j'attends* et *La Grande Histoire*, l'adaptation parallèle de l'œuvre originale sous la forme de films d'animation explique l'influence que le format cinématographique exerce sur les applications produites : conformes au modèle de la narration interruptive (Favre, 2000), celles-ci se composent d'une animation linéaire, au sein de laquelle la matière textuelle de l'œuvre originale est prise en charge par une voix *off*, entrecoupée de *modules interactifs* (Rageul, 2014, p. 171) supposant l'intervention de l'utilisateur pour permettre la poursuite du récit. Une musique extradiégétique complète le dispositif, linéaire pendant les phases de récit, et sous la forme de boucles musicales pendant les pauses.

Pour *Panama Al Brown*, la proposition reste beaucoup plus fidèle à la matière première d'origine, tout en proposant un enrichissement sémantique et sensible. Les phylactères demeurent en tant qu'outil d'expression des dialogues, les indications factuelles étant transmises sous forme de didascalies, parfois dans le cadre de plans intertitres. Les cases sont conservées en tant qu'unité première du langage séquentiel propre à la BD (Chevaldonné & Lafrance, 2009, p. 107), même si leur ordonnancement spatialisé laisse la place à des unicases successives, de même format, abolissant la vision synoptique caractérisant les planches traditionnelles (Fastrez & Campion, 2009, p. 117). De petites animations sont introduites, rompant avec l'immobilité propre au dessin originel. Par ailleurs, l'expression accueille de nouveaux types d'éléments visuels et sonores : des documents d'archives (journaux, films, photos...) sont introduits dans l'image, tandis que se déploie tout un environnement audio composé de musiques, de sons d'ambiance et d'enregistrements d'époque qui travaillent la matière sensible du récit.



Capture d'écran de Panama Al Brown, round 4, chapitre « Le coup de foudre », case n° 4.

C. Duvelleroy explique que le compositeur, Charlie Adamopoulos, est allé chercher des sons de l'époque, à New York, au Panama, à Paris, dans les archives sonores des combats de Panama : « Je voulais vraiment qu'on segmente la lecture par une géographie, et la musique crée cette géographie », explique-t-elle. Le produit s'oriente, en vertu de ces propositions, vers une BD multimédia, que C. Duvelleroy qualifie de « BD documentaire », réinventant en cela « de nouveaux schémas de narration en mouvement totalement adaptés au web (...) et jusque-là inexplorés en bande dessinée » (Bestel, 2015).

C'est essentiellement dans cet enrichissement de la matière narrative que se joue le processus de « dépassement de la bande dessinée traditionnelle » qu'interroge Étienne Candel (2009, p. 125), car le développement du récit reste très linéaire dans sa proposition. C. Duvelleroy déclare d'ailleurs qu'elle « assume d'imposer un temps de lecture », selon une approche qui, là encore, relève d'une expression propre à l'audiovisuel et à ses logiques « prescriptives » dans la gestion du temps de lecture (Bouchardon, 2009, p. 159). Si ces productions offrent un exemple intéressant des phénomènes d'hybridation propres à l'environnement de la BD numérique (Paolucci, 2017, p. 18), le média audiovisuel semble largement privilégié en matière d'hybridation.

Tout se joue dans une double tension, caractérisée par un attachement à la linéarité et une nécessaire rupture du récit engendrée par les contraintes de l'interactivité. Notons que, sur *Panama Al Brown*, l'intervention du lecteur reste très limitée, et ne remet pas en cause la linéarité du récit, même si un menu permet de naviguer au gré des chapitres, afin de répondre à la volonté exprimée par C. Duvelleroy d'autoriser une lecture

fractionnée : « Je voulais que ce soit une histoire qui puisse se lire en plusieurs fois, parce que c'est rare de disposer de 45 minutes en continu sur son téléphone. » Cette intention se concrétise par une autonomie concédée dans le déroulement successif des cases, par un simple « scroll » vertical, classique dans l'univers de la BD numérique, fortement marquée par le modèle de la BD-diaporama de substitution (Paolucci, 2020, p. 21). Ces gestes, selon les concepteurs de livres numériques, permettraient de « pallier la perte de la sensualité livresque », et « pousseraient les usagers à adopter spontanément “un comportement de lecture” » (Tréhondart, 2018, p. 676).



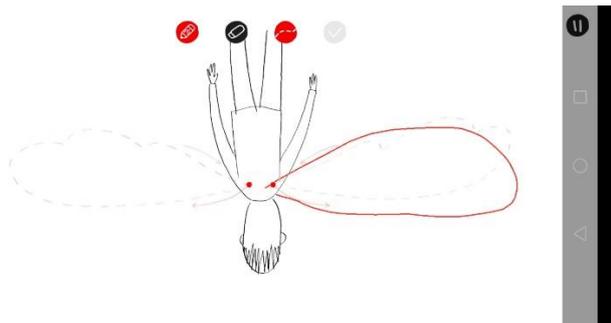
Capture d'écran de Panama Al Brown, Épilogue, chapitre « Une étoile filante », case n° 25

Sur les deux produits précédents, de la même façon, la dimension interactive reste relativement réduite. Sur *Moi j'attends*, elle est particulièrement minimaliste (C. Sichez s'en réjouit d'ailleurs, « ça fait du bien d'avoir des choses simples dans le paysage de l'interactivité ») puisqu'il s'agit uniquement pour l'utilisateur, à la fin de chaque séquence d'animation, de « jouer » avec le fil rouge qui constitue le fil conducteur de l'histoire, pour l'amener vers un personnage, le couper, le démêler... Nous sommes au cœur, ici, de cette « narration enrichie », caractérisée par une « adjonction de fonctionnalités interactives à la fiction traditionnelle » (Favre, 2000).



*Capture d'écran de la bande-annonce de Moi j'attends
(<https://www.mojattends.fr/>)*

Sur *La Grande Histoire d'un petit trait*, les actions sollicitées auprès de l'utilisateur sont plus développées puisque, conformément à l'esprit de l'histoire qui conte le rôle de l'expression graphique dans le destin d'un petit garçon, chaque séquence suppose qu'un dessin – libre ou suggéré par des pointillés – soit réalisé pour permettre au récit de se poursuivre.



Capture d'écran de La Grande Histoire d'un petit trait, chapitre 5, pause interactive.

À la suite de Rageul (2014, p. 172-173), nous pouvons qualifier ces modules interactifs d'« endogènes intégrés », car ils modifient, même minimalement, le récit, et visent à impliquer l'utilisateur. Toutefois, même si dans ces deux propositions une intervention active du lecteur est nécessaire pour activer la poursuite du récit, utilisant le mode gestuel comme interface, la façon dont est pensée l'interactivité ne remet pas en cause le fondement même de la narrativité classique, en préservant la linéarité du récit, et le rythme interne de chaque séquence.

Nos observations relatives aux choix esthétiques, structurels et narratifs, ainsi qu'aux ressources interactives mobilisées, rendent ainsi compte d'une appropriation progressive, au fil de ces trois productions, des possibilités artistiques offertes par les environnements numériques, sans que toutefois, l'interactivité ne constitue, selon nous, une clé décisive en termes de réappropriation des contenus narratifs. Celle-ci se traduit par une ambition finalement plus poétique que narrative.

2. Trouver le chemin d'une audience renouvelée

Si le choix d'un éditeur conditionne fortement les modalités de distribution d'un ouvrage papier, les choix d'intermédiation réalisés dans les environnements numériques impliquent d'autres logiques, que nous allons tenter de circonscrire dans le cadre spécifique de notre étude de cas.

Parce que le web confronte de façon cruciale aux problématiques de dispersion de l'attention, les problématiques relatives à l'audience, à son ciblage, et aux logiques de distribution à mettre en œuvre pour la toucher, doivent être pensées en amont de la conception. L. Duret se montre très sensible à ces questions, pointant la nécessité sur la Toile, plus qu'ailleurs encore, de « faire du bruit ». Comment, donc, en substance, marquer sa présence dans le web, et joindre les usagers potentiels ? La première question qui se pose est relative aux modalités de distribution. *Moi j'attends* et *La Grande Histoire* ont été commercialisés sous la forme d'applications, vendues sur les Stores. Cette expérience fut, pour L. Duret, plutôt amère. Il relève en premier lieu la taxation, non négligeable, de 30 % effectuée par les acteurs de la distribution, qui occasionne un réel manque à gagner pour le producteur. Il critique par ailleurs le droit de regard qui revient de fait aux gérants des Stores – C. Duvelleroy évoque à ce propos la « dictature d'Apple et de Google ». Par exemple, L. Duret a constaté avoir vendu, en janvier 2021, en une journée, 5 000 applications de *Moi j'attends*. Il s'est rendu compte, au terme de recherches, qu'Apple Canada avait mis l'application en avant, ce qui expliquait cette explosion soudaine des ventes, venant rendre compte de la déconnexion décisionnelle entre le producteur et le distributeur numérique.

Le constat est d'autant plus négatif lorsqu'il s'agit d'analyser la gestion de la pérennité du produit dans le temps. L. Duret dénonce la façon dont les contraintes liées à la maintenance corrective se mêlent à des phénomènes de « maintenance politique ». La maintenance corrective constitue déjà, en soi, une servitude forte pour le producteur, l'obligeant à intervenir régulièrement – et donc à réinjecter des financements – pour adapter son produit aux nouvelles normes liées à l'évolution des terminaux. Sur *Moi j'attends*, l'élargissement des écrans par Apple sur certains mobiles a, par exemple, induit un changement de système d'exploitation, ce qui a occasionné l'indisponibilité de l'application pendant six mois sur le Store. « On lutte contre l'obsolescence programmée par Apple », nous confie C. Duvelleroy, rendant compte de la volonté et des moyens dont doit disposer le producteur pour conserver une visibilité pour ses produits. Pour *La Grande Histoire*, la situation s'avère plus complexe : l'application a été victime d'un blocage de la part d'Apple à la suite d'un changement dans leurs conditions d'utilisation : l'application offrait un lien vers Malibrairie.com afin de pouvoir acheter le livre papier original, ce qui a été interdit par la firme, qui n'autorisait dorénavant que les liens vers des achats dans l'univers d'Apple. Ainsi, une mise à jour a été réalisée au printemps 2021 pour supprimer cette fonctionnalité, mais L. Duret déplore qu'aucune notification ne lui ait été adressée pour l'informer de cette nouvelle règle, et qu'il ait dû, seul, tenter de comprendre les raisons du blocage.

C'est pour ces différentes raisons que, pour *Panama Al Brown*, L. Duret a choisi de créer une *web-app*. Ce support autorise davantage de flexibilité dans les usages, et permet un accès direct vers le produit, sur la base d'un simple lien, tout en favorisant l'accès à l'ensemble des fonctionnalités permises par les Stores. Elle est aussi plus évolutive, et permet de gérer plus simplement les questions de maintenance correctives. Le seul inconvénient reconnu à la *web-app* est l'impossibilité de la télécharger, et donc la dépendance de l'utilisateur au réseau, en particulier dans le cadre d'usages en mobilité. Parce que la lecture de *Panama* a été justement pensée en mobilité, un système de chargement en mémoire de fond (*download*) du chapitre suivant a été mis en place. Cette proposition est particulièrement éclairante de la façon dont les usages, tels qu'ils sont pensés en amont, influent sur la conception du produit. Cette question est très présente dans le travail de C. Duvelleroy : « Mon obsession, c'est de rencontrer les usages des publics, de comprendre comment ils se comportent, sur des écrans où il n'y a pas de rendez-vous, comment je crée un contexte pour que le public vienne ».

Ce qui est vrai pour les types d'usages l'est aussi pour la nature de l'audience, et se traduit par des opérations de ciblage, en amont et en aval de la conception du produit. Pour *La Grande Histoire* et *Moi j'attends*, qui s'adressent aux jeunes publics, la commercialisation des applications s'est classiquement appuyée sur les relais médiatiques dédiés à cette catégorie de public. Pour *Panama*, le choix de concevoir une *web-app* est plus impliquant du point de vue de la recherche de l'audience, dans la mesure où il suppose une démarche d'autodistribution. Comment informer les usagers de la proposition, à l'heure de l'hypersollicitation ? La production de *Panama* a constitué un terrain d'expérimentation, afin de comprendre et tester les logiques qui accompagnent le développement de certains environnements numériques, sur la droite ligne de la politique impulsée par Bruno Patino dès 2014, peu avant son départ de France Télévisions pour ARTE : celui-ci vantait l'importance de répondre à tous les usages nés de la fragmentation des modes de consommation des images animées, « sur toutes les plates-formes, toutes les technologies et tous les niveaux d'entrée de connexion » (Achouch, 2021). Patino utilise le terme « d'hyperdistribution » (cité dans Jaimes, 2014) pour désigner ces nouvelles modalités de circulation des produits audiovisuels auprès d'acteurs numériques diversifiés.

Plusieurs pistes ont été expérimentées pour diversifier l'audience, dans un esprit de ciblage de partenaires. Raconter la carrière d'un boxeur panaméen homosexuel dans le monde sportif volontiers raciste et homophobe de l'entre-deux-guerres a ainsi dans un premier temps amené la production à cibler les communautés gays (à travers en particulier un partenariat avec le magazine *Têtu*) et les communautés noires, ce qui fut, aux dires de L. Duret, une erreur stratégique. En effet, le partenariat qui a véritablement fonctionné est celui passé avec le quotidien sportif *l'Équipe* : pendant une semaine en septembre 2017 – semaine choisie en raison de l'absence totale d'actualité footballistique –, la bande dessinée numérique a été diffusée à raison d'un chapitre par jour pour les abonnés à l'offre numérique du journal, occasionnant 60 % de la consommation finale. Cette réussite, pour L. Duret, tient au fait que des publics atypiques au regard de la proposition

ont pu être touchés, objectif profondément lié à l'engagement qui caractérise la société de production : « C'est plus important d'aller taper là où ça fait mal. (...) Le premier commentaire qu'on a eu sur les réseaux sociaux, c'est "Vous faites chier avec des histoires de Noirs et de PD!" On a touché un public non convaincu, non acquis à la cause, qui a regardé parce que c'était différent. »

Le bilan quantitatif est plutôt positif, puisqu'au printemps 2021, le seuil des 100 000 vues est dépassé – un chiffre tout à fait extraordinaire au regard de la circulation moyenne d'une BD papier. Les retours de fréquentation permettent aussi, contrairement au papier, de tirer des bilans sur les comportements de lecture. Ils permettent de vérifier à quels stades de l'œuvre certains internautes décrochent, afin d'en comprendre les mécanismes et d'en tenir compte pour les productions à venir. Mais, alors que L. Duret et C. Duvelleroy avaient pensé *Panama* pour une lecture fractionnée, ils ont la surprise de constater que 30 à 40 % des internautes ont lu l'intégralité de l'œuvre en une seule fois.

Conclusion

Comme nous l'avons observé, les trois œuvres numériques étudiées se caractérisent par la linéarité et la continuité de leur consultation. Pour un producteur reconnu pour sa soif d'innovation et son implication dans les nouvelles écritures, cela peut surprendre. Comment alors comprendre cette retenue, voire cette timidité, dans l'adaptation d'œuvres livresques ?

Nos échanges avec les différents partenaires artistiques nous laissent penser que l'enjeu, loin de se trouver dans une disruption purement créative et formelle, est plus à rechercher dans certains fondements socio-symboliques et socio-économiques fortement corrélés de l'écosystème de l'audiovisuel, et par extension de la webproduction émergente. En effet, L. Duret inscrit son action dans la tradition de l'auteurisme, ce qui l'amène à être très respectueux des auteurs des œuvres qu'il entend faire découvrir à de nouveaux publics. Il contractualise sa démarche, dans le plus strict respect des droits d'auteur, à travers des coproductions avec la société d'édition Sarbacane. De plus, l'activité de L. Duret dépend aussi de financements en grande partie d'acteurs publics. Parmi ceux-ci, citons le CNC et son aide aux projets Nouveaux médias, dont l'effet à la fois incitatif et prospectif a permis aux acteurs du secteur de la web production de se structurer, le plus souvent en s'associant aux diffuseurs France Télévision Nouvelles écritures et ARTE. Les applications de L. Duret ont profité indéniablement de ce double effet d'aubaine d'une économie sectorielle soutenue, émergente et prospère. Mais elles en sont également des symptômes, en s'inscrivant dans un cahier des charges étatique spécifique et dans un état de l'expérience interactive commune aux acteurs du microcosme expérimental de la web production. Notre lecture des résultats de notre étude de cas doit donc s'astreindre à une recontextualisation historique. Pour exemple, aujourd'hui, le fonds d'aide aux Expériences Numériques a remplacé le fonds d'aide aux projets Nouveaux Médias et privilégie les projets utilisant les technologies immersives, dont la VR. De même, tout comme L. Duret, les diffuseurs vont connaître une maturité de

leur savoir-faire, en particulier en matière de gestion d'audience et de circulation des œuvres. Un tournant pour ARTE a été la série *Été* diffusée sur Instagram à partir de 2017, à laquelle a collaboré C. Duvelleroy. Cette expérience a fini d'orienter la chaîne vers la proposition de ses webproductions sur les réseaux sociaux et non plus seulement sur son site, en accord avec les nouveaux besoins des usagers, et, de fait, a fortement inspiré la conception de *Panama*. Se dessine alors la perspective, pour prolonger Rageul, de l'étude d'un métamodule interactif endogène et intégré, celui de la constitution d'une nouvelle audience.

Le jeu sur les frontières des médias semble aussi relever d'une harmonisation de contraintes transmédiatiques, en relation avec les pratiques des réseaux-supports et de leurs usagers, créant une *valeur d'usage culturel acceptable* intégrant les normes qualifiantes de la valeur d'échange. On peut considérer, sous cet éclairage, que le potentiel d'innovation de l'intermédiaire culturel L. Duret est contraint par des formes d'expressions peu originales. Cependant, on peut aussi espérer, même à raison, des contraintes industrielles de distribution toujours prioritaires, à petits pas, et tout en préservant la pérennité respective de chacun des arts convoqués (BD, cinéma, musique...), que s'accumule un socle sédimentaire d'expériences propices à terme à l'émergence d'une esthétique réellement post-média, translittérale et transmédia, profondément dialogique.

Bibliographie :

Achouch, V. (2021). L'interview de Bruno Patino, revue *l'ADN* [en ligne] mis en ligne le 29 avril 2015, consulté le 12 juillet 2021. URL : <https://www.ladn.eu/media-mutants/reseaux-sociaux/linterview-de-bruno-patino/>

Bestel, V. (2015). La bande dessinée numérique : un genre à part entière ? *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 6, 20-21. Repéré à : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-06-0020-002>

Bouchardon, S. (2009). *La littérature numérique : le récit interactif*. Paris : Lavoisier.

Candel, É. (2009). La bande dessinée en ligne, entre idéaux de rupture et de continuité. *Hermès, la Revue*, CNRS Éditions, Vol. 2, n° 54, 125-126.

Centre National du Cinéma (2009). *Aide aux projets pour les nouveaux médias, le cinéma et la télévision. 2007-2009 – projets retenus*. Paris, CNC.

Chevaldonné, Y. & Lafrance, J.-P. (2009). BD, dessins animés et jeux vidéo, même combat ! *Hermès, la Revue*, CNRS Éditions, Vol. 2, n° 54, 107-115.

Dacos, M. & Mounier, P. (2010). *L'édition électronique*. Paris : La Découverte.

Escande-Gauquié, P. (2009). Quand la bande dessinée devient dessin animé : *Persepolis*. *Hermès, la Revue*, CNRS Éditions, Vol. 2, n° 54, 99-104.

Fastrez, P. & Champion, B. (2009). L'hybridation BD/jeu vidéo : émulsion impossible ? *Hermès, la Revue*, CNRS Éditions, Vol. 2, n° 54, 117-118.

Favre, J. (2000). Fiction interactive : quels formats ? *Les dossiers de l'audiovisuel*, Quels contenus pour Internet ?, n° 92, juillet-août.

Jeanpierre, L. & Roueff, O. (dir.) (2014). Introduction. Les territoires de l'intermédiation. Division sociale du travail et luttes de frontières. Dans *La Culture et ses intermédiaires dans les arts, les industries créatives et le numérique*. Paris : Archives Contemporaines, I-XXXI.

Paolucci, P. (2017). Le devenir sémiotique d'un média en contexte numérique : la bande dessinée aux prises avec l'hybridation plurimédiatique. *Réel Virtuel* [en ligne], n° 6, Vol. 18. Repéré à : <http://www.reel-virtuel.com/numeros/numero6/potentialites/devenir-semiotique-media>

Paolucci, P. (2020). La bande dessinée numérique : le triomphe du linéaire sur le tabulaire. *Alternative Francophone*, vol. 2.7, 10-31.

Jaimes, N. (2014). Bruno Patino (France TV) : « FranceTV Info doit arriver dans le top 5 des sites d'actualités ». *Journal du Net* [en ligne], 29-01-2014.

Repéré à : <https://www.journaldunet.com/media/publishers/1134034-bruno-patino-france-tv-francetv-info-doit-arriver-dans-le-top-5-des-sites-d-actualites/>

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. When Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.

Lévy, P. (1997). *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*. Paris, Édition La Découverte.

Rageul, A. (2014). *La bande dessinée saisie par le numérique : formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité*. Thèse en Art et histoire de l'art, 7 novembre, Université Rennes 2.

Tréhondart, N. (2018). Pratiques de conception du livre numérique enrichi : enjeux idéologiques et créatifs. *Interfaces numériques*, vol. 7, n° 3, 671-688.

Villevet, C. (2021). Bachibouzouk, ou l'art d'hybrider l'atypique. *Satellifax Magazine*, n° 95, 10 mai, 17-19.