



Numérique et bande dessinée : un tour d'horizon

Il n'est pas aisé de réaliser un focus sur le numérique et la bande dessinée, tant le paysage est en mouvement. Les concepts fleurissent : BDZ, bande dessinée homothétique, augmentée, Turbo Média¹... L'information abonde mais elle est très vite périmée : des sites d'auteurs ne durent que le temps d'un projet, des éditeurs de sites de veille numérique se lassent, tandis que de son côté, la technologie des supports, ordinateurs, tablettes et smartphones, évolue à une vitesse impressionnante.

par Bruno MERCKX
attaché au Service général des Lettres et du Livre



Nous avons donc découvert avec intérêt les premières tentatives de synthèse. Elles ont paru récemment dans la collection *Comprendre le livre numérique. Enjeux et perspectives* éditée, comme il se doit par un opérateur 100% numérique, le Montréalais *Numeriklivres*. Le 1^{er} ouvrage, *La BD numérique* est dû à Sébastien Naeco, le blogueur du site le comptoir de la BD, hébergé sur le site du journal *Le Monde*. Le second est consacré au manga et est produit en collaboration avec le site *Actualité* : Mario Geles, *Manga numérique. Une nouvelle ruée vers l'or ?*². Ces ouvrages, ainsi que quelques sites de référence³, aident à se repérer. Les dossiers qui parviennent à la Commission d'aide à la bande dessinée sont aussi un bon indicateur de l'évolution du secteur.

format numérique. Elle devient ainsi lisible sur un ordinateur, une tablette ou un smartphone.

La deuxième catégorie intègre la création originale conçue directement pour les nouveaux médias (blogs, sites...). Enfin de la production hybride, « de la bande dessinée numérique qui ne sait pas qu'elle en est », se retrouve dans des jeux vidéo, des programmes informatiques...

Les créateurs sont globalement de deux types : ceux qui restent dans l'univers et les codes de la bande dessinée classique, même s'ils sont publiés en ligne, et ceux qui « pensent numérique », des artistes dont l'outil premier de diffusion est le blog, le réseau social, le portail participatif. Et qui, parfois voient leurs œuvres atterrir dans l'univers de l'édition papier⁴.

¹ BDZ, bande dessinée numérique, considérée avant tout comme de format libre ; le terme est notamment utilisé dans le milieu « non officiel ». À l'inverse du terme homothétique, qui qualifie dans le milieu académique le livre (la BD) numérique comparable dans sa présentation à l'ouvrage papier. Le Turbo Média sera présenté ci-après.

² Ouvrages parus en 2011, téléchargeables ou consultables en ligne sur le site de l'éditeur.

³ Citons le site franco-belge d'actualité de la bande dessinée actuabd, et son dossier sur la bd numérique ou le site phylacterium.fr, animé par deux bibliothécaires, Julien Baudry et Antoine Torrens.

⁴ Le mode de création lui-même n'entre pas en ligne de compte : des auteurs utilisent crayons et papiers, d'autres les tablettes graphiques ou varient les outils selon les étapes de la création.

Qu'est ce que la bande dessinée numérique ?

Sébastien Naeco a déterminé trois catégories de BD numérique.

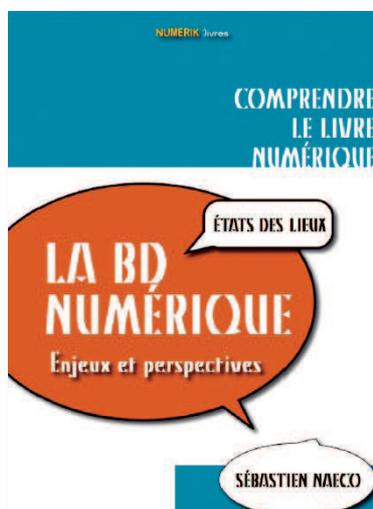
La première, la plus classique, regroupe de la bande dessinée produite pour le support papier et qui a été scannée et éventuellement redécoupée pour être présentée au

Où se procurer de la bande dessinée numérique ?

La bande dessinée classique, en albums, se retrouve dans des portails d'accès, à la location ou à l'achat: les principaux sont Ave!comics, Digibidi et, Izneo, le plus récent et le plus important.

Izneo est une plateforme de bande des-





sinée lancée en 2010 par une association d'éditeurs, au nombre de 21 actuellement, qui rassemble les grands groupes éditoriaux (Dupuis, Casterman, Dargaud-Lombard, Glénat...) ainsi que quelques petites structures.

Digidibi, lancé en 2008 et Ave !comics, actif depuis 2009, regroupent une plus grande diversité de petits éditeurs et quelques grands, parmi lesquels on retrouve Soleil (Lanfeust), Humanoïdes Associés, Fluide Glacial ou Delcourt, qui a quitté la plateforme Izneo...

Les sites ne sont pas exclusifs, on retrouve des éditeurs référencés chez les uns et les autres.

Selon les configurations, on peut, pour quelques euros, louer un titre pour quelques jours, ou simplement visionner quelques pages gratuitement, en étant incité à l'achat papier. C'est le cas en particulier de Digidibi, qui a été le premier à proposer des « pages gratuites » et un lien vers Amazon et Fnac pour l'achat papier). On peut aussi, dans certains cas procéder à un « achat définitif ».

Du côté des États-Unis, les fabriques de superhéros DC Comics (Batman, Superman) et Marvel (Spiderman) proposent à la fois de l'offre payante, de la découverte et du gratuit (de vieux numéros).

⁵ S. NAEKO, ouvrage cité, p. 60.

Tous ces portails proposent leurs applications pour les tablettes et smartphones.

Nous avons ainsi découvert en primeur sur Izneo le nouvel album d'une grande série classique, proposé à la location (consultation en ligne) pour 10 jours, l'achat n'étant pas proposé. L'album de 48 pages est « tronçonné » en trois parties, chacune à 99 centimes. Le découpage des planches est basique, classique. On reste dans ce que l'on appelle de la bande dessinée homothétique, globalement comparable à des versions papier. Rien de vraiment révolutionnaire, nous y avons surtout vu la possibilité d'un feuilletage découverte, avant un éventuel achat ou emprunt en bibliothèque de l'exemplaire papier. C'est aussi une opportunité de découverte plus fine des dessins des auteurs, grâce aux possibilités d'agrandissement. Rien qui s'inscrive dans une démarche de conservation durable ou de collection. Le numérique participe à une lecture périssable, telle que celle des journaux et magazines. Reprenant Sébastien Naeco, « Lire une bd numérique découle plus de la lecture feuilletonnesque, si populaire de nos jours avec des séries télévisuelles, que du rapport de bibliophilie au livre papier. »⁵

L'offre de ces portails de location-vente est en croissance et compte quelques milliers de titres, mais elle reste modeste par rapport à l'étendue du catalogue de ces éditeurs et par l'offre non légale.

Ces plateformes rapportent-elles ? Si oui, combien et à qui ? Les chiffres n'étant pas accessibles et les déclarations des opérateurs restant très générales, contentons-nous d'indiquer que le numérique légal dans l'univers de la bande dessinée reste encore en devenir.

Pour la répartition des revenus, elle provoque en tous cas des discussions âpres entre d'une part, les éditeurs et la plateforme (portée par les éditeurs) et de l'autre, les auteurs. Ceux-ci considèrent qu'une partie plus importante que ce qu'ils reçoivent dans l'édition papier doit leur revenir, la rétribution d'intermédiaires de la



filière-papier ayant disparu. Les sociétés d'auteurs incitent publiquement leurs affiliés à la prudence pour la cession de leurs droits dans l'univers numérique et elles les incitent à ne les accorder que pour des durées limitées. Le taux de TVA, plus élevé que pour le livre papier est également une donnée qui freine le développement du numérique, mais cette question dépasse largement le seul secteur de la bande dessinée.

L'objectif de ces portails est surtout d'occuper le terrain avec une offre légale et, autant que possible, de contrer la piraterie.

Il s'agit d'une pratique qui semble très répandue. On découvrira avec intérêt le rapport 2012 du MOTIF observatoire du livre et de l'écrit en Île-de-France, qui a tenté de cerner l'importance du phénomène⁶, plus de 10 000 titres accessibles par l'internaute moyennement averti, des millions de consultation en ligne ou de téléchargements.

Ce piratage est bien organisé, il se réalise par scannage des planches aux formats JPG ou PDF. Des pirates avancent même travailler plus consciencieusement que les sites d'offre légale, sur lesquels ils portent un regard pointu⁷.

L'offre pirate est très présente dans l'univers des mangas et leurs dérivés (Manhwa, mangas coréens ou Manfra, mangas français⁸).

Le chroniqueur manga Mario Geles, présente l'ennemi de l'éditeur: le *scantrad*, pratique visant à proposer de la BD directement traduite par des « *teams* » et qui les rendent disponibles gratuitement sur des « sites de partage ». Ces sites drainent des revenus publicitaires, qui bien sûr échappent aux auteurs. Si ces derniers peuvent être flattés d'un succès numérique, ils sont dépités qu'il ne leur rapporte quasi rien. Il existe quelques alternatives légales comme « *squareenix* » mais le succès semble mitigé. À l'analyse, les solutions proposées, l'achat, ou le « *freemium* »,

l'accès partiellement gratuit devant susciter la démarche d'achat, ne semble pas un modèle performant : il crée du trafic mais entraîne peu de mouvement vers la partie payante (premium). Le comportement du « BDnaute » est volatile : quand il s'agit de payer, il part voir plus loin. L'enjeu reste entier: comment ne pas s'aliéner les publics d'amateurs, tout en les faisant contribuer à ce qu'ils consomment. Et comment élargir le public ?

Implications artistiques et liberté de création

Au plan artistique, le numérique a des conséquences.

La première, est très prosaïque et tient, dans la qualité du scannage réalisé, celle-ci pouvant parfois être médiocre et altérer les couleurs d'origine. Le découpage peut aussi être sujet à caution et amener une déstructuration possible d'œuvres existantes.

Pour l'avenir on pourrait aussi assister à des mutations graphiques : voir le dessinateur en revenir à la production d'images sans textes ni phylactères, ceux-ci étant ajoutés de-ci de-là, a posteriori, selon le type de production réalisée, papier ou numérique. La composition actuelle des images en fonction du phylactère est parfois très sophistiquée. Elle pourra s'en trouver bouleversée.

Le respect de la liberté de création est aussi en jeu. Il ne dépend pas tant de l'éditeur que du bon vouloir du distributeur numérique, qui, en plus de ses impératifs commerciaux, fixe ses propres critères de moralité.

Une firme dont le logo est un fruit refuse ainsi de proposer l'accès à sa plateforme de vente et, par conséquent à une partie du matériel, certains contenus, jugés « inappropriés ». D'autres exemples d'interventionnisme sur des œuvres ont été dénoncés publiquement et suscitent la

⁶ www.lemotif.fr/fr/actualites/bdd/article/1566.

⁷ Voir la revue « pirate BDZ mag », « <http://issuu.com/b.d.z.mag/docs/bdz-mag-03> ».

⁸ Il existe un éditeur (Kana) des associations de manga (seinen, be) et de Cosplay en Wallonie et à Bruxelles. Mais nous ignorons s'il existe aussi des auteurs et dessinateurs spécialisés dans ce genre qui ont déjà été édités (à quand des « Manwab »)?



perplexité⁹. Le progrès numérique signifie-t-il le retour des ligues de vertu et la création de nouveaux Index, profanes, mais tout aussi redoutables que les anciens pour la liberté de création ?

« On ne saurait imposer aux œuvres et à leurs auteurs des modifications afin de correspondre au goût et à la morale du jour en toute impunité. Remettre en cause une œuvre de manière arbitraire et pour des raisons complètement en dehors du champ du sens et de la nature de l'œuvre fait le terreau des intolérances et de la bêtise. Il serait urgent de légiférer là où le bon sens et le respect élémentaire d'une œuvre devraient s'imposer. » (Sébastien Naeco)¹⁰

La BD conçue pour le numérique. Le blog BD

Le blog BD n'est plus une nouveauté. Il fait partie du paysage depuis déjà quelques années. Il constitue une excellente rampe de lancement pour découvrir toute une diversité d'auteurs, la plupart aux pseudonymes ou aux noms de plume improbables (une mention d'originalité à *Aspirine*, lauréate du blog BD à Angoulême ou au *Néandertalien illustré* d'Arsène Desbois).

On trouve vraiment de tout dans les blogs BD ; il est plaisant de s'y perdre, le plus superficiel côtoie le plus original : caricatures, chroniques sociales ou politiques, découvertes, récits de voyage, essais graphiques d'amateurs ou d'étudiants en beaux-arts, et surtout beaucoup d'autobiographie.

Le blog BD a son annuaire (annuaire-blogbd.com), son festival annuel depuis 2005 (le festiblog, à Paris) son prix (le « prixdublog »).

Il a aussi ses stars : Martin Vidberg, le mythique « Frantico », Yves Bickerel (Balak), Gilles Roussel (Boulet), Alexandre (Ulman Malek) ; et chez les dames, Pénélope Bagieu (dite Jolicoeur), Laurel (Laureline Michaud), Margaud Motin, Digliee

(Maurine Wingrove), toutes exerçant un art à la frontière de la BD et de l'illustration commentée.

Ces auteures connaissent la consécration avec l'édition papier du meilleur de leurs blogs ; certains titres sont des succès de librairie¹¹.

En eux-mêmes, les blogs, même les plus courus, ne semblent pas rapporter à leurs auteurs, sauf à ceux qui s'intègrent dans des démarches d'acceptation de publicité, directe ou indirecte, par une rémunération en cas de lien vers un site commercial.

Le Blog biographique, genre littéraire

Le nombre et la diversité de ces blogs suscitent l'intérêt de la critique. La Québécoise Julie Delporte, elle-même auteure de bande dessinée, a procédé à une étude dans laquelle elle dresse un portrait du paysage du blog et s'interroge sur leur place dans la *Crise de la bande dessinée autobiographique contemporaine*. De création originale, le blog tend à verser dans le codifié et l'uniforme. « Doit-on toujours parler d'autobiographie ? Ne sommes-nous pas en présence d'un nouveau genre, la bédé-réalité » ?¹²

Voici la BD augmentée, et le Turbo-Média

Le numérique permet aussi l'apparition de nouveaux langages, à la frontière entre la bande dessinée et l'animation. La nouveauté est relative, si on se souvient des possibilités offertes encore naguère par le défunt cd-rom, mais on a affaire à des outils de création légers, à la manipulation plus aisée, moins coûteuse et, pour certains, directement entre les mains des auteurs.

Certains titres connaissent un succès remarquable. « 3 secondes » de Marc Antoine Mathieu a publié un saisissant récit de mise en abîme, proposé en livre papier et en version numérique. Celle-ci donne une dimension plus intense au récit et

⁹ www.actualitte.com/actualite/bd-manga-comics/univers-manga/nudite-ou-sang-apple-refuse-30-de-manga-18920.htm

¹⁰ S. NAEACO, ouvrage cité, p. 55.

¹¹ *Ma vie est tout à fait fascinante*, de Pénélope Bagieu, *Un crayon dans le cœur* de Laurel, et d'autres...

¹² Julie DELPORTE, *La bédé-réalité. La bande dessinée autobiographique à l'heure des technologies numériques*. Colosse Essais, 2011. Le mémoire dont ce livre est issu est accessible en ligne sur le site de l'université de Montréal.



est accessible via le site de l'éditeur¹³. De son côté, Casterman a proposé une version pour tablette du dernier opus d'Enki Bilal, *Julia et Roem*. Cet éditeur compte aussi créer l'événement avec une bande dessinée « réellement » augmentée de François Schuiten consacrée à la superbe locomotive à vapeur « Atlantic type 12 (Cockerill, 1939) », un témoin remarquable de l'époque industrielle de nos régions¹⁴.

Le Turbo Média est le nouvel avatar des récits animés : « Des récits-dessinés-diapo, pour web et mobiles, à mi-chemin entre : BD, cartoon et diaporama ». Pratiques d'animations déjà éprouvées, mais nouvelles techniques, la nouveauté étant d'être directement réalisée par les auteurs : « Le Turbo Média n'est pas interactif, il est Turbo Actif. Parce qu'il est conceptualisé et réalisé par les auteurs eux-mêmes, qui ont une culture visuelle et narrative issue de la BD, de l'Animation et du Jeu Vidéo. Parce que ces histoires ne pouvaient être racontées ni en animation, ni en bande dessinée classique, mais juste de cette manière. Parce que le Turbo Média n'est pas une guirlande de Noël que l'on rajoute sur un album de Tintin, pour le refourguer sur un smartphone ou une tablette tactile, le Turbo Media est un langage. »¹⁵

D'autres initiatives se font jour dans ce créneau, tels l'AOS (*Art of Sequence*) destiné à aider les auteurs à expérimenter, à créer « du temps avec de l'espace. »¹⁶

Des portails d'éditeurs, des incitants à la découverte

Il existe des sites d'hébergement pour la création de la bande dessinée. Webcomics.fr, permet d'héberger et de publier en ligne gratuitement. Un autre modèle, un peu plus institutionnel et accessible au public jeune est « espritBD.fr¹⁷ », lancé en janvier 2012 qui permet de découvrir des planches d'auteur avec une interface simple, permettant le vote des visiteurs. Il propose

aussi un blog, une application pour aider à créer sa propre BD numérique.

Les sites présentés ci-dessous sont plus sélectifs. Tout en favorisant la liberté de création, ils s'assurent d'un degré minimal de qualité narrative et graphique.

Grandpapier est une émanation de l'Employé du moi, une structure éditoriale associative basée à Bruxelles, qui a plusieurs années d'expérience. En 2005, elle avait déjà publié une synthèse d'une année de production en bande dessinée sur son site internet (« 40.0075 km »). Depuis 2007, Grandpapier est sa plateforme de bande dessinée en ligne, et de récits numériques. Ce site n'est pas commercial et est auto-géré par des auteurs, qui sélectionnent les contributeurs potentiels ; ils sont actuellement plus de 350. Quelques références de la bande dessinée de création en Wallonie et à Bruxelles y sont actives : Max De Radigues, Sacha Goerg, Younn Locard, Maxime De Radigues, *Alexandre De Moté*. *Grandpapier.org* se décline aussi en une émission de radio, en un événement, les 24 h de la BD de Bruxelles ou encore, la partition sous format papier de récits prépubliés. *Grandpapier* bénéficie du soutien, discret, et constant, de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Des éditeurs associatifs tels que *Frémok* et *5^e couche* planchent également sur le développement numérique de leurs activités.

D'autres sites d'éditeurs accueillent de la bande dessinée en ligne.

Ainsi, le blog des éditions Lapin, basées dans la région de Lille, et qui par leurs bande dessinées et autres webcomics en tous genres, veulent « aller à l'encontre de tout ce qui peut être conseillé en matière de marketing. »

D'autres portails d'éditeurs développent la dimension participative et incitent les visiteurs à contribuer financièrement à l'édition des œuvres, sous format papier ou numérique.

¹³ « 3 secondes » aux éditions Delcourt, 2011. L'achat de l'exemplaire papier donne accès à la version numérique.

¹⁴ www.12-ladouce.com

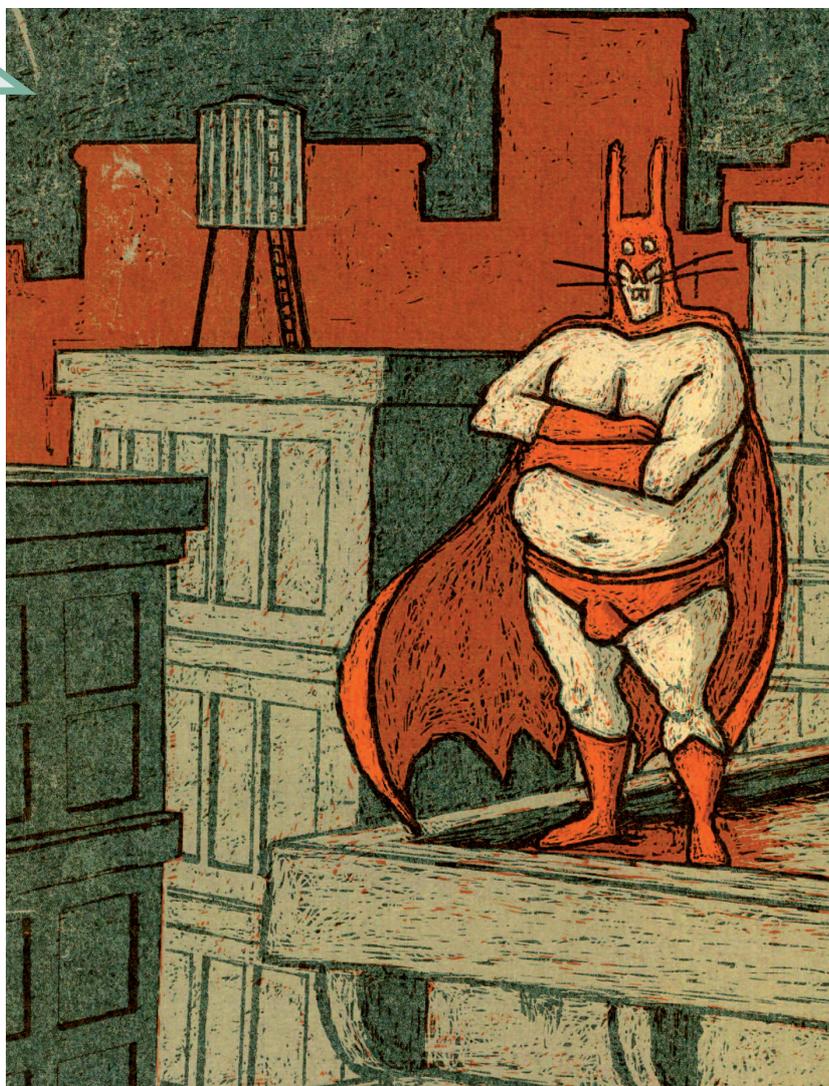
¹⁵ Les bloggeurs Balak, Malet et Boulet, dans la présentation du Turbo Média www.catsuka.com/news/tag/turbo_media/all.

¹⁶ <http://artofsequence.org>

¹⁷ Espritbd est soutenu par une banque d'épargne française.



Super Rabbit, le superhéros de Martin WAUTIÉ. Une bande dessinée entièrement conçue par des moyens numériques, parue, en version papier, chez l'éditeur participatif Manolosanctis. Des extraits du livre sont accessibles en ligne.



À Bruxelles, *Sandawe*, porté par Patrick Pinchart, ancien rédacteur en chef de *Spirou*, incite le BDnaute à investir dans des projets, dont quelques planches sont accessibles¹⁸. *Sandawe* propose déjà quelques titres à son actif et a noué des partenariats avec des librairies.

à faire paraître les ouvrages ouverts au partenariat. Les BDnauts peuvent s'impliquer dans le projet en souscrivant des parts et en suivant l'évolution du projet. *Schrimp*, un récit de Mathieu Burniat, Mathieu Donck et Mathieu D'Aoust a été déposé au sein de cette structure¹⁹.

¹⁸ Le budget nécessaire à l'édition est compris dans une fourchette de 35.000 et à 55.000 €.

¹⁹ Ce projet a été soutenu par la Commission d'aide à la bande dessinée et bénéficié d'une prépublication dans le journal *Le Soir*.

²⁰ *Superrabbit*, chez Manolosanctis, 2011. Martin Wautié a bénéficié d'un soutien à la création de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Une autre structure participative est celle du groupe français *My major Company*, qui s'est développé d'abord dans le domaine musical. Il s'est associé au groupe media-participation (Dupuis, Lombard, Dargaud) et vise à faire émerger de jeunes talents. Ceux-ci sont présélectionnés par les éditeurs qui s'engagent, en tout état de cause,

Citons enfin le parisien *Manolosanctis*, dont plusieurs productions ont abouti dans l'univers papier. L'avenir de l'éditeur est incertain. Ne manquons donc pas de promouvoir ici une de ses réalisations récentes, *Superrabbit*, de Martin Wautié, un auteur qui a réussi à renouveler le genre du superhéros fatigué²⁰.



Un site BD au quotidien : www.actuabd.com

Dans la diversité des sites consacrés à la BD, le franco-belge ActuaBD se profile comme une référence pour sa qualité rédactionnelle. Fondé dès 1996 par le journaliste Patrick Pinchart (dit Patrick Albray), le site bénéficie de multiples collaborations de passionnés, de journalistes, et de critiques, dont plusieurs noms connus. ActuaBD est structuré comme un véritable magazine, avec rédacteur-en-chef, éditeur et comité de rédaction. L'offre information est très vaste : l'actualité des albums, des comics et des mangas, mais aussi des portraits d'auteurs, des dossiers (voir celui sur la BD numérique) et, c'est à souligner, une attention aux courants de la bande dessinée indépendante. ActuaBD ne se limite pas à proposer de la critique littéraire de la bande dessinée ; il inscrit résolument le medium dans son contexte social, politique et économique.

Fanzines et conservation du patrimoine

Publication libre, réalisée par des passionnés avec des moyens aléatoires, le fanzine reste une source de créativité débridée et permanente et aussi un reflet de l'état de l'art de la bande dessinée à une époque donnée.

Le fanzine a aujourd'hui sa bibliothèque numérique, *Fanzinorama*. L'initiative en revient à l'association Bunker-Ciné-Théâtre pilotée par le réalisateur Patrice Bauduinet, également auteur de fanzines et, à ce titre, nous lisons sa fiche, « Chevalier de l'Ordre de Léopold XV, médaillé de la Saint Félix et Grand Chevalier de l'Ordre des Nathalie ». Des distinctions conformes à l'esprit de ces publications mais nullement incompatibles avec la production d'un travail rigoureux, visant à valoriser un fonds patrimonial important. Productions fragiles, souvent introuvables, de nombreux fanzines sont désormais consultables sur le site de la fanzinothèque²¹. Une autre démarche de fanzinat est celle de « *Lazer artzine* » conduite par l'auteur Nicolas Chalupa, qui publie au format papier le meilleur de la production émergente consultée sur l'Internet.

« Au temps du tout numérique, je persiste à archiver systématiquement sur papier ce qu'il y a de mieux sur le net en matière d'arts émergents. »²²

Cette revue est une marque de prudence bienvenue. Quel sera le destin de toute la production artistique qui n'aura pas connu sa déclinaison dans un format papier, lequel,

reste souvent une consécration pour de la production originellement numérique ?

En France, des partenariats ont été annoncés entre la bibliothèque numérique *Gallica* et des partenaires du monde éditorial. Pour les œuvres soutenues par la Fédération Wallonie-Bruxelles, un entrepôt numérique est en préparation, l'obligation du dépôt des œuvres figure désormais dans les clauses de subvention²³.

Quel rôle pour les bibliothèques dans ce paysage ?

On l'aura vu dans cet article, la création numérique en BD est foisonnante, et même débordante. Les blogs, les sites, les réseaux sociaux... le paysage se modifie à grande vitesse. Auteurs, éditeurs privés et non lucratifs, plateformes associatives, participatives, privées, légales ou pirates, offre payante, gratuite, légale et pirate, comment le public peut-il s'y retrouver ?

Face à une production numérique abondante et disparate, les bibliothèques peuvent assurer un travail de défrichage. C'est désormais possible, la plupart sont désormais équipées de postes de consultation informatique accessible au public. Développer leur rôle de prescription, de sélection de blogs et de sites de référence ; faire partager des découvertes, et bien sûr également, pour bien appréhender ce milieu complexe, favoriser l'analyse critique²⁴. ●

²¹ www.fanzinorama.be

²² www.lazerartzine.com ; traduction libre de l'anglais.

²³ On pourra utilement se référer au portail numérique www.numeriques.cfwb.be.

²⁴ Voir S. NAECO, ouvrage cité, p. 35, sur le rôle des organismes institutionnels dans le paysage numérique.

