

École Nationale Supérieure Louis Lumière

Mémoire de fin d'études

Promotion 2012-2015

Etude pour la création d'une bande dessinée sonorisée

Eléonore MALLO

-

Section Son 2015

Directeur Externe : Frédéric Mathevet

Dircteur Interne : Jean-Pierre Halbwachs

Rapporteur : Franck Gillardeaux

Mes remerciements à :

Marine Le Thellec pour ses dessins, son implication et sa motivation pour ce projet

Frédéric Mathevet pour son entrain devant mon projet, sa disponibilité et son aide

Jean-Pierre Halbwachs pour son intérêt et pour s'être rendu disponible

Gérard Pelé pour ses conseils et son aide dans ma quête d'un directeur externe

Mes parents pour leur soutien et ma maman pour ses relectures attentives

Julien Mounier pour sa relecture

Dominique Labays pour sa relecture et son intérêt

Amis, famille, qui ont été à mes côtés

Résumé

La bande dessinée est l'art de la séquence et de la narration par l'image fixe. Ces dernières années, avec le développement des médias numériques et d'internet, elle a connu un nouvel essor diversifiant ses formes et croisant de plus en plus ses médias voisins.

Souvent qualifiée d'hypermédia, la bande dessinée numérique peut être considérée comme un nouveau média à part entière, un dérivé s'exprimant selon les codes de la bande dessinée papier. Hypermédia renvoie aussi à une « augmentation » du média de base, par exemple en le couplant à d'autres médias. Alors peut se poser la question de l'intégration d'une bande sonore à une bande dessinée numérique.

Des problématiques s'imposent à nous, notamment celle de l'ajout de son – matériau temporel en puissance – sur un art totalement visuel, et en séquences d'images fixes. Le son s'exprime dans la durée, comment l'associer à une séquence d'images fixes ? Un tel ajout est-il pertinent ? Et dans quelle mesure peut-on éviter la redondance entre ce qui est exprimé à l'image et l'ajout du son ?

L'objet de ce mémoire est donc d'étudier la construction narrative d'une bande dessinée, et des évolutions amenées par le numérique à cette narration. A l'issue de cette étude, l'idée est de trouver une façon pertinente d'intégrer le son à la bande dessinée numérique, gardant les caractéristiques du média dans une nouvelle forme.

La partie pratique accompagnant le mémoire est donc une création – originale, créée pour une diffusion en tant que bande dessinée numérique sonore – d'une bande dessinée, mettant à l'oeuvre les conclusions de l'étude théorique du mémoire.

Mots clés : Bande dessinée, bande dessinée numérique, son à l'image fixe, cross-media

Abstract

Comics – or graphic novels – are considered as a sequential art of narration, using still images and drawings. With the development of digital medias and the internet that we have seen in recent years, comics have boomed, diversifying their forms, crossing over into many different medias.

Currently qualify as hypermedia, digital comics can be seen as a new medium, derived from comics, using the same codes and integrating other medias. We can therefore imagine the possibility of incorporating sound into a digital comic.

As we consider that possibility, some research issues become apparent, especially since we want to add sound – a time-based material – onto an entirely visual art, a sequence of still images. Is this add really pertinent ? How can we avoid redundancy between what images tell and the sound tell ?

The aim of this research paper is to study the construction of narration for comics as well as the evolution that digital technology has brought to this narration. The aim of this study is to find a pertinent way to integrate sound in a digital comic, keeping the narrative characteristics of the medium, albeit in a new form.

The practical part of this paper is the creation of a digital comic, designed to be “read” with sound, involving conclusions that will be drawn in this theoretical study.

Key words : comics, graphic novel, digital comics, sound on still images, cross-media

Table des matières

PARTIE 1 : LE PROCESSUS NARRATIF DE LA BANDE DESSINÉE

I – L'intrication et l'inter-dépendance de l'image et du texte.....12

1 – Images.....	14
1.1 – Le Dessin – Représenter, Exprimer, Symboliser, Suggérer, l'image comme mot....	15
1.2 – La Séquence – juxtaposition d'images fixes.....	19
1.3 – Les Multiples Dimensions de la case.....	21
2 – Mots.....	26
2.1 – La Bulle – Fournir le dialogue	26
2.2 – L'onomatopée – Fournir le son.....	29
2.3 – Les légendes.....	31

II – Espace et temps dans la bande dessinée : suggérer et métamorphoser.....33

1 – Suggérer le temps.....	33
1.1 – Le temps par le séquençage.....	34
1.1.a Choix des vignettes – découpage des actions.....	34
1.1.b Expérience visuelle commune et expérience temporelle commune.....	35
1.2 – L'espace vide entre les cases.....	36
1.2.a – Poétique de la gouttière, du caniveau.....	36
1.2.b – Poétique de la métamorphose.....	37
1.3 – Suggérer une durée dans une image.....	38
1.3.a – Le temps par la case.....	39
1.3.b – Le temps par le symbole.....	40
2 – Suggérer l'espace.....	42
2.1 – Tradition perspectiviste et symbolisme.....	42
2.2 – Cadrage.....	45
2.3 – Le Hors Champ.....	48
2.4 – Le Péri-Champ.....	50

PARTIE 2 : L'APPORT DU NUMERIQUE POUR LA BANDE DESSINÉE

I – Evolutions et changements suggérés par le support numérique en bande dessinée.....55

- 1 – Forme physique du support – nouvel agencement dans l'écriture.....55
- 2 – L'arrivée de l'interactivité numérique dans la bande dessinée.....58
- 3 – Nouveau profil de lecteur.....59

II – Les principales formes développées en bande dessinée numérique.....63

- 1 – Formes courantes.....63
 - 1.1 – *L'héritage du strip*.....65
 - 1.2 – *Le diaporama*.....67
 - 1.3 – *La « toile infinie » de McCloud*.....69
- 2 – Exemples particuliers notables.....71
 - 1.1 – *Le turbomédia – le surgissement au coeur de la narration*.....71
 - 1.2 – *La recherche de l'interaction sous toutes ses formes – l'ingestion complète de l'interface numérique au service de nouvelles façon de raconter l'histoire*.....74
 - 1.3 – *La « toile infinie » et ses variantes*.....77
 - 1.4 – *Hobo Lobo Hamelin – le « strip augmenté »*.....82
 - 1.5 – *L'Oreille Coupée - Le cross-média*.....85

PARTIE 3 : INTEGRER LE SON A UNE BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE

I – Les prémices du projet : résumé du carnet de bord de la partie pratique de mémoire.....	90
II – Les choix de forme, les conclusions de l'étude préalable appliquées à la création, les questionnements et problèmes rencontrés.....	93
1 – La mise en forme, l'écriture d'une bande dessinée	93
2 – L'ajout du son et ses enjeux.....	100
3 – Le découpage « sonorisé » et exemples particuliers de vignettes aux multiples alternatives.....	103
4 – Les problèmes rencontrés.....	110
CONCLUSION.....	113
BIBLIOGRAPHIE.....	120
TABLE DES FIGURES.....	122
ANNEXES.....	124

INTRODUCTION

La bande dessinée, née au XIX^e siècle et progressivement établie comme art, est aujourd'hui considérée comme le 9^e art. Nouvelle manière de s'exprimer, alliant les dessins aux mots, elle a peu à peu été développée, diversifiée et théorisée. Aujourd'hui elle existe dans de multiples formes, se décline sur toutes sortes de supports, du papier au numérique, mais reste fondée sur des principes primordiaux. Elle peut être définie comme étant l'art de la narration par la séquence.

« Séquence » signifie suite ordonnée d'éléments. La narration est l'art du récit, la faculté de raconter une histoire. En étant un art de la narration par la séquence, ou art séquentiel, la bande dessinée est donc l'art de raconter une histoire par une suite ordonnée d'éléments, ici des images fixes résultant de l'association de dessins et de mots.

Dans ces images fixes les dessins et les mots s'intriquent pour représenter, exprimer, symboliser et suggérer. Chacun vecteur d'un vaste champ d'expression, leur association donne lieu à un langage bien particulier ouvrant une nouvelle dimension, de nouvelles possibilités de narration. Se complétant l'un et l'autre, ils forment un tout, venant toucher le lecteur. La bande dessinée possède un réel pouvoir d'évocation, qui peut atteindre chacun des sens du lecteur.

Nous avons connu ces dernières années le développement du numérique et d'internet. Renouveau considérable dans tous les médias, ce nouveau support et outil a découvert de nouveaux horizons à la bande dessinée. Celle-ci s'est dématérialisée pour s'exprimer sur les écrans d'ordinateurs, de tablettes et smartphones. S'ajoutent alors, aux articulations narratives de l'art séquentiel, l'interaction numérique et l'intégration d'autres médias. Les formes d'expressions se retrouvent démultipliées, allant toujours plus loin dans l'évocation, dans l'immersion du lecteur dans le récit.

Cependant, l'univers numérique nous réserve encore de nombreuses surprises. Nous ignorons sûrement encore à ce jour un bon nombre des nouvelles formes que pourra prendre la bande dessinée numérique. Si le croisement des médias a été rendu possible par l'arrivée du numérique, très peu d'expérimentations ont été menées dans cette voie. Plus particulièrement, l'intégration du son à la bande dessinée est encore très rarement envisagée.

C'est dans ce contexte, étant à la fois lectrice de bande dessinée et évoluant dans le monde de la création sonore, que l'idée du croisement de ces deux médias m'est apparue. J'ai donc décidé de consacrer mon travail de fin d'études à la création d'une bande dessinée sonorisée. Avec pour objectif de déterminer les enjeux artistiques et les besoins techniques de l'intégration du son dans une bande dessinée. Pour cela, il me fallait au préalable répondre à quelques questions posées par cette démarche.

Tout d'abord, la création d'une bande dessinée sonorisée est-elle possible et pertinente ?

Comment construit-on un récit par une séquence d'images fixes ? Que va amener le numérique à cette construction ? Et comment pourrait-on y intégrer le son ?

En affinant ces premiers questionnements, se détachent quelques problématiques plus précises. Le son s'exprime dans la durée, comment l'associer à une séquence d'images fixes ? Ne risque-t-on pas, en ajoutant le son à la narration de la bande dessinée, d'aboutir à une certaine redondance entre image et son ?

Comment amener le son sans bouleverser l'équilibre pré-existant entre dessins et mots ?

Enfin, si elle est possible, une telle forme est-elle viable ?

En d'autres termes, il me faut intégrer le son à une narration séquentielle. Ainsi, essayer de définir quelles caractéristiques du son permettent de l'envisager comme élément de séquence et comme élément de narration.

J'articulerai ce mémoire en trois grandes parties afin de répondre à ces questions.

Ma première partie sera consacrée à l'étude de la narration en bande dessinée. Je tenterai de comprendre les articulations de la narration dans l'art séquentiel.

Sans le développement de la bande dessinée numérique, l'ajout d'un média comme le son n'est pas envisageable. Pour être en mesure de définir les possibilités d'intégration du son dans la bande dessinée, il me faut comprendre les enjeux de l'arrivée du numérique dans ce domaine. Ma deuxième partie sera donc centrée sur l'étude de la bande dessinée numérique.

Enfin, ce mémoire est accompagné d'une partie pratique : la création d'une bande dessinée numérique sonorisée, mettant en application les raisonnements déroulés dans ce mémoire.

Ma troisième partie aura comme sujet l'exposition et l'explication de la création d'une bande dessinée sonorisée. Je tenterai d'y expliquer, en regard des deux premières parties, les choix faits pour la construction de cette bande dessinée sonorisée.

PARTIE 1 :

Le Processus Narratif de la Bande Dessinée

Dans *La Bande dessinée, une littérature graphique*, Thierry Groensteen résume le processus narratif de la bande dessinée ainsi :

« Il existe un genre narratif, qui suppose chez tous ceux qui le pratiquent la maîtrise d'une certaine technique (caractérisation des personnages, gestion du temps, découpage en scènes, etc.) : l'art du récit. [...] Chacune de ces formes a sa propre façon de raconter ; la bande dessinée procède par séquences d'images fixes, dessinées, qui comportent fréquemment (mais pas obligatoirement) des inscriptions verbales. »¹

La bande dessinée est donc une association d'images et de mots racontant des histoires. Pour y ajouter le son, cherchons tout d'abord à comprendre les enjeux de narration qui se jouent entre ces deux médium narratifs.

« En bande dessinée, l'attention du lecteur est déclenchée sur deux plans : l'attention et le maintien. L'attention est sollicitée par un graphisme attirant et provoquant ; elle est maintenue par l'enchaînement logique et intelligible des images. »²

Cet enchaînement logique et intelligible des images peut s'apparenter à l'élaboration d'une narration solide.

Scott McCloud résume ce qu'il appelle une « narration claire et convain-

1. T. Groensteen, *La bande dessinée, une littérature graphique*, Milan, 2005, p.44

2. W. Eisner, *Le Récit Graphique – Narration et bande dessinée*, Vertige Graphique, 1998, p.55

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

cante »³ par des choix judicieux faits dans les cinq domaines suivants : le choix du moment, le choix du cadrage, le choix de l'image, le choix des mots et le choix du flux. En m'appuyant sur ces cinq points, je choisis d'étudier les codes narratifs de la bande dessinée en me concentrant d'abord sur ses deux éléments fondamentaux, l'image et le texte, et ensuite en observant l'expression du rythme, du temps et de l'espace.

Dans cette première partie, je prends principalement appui sur les ouvrages de Scott Mac Cloud et Will Eisner ainsi que l'un de Benoît Peeters⁴. J'ai choisi ces ouvrages dans une optique de « neutralité » de leurs auteurs. En effet, des théoriciens, qui me serviront principalement dans les parties suivantes, tels que Thierry Groensteen⁵ ou Harry Morgan⁶ ont une vision de la bande dessinée très tranchée et prennent dans leurs ouvrages un parti pris affirmé.

Harry Morgan, notamment, finit *Principe de la Littérature Dessinée* par une vive critique de l'établissement de codes de la bande dessinée et d'une rhétorique de la case, du dessin. M'accordant sur quelques points de son argumentation, je précise donc que l'objet de cette première partie est plutôt une étude pragmatique de ce que Groensteen puis Morgan s'accordent à appeler le « système de la bande dessinée », et des éléments qui le constituent, que j'appellerai unités de narration. Sans établir des vérités générales sur tels et tels effets de contour, taille et remplissage de la case, je me suis plutôt appliquée à souligner quelques exemples marquants et clairs pour exprimer les différents pouvoirs des éléments de ce système (la case, le strip, la séquence, etc.). Plutôt que de parler de codes de narration ou de langage de la bande dessinée, j'étudie ici ce que Groensteen appelle la « géométrie » de la bande dessinée ou le dispositif « spatio-topique » de la bande dessinée, et ses « unités » (Morgan) ; l'agencement des cases, des dessins et du texte dans le strip, la page, la double page. Ainsi l'étude de la narration en bande dessinée dans ce mémoire s'apparente à l'étude de la conduite du récit et de la gestion de l'espace dans la géométrie de la bande dessinée.

3. S. McCloud, *Faire de la Bande Dessinée*, Delcourt, 2007, p.16

4. B. Peeters, *Case, Planche, Récit – Comment lire la bande dessinée*, Casterman, 1991

5. T. Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011

6. H. Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Editions de l'an 2, 2003

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

En mêlant une vision pragmatique et concrète de McCloud et Eisner au langage de Morgan et Groensteen, et écartant ainsi la bande dessinée d'une étude purement sémiotique, j'entends pouvoir pointer ses principes d'écriture, ce qui me servira ensuite à établir la place possible du son dans ce système de la bande dessinée.

Afin d'éviter toute confusion, je précise que les vignettes et les cases sont une seule et même chose, ainsi que la page et la planche.

I – L'intrication et l'inter-dépendance de l'image et du texte

Pour Benoît Peeters, la maîtrise de la bande dessinée par Rodolphe Töpffer, considéré comme son créateur, réside dans la parfaite balance avec laquelle il allie les mots à l'image dans ses publications, en cherchant à les « rendre aussi homogènes que possible »⁷.

Pour Will Eisner, « le processus de la bande dessinée est une amplification du texte »⁸. En effet, il considère que, lors de la lecture d'un texte littéraire, a lieu pour le lecteur une conversion – consciente ou non – des mots en image. Ainsi, « la bande dessinée accélère ce procédé en fournissant l'image »⁹.

On peut comprendre dans ces mots, que la bande dessinée serait plutôt un ajout de l'image au texte, lui apportant une dimension nouvelle. De nouvelles armes de narration, un nouveau média qui se place au croisement de l'expression picturale et de l'expression écrite.

Scott Mac Cloud utilise une image très parlante d'une pyramide abritant en ses trois sommets équidistants la réalité, la langue et le niveau pictural. La bande dessinée serait alors constituée, en fonction des styles et des genres dans une diversité quasi-infinie, de tous les points à l'intérieur du triangle. C'est cette représentation pyramidale qui me fait penser à une balance, au principe du barycentre. A chaque point de cette pyramide, la bande dessinée va puiser plus ou moins dans le texte et l'image pour s'exprimer. En fonction du contexte narratif et du genre, l'auteur équilibre l'usage des mots et des images afin qu'ils se complètent dans leurs rôles narratifs, sans manque et sans empiéter l'un sur l'autre.

7. B.Peeters, op. cité, p.74

8. Eisner, op. cité p.4

9. Ibid, p.4

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée



Fig 1 : La « pyramide » de Scott Mc Cloud : la bande dessinée est contenue dans le triangle croisé entre Réalité, Langue et Langage Pictural.

L'art de raconter des histoires par la bande dessinée résiderait alors dans la manière d'utiliser les mots et les images, se complétant, pour créer un nouveau langage. Il est alors nécessaire de bien comprendre les facultés de chacune de ces deux composantes avant d'imaginer ajouter un nouveau sommet à cette pyramide, le son.

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

1 – Images

1.1 – Le Dessin – Représenter, Exprimer, Symboliser, Suggérer, l'image comme mot

En 1977, Tom Wolf écrit dans la Harvard Educational Review :

« Pendant les cent dernières années, le fait de lire à été connecté directement au concept de littérature ; [...] apprendre à lire [...] signifiait apprendre à lire des mots [...], mais [...] la lecture a fait graduellement l'objet de plus d'attention. Une étude récente à montré que la lecture des mots n'est qu'une strate de l'activité humaine globale, incluant le décodage de symboles, l'intégration et l'organisation de l'information... La lecture - au sens le plus général - peut être véritablement définie comme la manifestation d'une activité perceptive. La lecture de mots est une des manifestations de cette activité, mais il y en a bien d'autres : la lecture d'images, de cartes, de parcours, de schémas, de notes de musique...»¹⁰

Ecrire – dans le sens d'exprimer – des histoires avec des images revient donc à utiliser un langage d'images. Will Eisner utilise le terme d'expérience visuelle commune entre le lecteur et le créateur. Pour raconter une histoire en bande dessinée, il faut utiliser des images qui évoqueront au lecteur une expérience, une émotion.

Cela va passer en grande partie par la notion de symbole. Eisner reconnaît à l'image deux caractéristiques primordiales à assimiler pour son utilisation en bande dessinée : sa fonction de stéréotype et sa valeur symbolique.

« La définition de stéréotype est celle d'une idée ou d'un personnage standard, conventionnel, exempt de personnalité. L'adjectif stéréotypé s'applique à ce qui est usé, vieilli.»¹¹

C'est ce qui va nous permettre de reproduire et intégrer les comportements humains dans la narration de la bande dessinée. Leur compréhension par le lecteur va à la fois dépendre de son vécu et de sa mémoire mais aussi de la simplicité du dessin et des symboles qu'il utilise. Le but étant qu'il parle à un

10. Tom Wolf, Harvard Educational Review, 1977 – Cité par W.Eisner, Les Clés de la Bande Dessinée, Delcourt, 2009, p.8

11. W.Eisner, op. cité, p.21

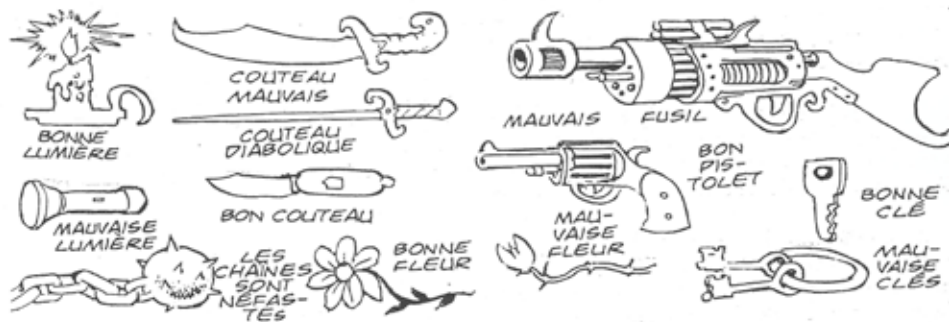
lectorat le plus large possible.

La fonction symbolique, quant à elle, est le vocabulaire des images du langage de la bande dessinée. Les objets dessinés, imagés, auront une signification narrative à la fois objective et subjective. Comme les icônes ou toutes les images utilisées dans la signalétique de tous les jours, les dessins représentent les objets et les intègrent au récit comme un nom propre dans une phrase. Mais en plus de cela, en choisissant comment représenter l'objet, l'auteur complète sa faculté narrative en lui donnant un caractère, une intention.

Un même objet pourra être représenté différemment d'une case à l'autre suivant sa fonction dans l'histoire, au moment de l'histoire que la case retranscrit.



1 - Le processus narratif dans la bande dessinée



Figures 2 et 3 : Le caractère symbolique du dessin chez Scott Mc Cloud

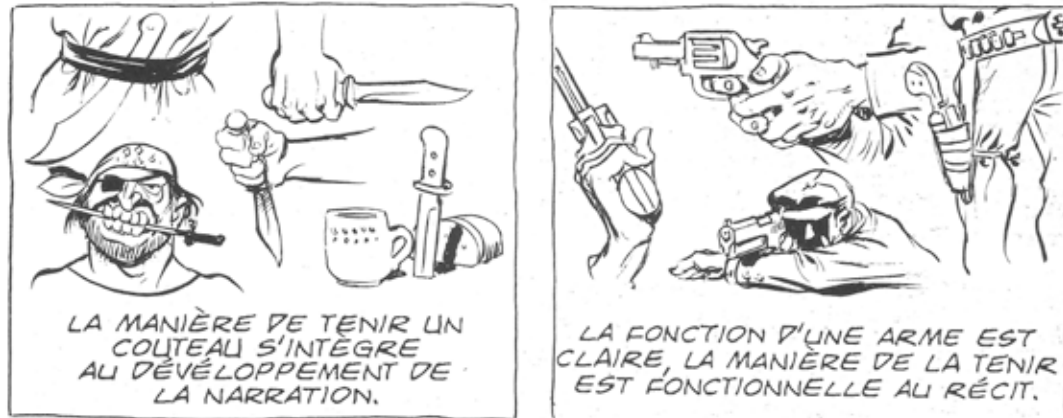


Figure 4 : Le caractère symbolique expliqué par Will Eisner

Je profite de l'allusion que fait Mc Cloud à l'expression du son en bande dessinée, par le symbole pour évoquer la représentation du son, déjà présente, en bande dessinée papier. Même si c'est un art purement visuel, la faculté d'évocation de la bande dessinée lui permet une expression parfois très puissante du son. Comme nous le verrons dans le chapitre traitant du texte en bande dessinée, les mots peuvent suggérer le son d'une manière très concrète. Certaines planches de bande dessinées présentent une véritable effusion sonore, qui reste métaphorique, venant immerger le lecteur dans le monde que l'auteur a construit.

J'y reviendrai plus tard, mais ça n'est pas précisément à cette place que je vais apporter une bande sonore, ce qui risquerait d'amener une certaine redondance. Comme je l'évoquais au début de cette partie, je vais chercher à amener le son au même statut que l'image et le texte : transmettant des émotions, des informations liées à la narration (caractériser les objets, les actions, et définir les espaces). Et ainsi, rester dans l'esprit de la narration de la bande

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée
dessinée où l'image et le texte s'assemblent pour évoquer et provoquer des réactions sensorielles variées.

Comme exemple, je cite le personnage peut-être le plus bruyant de la bande dessinée : Gaston Lagaffe de Franquin. En effet, comme l'illustrent les figures suivantes, dans ses bandes dessinées, Franquin exprime par le dessin et suggère au lecteur un nombre impressionnants de sensations physiques dont le son.

Gaston lui-même est souvent entouré d'une multitude de détails, comme un environnement personnel, le caractérisant comme bruyant. Avec ses gaffes à répétition, il vient sans cesse perturber la quiétude des bureaux dans lesquels il est employé. Notamment en venant briser le calme des lieux par ce qu'on imagine être un véritable vacarme. La planche de Franquin tirée de l'album Lagaffe Nous Gâte (Annexe 1) est un exemple de ce caractère très physique. Outre la chaleur suffoquante qu'exprime Franquin dans toute la planche, on peut remarquer que les deux cases présentant Gaston évoque un univers sonore chargé. Cela se transmet d'une part par l'onomatopée mais aussi beaucoup par l'effusion de symboles et d'images sonores insérées à même le dessin, suivant Gaston partout où il va.



Fig 5 : Gaston Lagaffe et sa voiture

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée



Fig 6 : Gaston et son célèbre Gaffophone.

Ces deux figures nous présentent deux des objets « fétiches » de Gaston (sa voiture à gauche et l'instrument qu'il a créé : le Gaffophone, à droite). Encore une fois, la caractérisation des objets et du personnage passe par un univers brouillon et bouillonnant et évoque un bruissement permanent. On imagine très bien le son que peu produire cette vieille voiture fumante et la cuisson très exagérée de cet oeuf. De même le gaffophone (qui à la caractéristique de détruire tout ce qui l'entoure lorsque Gaston en joue), au vu des vibrations intenses qui l'entourent, est un objet bruyant en puissance.

1.2 – La Séquence – juxtaposition d'images fixes

Lorsque l'on parle d'image en bande dessinée, viennent automatiquement à l'esprit les mots et notions de case, de strip et de planche. Car si la bande dessinée consiste en grande partie à s'exprimer par le dessin, elle n'en est pas moins un réel art de la séquence.

Pour Will Eisner, le cadre et la case sont « inhérents au processus créatif, plutôt que le résultat d'une technique. [...] Il s'agit d'organiser la séquence d'évènements (ou d'images) afin de jeter un pont entre les vides de chaque action. A partir de là, le lecteur peut remplir les évènements intermédiaires en puisant dans son expérience. »¹². La séquence, composée de cases, est à la base de la narration en bande dessinée.

12. W. Eisner, op. cité, p.45

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

Lorsque nous lisons une bande dessinée, nous le faisons alors à plusieurs niveaux – lecture du texte pour l’instant mise à part – nous lisons un dessin, une case, un ensemble de cases puis une page, et ceci dans un ordre possiblement différent.

Lors de l’écriture d’une planche de bande dessinée il ne peut alors être oublié que le lecteur en ouvrant une double page, a – de manière même totalement inconsciente – un aperçu total des deux planches, de la succession des actions. La lecture et l’assimilation des images étant plus immédiate que celle des mots, le lecteur a presque déjà en tête la fin de l’action avant d’en commencer la lecture.

Quand au cinéma la séquence défile dans un ordre et un rythme prédéfini par l’auteur devant le spectateur, le dessinateur de bande dessinée s’en remet au lecteur en créant une séquence au rythme sous entendu et pensé, sans n’être jamais fixé.

« La bande dessinée repose, à chaque instant, sur une tension entre le récit et le tableau. Le récit qui, englobant l’image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Le tableau qui, l’isolant, permet qu’on se fixe sur elle. »¹³

C’est une écriture à deux niveaux. Un niveau unitaire, chaque case amenant un « morceau » de l’histoire, et un niveau plus global, de séquences faites de plusieurs cases liées les unes aux autres. La narration va se trouver autant dans la lecture une à une des cases que dans la lecture globale d’une séquence – une page – entière.

Comme le résume Benoît Peeters : « la page de bande dessinée se donne comme une articulation narrative de vignettes. »¹⁴. La case est la première unité de narration en bande dessinée. L’auteur peut jouer sur sa hauteur, sa largeur, sa forme – qui n’est pas forcément réduite au rectangle – et sur son contour. Ces différentes constantes vont apporter au contenu de la case des informations de temps, de lieu et un caractère émotionnel, un sens.

13. R.Ruiz – J-L.Schefer, *L’image, la mort, la mémoire*, Revue *Ca cinéma* n°20 – cité par B.Peeters, op. cité p.20

14. Peeters, op. cité p.20

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

1.3 – Les Multiples Dimensions de la case

Sans faire une liste exhaustive – entre autre parce qu’une telle liste serait sûrement infinie – des différentes manières d’encadrer un dessin, je peux en exposer quelques exemples illustrant ce propos.

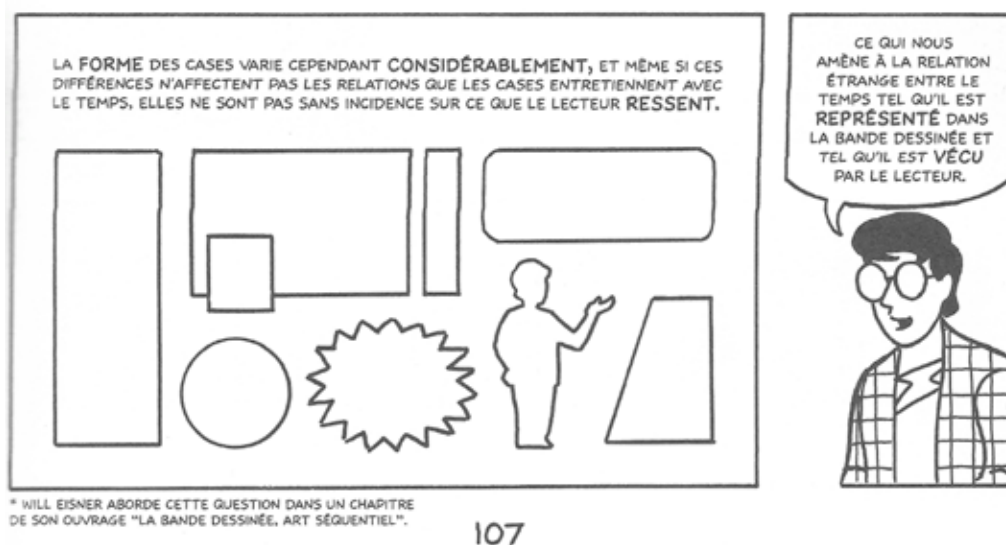
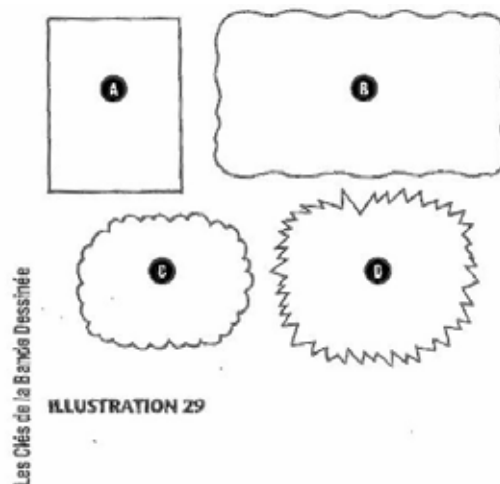


Fig 7 et 8 : Types de cases respectivement par Will Eisner et Scott Mc Cloud

Sur l’illustration 29 de son livre Les Clés de la Bande Dessinée, Will Eisner nous présente différents contours de cases en expliquant ce qu’ils pourront exprimer au lecteur. L’illustration est accompagnée du texte suivant :

« Outre sa fonction première de cadre dans lequel on place des objets et des actions, le contour lui-même peut être employé comme un langage non-verbal de l’art séquentiel.

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

Par exemple (illustration 29), des cases rectangulaires aux contours droits (A), à moins que la partie verbale ne contredise cela, sont utilisées pour suggérer que les actions qu'elles contiennent se déroulent dans le temps présent. Les retours en arrière - un changement de temps ou un déplacement temporel - sont souvent indiqués en altérant la ligne qui trace le cadre. Les bords mouvants (B) ou moutonneux (C) sont un indicateur de temps. Tandis qu'il y a un accord universel sur la façon de traduire le temps à travers les contours de la case, le « caractère » de la ligne - comme dans le cas du son, de l'émotion (D) ou de la pensée (C) crée un hiéroglyphe. Ce qui n'est pas encadré s'adresse à un espace illimité. Il a pour effet d'embrasser l'arrière-plan invisible, mais reconnu. »¹⁵

En jouant donc simplement sur la nature de la ligne qui trace le cadre, on peut influencer sur le sens de la case et sur l'impact qu'elle aura dans la narration. La Figure 9 est un exemple d'une séquence dans laquelle la narration est quasiment contenue par la nature du cadre des cases.

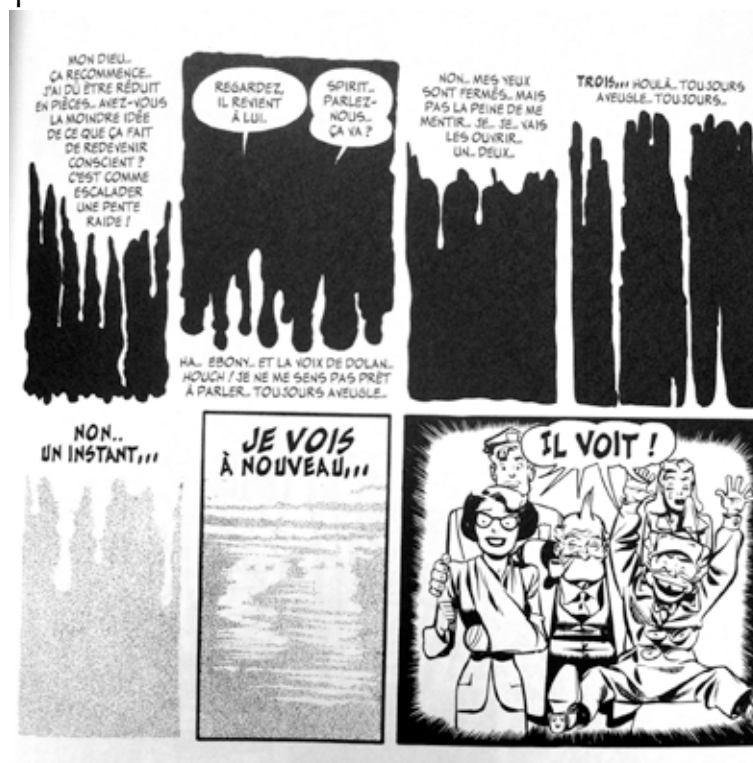


Fig 9 : L'état physique du personnage (recouvrant la vue) nous est retransmis via le cadre – séquence tirée d'un épisode du Spirit de Will Eisner.

15. W. Eisner, op. cité p.50

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

Dans l'Annexe 2, Eisner nous présente une utilisation plus formelle du cadre, comme sorte de chemin guidant la lecture.

L'auteur peut aussi jouer sur la taille de la case. Ce qui aura plutôt vocation à lui attribuer une idée de temps et/ou de lieu, comme l'évoque l'Annexe 3, dans une planche de Will Eisner, ce sur quoi je reviendrai plus précisément dans le deuxième chapitre de cette première partie.

En contrepoint de ces utilisations et déformations du cadre, l'utilisation d'un cadre « neutre », l'absence d'effet de cadre, va nous permettre de mettre l'accent sur ce qui se déroule dans la case. Ce que nous montre la figure 10.

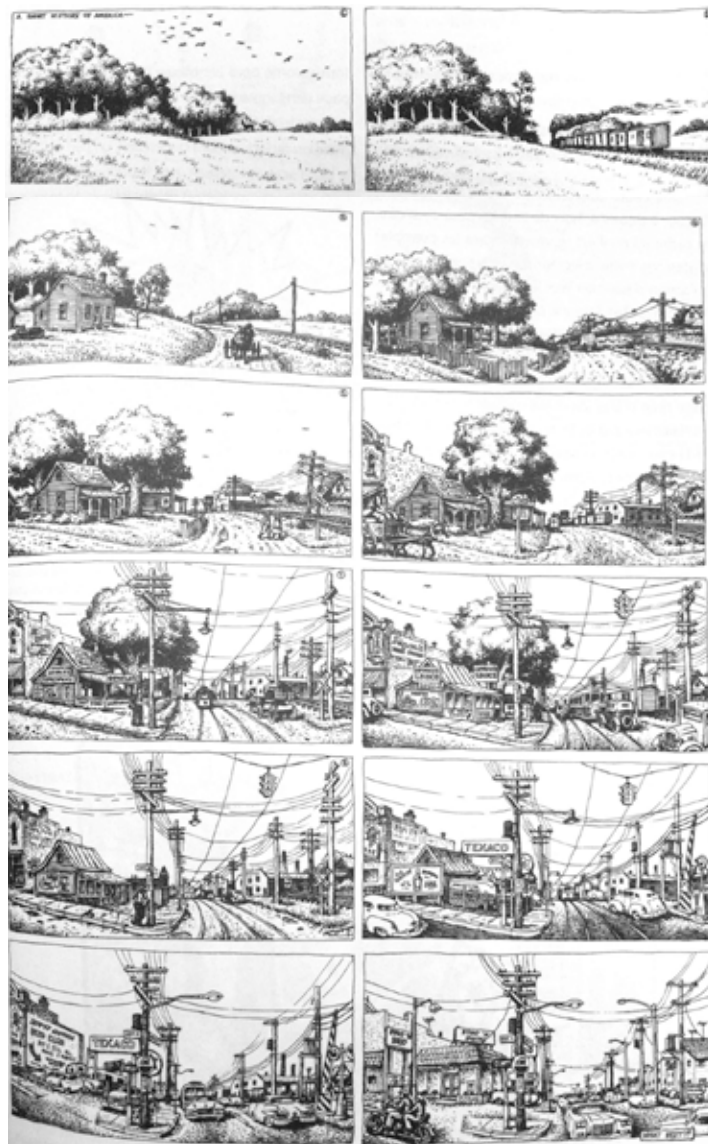


Figure 10 : planche tirée d'Une courte histoire de l'Amérique de Robert Crumb, présentée par Will Eisner. Ici, l'utilisation d'un simple et même cadrage et point de vue permet de mettre l'accent sur ce qui se passe dans le cadre.

Enfin, pour finir cette suite d'exemples, la figure 11 nous montre que la taille de la case peut aussi venir très simplement et discrètement accentuer l'action qu'elle enferme, l'accompagner.

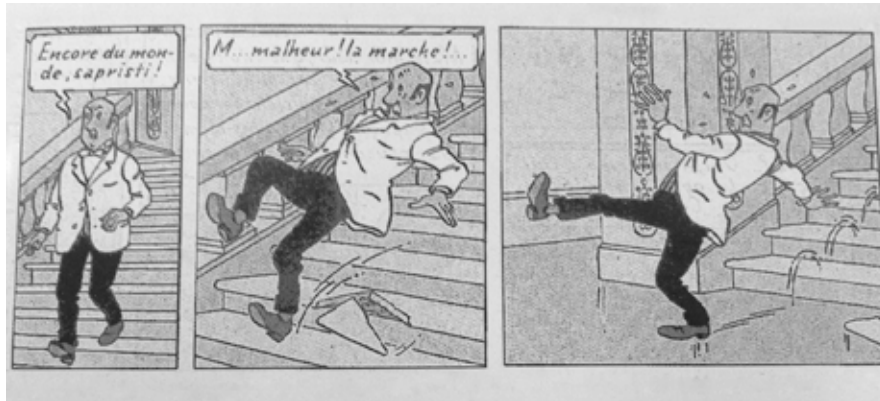


Figure 11 : Le cadre adapté à l'action. Strip tiré de l'album *Les Bijoux de la Castafiore* d'Hergé.

Ici, Hergé agrandit la case accompagnant le mouvement du corps de Nestor en chute, concentrant chaque case sur le sujet et son mouvement, l'enfermant dans l'espace suffisant.

Nous l'avons vu, l'auteur de bande dessinée dispose d'une myriade d'effets de cadre pour caractériser une case. C'est ensuite l'articulation de ces cases en séquences qui donneront naissance à la narration. A ce propos, Peeters écrit :

« La force de la bande dessinée dépend pour sa part d'une segmentation : retenir les étapes les plus significatives d'une action pour dépeindre un enchaînement. Loin de se poser comme un espace suffisant et clos, la case de bande dessinée se donne d'emblée comme un objet partiel, pris dans le cadre le plus vaste d'une séquence. Toute vignette, en ce sens, est « à suivre ». »¹⁶

L'élaboration de la page de bande dessinée – l'ordre des vignettes, l'importance de chacune d'elle, le rythme qu'elles donnent à la narration – vient en amont de la caractérisation propre à chaque vignette.

16. B. Peeters, op. cité p.17

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

S'exprimer en images en bande dessinée demande donc la connaissance et la conjonction de ces précédents éléments : toucher le lecteur dans son dessin en utilisant sa portée symbolique, construire des séquences en y organisant des vignettes et donner à chaque vignette sa place, son rôle et sa caractérisation par le cadre.

Vient alors s'ajouter à cela le texte, deuxième élément fondamental de la bande dessinée.

Même s'il existe de plus en plus de bandes dessinées muettes sans aucun dialogue, légende ou onomatopée, la bande dessinée dans sa forme la plus courante voit s'allier aux dessins l'usage des mots. Ces mots vont avoir un rôle bien précis dans la narration, suivant qu'ils sont enfermés dans un phylactère, qu'ils figurent un bruit sous la forme d'une onomatopée ou qu'ils sont une légende inscrite dans ou sous le cadre d'une case. Dans les trois cas, les mots vont venir compléter l'image et exprimer ce qu'elle peinerait à exprimer. Eisner, dans *Les Clés de la Bande Dessinée*, dit à ce propos :

« Quand les mots et les images sont mixés, les mots sont comme soudés à l'image et ne servent plus à décrire mais plutôt à fournir le son, le dialogue et le fil conducteur entre les passages. »¹⁷

2.1 – La Bulle – Fournir le dialogue

Eisner dit à propos du phylactère : « La bulle tente de capturer et de rendre visible un élément éthéré : le son »¹⁸, pour lui, le rôle des bulles a évolué, elle ne sont plus seulement un contenant de texte, mais ajoutent du sens et introduisent la notion de son, d'élocution, dans la narration. « A l'intérieur de la bulle, le lettrage reflète la nature et l'émotion du discours [...] Imiter l'écriture d'une langue étrangère et autres artifices similaires ajoute une couche sonore et donne ainsi une autre dimension au personnage ».¹⁹ Ainsi, il répertorie, comme il l'a fait pour les types de cases, les différents types de bulles et les indications sonores et d'intonation qu'elles apportent.

17. W. Eisner, op. cité p.113

18. Idib p.30

19. Idib p.30

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

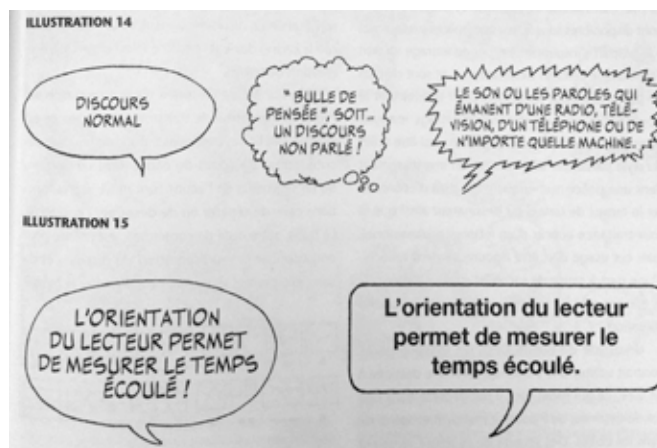


Figure 12 : Les différents styles de bulles présentés par Eisner.

Les phylactères apportent une dimension sonore à la bande dessinée. Mais cette dimension sonore n'est qu'au service d'un élément narratif primordial : le dialogue, et son intelligibilité. La bulle est donc surtout l'un des principaux apports de texte à l'intérieur même du dessin.

Si l'écriture du dialogue pour la bande dessinée peut s'approcher de celle du dialogue de cinéma ou du théâtre, elle s'en détache néanmoins par des besoins esthétiques spécifiques dus à la présence du texte dans l'image. La bulle étant au cœur de la lecture d'une bande dessinée, elle doit, d'une manière assez similaire aux vignettes, à la fois apporter une information, captiver le lecteur et le relancer dans sa lecture. Le dialogue qu'enferme la bulle doit alors présenter une qualité narrative ainsi qu'une qualité esthétique, typographique. Will Eisner démontre en figure 13 la qualité émotionnelle de la typographie utilisée dans le texte en bande dessinée.

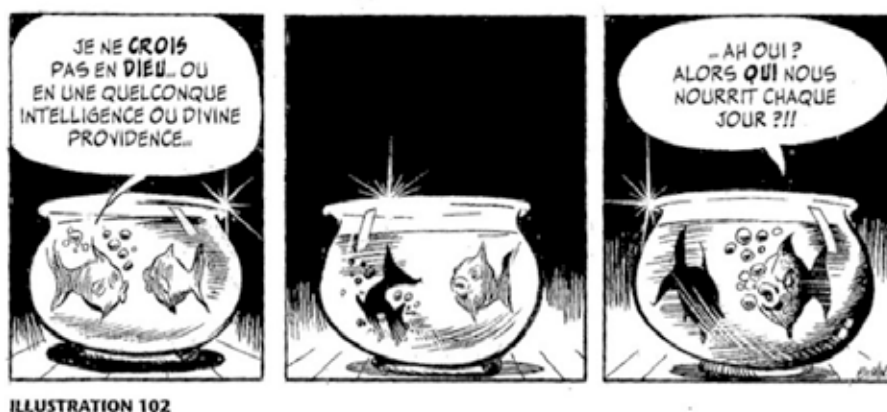


Figure 13 : L'importance de la typographie, même la plus simple.

Il explique :

« Mettre les mots croire, dieu, et qui, en gras ajoute du son et de la rigueur à la voix imaginée par le lecteur [...] le 'contrôle' de l'oreille du lecteur est vital pour le sens et la finalité du dialogue qui doivent rester tels que le scénariste les a voulus [...] Le dialogue enfermé dans des bulles agit comme un scénario que le lecteur se récite mentalement. Le style du lettrage et la ponctuation sont les clés qui permettent au lecteur de comprendre les nuances émotionnelles que le narrateur a voulu faire passer. C'est un mécanisme essentiel pour la crédibilité de l'image. Le volume du son et l'émotion sont rendus par des conventions de lettrage universellement reconnues », « En Bande dessinée, l'ajout de style et la subtile application de consistance, d'accentuation et de limitation se mêlent pour évoquer la beauté et le message. Les lettres de l'alphabet écrit, lorsque celui-ci est rédigé dans un style unique, apportent un sens. Un peu comme les mots parlés, affectés par les inflexions de voix et le niveau sonore. »²⁰

L'utilisation du phylactère soulève aussi la question du rythme et de l'ordre de lecture. Pour cela, il existe des codes dans le placement des bulles, allant dans le même sens de la lecture (de gauche à droite et de haut en bas). Cependant, c'est bien le lecteur qui définira son propre rythme pour le déroulement du dialogue, se lisant intérieurement le dialogue. Une durée que peut estimer l'auteur, sans vraiment la maîtriser entièrement. C'est bien là une des caractéristiques principales de la bande dessinée : chaque lecteur possède sa version de l'histoire. Tant en terme de rythme qu'en terme d'intonation, de timbre, etc.

20. Idib p.135

2.2 – L’onomatopée – Fournir le son

L’onomatopée est l’élément textuel de la bande dessinée uniquement destiné à apporter une dimension sonore. L’utilisation d’onomatopées survient lorsque l’image à elle seule ne parvient pas à transmettre une information narrative souvent liée à un élément ponctuel inattendu. Elle peut aussi venir appuyer un élément narratif renforçant un mouvement, la place sonore d’un lieu, d’un objet, etc.

L’onomatopée est ainsi le lien le plus direct entre l’expression par le dessin et le texte d’une part, et le son d’autre part. Elle est ici répertoriée dans les éléments textuels de la narration car elle utilise le langage, mais elle est à la frontière entre le parlé et l’écrit, utilisant principalement des mots abstraits traduisant directement une information sonore : le bruit.

Elle demande donc une juste utilisation de mots, devant évoquer immédiatement un bruit précis au lecteur. De plus, tout comme pour le dialogue, il est nécessaire de choisir une typographie et une taille d’écriture pertinente. Encore une fois, cette typographie va être le vecteur de l’intensité et du caractère émotionnel primordiaux dans la justesse de la narration.

Pour reprendre les termes d’Eisner, l’auteur dans son utilisation de l’onomatopée recherche à rappeler chez le lecteur une expérience visuelle commune et finalement, à la coupler à une expérience sonore commune.



Fig 14 : Case tirée de *Outer Sanctum* de Will Elder, illustration de l'onomatopée qui amène très simplement tout la dimension sonore de l'image. En écho aux figures 7 et 8, la dimension sonore est aussi renforcée par l'allure décidée de la femme suggéré par le dessin de sa jupe, son bras et son expression.



Fig 15 : Case tirée de *Outer Sanctum* de Will Elder, ici on observe une profusion d'onomatopées saturant l'univers sonore de la case, utilisant toutes sortes de typographies. Encore une fois l'aspect symbolique du dessin renforce également la dynamique sonore de la case.

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

2.3 – Les légendes

Le dernier élément textuel inhérent à la narration en bande dessinée est la légende.

Ce que l'onomatopée et le phylactère ne viennent pas ajouter à l'image sont les informations de changement de lieu, de temps. C'est ici que la légende intervient, ainsi Benoît Peeters la définit :

« C'est grâce à une série d'opérateurs syntaxiques que l'auteur peut, en un instant, sauter d'un groupe de personnages à un autre. De cette avancée par bonds successifs, l'usage presque obsessionnel de la conjonction 'mais' est l'un des signes les plus frappants ; on ne compte pas non plus les 'tandis que', les 'cependant' et autres 'à ce moment'. »²¹

La légende vient apporter une information purement narrative, nécessitant seulement une certaine concision et une clarté dans son écriture. Ici plus de besoin de typographie adaptée, sinon de garder une police adaptée à la bande dessinée souvent identique à celle utilisée dans les phylactères.

En Annexe 4, une planche tirée de l'album *Coke en Stock* de Hergé présente une autre utilisation de la légende, pouvant amener aussi une dimension sonore. Ici, la légende est en fait une partition, chantée par la Castafiore en « off », on ne la voit pas. Cela amène un fond sonore persistants, venant renforcer la sensation d'agacement des personnages. Le son est bien présent dans la planche, figuré d'une manière très concrète : l'écriture musicale.

21. B. Peeters, op. cité, p.86

Ainsi, de l'association des images aux mots, suivant des principes établis de narration, résulte le média bande dessinée. On l'a vu, les dessins, dans leur aspect symbolique, et les mots peuvent, dans certaines utilisations, aussi apporter le son au récit. C'est cette faculté d'évoquer d'autres moyens d'expression en s'associant qui est propre à leur utilisation en bande dessinée.

En plus du son, les images et les mots associés vont pouvoir suggérer l'espace et le temps, deux notions nécessaires à la narration d'une histoire. C'est donc ce sur quoi je me pencherai dans la suite de mon étude de la narration en bande dessinée.

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

II – Espace et temps dans la bande dessinée : suggérer et métamorphoser

« Le phénomène de durée et son expérience - communément appelé le « temps » - fait partie intégrante de l'art séquentiel. Dans l'univers de la conscience humaine, le temps et l'espace se combinent en un état d'interdépendance dans lequel la conception, l'action, le déplacement et le mouvement ont un sens et sont mesurés selon notre rapport à chacun d'eux.»²²

En effet, pour pouvoir pleinement raconter des histoires par la bande dessinée, il faut savoir placer les actions dans l'espace et dans le temps. Chaque art narratif a sa façon de transmettre ces notions d'espace et de temps. Voyons ici de quels procédés l'art séquentiel, constitué d'images fixes, dispose pour évoquer au lecteur un lieu, une durée, un mouvement.

1 – Suggérer le temps

La notion de temps est essentielle à la narration. Elle permet de renforcer le ressenti du lecteur devant des émotions, souligner l'expérience humaine commune entre le lecteur et l'auteur.

Will Eisner écrit :

« Une bande dessinée devient « réelle » quand le temps et le rythme font partie intégrante de la création. En musique, comme dans les autres formes de communication auditive, le rythme ou la mesure sont obtenus par des longueurs de temps réelles. En graphisme, cette expérience se traduit par l'agencement d'illusions et de symboles »²³

C'est cet « agencement d'illusions et de symboles » qui m'intéresse alors dans l'étude de l'expression du temps en bande dessinée.

Cela va s'inscrire à plusieurs niveaux : dans le choix des instants représentés dans l'action, le choix de l'agencement et de la forme des cases qui vont enfermer ces instants et le choix des symboles utilisés dans les dessins.

22. W.Eisner, op.cité, p.29

23. W. Eisner, op. cité, p.30

3.1 – Le temps par le séquençage

Dans *Les Clés de la Bande Dessinée*, Eisner cite J.B Priestley « C'est de la succession des évènements que découle notre perception du temps. » et ajoute « Le fait d'encadrer sépare les scènes et agit comme une ponctuation »²⁴. C'est donc dans un premier lieu l'agencement des cases et le fait d'adopter dans chacune d'elle un point de vue, de capturer un instant précis, qui amène la notion de temps à la bande dessinée.

3.1.a Choix des vignettes – découpage des actions

Il s'agit donc de « retenir les étapes les plus significatives d'une action pour dépeindre un enchaînement »²⁵. Ce que Will Eisner résume parfaitement en trois cases dans *Les Clés de la Bande Dessinée*.

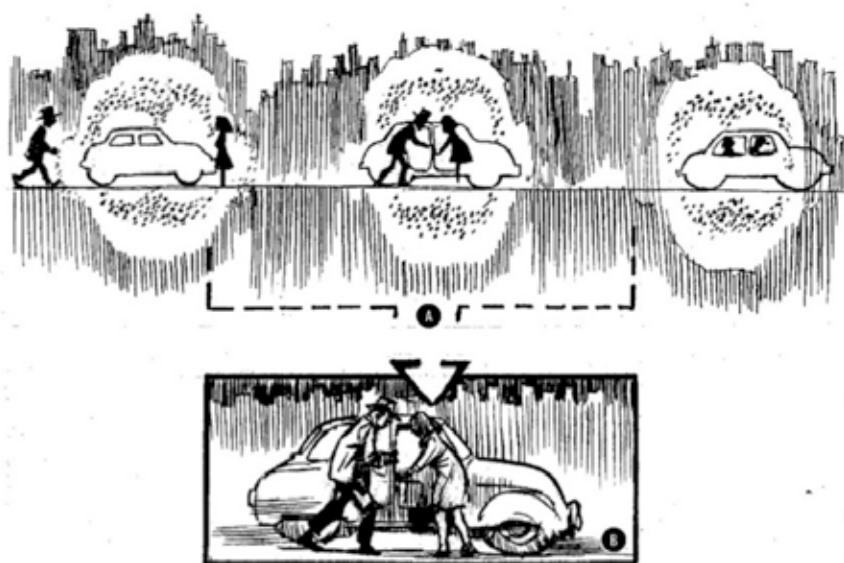


ILLUSTRATION 24 : ❶ La scène visualisée à travers les yeux du lecteur... du point de vue intérieur du lecteur. ❷ L'unique case sélectionnée dans la séquence d'action.

Fig 16 : Une action résumée en une image.

Le but est d'évoquer par un nombre réduit d'images, la totalité d'un mouvement, d'une durée. Procédé expliqué de manière plus détaillée en Annexe 5.

24. W. Eisner, op. cité, p.32

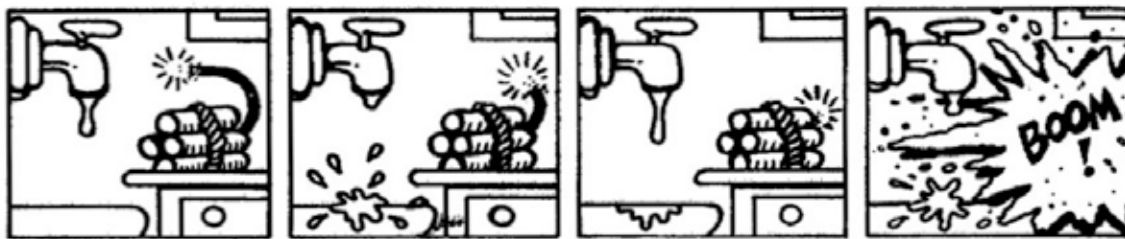
25. B.Peeters, op. cité, p.17

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

3.1.b Expérience visuelle commune et expérience temporelle commune

L'insufflation d'un rythme de lecture peut aussi passer dans l'incorporation de vignettes dédiées à une expression du temps dans la narration. Des cases contenant une action viennent se placer comme marqueurs plus ou moins précis du temps qui s'écoule dans l'histoire.

Fig 17 : Un exemple d'actions comme repères temporels.



CI-DESSUS : L'orientation du lecteur, la connaissance du temps que met une goutte d'eau pour tomber du robinet modifiés par le nombre de cases, permettent de mesurer le temps écoulé et appuie l'idée de combustion de la mèche. En fait, on pourrait comprendre l'élément temporel sans la description de la mèche.

Des images, que l'on pourrait apparenter à des expériences visuelles communes – Un lavabo qui goutte, une allumette qui craque... – viennent ici marquer le temps en donnant au lecteur un repère de durée immédiat, inscrit dans son vécu. Cela va venir injecter dans un récit aux multiples rythmes de lecture possibles, une pause plus définie, un cadre temporel plus précis.

3.2 – L'espace vide entre les cases

3.2.a – Poétique de la gouttière, du caniveau

« La véritable magie de la bande dessinée, c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie. »²⁶

Le choix de ces points d'action et leur disposition en cases va passer par l'élaboration des transitions entre chaque case. En effet, une part importante d'une planche de bande dessinée est le « blanc » qui entoure les vignettes. La transition et la fluidité ou non – et donc la temporalité – de l'action se situe de manière abstraite dans ce que Scott Mc Cloud appelle le caniveau, ces espaces blancs entre les cases. Plus concrètement, cela se joue dans la correspondance entre les angles de vue et les cadrages d'une case à une autre.

Par exemple, le déroulé d'une action en plusieurs vignettes se suivant, gardant un point de vue unique, va supposer un écoulement du temps ordinaire tandis qu'un changement de cadrage à chaque vignette sur cette action va avoir tendance à perdre le lecteur, qui devra chercher ses repères à chaque nouvelle vignette. Un tel choix de cadrages va pouvoir, sinon effacer tout repère temporel, donner une impression de temps suspendu.

Scott Mac Cloud, dans *l'Art Invisible*, répertorie ainsi les différentes transitions possibles entre cases : « 1 de moment à moment ; 2 d'action à action ; 3 de sujet à sujet ; 4 de scène à scène ; 5 de point de vue à point de vue ; 6 solution de continuité (random) »²⁷ ainsi, le lecteur connecte une case avec une autre – de manière généralement inconsciente – par le lien entre elles d'éléments de leurs dessins. (Annexe 6)

3.2.b – Poétique de la métamorphose

26. B.Peeters, op. cité, p.27

27. S. McCloud, *l'Art Invisible*, op.cité p.82

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

Benoît Peeters appelle le principe de métamorphose une autre manière d'écouler le temps entre ces éléments fixes, instantanés

« L'une des figures privilégiées [de l'expression du temps en bande dessinée] étant sans conteste la métamorphose. 'Le changement, écrit joliment Antonio Altarriba, est l'oxygène de la bande dessinée' »²⁸

Ce principe est parfaitement illustré par les dessins de Mc Cay dans *Little Nemo*. Exemple phare de la métamorphose, chez Benoît Peeters. Dans l'Annexe 7, c'est la métamorphose des sujets, de l'univers dans la case, qui crée une sorte de mouvement figurant le temps qui passe.

D'une manière plus « ordinaire », le temps peut également s'observer en bande dessinée par l'évolution de la « lumière », des couleurs, comme l'éclairage du soleil évoluant dans notre journée. En reprenant le même lieu fixe ou sous différents angles, sur plusieurs cases et en y apposant différentes nuances de lumières on peut très bien signifier le passage du temps. On peut assimiler cela à une sorte de métamorphose du paysage. La figure 18 en est un exemple.

Fig18 : Métamorphose du paysage dans le temps.

28. B.Peeters, op. cité, p.23



3.3 – Suggérer une durée dans une image

Toute cette problématique de représentation du temps en bande dessinée existe parce que nous sommes contraints d'utiliser seulement des images fixes placées les unes à côté des autres lues à un rythme variable.

Mais il est aussi possible de biaiser cette fixité de l'image et d'exprimer dans une case un réel timing plus ou moins concret. Nous ne sommes plus alors dans des problématiques de séquençage et découpage par cases mais dans le séquençage et la représentation de plusieurs instants précis au sein même de la case. Donnant à la fois une impression d'homogénéité et d'un découpage rythmique et dynamique de l'action.

Fig 19 : Le faux instantané de la case

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée



Ici Scott Mac Cloud nous explique bien ce phénomène. Chaque mini-action donne une notion de temps au lecteur, qui à première vue pourrait appréhender cette case comme un instantané d'une grande action. L'auteur fixe grossièrement un tempo à sa case.

L'Annexe 8, les deux planches de Scott Mc Cloud sur le sujet, détaille ce procédé.

3.3.a – Le temps par la case

Après ce travail de séquençage et de choix des cases représentant une action, vient une étape tout aussi cruciale : donner aux cases une forme, une taille, un type.

« Par exemple, si on a besoin de comprimer le temps, on utilise un plus grand nombre de cases. L'action devient alors plus segmentée, à l'opposé de celles se déroulant dans des cases plus larges et plus conventionnelles »²⁹

De fait, une longue case va pouvoir laisser le dessin vivre, indiquer au lecteur un temps plus long, alors qu'une succession de cases très étroites vont avoir tendance à donner un rythme plus accéléré, inciter le lecteur à les faire défiler mentalement dans sa lecture.

3.3.b – Le temps par le symbole

29. W. Eisner, op.cité, p. 37

Le dernier paramètre d'expression du temps en bande dessinée va se trouver au sein même du dessin. Le vocabulaire symbolique déployé en bande dessinée va servir également à évoquer le temps dans le dessin.

« D'autres phénomènes naturels, mouvements ou faits transitoires déployés à l'intérieur du périmètre de ces frontières, et décrits par des symboles reconnaissables font partie du vocabulaire utilisé pour exprimer le temps.»³⁰

Le temps dans la narration est généralement induit par l'action. Il en sera de même pour l'espace, nous le verrons plus tard. Ainsi les symboles reconnaissables servant à induire un tempo à l'action sont très souvent directement associés à un mouvement.

Voici quelques exemples de cette symbolique de l'image apportant à une histoire dessinée une temporalité.

Fig 20 : Le mouvement par le symbole.



Dans l'Annexe 9, on retrouve une démonstration du mouvement par de simples traits, par Scott Mc Cloud.

Plus encore que les symboles, les bulles incluant la parole, sont des mar-

30. Idib, p.38

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

queurs temporels concrets. En effet, notre connaissance de la langue fait que nous pouvons nous figurer facilement le temps écoulé lors de la prononciation d'une phrase ou quelques mots. Les dialogues dans une case nous donnent donc une idée du temps « emprisonné » dans celle-ci.

Figure 21 : Le temps dans les bulles.



A l'inverse, l'absence de dialogue et d'action dans une case va pouvoir venir figer le temps et placer une pause dans le récit. Cela peut donner lieu à des cases de contemplation, de ponctuation du récit.

En piochant dans ces différentes manières d'exprimer le temps en bande dessinée, il est donc possible de donner à sa narration un rythme. Cette temporalité, pourra être reçue et interprétée par le lecteur de manière relativement proche de ce qu'avait imaginé l'auteur.

Reste alors la question d'espace. En lisant une bande dessinée, il est plus agréable et captivant pour le lecteur d'avoir une idée de l'espace dans lequel projeter l'histoire. Tout comme pour la notion de temps, c'est un ensemble de paramètres qui va permettre d'induire dans la narration un espace dans lequel pourra se repérer le lecteur.

4 – Suggérer l'espace

André Bazin met en parallèle le cadre en peinture et l'écran de cinéma :

« Les limites de l'écran ne sont pas, comme le vocabulaire technique le laisserait parfois entendre, le cadre de l'image mais un cache qui ne peut démasquer qu'une partie de la réalité. Le cadre polarise l'espace vers le dedans ; tout ce que l'écran nous montre est au contraire censé se prolonger indéfiniment dans l'univers. Le cadre est centripète, l'écran centrifuge.»³¹

La case en bande dessinée va se situer entre l'écran et le tableau. En effet, «il n'existe aucun effet de cache et, sinon dans un sens métaphorique, aucun hors-champ»³² Ainsi, le dessin dans la case n'a pas de zone cachée, ni de hors champ concret, puisque c'est un dessin destiné à être inséré dans cette case. Ce qu'en voit le lecteur est le dessin en entier. Cependant, il suggère un hors champ abstrait, de l'ordre de l'évocation, pour le lecteur. Cette notion de hors champ, ajoutée aux différents procédés indicateurs de lieux, va avoir vocation d'immerger le plus possible le lecteur dans les lieux de la narration.

De même que pour le concept de temps, il existe plusieurs manières de suggérer un espace en bande dessinée.

4.1 – Tradition perspectiviste et symbolisme

Pour se repérer dans un espace, le lecteur a besoin de s'identifier, de retrouver sa perception naturelle de l'espace. Or la bande dessinée étant établie par nature en deux dimensions, le dessinateur, dans un souci de réalisme et d'immersion du lecteur devra intégrer une troisième dimension abstraite à ses dessins.

L'expression de la grandeur et de la profondeur d'un lieu, en plus du cadrage, va naturellement passer par l'emploi de la perspective dans le dessin. Des objets placés à l'échelle de la profondeur ou de la taille du lieu appuient notre perception des dimensions du lieu.

Cela peut paraître une restriction quant au style et au genre de l'oeuvre mais comme l'explique Scott Mac Cloud (Annexe 10), si cette notion de perspective peut paraître rébarbative, elle s'insère discrètement et naturellement dans le des-

31. A.Bazin, Peinture et Cinéma – Qu'est-ce que le cinéma ?, Edition du cerf, 1985

32. B.Peeters, op. cité, p.15

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

sin. Elle vient surtout amener un confort de lecture et un logique spatiale à la narration. Il n'y a aucune obligation de réalisme dans la recherche de perspective, mais bien la quête d'une cohérence spatiale de l'ensemble de son histoire.

Figure 22 : Quelques procédés amenant la perspective.



Tout comme les objets ou les personnages, les lieux seront d'autant mieux définis qu'ils évoqueront chez le lecteur une expérience vécue, ou du moins ne lui étant pas inconnue.

De simples traits de crayon peuvent immédiatement plonger le lecteur dans un lieu. C'est entre autre en cela que la bande dessinée est un art de l'évocation. Sans chercher à tout montrer au lecteur, l'auteur cherche à lui fournir tous les éléments évoquant un univers que le lecteur construira ensuite intérioritément.

Figure 23: Le décor en un trait.



Ainsi, comme nous le montre Scott Mac Cloud dans la figure 23 (et en Annexe 11), en quelques coups de crayon le personnage est situé dans une rue, sur une route, etc.

Bien sûr le nombre de détails, d'indication de lieu, sa présence dans le dessin, qui n'auront plus la vocation de contextualiser l'action, vont principalement dépendre du style, du genre. C'est entre autre ici que réside la qualité d'art, de moyen d'expression, qu'est la bande dessinée. L'intérêt de la bande dessinée ne se limite pas à une bonne narration, son but est avant tout de transmettre au lecteur et de l'amener dans le monde que l'on a créé.

La façon de représenter et de définir un lieu va dépendre de l'importance de ce lieu dans l'histoire et de sa présence ou non plus tôt dans la narration.

La difficulté est aussi de trouver un équilibre dans toutes les informations contenues dans une case. En se référant à ce qui a été dit plus tôt, une case peut abriter les dessins, eux même contenant des informations symboliques liées aux objets, aux personnages, au rythme et à l'espace, des informations textuelles pouvant être le dialogue dans ses phylactères, des légendes, des onomatopées. Ceci dans un cadre pouvant être très grand comme très restreint, pour des questions de rythme et d'articulation de la narration. Il faut donc trouver un moyen de placer dans la case toutes les informations nécessaires tout en gardant une clarté du résultat et procurant confort et plaisir à la lecture.

4.2 – Cadrage

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

Le choix du cadrage et du point de vue utilisé sur l'action ou le sujet représenté dans une vignette est primordial dans la définition de l'espace représenté dans la vignette. Ce qu'explique très clairement Scott Mac Cloud dans ces deux pages de Faire de la Bande Dessinée, en Annexe 12.

Ici, avant de se concentrer sur le sujet, on passe d'abord par une case permettant de définir le lieu dans lequel nous sommes. Scott Mac Cloud prend l'exemple d'un paysage simple, transmettant une idée de grandeur, un vaste pré dans lequel est assis le personnage. Il choisit donc un cadre assez large, sans limites apparentes dans la case, donnant une notion d'espace vaste. Sans forcément consacrer systématiquement une case à la présentation du lieu avant d'entrer dans l'action, on peut simplement le définir par des moyens graphiques en même temps que se joue l'action dans le lieu.

Selon l'importance que l'on veut donner au lieu, le procédé de construction de séquence en un nombre donné de vignettes peut s'appliquer à la description d'un lieu. D'une manière similaire, on choisit alors différents points de vue de ce lieu se succédant en une série de cases. Lors de la lecture, le lecteur associera mentalement ces différentes cases construisant dans son imaginaire le lieu présenté. C'est ce qu'utilise Scott Mc Cloud en figure 24.

Figure 24 : Introduire l'espace.



172

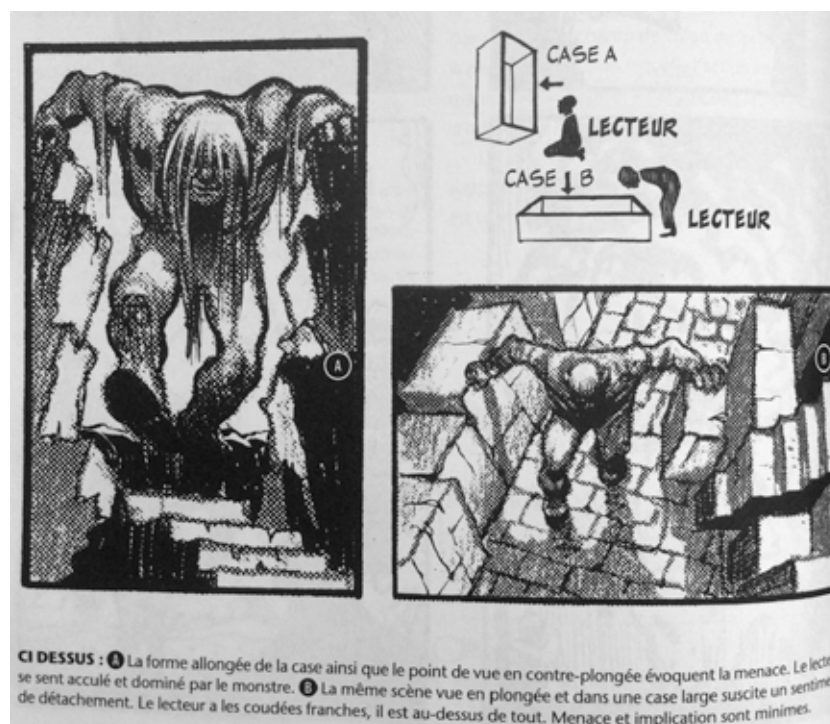
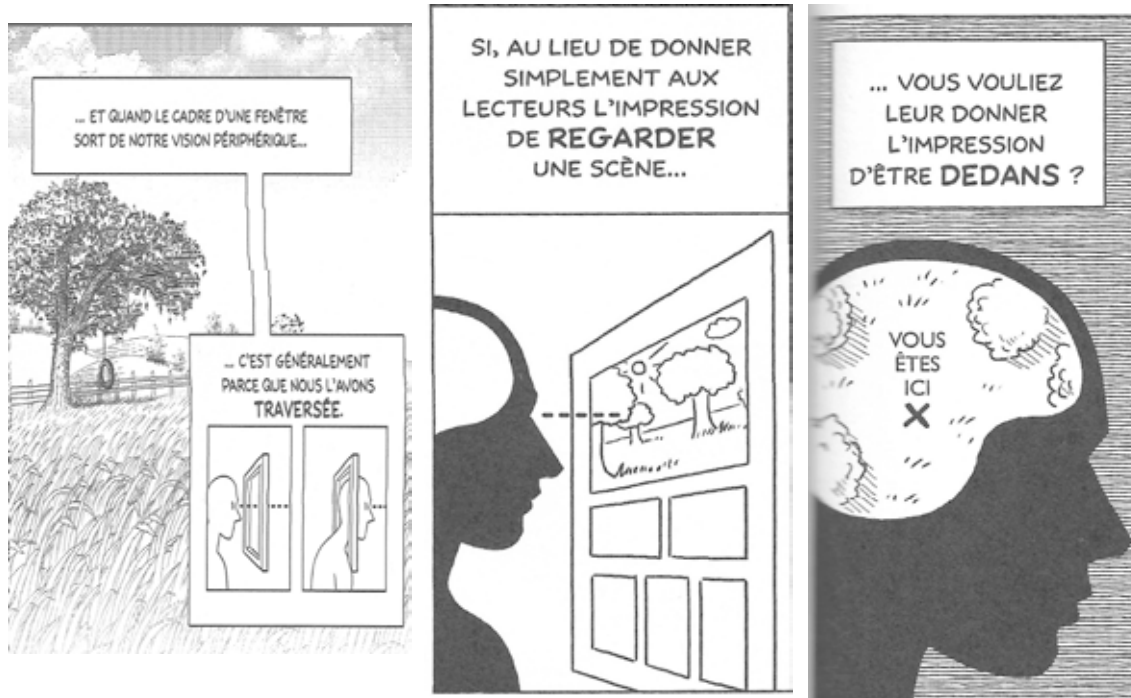
Cependant, cela aura un effet sur la perception temporelle et le rythme de lecture. Comme on l'a vu auparavant, un tel procédé donnera une impression de temps suspendu, extra-diégétique, un temps de contemplation et d'immersion. Mc Cloud exprime bien ici l'exercice de reconstruction mentale à partir des éléments donnés auquel se livre le lecteur.

En plus de simplement nous donner une information factuelle, le choix du cadrage et de la mise en situation de l'action nous donne des informations émotionnelles, de ressenti : on peut accentuer le caractère exigü d'une pièce en resserrant le cadre, faisant apparaître des délimitations physiques enfermant le sujet et l'action...

Le cadrage du dessin va aussi situer le lecteur, en le plaçant dans un point de vue interne au lieu ou en mettant de la distance entre lui et l'action.

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

Figures 25 & 26 : La place du lecteur par le cadrage.



4.3 – Le Hors Champ

La suggestion du hors champ à l'image peut permettre de situer un lieu dans un espace plus grand, extérieur à l'angle de vue de la case. L'idée étant d'induire, par les éléments à l'image, l'extérieur de la case.

Seulement, l'évocation du hors champ en bande dessinée peut poser un problème. En effet, en théâtre ou au cinéma, le hors champ peut être facilement amené par le son, par des jeux de lumière. Il va être principalement présent par son mouvement, son activité. En bande dessinée seuls les mots et le dessin ne peuvent être utilisés. Et par définition, celle-ci est dénuée d'animation, puisque tout mouvement et temporalité sont amenés par l'utilisation de procédés, de stratagèmes.

Le hors champ peut être amené par des objets en bordure de cadre, qui « dépasseraient » alors de l'image, nous indiquant que l'espace que l'on voit, où se déroule l'action, est en fait plus grand. Cela provoque une immersion plus forte, et peut permettre au lecteur de construire sa propre vision de l'histoire avec son imagination. Cela faisant appel à des mécanismes similaires à ceux déclenchés lors de la lecture d'une oeuvre uniquement littéraire.

On peut également amener le hors champ par le dialogue, un personnage s'adressant à un autre hors du cadre. Mais il est compliqué d'induire seulement par un phylactère à qui s'adresse le personnage. Un hors champ supposé par ce procédé, s'il est important dans la narration, va très vite devenir le sujet de la case suivante.

Le hors champ est sans doute l'une des principales « portes d'entrée » du son en bande dessinée.

Fig 27 : Cette case tirée de l'album Coke en Stock de Hergé, dans la série des Tintin illustre

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée



un hors champ proche. Il est amené par la dimension sonore figurée par l'onomatopée « WOUAH ». Ce hors champ sonore est aussi renforcé par la symbolique « bruyante » qui vient faire sursauter et trembler le Capitaine Haddock : les traits courbes, étoiles et spirales.

4.4 – Le Péri-Champ

«En bande dessinée, il n'existe aucun effet de cache et, sinon dans un sens métaphorique, aucun hors-champ».³³

Peeters invente la notion de péri-champ. Le péri-champ est l'ensemble des cases entourant une case d'une planche de bande dessinée. Sans être directement lié, en terme d'espace, à la case qu'il entoure, le péri-champ va nettement influencer la lecture d'une case.

En effet, la vision globale d'une page qu'a le lecteur de bande dessinée est un élément important dans la construction de la narration, ce qui est abordé plus tôt. Le péri-champ est une sorte de hors champ de la case, en tant qu'unité

33. B.Peeters, op. cité, p.15

séquentielle. Il vient enrichir et teinter la lecture de la case par le lecteur en influant sur son imagination d'un possible hors-champ. Il amène un contexte global. Sans être un indicateur réel de lieu, cette notion de péri-champ met en corrélation les différents lieux des cases d'une page, pour créer un espace global dans lequel évoluent les personnages et les actions.

C'est en agissant sur ces divers moyens de caractérisation et d'évocation de lieux que la notion d'espace est amenée en bande dessinée. Elle fait partie intégrante d'une bonne narration, donnant au lecteur toutes les cartes pour entrer dans l'histoire qui lui est présentée et la vivre à sa manière.

C'est donc en cette série de choix, que Scott Mac Cloud énumérait comme la clé d'une narration claire et convaincante, et des outils dont l'auteur de bande dessinée dispose pour les mettre en oeuvre, que réside le pouvoir d'immersion et de captation de la bande dessinée. L'art séquentiel constitué d'image et de mots est un moyen bien particulier de raconter des histoires. Encore assez jeune, il ne cesse d'évoluer et d'expérimenter de nouvelles formes, innovant toujours plus dans ses moyens, dans ses outils. On voit aujourd'hui de nombreuses histoires sans paroles, des romans graphiques contemplatifs, d'ambiance se singulariser et prendre un chemin nettement différent de celui des strips ou des séries épiques, naturalistes, humoristiques du début de la bande dessinée. Même si ces genres diffèrent grandement de la bande dessinée « classique » dans une forme « pure », leur construction se base toujours sur les outils et principes étudiés ici.

Même en étant protéiforme, la bande dessinée est un genre narratif à part entière et bien particulier. Mon intention en l'étudiant est de voir où le son pourrait apporter une nouvelle dimension à la narration. Créant éventuellement une nouvelle forme de narration, un nouveau support.

Depuis quelques années avec l'avènement du numérique et d'internet, la bande dessinée a déjà connu une métamorphose : la bande dessinée numérique. Avec le début des blogs BD, notamment ,et des collectifs d'auteurs expérimentant ce nouveau support, la bande dessinée numérique est venue renouveler ce média. Si l'essence de la bande dessinée reste la même – l'association d'images et de mots – ce nouveau support amène de grands changements dans la manière de narrer une histoire, notamment par l'intégration de l'interactivité dans le média.

1 - Le processus narratif dans la bande dessinée

De plus, avec le support, le format change également. La bande dessinée numérique destinée aux supports mobiles (ordinateur, tablette, téléphone...) s'ouvre à de nouvelles façon de séquencer une histoire, appelant à d'autres mécanismes de lecture.

Avant d'envisager l'idée d'apposer du son à une bande dessinée, la question du support se pose. Et puisque le numérique permet ce que le papier ne permet pas : lier du son à des images, il est nécessaire de comprendre les nouveaux enjeux qu'il a apporté dans la narration en bande dessinée.

PARTIE 2 :

Les Enjeux du Numérique pour la Bande Dessinée

Avec l'arrivée du numérique et d'internet et de leur développement, la bande dessinée a connu – en même temps que l'ensemble des arts et des médias – une ouverture et une profonde évolution dans la multiplicité de ses formes et sa narration.

A ce jour, nous sommes encore loin de connaître toutes les formes imaginables que peut prendre la bande dessinée numérique, que ce soit par internet, sur des applications ou autres supports numériques. Cependant, on peut d'ores et déjà observer ce que le support informatique – tant en terme de diffusion qu'en terme de création – permet à la bande dessinée, et comment la définition même de ce qu'est la bande dessinée, comme on a pu la connaître jusqu'alors, s'en trouve renouvelée.

Il s'agira ici, après avoir brièvement mis en exergue les nouveautés – du point de vue du créateur et de celui du lecteur – qu'amène l'interface numérique à la bande dessinée. Et ainsi de considérer les avancées et évolutions propres au(x) nouveau(x) support(s) qu'engendre le numérique en étudiant les principales formes émergentes et leurs dérivées rencontrées dans la nouvelle bande dessinée numérique. Cette étude non exhaustive, me permettra de me figurer l'étendue des possibles de la création en terme de bande dessinée numérique, son futur possible et ses frontières avec les autres médias.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

Comme pour la première partie, mon intention n'est pas d'émettre un point de vue critique sur la venue du numérique dans la bande dessinée et les formes de création qu'il engendre, mais plutôt de dresser un état des lieux général en terme de création de bande dessinée numérique aujourd'hui. Ceci afin de trouver la place et la forme la plus pertinente possible que pourrait prendre une bande dessinée sonorisée dans le paysage de la bande dessinée numérique.

Dans les écrits théoriques existants sur la bande dessinée numérique, y compris dans ceux sur lesquels je prend appui dans cette deuxième partie, la majorité des auteurs prennent un parti bien précis quand à la bande dessinée numérique. Leur démarche consiste souvent à essayer de déterminer dans les formes émergentes ce qui est ou n'est pas à considérer comme de la bande dessinée. Pour cela, une grande partie de leurs études est portée sur les définitions du média bande dessinée, des supports et outils liés au numérique, et sur une discussion autour de la considération de la bande dessinée numérique comme un nouveau média ou comme une évolution notable de la bande dessinée sur le support numérique. Cette partie de la théorie sur la bande dessinée numérique – aussi passionnante qu'elle soit – n'est pas le sujet de mon mémoire. J'aborderai tout de même brièvement ces notions, tant pour les définitions liées à mon sujet que pour l'étude des frontières entre bande dessinée numérique et autres médias, au cours de cette partie.

En effet, mon but ici n'est pas de définir ce qui est ou n'est pas une bande dessinée numérique. Le développement numérique a, à mon sens, engendré un élan dans la création artistique et les médias tendant à occuper tous les interstices et espaces entre les différents médias (photo, cinéma, musique, littérature, bande dessinée, etc.) créant des formes hybrides se déclinant dans l'infinité des possibles fusions entre ces médias. La bande dessinée, bien que forme artistique à part entière, étant déjà au croisement entre la littérature et le dessin, le numérique y vient décupler la diversité des formats possibles croisant nombre de médias. La question se pose alors en effet : quelle forme reste « bande dessinée » dans une évolution numérique et quelle forme engendre un nouveau média, proche de la bande dessinée, mais s'en détachant pour quelque raison ? Je partirai du postulat que je considère bande dessinée numérique toute forme gardant comme point

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

de départ l'association des mots et des images, utilisant les unités narratives vues dans la première partie (la séquence, la bulle, etc.), dans une utilisation simple ou nouvelle, transformée par le prisme du numérique.

Enfin, le vocabulaire employé pour parler de bande dessinée numérique est vaste et il est plus aisé de définir au préalable quelques mots clés de ce domaine afin d'être le plus compréhensible possible. J'appellerai donc l'interface numérique l'ensemble des supports numériques faisant le lien entre le créateur, la bande dessinée numérique et le lecteur. Les supports numériques désignant principalement les objets de lecture disponibles et utilisés par le lecteur : l'ordinateur, la tablette, le smartphone, soit tous les modes de diffusion et visionnement de la bande dessinée numérique – le CD-ROM faisant initialement partie de ces supports, mais ayant été vite délaissé – ainsi que les moyens de diffusions du média : application, site internet, programme. Ces supports numériques viennent en opposition au support papier de la bande dessinée « classique ». Les unités de narration restent identiques à celles définies et étudiées dans la première partie.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

I – Evolutions et changements suggérés par le support numérique en bande dessinée

La bande dessinée dans sa forme originelle, classique, en album papier, même déclinée comme elle l'a été ces dernières années en divers formats (nombre de pages, taille de la planche, utilisation nouvelle de la page, etc.) est en partie définie par son support. De ce fait, le passage à un autre support – le numérique – bouleverse indéniablement la définition même de la bande dessinée. L'objet que le lecteur tenait dans ses mains lors de sa lecture n'est plus, dématérialisé pour être inclus dans un objet à usages multiples qu'est son ordinateur, sa tablette ou son smartphone. Cela va affecter la bande dessinée à plusieurs niveaux : celui de la création et de la construction narrative, celui du rapport au lecteur – ou « lectacteur » comme va le définir Anthony Rageul¹ – et de sa place dans la lecture de la bande dessinée numérique.

1 – Forme physique du support – nouvel agencement dans l'écriture

Quand l'auteur de bande dessinée agençait des dessins dans des cases sur une double page, l'auteur de bande dessinée numérique conçoit une histoire destinée à être lue sur un écran. La diversité des tailles de support possibles pour l'oeuvre n'intervient plus au même moment et, de ce fait, n'a plus la même importance dans l'élaboration de la bande dessinée. Là où elle était décidée par l'auteur et/ou l'éditeur en bande dessinée, elle est possible dans toutes les tailles amenées par les différents supports chez le lecteur de bande dessinée numérique.

Il est évident alors que tous les mécanismes de construction de séquence, de placement et de vision périphérique de la case dans la page, se trouvent remis en question. Le passage du livre au support dématérialisé adaptable à plusieurs tailles d'écrans va donc venir renouveler le traitement de la narration par la séquence.

D'une certaine manière, l'auteur perd sur ce point un peu du « contrôle » qu'il pouvait avoir sur le rythme de sa narration – et donc sur le rythme de lecture. Il ne pourra plus construire ses planches comme à l'accoutumée, en plaçant les

1. Anthony Rageul, , La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité, Thèse en Arts Plastiques, Rennes 2, 2014. Dans sons introduction (p.21) Anthony Rageul explique la provenance de son expression « lectacteur », inspirée du « spectacteur » de Weissberg

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

cases dans leurs « sites » leur donnant ainsi un rôle dans la planche. Le passage au support numérique va en quelque sorte « flouter » les séparations entre les séquences, ou du moins changer la valeur temporelle et rythmique, dans le récit, d'une planche. Finalement, la venue d'un écran dont on ne peut prévoir la taille lors de la création de la bande dessinée va ajouter une nouvelle valeur de cadre dans la page, entre celui de la case et celui de la page. Une des premières divergences entre les formes possibles de bande dessinée numérique va venir dans l'utilisation ou non de ce nouveau cadre. Certaines formes adapteront alors leur séquence à la taille d'un écran, gardant le principe de pages plein écran se succédant, sans zoom possible dans la page – une forme prenant un réel sens seulement sur certains écrans – quand d'autres joueront avec cette nouvelle échelle de cadre, l'intégrant complètement dans les unités de narrations présentes originellement dans la bande dessinée.

Quoiqu'il en soit, comme le dit Thierry Groensteen :

«Aussi longtemps que la notion de page subsiste, tous les liens subséquents de juxtaposition, d'organisation, de comptabilisation, tous les effets de dialogue, de tressage et de sérialité entre les vignettes sont conservés eux aussi, et la bande dessinée continue de se présenter dans son système spatio-topique propre»²

La bande dessinée, même transposée sur le support numérique, garde son état d'art séquentiel organisé en images juxtaposées sur une surface, intégrant parfois du texte. Les enjeux dans la narration étudiés auparavant restent présents. Si cette nouvelle unité de cadre peut sembler flouter la notion de rythme insufflée par la séquence de la bande dessinée classique, d'autres unités de narration apportées par le numérique vont, au contraire, donner à l'artiste un nouveau pouvoir sur « contrôle » de la lecture et une multiplication des outils rythmiques de sa bande dessinée.

2. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2.*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 72.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

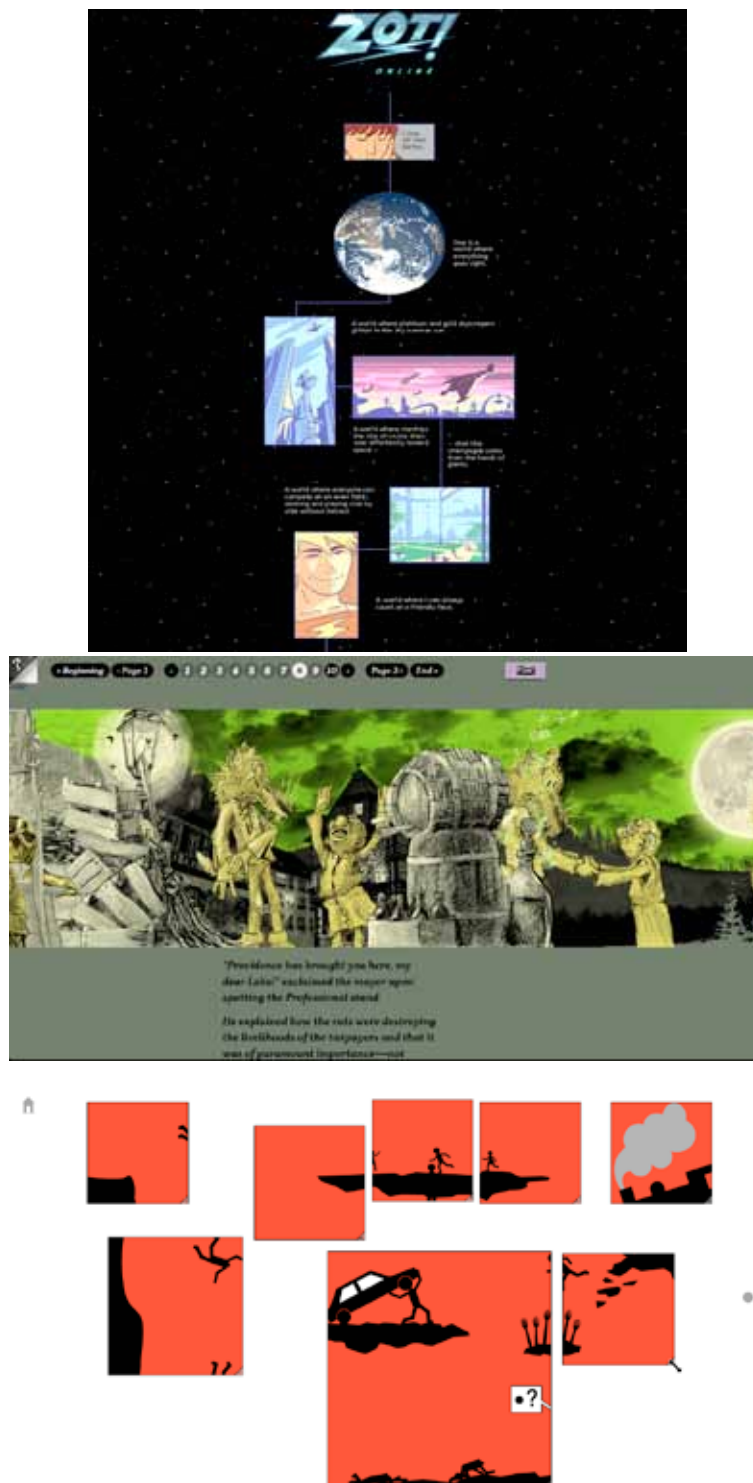


Fig 1 à 3 : exemples de bandes dessinées numériques, étudiées dans cette partie.

2 – L'arrivée de l'interactivité numérique dans la bande dessinée

Le deuxième principal changement apporté par le passage au numérique est l'arrivée de l'interactivité dans la création et la lecture de la bande dessinée. Même si l'interaction n'était pas inexistante dans la bande dessinée classique ; le lecteur par l'action de tourner la page pouvait détenir un certain contrôle des ressorts de la narration – on pourrait considérer cela comme une « interaction analogique » –, le numérique va venir apporter une réelle possibilité d'interaction dans la lecture en venant l'insérer dans la page, dans la vignette dans le dessin... Cette interactivité est inévitable puisqu'elle est inhérente à l'utilisation d'un ordinateur ou d'une tablette à écran tactile (j'apparenterai dans la suite de ce texte le smartphone à l'écran tactile de la tablette, puisqu'ils présentent des interfaces aux fonctionnements similaires), en effet, le dialogue entre le lecteur et l'interface se fera naturellement par le clic, les touches du clavier ou la pression sur une zone, un bouton, dans ce qu'affiche l'écran. En analogie avec le phénomène de la page à tourner (qui a souvent été copié dans les e-books ou autres dérivés de la littérature et bande dessinée papier en numérique, par l'animation d'une page que l'on tourne en effectuant un glissement avec la souris ou avec le doigt), l'interaction originelle reste, renforcée par les multiples façon de passer d'une « page » à une autre, ou d'un élément de la bande dessinée à un autre. On le verra plus tard, plutôt que de pages il pourra exister un nombre considérable de « zones », de « parties » de l'histoire.

Le lecteur va pouvoir interagir avec le récit en ajustant lui même les limites du cadre de ce qu'il voit, en faisant apparaître les cases voire même des éléments dans les cases, surgissant au cours de sa lecture, sous sa commande.

Cette possibilité amène un pouvoir de construction du récit par le lecteur, donnant à l'auteur de multiples façon de rythmer son récit en utilisant de nouvelles échelles de séquences. La narration connaît de nouvelles sortes de découpage, venant ouvrir la notion temporelle du récit là où les limites de l'écran pouvaient la flouter.

L'interaction est présente dans le défilement de ce qui est affichable à l'écran (par le scroll ou l'« ascenseur » de défilement de l'écran), dans le clic, le bouton, et tout apport de zones cliquables.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

3 – Nouveau profil de lecteur

Devant ces nouveautés, le profil du lecteur change. L'auteur prend en compte dans sa création de nouvelles facultés et de nouvelles façons d'appréhender la lecture par le destinataire de son oeuvre.

Tout commence par le passage du livre au récit dématérialisé visualisé sur écran. Outre ce qui a été dit auparavant, cette mutation a d'autres impacts sur le lecteur. Avec la bande dessinée papier, le lecteur tenait dans ses mains un livre dont il pouvait avoir assez facilement un aperçu total, naviguer à son gré parmi les pages. Il avait alors un aperçu inconscient de la totalité du récit, pouvait revenir à tout moment à un endroit donné de la lecture, en se fiant aux vignettes avec en mémoire ce qu'il avait déjà lu et vu. Il avait aussi une conscience physique de l'histoire, de sa longueur, pouvait jauger facilement son avancement dans l'histoire, appréhender un dessin en le regardant de plus ou moins près. L'histoire avait une longueur fixe et présentait une liberté immédiate de retour en arrière, de sauts temporels dans la lecture.

Avec la bande dessinée numérique, le contact physique disparaît. La bande dessinée n'est plus un livre, objet à part entière, constant. L'histoire est dématérialisée et le lecteur ne peut en avoir connaissance dans son entièreté, mais seulement par aperçus successifs de ce que lui permet de voir l'écran. Magali Boudissa, puis Anthony Rageul parlent de la « nature amnésique de l'écran ».

«L'écran a une particularité fondamentale que le livre ne connaît pas. Il n'est qu'une surface d'affichage, de visualisation. Il y a une rupture fondamentale entre le support de stockage et le support de restitution. Alors que la page imprimée joue ces deux rôles à la fois, l'écran n'est pas un support de « stockage », le contenu ne fait qu'y « passer », il est éphémère. C'est un lieu transitoire qui affiche et puis efface les contenus et les images, pour en afficher d'autres, et puis les effacer, et ainsi de suite. Boudissa parle à ce titre de la nature «amnésique» de l'écran»³

3. A.Rageul, op.cité p.90 (Magali Boudissa, La bande dessinée entre la page et l'écran, étude des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique, thèse en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Université Paris 8, 2010. Le chapitre I.B de la première partie est consacré à « La nature «amnésique» de l'écran et ses répercussions sur le fonctionnement de la bande dessinée ».)

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

En plus de cette nature « amnésique », le passage de la bande dessinée à l'écran et au numérique amène une multiplication des unités de la séquence, les découpes du récit se démultiplient. En plus de la page, le strip, la case, l'intérieur de la case et les éléments adjacents à la case ont la faculté d'apparaître les uns après les autres, par le biais d'interactions numériques. La continuité séquentielle du récit est nettement complexifiée. Ceci a plusieurs effets : le lecteur est intégré à la progression chronologique du récit, il a un pouvoir dans le rythme de narration et, ayant participé à la construction de l'image, de la séquence, il est davantage marqué par la progression narrative du récit. Sans réel but de retrouver à tout prix les mêmes facultés que la bande dessinée papier, cet effet vient combler la possible déconnexion que la dématérialisation de l'histoire effectuait sur le lecteur. Le lecteur perd quelques repères physiques, de contact avec l'histoire, a un aperçu moins global du récit, sa navigation à l'intérieur de celui-ci est moins aisée, mais le re-découpage et la fragmentation du récit, pour Anthony Rageul – contrairement à Thierry Groensteen – accroît son rapport à l'histoire et sa mémoire du récit.

«Aussi paradoxal – et loufoque ? – que cela puisse paraître, nous pensons que l'impossibilité de vérifier la présence du terme antérieur peut conduire à renforcer le tressage [par tressage, Anthony Rageul entend l'organisation de cases en séquences], parce que ce dernier joue alors entièrement sur la mémoire. Le nouveau terme que l'on voit apparaître nous rappelle bien quelque chose, une image ou une scène que nous avons vu quelques pages plus tôt. Aussi ce nouveau terme ravive cette image qui était déjà devenue floue dans notre esprit ou, au contraire, vient s'ajouter à la collection d'images déformées par les défaillances de notre mémoire et participer à la sensation étrange et magique que cela peut procurer.»⁴

En mettant sous les yeux du lecteur la quasi-totalité de la construction du récit, d'une certaine manière, on l'implique davantage à l'histoire. La bande dessinée papier présente un objet fini, une histoire dans un état fixé sur papier, définitif. Le numérique rend la bande dessinée évolutive. Lorsqu'il était question pour la bande dessinée papier d'une écriture – et d'une lecture – à deux niveaux, on peut considérer que la bande dessinée numérique amène un niveau supplémentaire, intermédiaire ; celui de l'interaction et du caractère évolutif du récit.

4. Idib.p.93 – 94

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

On voit donc que la bande dessinée numérique, si elle garde des moyens d'expression similaires à la bande dessinée, en présente de nouvelles nuances, de nouvelles variations. Le média créé est sans doute nouveau mais le principe d'expression par l'image, par la séquence, par des séquences d'images juxtaposées sur une même surface, reste. Cependant, avec les nouvelles variations internes aux principes de narration à l'image, la lecture et l'écriture changent.

Comme je le disais plus tôt, la bande dessinée numérique vient explorer toutes les nuances possibles amenées par le numérique, l'interactivité et le nouveau cadre de l'écran. Les questionnements autour de la légitimité des créations se réclamant de la bande dessinée numérique ne sont pas la question de ce mémoire. Pour aborder très brièvement ces questions et ainsi bien définir le cadre de mon étude je dirais que, comme le dit Groensteen :

«Même si photographie et cinéma reposent sur le même procédé de captation du réel par empreinte lumineuse sur une pellicule sensible, on ne peut pas décrire l'apparition du cinéma comme un enrichissement de la photographie par le mouvement : la photo est restée ce qu'elle était, et le cinéma s'est installé à sa propre place, nouvelle, dans le concert des médias. En revanche, le passage du cinéma muet au parlant (*The Jazz Singer*, 1927) peut sans doute être pensé en terme d'enrichissement décisif et même d'accomplissement du potentiel médiatique du septième art.»⁵

La bande dessinée numérique serait une sorte de dérivée de la bande dessinée. Sans toucher à l'intégrité du média originel, elle y apporte, si ce n'est des améliorations, de nouvelles variantes, de nouvelles composantes ; une ouverture sur de nouveaux médias, de nouvelles formes. Le qualificatif quelque peu controversé d' « hypermédia » transmet cette idée de média « augmenté » croisé aux technologies et formes artistiques voisines puisant tout de même sa forme de narration et de transmission d'un récit dans le média de base : ici la bande dessinée papier. Dans des études plus poussées de la bande dessinée – je renverrais alors vers les travaux d'Anthony Rageul et Thierry Groensteen, pour des études critiques de la bande dessinée numérique – on peut s'intéresser à des travaux et à leur appartenance ou non à la bande dessinée numérique, ou tirant plutôt vers le jeu vidéo ou d'autres médias. De manière plus large, on s'y interroge sur la nature de la

5. T. Groensteen op.cité p.75

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

bande dessinée numérique comme « amélioration » de la bande dessinée, comme « évolution » de celle-ci, ou comme nouveau média, voisin de la bande dessinée. Ici, je considérerai les créations pensées comme bande dessinée numérique, sans questionner foncièrement leur appartenance ou non à la bande dessinée, celles construites sur des codes similaires à la bande dessinée papier, dans un environnement informatique. Ceci afin d'en étudier les formes récurrentes principales, et d'en comprendre le fonctionnement, les enjeux et éventuellement les problèmes qu'elles posent.

Une autre précision sur le cadre de cette étude est que cette partie sur la bande dessinée numérique est bien portée sur des créations pensées pour le numérique, créées dans le but d'une diffusion numérique, à opposer aux adaptations de bandes dessinées papiers à l'écran. Celles-ci, pour moi, et la majorité des théoriciens, présentent un intérêt moindre en terme de construction de la bande dessinée numérique – dans les cas d'adaptation simple, se limitant aux scans des planches – puisque le support de diffusion n'a pas joué dans la création et l'écriture de l'œuvre.

« D'ailleurs, un changement de support dénaturerait l'œuvre, de la même manière que la transposition d'une bande dessinée papier vers un écran la dénature : les mises en page ont été pensées pour un ouvrage d'un format particulier. »⁶

6. A.Rageul op.cité p.56

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

II – Les principales formes développées en bande dessinée numérique

1 – Formes courantes

Même si nous ne pouvons aujourd’hui dresser la liste complète des formes développées dans la bande dessinée numérique, ni imaginer les futures formes qu’elle prendra, nous pouvons observer plusieurs exemples de formes récurrentes à nos jours. En passant au « format » numérique, la bande dessinée connaît un certain nombre de nouvelles ouvertures, nouvelles possibilité de s’exprimer. Pourtant certaines caractéristiques, qu’Anthony Rageul apparente à des « contraintes de création »⁷, amènent à toutes ces nouvelles possibilités un « cadre » commun, quelques limites à prendre en compte. C’est dans le jeu avec ces limites que quelques formes principales émergent.

Il peut être opportun ici de retracer brièvement les débuts de l’apparition de la bande dessinée numérique. C’est surtout avec le web que l’on assiste à la véritable naissance de la bande dessinée numérique. Avant cela quelques expérimentation uniques avaient vu le jour, contenues sur un CD-ROM généralement, faisaient plus sujet d’une adaptation de bande dessinée ou d’une histoire au format bande dessinée en film – dans le sens de la « bobine », et d’une séquence d’images d’une durée fixée – ce qui revenait à créer une sorte de banc titre composé de dessins. Avant l’« arrivée » de l’interactivité – qui était présente depuis quelque temps dans le jeu vidéo – avec le développement du web et des possibilités qu’il offre, un bon nombre des « critères » de la bande dessinée numérique d’aujourd’hui n’étaient pas utilisés sur ces premiers essais. Sur le web, les premières formes sont apparues, notamment par le biais des blog bd où la bande dessinée renaissait en numérique sous ses premières formes – le strip quotidien, hebdomadaire... – en s’adaptant à ce nouveau support. Cela a permis aussi la diffusion de nouveaux essais en la matière explorant alors les nouvelles limites du support, et l’ajout de l’interactivité. Jusqu’à l’éventail de propositions trouvable aujourd’hui sur le net. Ce nouveau média – ou cette nouvelle forme de bande dessinée – est encore jeune, et si l’on en produit de plus en plus, explorant les genres les formes possibles, aujourd’hui beaucoup de bandes dessinées numériques restent diffusées

7. A. Rageul op.cité – le chapitre 1 de sa Partie I traite cette idée de contrainte.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

dans un cercle « intime » des auteurs. Mis à part le format blog ou chroniques sur les sites personnels d'auteurs, nous n'avons pas encore vraiment trouvé un « marché » de diffusion de la bande dessinée numérique proche de celui de la bande dessinée.

C'est donc sur les formats que l'on trouve sur ces blogs et sites et sur certaines créations originales notables que je vais m'appuyer pour étudier les différentes formes phares de la bande dessinée numérique.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

1.1 – L'héritage du strip

Il est assez amusant de constater que, de façon assez similaire à la bande dessinée papier, la première forme de bande dessinée largement diffusée en numérique a été le strip ou la chronique en quelques cases, sur des blogs, des sites personnels d'auteur ou d'information – équivalents de revues papiers. Ici nous sommes vraiment dans une optique du passage au support informatique dans une quasi-transparence de ce support de matériaux sur le média. Le format de strip en bande dessinée numérique présente exactement le même fonctionnement que celui de la bande dessinée papier, sans interactivité, dans des ratios de taille assez similaires (l'écran d'ordinateur ou de tablette pouvant restituer la largeur d'une feuille A4). Nous sommes ici dans la continuité totale de la bande dessinée papier. Les principales variantes survenant ont été le défilement du strip de manière verticale plutôt qu'horizontale, Bastien Vivès étant un grand spécialiste de cette variante dans son blog,⁸ ce qui, selon Groensteen ne change que très peu, voire n'est pas considéré comme un changement d'utilisation du strip. Ce format est le plus proche de la simple adaptation de bande dessinée à l'écran numérique, sans amener l'interaction ou jouer avec les limites du support.

« Souvent peu étendu en largeur, bordé d'une ou deux colonnes, le corps de la page de blog peut difficilement accueillir plus d'une image dans sa largeur. Les notes longues dont nous parlons sont justement des bandes dont la largeur correspond à une case et dans lesquelles les cases sont disposées les unes sous les autres, sans limite théorique de longueur. Elles se lisent en général aussi rapidement que le lecteur fait défiler la page dans un mouvement vertical vers le bas, et qui dans un même élan permet de consulter tout le blog, note après note, de la plus récente à la plus ancienne. Permettant de jouer sur le suspense ou la répétition, l'histoire humoristique sous forme de note longue verticale n'est rien de moins qu'un nouveau genre propre à la bande dessinée numérique, et plus précisément au blog-bd. Bastien Vivès en a fait sa spécialité, n'hésitant pas à multiplier les cases et à user d'itérations. Chaque case est ainsi une copie quasiment fidèle de la précédente, seules les bulles, les attitudes des personnages et de petits détails changent. Prévues pour être scrollées à

8. Bastien Vivès : <http://bastienvives.blogspot.fr/>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

bonne vitesse, elles permettent à Vivès de s'appuyer sur la persistance rétinienne pour produire des effets comiques dans ses bandes, procédé qui rappelle les principes de la figure de l'apparition par fragment, dans un mode moins sophistiqué.»⁹

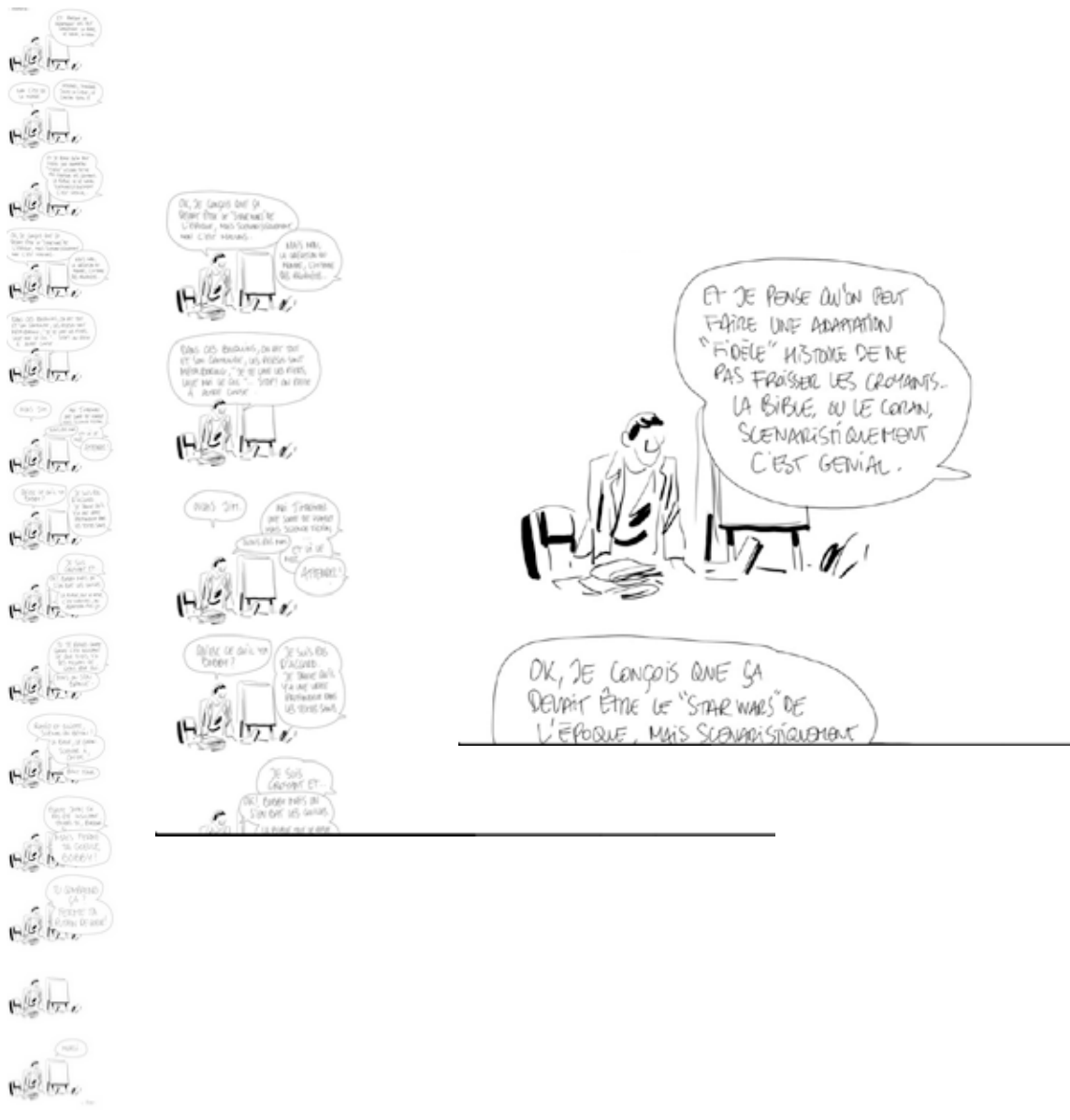


Fig4 : Strip Vertical de Bastien Vivès (sur son blog), aux différents zooms de lecture.

9. A. Rageul op. cité p.111

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

1.2 – Le diaporama

La deuxième forme couramment utilisée et dérivée en bande dessinée numérique est le diaporama. Au premier abord, cette approche paraît plutôt simpliste, mais elle permet un vrai compromis entre le changement de la taille du support d'affichage et le maintien de la forme séquentielle d'images juxtaposées sur un même espace de la bande dessinée papier.

Le diaporama se plie au changement de taille d'affichage (l'écran n'étant pas aussi haut que la feuille de papier A4, les bandes dessinées numériques en format diaporama ne sont pas systématiquement vouées à être lues en plein écran) en créant une page similaire à celle de la BD papier, dans laquelle le lecteur n'a pas besoin de « scroller » pour voir l'entièreté de la page. La page présentée est plus petite qu'en format papier, le nombre de vignettes est moindres – la forme diaporama est parfois organisée en une case par page. A ce changement de format est ajoutée l'interaction, qui est utilisée au minimum pour changer de page.

Comme je le disais plus tôt, les interactions possibles sont le clic, le passage avec la souris au dessus de zones qui peuvent changer d'état à son passage, et le déplacement dans la page grâce à la souris (ce troisième type d'interaction intervenant surtout dans la 3 forme dominante que nous verrons ensuite). Ces interactions entre l'interface et le lecteur vont permettre une multitude d'étapes dans la construction de la page dans son état final. Ainsi que la possibilité de plusieurs lectures parallèles de la page. Cela va pouvoir aussi donner la possibilité d'inclure d'autres médias, dans des players dédiés, dans la page de bande dessinée.

Si toutes les bandes dessinées descendant de la forme diaporama présentent plusieurs points communs ; cette base formelle permet une grande variété de traitements de l'interaction et de la forme diaporama. De multiples formes descendent du diaporama, suivant l'utilisation que l'auteur aura de l'intégration de séquences animées, sonorisées, du traitement de la séquence, sa fragmentation et le rôle donné au lecteur.

Une forme se détache notamment en terme de diaporama, c'est le Turbo-média, que nous verrons plus tard, et qui va s'affirmer en bande dessinée numérique comme un réel nouveau regard.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

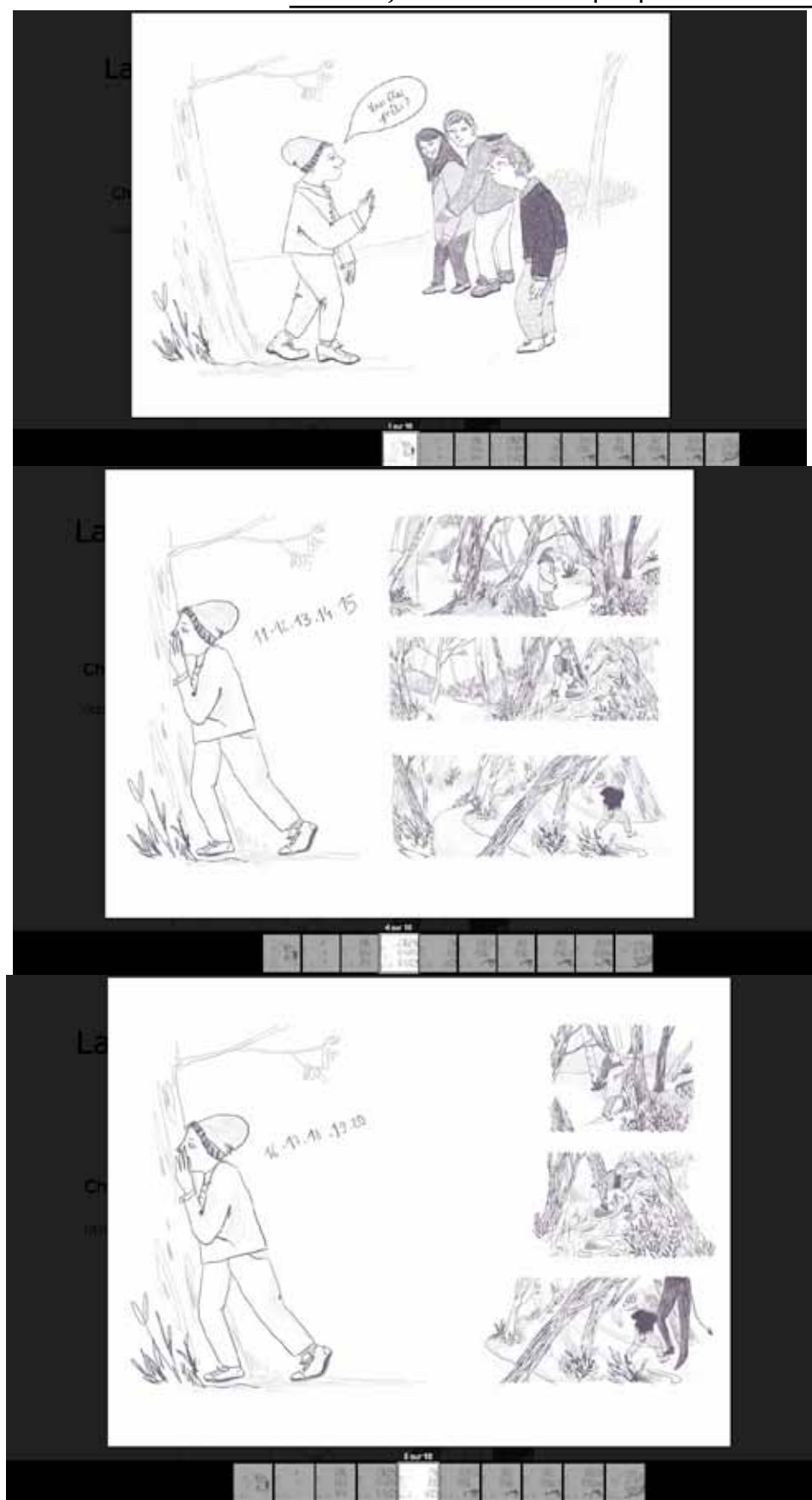


Fig 5 : Bande dessinée numérique sous forme diaporama.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

1.3 – La « toile infinie » de McCloud

La forme diaporama peut être considérée comme la forme de bande dessinée numérique évoluant majoritairement à partir du principe de séquence et de son découpage, de l'expression du rythme en bande dessinée. La « toile infinie » (expression développée par Scott McCloud¹⁰ et reprise ensuite par les autres théoriciens) va, elle, jouer sur le nouveau cadre – ou inter-cadre – qu'apporte l'écran. Proposant également plusieurs types de traitement, c'est ici plutôt sur l'espace diégétique ainsi que le péri-champ que l'on va jouer, dont on va explorer les limites. Le principe de la toile infinie est une bande dessinée où l'on utilise le cadre intermédiaire de l'écran pour découvrir partie par partie, dans une navigation plus ou moins guidée, une planche – relativement grande, d'où la qualification d'infinie – sur laquelle est racontée l'histoire.

C'est une nouvelle façon de jouer la séquence. La toile infinie va pouvoir donner lieu à des narrations s'affranchissant de la temporalité en laissant librement le lecteur s'aventurer dans la toile, jouer au contraire sur la présence d'une multitude d'instantanés dans une grande scène, ici nous gagnons en représentation du lieu, le cadre se balade dans une toile dans différents espaces du lieu...

C'est la connexion entre les dessins qui va changer avec le principe de toile infinie. Le péri-champ et la notion de caniveau prennent une autre envergure. Soit le caniveau est réduit à néant et le péri-champ avec, seuls restent le champ et le hors champ, qui prend tout son sens avec le numérique et la réelle possibilité d'un hors champ existant hors du cadre. Encore une fois, l'interaction peut venir s'ajouter à cette nouvelle forme, définissant le degré de liberté dans la navigation au sein de la page – allant d'une navigation complètement guidée et le cadre bouge selon des mouvements précis, pré-définis, à une navigation libre, où le lecteur bouge lui-même le cadre – et ajoutant éventuellement des nouvelles « couches » de narration, comme pour le diaporama, en intercalant entre l'état primaire et l'état final de visionnage des dessins.

10. Scott McCloud – Réinventer la Bande Dessinée, Vertige Graphic, Paris, 2000 : La toile infinie est pour Mc Cloud l'avenir de la bande dessinée numérique, et une évolution révolutionnaire.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

C'est donc de ces formes notables que partent la plupart des bandes dessinées numériques existantes sur internet. Certaines bandes dessinées numériques vont aussi jouer sur les deux formes, intégrer d'autres médias – dans une dynamique souvent appelée le cross-media, le nom parlant de lui-même – mais à mon sens une étude de quelques exemples illustrant ces formes permet d'en comprendre l'étendue des possibilités d'utilisation. Il est impossible d'étudier l'entièreté de la production de bandes dessinées sur internet, et ce vaste champ de création nous réserve toujours d'étonnantes surprises croisant les genres, ouvrant de nouveaux horizons d'expression en narration par la séquence. Pour le moment, je m'attacherai à l'étude de cinq exemples recouvrant et témoignant d'une grande partie des formes et des possibilités que présente la bande dessinée numérique.



Fig 6 : Explication visuelle du principe de la toile infinie.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

2 – Exemples particuliers notables

Je vais donc maintenant m'atteler à l'étude de cinq exemples précis de bandes dessinées numériques diffusées sur internet. Il s'agit, en premier lieu du turbomédia, une forme inventée par Balak¹¹ et notamment développée par Malec¹², deux dessinateurs de bande dessinées numériques très actifs dans la mouvance des blogs BD et le développement de la bande dessinée numérique. Je m'appuierai ensuite sur les productions de bande dessinée numérique d'Anthony Rageul, présentes sur son site¹³. Anthony Rageul a beaucoup travaillé sur l'interaction dans la bande dessinée numérique et, dans ses productions, exploré une étendue vaste et assez complète des possibilités d'interactions possibles dans la bande dessinée numérique. Je m'intéresserai ensuite au principe de la « toile infinie » en prenant comme exemple Scott McCloud, oeuvrant dans sa forme de prédilection, et explorant les différentes utilisations de la toile infinie, complétant ces exemples par les œuvres de Goodbrey, Philipponneau, LL de Mars, Preteseille et Randall Munroe. Enfin, je présenterai deux bandes dessinées numériques, créations uniques, allant à la frontière et repoussant les limites des formes de base évoquées auparavant. Hobo Lobo Hamelin de Stevan Živadinovic qui se présente comme ce que l'on pourrait appeler un « strip » augmenté et L'Oreille Coupée de André Philippe Côté et Jean-François Bergeron qui se place dans la mouvance du « cross-media », en intégrant à la narration des vidéos et du son.

1.1 – Le turbomédia – le surgissement au coeur de la narration

Forme bien spécifique de la bande dessinée numérique, le turbomédia a donc été mis au point par Balak et Malec, deux dessinateurs de bande dessinée publiant majoritairement sur leurs blogs-BD. Le procédé du turbomédia est réellement à la lisière entre la bande dessinée et l'animation. Il peut être décrit comme une forme diaporama – au format une case par page – dans laquelle le phénomène de l'apparition est utilisé à chaque « page », et les mouvements sont découpés d'une manière assez similaires au cinéma d'animation.

Ce qu'apporte le turbomédia, Balak le résume très bien dans une de ses premières

11. Balak, note de son blog – archive - http://www.catsuka.com/interf/tmp/bdnumerik_by_balak.html

12. Blog BD de Malec : <http://leblogamalec.blogspot.fr/>

13. Anthony Rageul, alias Tony : <http://www.anthonyrageul.net/>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

publication sous la forme de turbomédia, mettant en scène deux personnages dans une conversation quelque peu animée sur l'intérêt du procédé¹⁴.

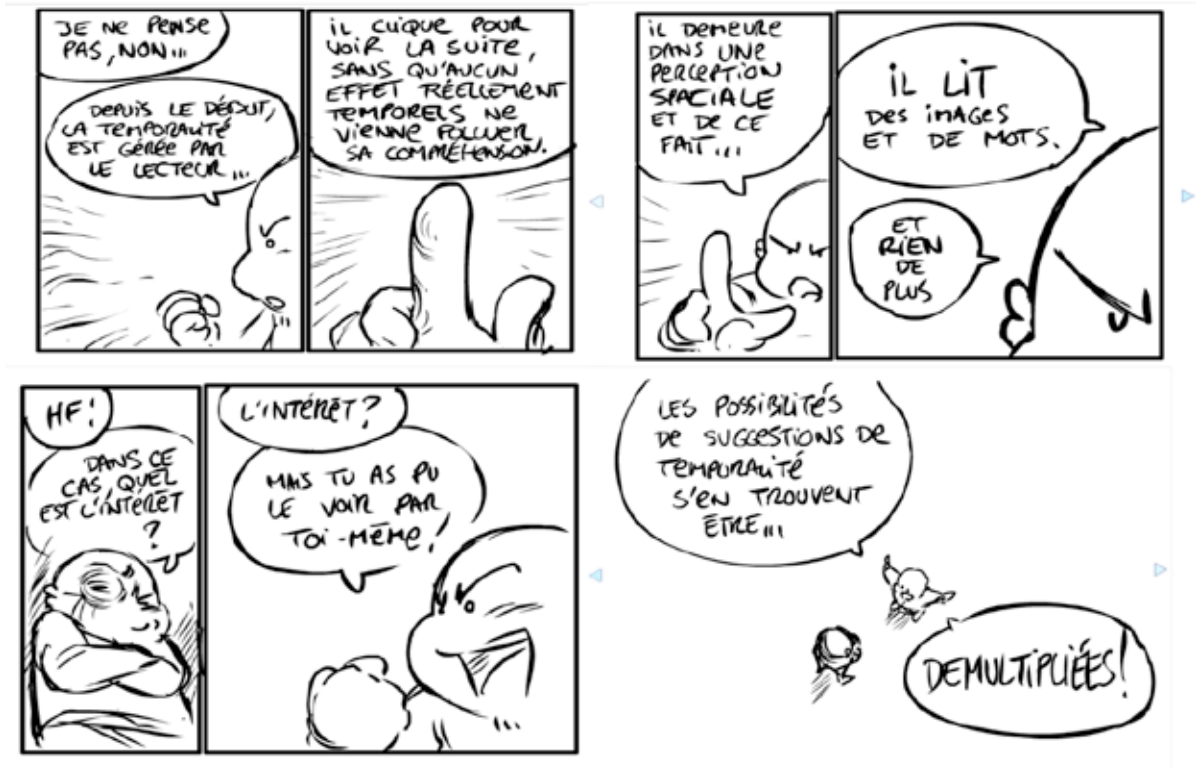


Fig 7 : Extrait de la bande dessinée numérique d'explication du Turbomédia de Balak

Pour lui, le turbomédia permet de démultiplier les outils de contrôle du rythme de narration. D'amener une dynamique au récit. En effet, dans ce concept, il reste dans les codes de l'art séquentiel que nous avons vu en première partie tout en mettant le « clic » – l'interaction première – au cœur de la construction de la narration. Le lecteur est plongé dans le rythme que l'auteur lui insuffle, en gardant un contrôle de son rythme de lecture, et ayant possibilité de revenir en arrière. Cependant, en rappel de ce que je disais plus tôt quant à la différence entre l'objet bande dessinée et la bande dessinée numérique, le lecteur n'a pas tout le temps conscience de la durée de l'histoire et de sa situation dans celle-ci. Il ne peut pas revenir à une case précise ou un état précis sans « rembobiner » toutes les images entre sa position et la case qu'il voudrait aller re-visiter.

14. Turbomédia d'explication : http://www.catsuka.com/interf/tmp/bdnumerik_by_balak.html

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

L'une des possibilités qu'exploite également largement le turbomédia, est celle (qui approche de très près le film d'animation) de l'utilisation successive d'une même image avec seulement un élément (texte, objet, personnage...) changeant d'état entre chaque transition par le clic. Les dessins restent fixes, aucune réelle animation – dans le sens de séquence animée – n'est présente, cependant c'est la succession des images qui vient créer le mouvement, à l'instar des premiers principes d'animation (comme le flipbook). C'est en quelque sorte le lecteur qui vient créer sa propre dynamique en lisant la bande dessinée à un rythme précis.

Cette même possibilité, valable pour les bulles, vient renforcer la force temporelle et de sens, des dialogues. Quand dans la bande dessinée papier, l'auteur plaçait ses bulles dans un ordre particulier, donnant au dialogue sa forme temporelle et le designait pour renforcer son sens, le turbomédia offre une plus grande marge de manoeuvre dans l'apparition des bulles amenant une notion de « tac au tac », faisant apparaître chaque locution en son temps, sur une même image. Cela a l'effet de renforcer le caractère d'échange du dialogue.

Ce phénomène d'apparition multiplie l'effet de surprise que le lecteur de bande dessinée papier avait en tournant la page – le fameux « suspense en bas de page d'Hergé » – , comme si l'auteur appliquait cet effet à chaque case. Le turbomédia se présente comme une forme autrement plus dynamique et interactive que la bande dessinée, ce dynamisme s'appuyant aussi sur l'instantanéité de chaque page, effaçant l'avant à chaque nouvelle image, laissant la suite totalement inconnue, contrairement au livre où, comme dit auparavant, l'histoire était un tout ancré dans la conscience du lecteur lors de sa lecture.



Fig 8 : Extrait du même Turbomédia, les effets d'apparition possibles

1.2 – La recherche de l'interaction sous toutes ses formes – l'ingestion complète de l'interface numérique au service de nouvelles façon de raconter l'histoire

Anthony Rageul, présente ses créations sur son site internet <http://www.anthonyrageul.net/>, notamment les bandes dessinées *Prise de Tête*¹⁵ (bande dessinée réalisée dans le cadre de son mémoire intitulé *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire?*¹⁶) ou *Romuald le tortionnaire*¹⁷, où il explore l'interaction numérique pour la bande dessinée.

Le style qu'il utilise est dérivé de celui des pictogrammes des panneaux de signalisation, pour raconter des histoires quasi-dénuées de mots mais sollicitant toujours plus l'action du lecteur, lui donnant le sentiment d'une lecture très libre mais, nous le verrons, pourtant restant tout à fait maître de son histoire.

Dans *Prise de Tête*, le lecteur est introduit petit à petit dans l'environnement interactif que créé Tony (alias de l'auteur dans ses bandes dessinées), le familiarisant progressivement avec les différentes interactions auxquelles il aura à faire

15. <http://www.prisedetete.net/index.html>

16. Anthony Rageul – *Bande dessinée interactive: comment raconter une histoire? Prise de tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration.*, mémoire de Master Arts et Technologies Numériques, Université Rennes 2, 2009, <http://www.prisedetete.net/fr/memoire.html>.

17. <http://revuebleuorange.org/bleuorange/05/tony/>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

ensuite. Cela passe par le fait de trouver le point permettant d'accéder à la page suivante, le défilement dans un sens ou dans l'autre de la page, les zones changeant lorsque la souris les survole, puis le lecteur organise à sa façon les cases de la page, pour pouvoir découvrir les dessins qu'elle encadre...

Dans sa bande dessinée *Prise de Tête*, il fait appel à plusieurs des formes dont j'ai parlé plus tôt, le diaporama dans la présentation de pages successives, la « toile infinie » dans la réorganisation de cadres pour pouvoir visionner les dessins, le surgissement lorsque la souris survole certaines zones.

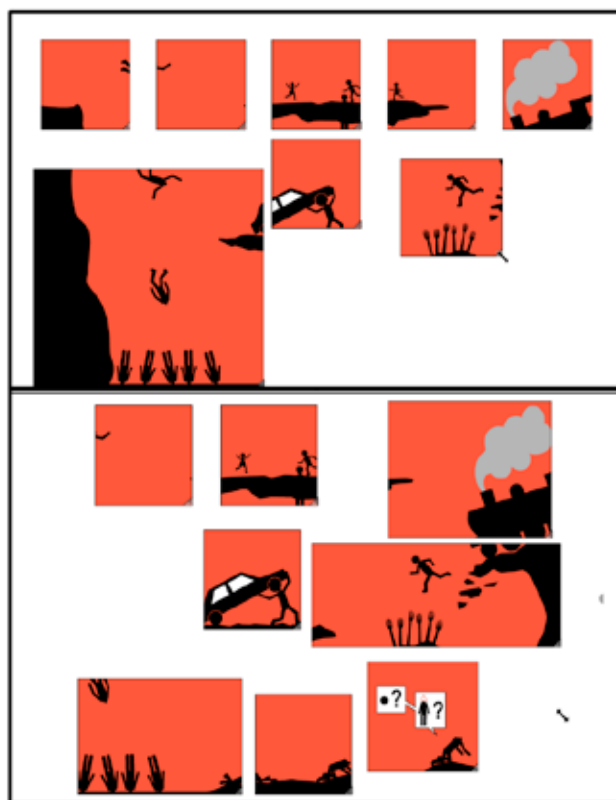


Fig 9 : D'infinies façon de lire la bande dessinée

Le lecteur est de plus en plus actif dans sa lecture, amené à chercher dans quel sens progresse l'histoire, à rester explorer quelques pages pour avoir une vision totale de l'histoire. C'est cet aspect qui peut faire penser au jeu vidéo dans ce genre de production de bande dessinée numérique. Encore une fois nous sommes devant un exemple – au combien riche – d'une déconstruction apparente pour une construction d'autant plus précise et complexe en amont.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

Dans Romuald le Tortionnaire, Anthony Rageul nous donne à nouveau ce sentiment de multiplicité de lectures et d'une lecture toute personnelle pour chacun. Cependant, après nous avoir donné une marge de manoeuvre, une grande liberté dans la lecture, il reste bien maître de son histoire et nous amène où il veut, jouant sur un retrait de toute interaction dans la dernière page de l'histoire, nous replaçant à notre place de lecteur, receveur d'une histoire.



Fig 10 : Une « Planche » de Romuald le Tortionnaire, une liberté de lecture tout de même guidée.

Cependant, malgré cette prolifération de types d'interaction et cette sollicitation prégnante du lecteur, nous sommes en un sens bien plus près des codes de la bande dessinée papier que peut l'être le turbomédia – pour une comparaison à un élément déjà étudié dans ce mémoire. En effet, reste présent le dessin figé, sans animation simulée, sauf peut-être cette double écriture imagée en zones transformées lors du passage de la souris sur elles. Si le rythme de lecture est beaucoup moins prévisible qu'en bande dessinée papier, la temporalité de l'histoire est fixe. Devant *Prise de Tête*, on a vraiment l'impression d'un déploiement de l'action du lecteur sur toutes les unités de narration de la bande dessinée, ce qui n'était pas possible au format papier. Le lecteur peut jouer sur la taille des cases, leur disposition, l'affichage d'une « couche » ou d'une autre de la narration.

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

D'une certaine façon, une telle profusion de l'interaction vient palier au « manque » que peut créer l'absence d'objet livre de la bande dessinée papier, en renforçant le rapport du lecteur à l'objet.

1.3 – La « toile infinie » et ses variantes

« La toile infinie, ou infinite canvas, est la proposition principale d'une forme pour la bande dessinée numérique que formule, voire prophétise, Scott McCloud à la fin de *Réinventer la bande dessinée*. Sa proposition consiste à considérer l'écran, ou la fenêtre, comme une fenêtre derrière laquelle on peut faire défiler une planche bien plus grande qu'elle. Cette planche peut potentiellement prendre une taille infinie : c'est la toile infinie. »¹⁸

Ce principe que nous explique ici simplement et clairement Anthony Rageul, va permettre, comme le diaporama est à la base d'un bon nombre de formes dérivées, plusieurs utilisations novatrices de la bande dessinée numérique.

Pour commencer ces exemples, je m'intéresserai à Scott McCloud et à son utilisation de la toile infinie dans une manière assez proche du strip vertical, mais qui à mon sens s'en détache dans la nature des cases se succédant et de leur utilisation, qui diffère largement des strips verticaux de Vivès ou autres blogueurs.

Dans une première forme, donc, Scott McCloud utilise la toile infinie en la faisant défiler verticalement, en traçant un « chemin » reliant les cases et guidant la lecture. C'est le cas pour sa série *Zot !* dont il a produit une série d'épisodes en ligne¹⁹. Groensteen puis Rageul affirment à propos de cette utilisation de l'hypercadre – qui était apparenté à la page en bande dessinée papier, qui devient ici en quelque sorte « l'arrière plan », sur lequel reposent les cases – maintient la notion de découpage séquentiel de la bande dessinée mais supprime la notion de page. En effet, ici l'ordre des cases, leur espacement, leur tailles et tous les procédés jouant sur la séquence et liés à la case restent, hormis la notion de « site ». Puisqu'elle devient infinie, la page disparaît. Les cases ne sont plus à un endroit précis de la page, prenant un sens. Mais peuvent être visualisées de plusieurs – un grand nombre... – façons différentes. Elles sont placées dans un « espace

18. A.Rageul op.cité p.110 (cite Scott McCloud – *Réinventer la Bande Dessinée*, Vertige Graphic, 2001)

19. *Zot ! Online* – Scott McCloud : <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/zot/>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée dilatant²⁰. On arrive ici, comme dans le turbomédia à une forme de continuité dans l'image. La séquence, si elle est perdue dans l'effacement des pages, est renforcée dans l'agencement des cases, le chemin entre elles et les multiples combinaisons de cases que nous pouvons voir en scrollant sur la page. De plus le péri-champ réapparaît aussi, ici utilisé par Scott McCloud comme un véritable fond reliant toutes les cases dans un « espace » métaphorique. On récupère également ce que l'on pouvait avoir perdu avec le turbomédia : la totalité de l'histoire visible facilement, l'objet histoire complet sous les yeux.

Scott McCloud parle lui-même de ce procédé :

« Certains sont subtils, comme la variation des espaces entre les cases pour influencer la vitesse [de défilement] ou créer des intrigues « parallèles », au propre comme au figuré. D'autres sont plus grandiloquents, comme en troisième semaine avec la fameuse case de la chute de 6000 pixels de haut.»²¹



Fig 11 : Trois passages de la case « chute de 6000 pixels » de Scott McCloud

En effet, on peut s'arrêter brièvement sur cette « fameuse case de la chute de 6000 pixels de haut » où Scott McCloud utilise plus que jamais le cadre intermédiaire de l'écran pour venir découper le temps dans une seule case. Ainsi la chute est fragmentée par la lecture, dessinée pourtant à plusieurs instants dans une seule et même case.

Cette fragmentation du temps par la lecture est un des grands apports de la toile infinie. Dans le même principe que Zot ! certains auteurs vont tout de même

20. Notion inventée par Magali Boudissa et reprise par Anthony Rageul dans sa thèse – op.cité – Dans le chapitre 2.1 de sa partie I – L'écran comme fenêtre : de l'hypercadre à l'espace à parcourir

21. Scott McCloud cité par A.Rageul op.cité p.112. (<http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/index.html>)

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

commencer à explorer la toile infinie dans tous les sens : aussi bien verticalement qu'horizontalement. On circulera bien alors sur une sorte de page infinie dépassant de l'écran de toute part. Ainsi fonctionnent *Weirdness Pending* de Daniel Merlin Goodbrey²² et *La Véridique Aventure d'un E-mail* de Philipponneau²³, explorant le hors champ proposé par la toile infinie, et les différentes façons d'avancer dans la lecture.

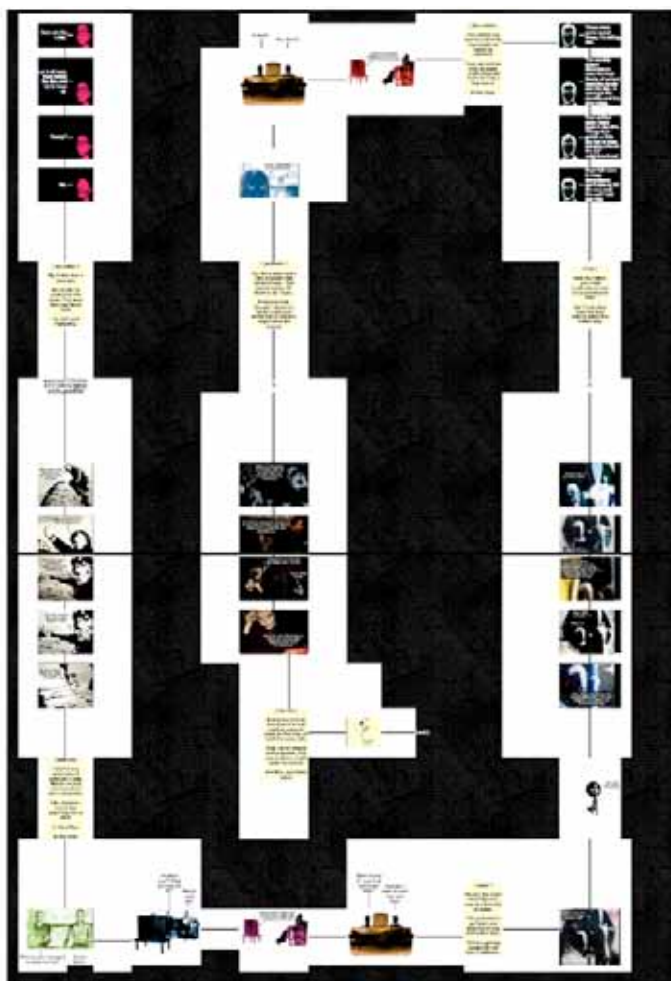


Fig 12 : Organisation de la « toile » de *Weirdness Pending*.

Scott McCloud, encore, puis LL de Mars et Benoît Preteseille vont plus loin en proposant avec ce procédé de toile infinie des lectures multiples de leur histoires, un peu dans l'idée des histoires à choix multiples.

Scott Mc Cloud le propose avec les deux bandes dessinées *Carl Comics*²⁴ et

22. Daniel Merlin Goodbrey – *Weirdness Pending* : <http://e-merl.com/wpend.html>

23. Philipponneau – *La Véridique Histoire d'un E-mail* : http://www.philipponneau.com/illustrateur_freelance/bd_experimentale/fr_lovyoo/fr_lovyoo.html

24. Scott McCloud – *Carl Comics* : <http://scottmccloud.com/1-webcomics/carl/3b/cyoc.html>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

LL de Mars et Benoît Preteseille dans leur bande dessinée Carré carré carré carré ou 60x60²⁵. Le Premier Carl Comics et 60x60 peuvent s'apparenter, dans l'utilisation de la toile infinie comme page infinie couplé à l'expression d'une histoire à choix multiple. Dans les deux bandes dessinées, le principe est que l'action du lecteur (le clic) pour continuer sa lecture amène la multiplication de vignettes à l'écran. Créant ainsi la bande dessinée. L'histoire se crée sous ses yeux, dépassant vite les limites de l'écran et lui proposant une histoire dans un ordre toujours en évolution. La page, la toile, les narrations se créent devant lui, en évolution constante. On observe le même principe dans 60x60, l'histoire, comme un damier, multiplie à chaque clique son nombre de case et l'histoire s'étoffe et prend à chaque fois une autre tournure un autre début, une autre fin et un autre déroulement.

Dans Choose Your Own Carl, Scott McCloud – un peu de la même manière qu'Anthony le fait – inclue totalement le lecteur dans le déroulement de l'histoire. Lui proposant une sorte de chemin aux multiples embranchements et carrefours, créant ainsi sa propre progression. Il présente même ici cela comme une sorte de jeu, où les lecteurs proposent plusieurs suites hypothétiques des cases précédentes et où il met en scène les différentes propositions retenues.

C'est bien ici une autre utilisation de la toile infinie, qui en démultipliant sa taille, donne à l'histoire un espace infinie d'évolution, de tournures, et lecture possible.



Fig 13 : Trois premiers clics de « 60x60 »

25. LL de Mars & Benoît Preteseille – 60x60 : http://www.le-terrier.net/graphistes/bdlddm/carre_preteseille/

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

Dans une dynamique assez similaire mais un résultat physique bien différent, on peut observer la bande dessinée Click and Drag de Randall Munroe²⁶. Dans le titre de la bande dessinée Munroe nous donne d'ores et déjà la « solution » de lecture de sa bande dessinée. « Click and drag », glisser déposer en français, se lit donc en faisant glisser la « feuille », la « toile infinie » derrière la quatrième case (les trois premières faisant office d'une petite introduction à la bande dessinée), afin de découvrir le monde que nous présente Munroe. Ici multitudes de petites histoires sont racontées dans une case. La toile infinie est utilisée à son comble de la continuité dans la lecture, s'affranchissant – dans cette case – de tout indice de séquence figuré par quelconque case. Cependant, c'est le lecteur qui avec son exploration du dessin, va créer son histoire, son rythme, ses séquences à l'intérieur de cet espace temps indéfini, suspendu.

Enfin, dans une variation un peu plus audacieuse de la toile infinie et de l'écran comme « espace dilatant », toujours Scott McCloud avec The Right Number²⁷ et Marc Antoine Mathieu avec 3'' (bande dessinée sortie en format papier et en format numérique, le contenu correspondant parfaitement à une version numérique) explore cet « infini » dans la profondeur de l'image. Le principe des deux bandes dessinées est le même : l'image suivante est contenue dans l'image que l'on regarde, et la continuité de la bande dessinée est un véritable zoom infini qui nous projette toujours un peu plus profondément dans l'image. Ici la toile derrière l'écran s'étant toujours plus pour nous placer à « l'intérieur » et créer un véritable « tunnel » dans lequel s'aventure le lecteur. Nous sommes devant un espace dilatant, que l'on peut considérer comme de plus en plus « concentré » au centre de l'image.

26. Randall Munroe – Click and Drag : <http://xkcd.com/1110/>

27. Scott McCloud – The Right Number : <http://scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html>



Fig 14 : Les deux premières images de *The Right Number*, avec l'image suivante au centre de l'image visualisée.

1.4 – Hobo Lobo Hamelin – le « strip augmenté »

Sous une forme dérivée du strip, et proche de la toile infinie, Hobo Lobo Hamelin de Stevan Živadinovic²⁸ explore aussi à sa manière les possibilités de profondeur qu'amène à la bande dessinée le support numérique. Sous la forme d'un strip découpé en « scènes », défilant horizontalement, la bande dessinée place le lecteur dans un point de vue unique, la scène changeant de composition physique (en terme de places des personnages, objets, etc) et de perspective sous ses yeux, lors de son avancement dans l'histoire. Des plans sont marqués dans la profondeur à la manière de « calques », créant une véritable scène. Des changements d'état, même à l'arrêt sur une « page » – une partie du strip – transcrivent l'action et indiquent une idée de durée. Tout en étant en boucle, ce qui garde l'aspect « instantané », défini, de la case de bande dessinée. La séquence est exprimée par le choix d'une représentation, à première vue continue, mais en fait constituée de points d'actions précis, de situations espacées dans le temps mais réunies dans un même strip.

Nous retrouvons une histoire avec un avant et un après, et pouvons naviguer dans les pages, et les voyant disparaître ou apparaître dans le hors-champ, de la même manière qu'avec la toile infinie.

28. Stevan Živadinovic – Hobo Lobo Hamelin : <http://hobolobo.net/tale/1/fr>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

Cette oeuvre, dans un réel croisement des différentes formes développées en bande dessinée numérique (diaporama, strip, toile infinie), représente à mes yeux une réelle prouesse de justesse dans l'utilisation du nouvel outil. Elle abouti à une proposition tout à fait originale proposant complètement un média nouveau, tout en étant ancrée dans les traditions de la bande dessinée et marquée de l'évolution amenée par le numérique.



Fig 15 : Une partie du strip 6 de Hobo Lobo Hamelin

1.5 – *L'Oreille Coupée* – le « cross-média »

Enfin, le dernier apport du numérique que j'ai évoqué et que j'illustrerai de l'exemple suivant, et le « cross-media », soit l'ajout d'autres média dans la création d'une bande dessinée. *L'Oreille Coupée* de Jean-François Bergeron et Jean-Philippe Côté²⁹ est pour moi un exemple phare de l'insertion d'autres média dans une bande dessinée numérique – de cross-media. La forme de base utilisée dans *L'Oreille Coupée* est le diaporama, deux-trois cases par pages, pages à la tailles définie, contenue dans l'écran, passage de l'une à l'autre par le clic. Ensuite quelques éléments présents rappellent le turbomédia : le surgissement de quelques éléments dans les dessins, l'état des pages (nombre de vignettes, bulles) évolue d'un état initial à un état final.

S'ajoute à cela quelques animation, soit internes à l'image : sorte de petites vidéos ou mouvement d'un objet dans le dessins. Ou l'équivalent de mouvements de caméra, recadrant le dessin dans une case. Cela amène une interactivité et du mouvement concret à l'histoire.

Enfin, et c'est là que repose la dimension « cross-médiatique » de cette bande dessinée, sont incluses à la narration son et vidéo. Le son est composé d'une voix off – celle du narrateur et aussi personnage principal de l'histoire –, d'éléments ponctuels d'action (choc, téléphone, etc) et de musique. Des animations vidéos viennent ponctuer quelques séquences.

Cet essai en terme d'intégration de son et vidéo est, il me semble, unique à ce jour. Bien que très intéressant et suite logique des expérimentations faites en bande dessinée numérique, il présente à mes yeux quelques problèmes en terme d'adaptation au média de base sur plusieurs aspects.

Tout d'abord, l'intégration de la voix off amène une temporalité fixe, liée à cette voix off : on ne peut avancer dans l'histoire avant que la lecture soit fini. Cela, à mon sens, enlève une liberté de lecture et d'appropriation de l'histoire par le lecteur. Ajouté à cela que l'un des plaisirs d'imagination que permet la bande dessinée est de pouvoir imaginer les personnages à partir de ce que nous en livre le dessinateur (leur voix, leur façon de bouger etc...). De plus, cette voix off vient en totale redondance avec les informations apportées par le dessins et l'écriture.

29. Jean-François Bergeron et Jean-Philippe Côté – *L'Oreille Coupée* <http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html>

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

Dans la première partie de ce mémoire, j'évoquais la balance juste que recherchais l'auteur de bande dessinée entre l'image et les mots. En effet, comme le dit Harry Morgan :

« Cette inséparabilité du texte et du dessin peut à son tour se prendre dans deux sens différents. Elle peut désigner :

1.L'intrication du texte et du dessin. Texte et dessin sont entortillés l'un dans l'autre, chacun des deux prenant à sa charge une partie de la narration.

2.L'interdépendance du texte et du dessin. Texte et dessin interagissent ; c'est de leur interaction que naît le sens. Le sens découle alors d'une structure abstraite, ce qui constitue la bande dessinée en langage cohérent. Peeters parle ainsi, à propos de Régis Franc, d'un « récit implicite, qui n'est ni dans le texte, ni dans l'image, mais dans l'espace qui les relie ». »³⁰

Le texte et l'image sont intriqués et interdépendant. Ce qui implique qu'ils se complètent sans empiéter l'un sur l'autre et sans que l'un illustre l'autre. C'est leur association qui produit le sens. Alors l'ajout du son pour une nouvelle forme de bande dessinée devrait, à mon sens, rechercher la création de cette même relation entre trois constantes : l'image, le texte et le son. Ici, ça n'est pas le cas, puisque la voix à la fois nous lit une partie du texte affiché et décrit les actions se déroulant devant nos yeux.

Enfin, la narration alterne entre quelque chose d'interactif, laissant – à l'instar de l'utilisation d'interactions vue auparavant – au lecteur une grande partie de la gestion du rythme de lecture (comme en bande dessinée papier, tout en gardant la main réellement sur la narration) ; et quelque chose de complètement guidé ou nous devons soit attendre la fin d'un texte ou d'une animation, soit voir les cases et la progression de la bande dessinée se faire sans notre action. Le lecteur passe régulièrement d'un statut actif à passif (et inversement), ce qui l'écarte de l'histoire et impose une temporalité à sa lecture. Ce qui est naturel au cinéma ou au théâtre par exemple, appliqué ici à la bande dessinée devient, à mon sens, désagréable et surtout contraire à « l'esprit » de la narration en bande dessinée.

Cet exemple d'intégration d'autres médias, et surtout du son, dans une bande dessinée, tombe pour moi dans plusieurs écueils que des théoriciens comme

30 . Harry Morgan – Principes des littératures dessinées, Editions de l'an 2, 2003, p.54

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

Groensteen ou Morgan exprimaient quant à la possibilité de considérer la bande dessinée comme un art audiovisuel.

Ainsi Groensteen repart des propos de Scott McCloud et exprime :

«McCloud va plus loin et pointe une contradiction entre le mouvement et le son, qui « représentent le temps à travers le temps », et le multcadre de la bande dessinée, qui, lui, « représente le temps à travers l'espace ». Selon lui, dans cette cohabitation, la « structure multi-image » de la bande dessinée deviendrait « superflue, sinon gênante ». Je ne formulerai pas exactement les choses en ces termes car, entre le temps et l'espace, il pourrait y avoir complémentarité plutôt qu'opposition. La contradiction oppose plutôt, à mon sens, deux types de temporalités entre elles : le temps concret mesurable, du mouvement et du son, et le temps indéfini, abstrait, de la narration en bande dessinée. C'est un lieu commun de relever que le lecteur de bande dessinée va au rythme qui lui convient, sans subir aucune contrainte ; dès l'instant où sa lecture doit intégrer la durée précise d'une image animée ou d'une émission sonore, il est obligé de la synchroniser avec ces déterminations additionnelles et il y perd sa liberté - ou bien cette synchronisation est déjà programmée par l'auteur qui, dès lors, impose aussi le rythme de défilement des images.»³¹

Anthony Rageul note par rapport à la redondance :

« Toutefois, la redondance entre le « son dessiné » et l'effet sonore effectif est relativement rare : les auteurs ont su s'en prémunir, privilégiant l'intégration de sons d'ambiance. Elle reste néanmoins présente dans l'usage d'effets animés : bien souvent, le dessin suffit à traduire le mouvement - c'est d'ailleurs une des caractéristiques du dessin de bande dessinée - et son redoublement ou son amplification apparaît superflue. Bosseur voit dans ce type de redondance, que l'on retrouve donc dans la bande dessinée numérique, une perpétuation de « l'esprit de redondance et de parallélisme qui règne depuis de nombreuses décennies sur la plupart des tentatives de dialogues entre les arts » qui persiste « au lieu d'une dissolution des anciennes catégories artistiques ». En creux, Bosseur fait le vœu d'un véritable dialogue entre le

31. Thierry Groensteen – op. cité p.76 (citations de McCloud, réinventer la Bande Dessinée, op.cité p.210)

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée

visuel et le sonore, et plus largement entre les arts. C'est ici que, malgré nos champs disciplinaires respectifs, nous nous retrouvons : je fais le même vœu quant à la bande dessinée numérique. La bande dessinée numérique, en se présentant comme un « enrichissement » de la bande dessinée, au sens où l'on parle de « livre enrichi », se contente le plus souvent de juxtaposer deux média ou deux arts de manière parallèle ou redondante, sans interroger les tensions qui se dessinent entre eux et font sens. En saupoudrant ici un peu d'animation, là un peu de son, et là un peu de jeu vidéo, elle produit des artefacts hybrides - au sens étymologique et négatif du terme - totalement hétérogènes. Retirer les ingrédients ajoutés, et l'édifice ne s'écroule pas, mieux, il retrouve son éclat : l'« enrichissement » révèle son aspect accessoire. C'est exactement parce qu'elle relève trop souvent de tels « enrichissements » que Magali Boudissa porte un regard plutôt négatif sur la bande dessinée numérique »³²

Mais n'est-il pas envisageable, d'intégrer du son à la bande dessinée numérique en évitant ces écueils ? En se concentrant sur ces aspects temporels qui diffèrent entre la bande dessinée et le son, ne pourrions nous pas trouver une façon « d'adapter » la temporalité du son à celle de la bande dessinée ? Enfin, cette redondance inévitable pour certains l'est-elle vraiment ?

Ce sera l'objet de ma troisième partie, en regard sur ces deux premières parties mettant en exergue les particularités de l'art séquentiel et de son adaptation à l'outil numérique, de trouver un moyen d'intégrer du son à une bande dessinée numérique, détrompant ces mauvais présages et donnant au son une place dans le « système de la bande dessinée », en équilibre avec l'image, le texte et l'interaction possible en bande dessinée numérique.

32. Anthony Rageul, op.cité p.44

2 - Les enjeux du numérique pour la bande dessinée



Fig 15 : Extrait de L'Oreille Coupée, le mot est lu en voix off, et l'on ne peut afficher la case suivante qu'à la fin de la lecture.

PARTIE 3 :

Intégrer le son à une Bande Dessinée Numérique

Cette troisième partie a pour but de retracer le travail de construction, et les choix qui en découlent, auquel cet exercice pratique a donné lieu. Je commencerai par exposer les prémices de ce projet, abordant et expliquant les différents choix effectués préalablement à la construction de l'objet final. Je consacrerai ensuite un chapitre à l'« exposition et l'explication des choix faits en terme de forme, de construction sonore, et j'aborderai les problèmes rencontrés dans l'élaboration de la bande dessinée. Dans ce chapitre je m'appuierai fortement sur les études menées dans les deux premières parties. Enfin, je m'interrogerai sur la possibilité éventuelle d'autres formes de bande dessinée numérique sonorisées, sur l'intérêt de telles formes et discuterai des éventuelles critiques pouvant être formulées quant à ma démarche.

1 – Les prémices du projet : résumé du carnet de bord de la partie pratique de mémoire

Tout d'abord, il a toujours été établi, lors de l'élaboration du sujet de ce mémoire et du choix de la partie pratique qui l'accompagnerait, que la bande dessinée sonorisée qui serait créée à l'occasion serait bien une création originale et non l'adaptation d'une bande dessinée papier ou numérique pré-existante. Cela pour une raison bien simple, l'adaptation d'une bande dessinée – numérique ou non – déjà existante en bande dessinée sonorisée, ne serait pas le même sujet. En effet, l'adaptation d'une bande dessinée pré-existante aurait eu à mon sens un intérêt moindre en recherche de forme de la bande dessinée. Le travail de séquence et d'alliance des mots et des images déjà établis sans la présence pensée en amont du son ne m'auraient pas demandé le même travail de construction d'une bande dessinée incluant le son. Cela aurait aussi clairement influencé une éventuelle reconstruction de l'oeuvre, ne provoquant pas les mêmes réflexions d'intégration du son. Je voulais que cette partie pratique fasse l'objet d'une réelle étude des possibilités qui se présenteraient à moi et du travail que demandent respectivement la construction d'une bande dessinée, sur un support numérique, avec une bande sonore.

Pour la création d'une telle bande dessinée, ne disposant pas moi-même d'une réelle technique de dessin, il me fallait trouver une personne assurant cette partie. Et ainsi me lancer dans une création en duo. L'idée me séduisait d'ailleurs plus que d'effectuer ce travail seule. Travailler avec une personne étant issue du milieu me permettait aussi d'avoir un avis concerné, au sein même des discussions de construction de la bande dessinée. J'ai donc choisi Marine Le Thellec, ancienne élève diplômée de la formation supérieure de bande dessinée FNCD du lycée Auguste Renoir à Paris, amie dont j'ai découvert les travaux en même temps que j'élaborais le sujet de mon mémoire. J'avais aussi l'envie de convier dans cette « aventure » d'écriture d'une bande dessinée sonore un(e) jeune dessinateur/trice, pour un regard neuf et toutes les ouvertures qu'il apporterait au le projet.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

En terme de sujet et de genre de bande dessinée, j'ai, dès le départ, donné libre champ à Marine, voulant lui laisser une part de liberté dans le projet. Qu'elle n'en soit pas simplement la dessinatrice mais co-auteur, avec moi, de la bande dessinée. Après lui avoir exposé le projet et en avoir discuté avec elle, je lui ai donné une sorte de cadre, quelques contraintes dans lesquelles développer une histoire. Je lui ai demandé d'imaginer une histoire courte, de quelques « pages » (pour un lecture d'environ 5 mn). Après lui avoir exposé mon point de départ pour la construction sonore (sur lequel je reviendrai très précisément dans le deuxième chapitre de cette partie), je lui ai demandé que cette histoire courte contienne des éléments ponctuels, des actions précises, des éléments contemplatifs, des cases « d'ambiance » et au moins une bulle. Je lui ai aussi demandé de procéder de la manière qui lui venait le plus instinctivement en terme de construction, en lui donnant rendez-vous lorsqu'elle aurait conçu l'histoire et pensé à un début de découpage, de forme. En terme de genre et de style graphique, je lui laissais carte blanche, n'ayant pas inclus dans mon sujet de contrainte de style ni de genre (ce sur quoi je reviendrai également en fin de partie). Mon objectif était qu'elle se reconnaisse dans le projet et que la part de contraintes soit la plus mince possible. Bien sûr, l'idée était aussi qu'elle soit à l'aise techniquement.

Marine a donc choisi de créer une bande dessinée entièrement aux crayons de couleur, dessinant d'abord sur papier, pour intégrer les dessins scannés à la bande dessinée numérique. L'histoire, adaptée à ce dessin aux crayons de couleurs, est une petite séquence de vie, champêtre, présentant une petite action, très peu de dialogues et une dimension « atmosphérique » très importante. Nous sommes ici dans une sorte de récit contemplatif. Je laisse pour l'instant la progression de la construction séquentielle et artistique du projet pour m'y replonger plus tard et finis ce chapitre par la question à laquelle je me suis confrontée à la même période : celle du logiciel et des outils techniques utilisés.

Je n'ai, à ce jour, pas encore trouvé de réelle bande dessinée sonorisée « simple », à part l'exemple donné en fin de deuxième partie de *L'Oreille Cassée*, bien plus complexe et « lourd » – dans la technique qu'il a dû demander en fabrication – que ce que j'imaginai pour ma partie pratique. Ne maîtrisant pas le langage de code informatique qui aurait pu par exemple être une solution afin de

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

créer une sorte de page internet animée, il me fallait trouver un outil abordable tant financièrement que techniquement, à prendre en main et surtout qui présentait la faculté d'intégrer du son à un montage d'image interactif, avec une certaine souplesse. Cela excluait d'emblée tous les logiciels de montage vidéo. Je me suis rapidement dirigée vers les logiciels de création pour le jeu vidéo. En effet, le jeu vidéo est la forme se rapprochant le plus du média que je visais : il présente l'interaction, la possibilité d'intégration d'images, et la possibilité d'intégration sonore généralement de manière assez libre. Restait donc à trouver un logiciel de création de jeu vidéo libre et abordable techniquement pour la novice que je suis. La notion de logiciel libre m'est apparue importante dans « l'éthique » de création de la bande dessinée. J'avais envie de rester dans cette mouvance de création « avec les moyens du bord », et de détourner un outil pour arriver à mes fins plutôt que de chercher à tout prix (dans tous les sens du terme) l'outil idéal.

La solution à laquelle j'ai fini par aboutir est le logiciel LiveCode¹. C'est logiciel proposant une version libre et gratuite destinée à la création de petites applications ou petits jeux. Après étude de la description du logiciel, son téléchargement et quelques essais, il m'a paru tout de suite facile d'accès et offrant les capacités suffisantes à la création d'une bande dessinée sonorisée.

Cette version permet de développer des applications standalone (sans besoin de transporter les données qu'elle contiennent dans un dossier joint), fonctionnant en « What You See Is What You Get », c'est à dire que lors de la construction de l'application, il permet de voir directement le résultat des actions effectuées. Le langage de programmation est un langage simple et naturel fonctionnant avec des connecteurs logiques du langage « de tout les jours ».

Il m'a semblé pertinent d'utiliser pour la création de cette bande dessinée un logiciel libre. Je voulais rester dans la lignée de « l'esprit » originel de la bande dessinée, du « Do It Yourself », l'influence du mouvement et de l'esprit punk, le détournement des codes de l'image qui a beaucoup marqué la naissance de la bande dessinée. A ses débuts, la diffusion de la bande dessinée passait par les Fan-zines, faits de dessins au crayon à papier, photocopiés. Les moyens étaient minces, ce qui amenait les dessinateurs à cet esprit de « débrouille » pour s'exprimer et développer ce qui à mis un certain temps à être considéré comme un art à part

1. <http://livecode.com/>

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

entière. C'est donc une certaine application de cette mouvance au numérique que j'ai cherché en utilisant un logiciel libre, que je détourne plus ou moins de son utilisation habituelle.

2 – Les choix de forme, les conclusions de l'étude préalable appliquées à la création, les questionnements et problèmes rencontrés

1 – La mise en forme, l'écriture d'une bande dessinée

La première étape de construction à laquelle nous nous sommes attelées, Marine et moi, après avoir posé le cadre de l'expérimentation décrit dans le paragraphe précédent, est le découpage et l'organisation en séquences de la bande dessinée. Marine, après avoir réfléchi à une histoire, a esquissé les dessins qui lui serviraient à raconter son histoire, en imaginant déjà une façon de les organiser, et en réfléchissant à une place pour le son. Nous nous sommes réunies autour de ses dessins pour concrétiser un découpage par séquences et discuter de leurs sites, leurs apparitions, les modes d'interactions que j'utiliserais ensuite dans la conception de la bande dessinée... Ce découpage est la base concrète de tout le travail accompli ensuite, et visible en Annexe.

On peut le deviner en voyant ce découpage, la forme choisie pour la bande dessinée est celle du diaporama. A cette étape, cette forme s'est imposé à moi comme étant la plus adaptée à la mise en son d'une bande dessinée. A vrai dire, maintenant, je pense qu'il est possible d'apporter le son sur des bandes dessinées numériques d'une autre forme, d'une autre manière, j'aborderai cette question dans le troisième chapitre de cette partie.

La forme diaporama permet en effet un certain contrôle sur le surgissement des vignettes, ce qui pouvait me permettre d'associer à leur affichage un son. C'est la première raison pour laquelle je me suis dirigée vers ce format. Lors des premières discussions avec Marine, il est vite ressorti qu'elle avait pensé son histoire pour ce genre de format, pour des raisons de goût et d'esthétique et aussi car c'est la technique qu'elle avait l'habitude d'utiliser. Marine avait déjà eu l'occasion de créer une bande dessinée numérique et cette expérimentation s'était faite sur un format diaporama. Enfin, c'était également pour des raisons de maîtrise tech-

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Etant, pour ma part, novice à la fois dans la programmation informatique et dans l'écriture de bande dessinée, j'ai préféré, pour cette première expérimentation en bande dessinée sonore, choisir une forme « simple » – du moins dont la construction me paraissait plus naturelle, plus immédiate – que de m'attaquer à la création d'un objet en innovant (vis à vis de moi même) de toutes parts. Cela ne m'empêche pas d'une part, de répondre au sujet de mon mémoire en créant une bande dessinée sonorisée, et d'autre part d'avoir réfléchi aux autres possibilités d'intégration du son dans une optique de rester dans le domaine de la narration en bande dessinée.

Afin d'introduire les raisonnements de construction narratifs et de construction sonore de la bande dessinée, je vais ici exposer les enjeux de ce découpage, dans un commentaire page par page de celui-ci.

D'une manière générale, le style de la bande dessinée et de l'histoire est très naturaliste, contemplatif. Marine avait la volonté de partager une ambiance, un ressenti, sur la base d'un lieu. Elle y a fait se jouer une petite saynète, simple venant s'insérer dans le lieu, le faire vivre. Le style de dessin est donc réaliste tout en restant très simple, dans une esthétique très douce. Mis à part quelques vignettes très découpées pour des raisons de rythme et de rôle narratif, Marine a choisi pour la plupart un contour flou, venant se détacher du fond des pages par une couleur légèrement différente en « fond de case ». Cela amène à la bande dessinée ce caractère intemporel, étendu. Un instantané représentant un lieu dans le temps, comme s'il était éternel et constant.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Page 1: Le but est de présenter le personnage, puis sa situation. Cela se joue ici sur une échelle de plan changeant légèrement entre la première et la troisième vignette de la page. Ici la troisième vignette changera dans la bande dessinée finale, dans la réalisation des dessins pour la version finale, Marine n'était pas satisfaite du rendu de ce plan éloigné de l'extérieur de la véranda. A la place, elle a préféré l'idée de dessiner un « calque » représentant les carreaux de la véranda, qui viendrait se juxtaposer sur la dernière vignette, venant nous reculer un peu plus du personnage, finissant de l'installer dans son environnement. L'idée m'a plu, aussi parce qu'elle venait utiliser le principe d'interaction, permettant au lecteur de participer à la construction de l'espace, de la progression narrative.

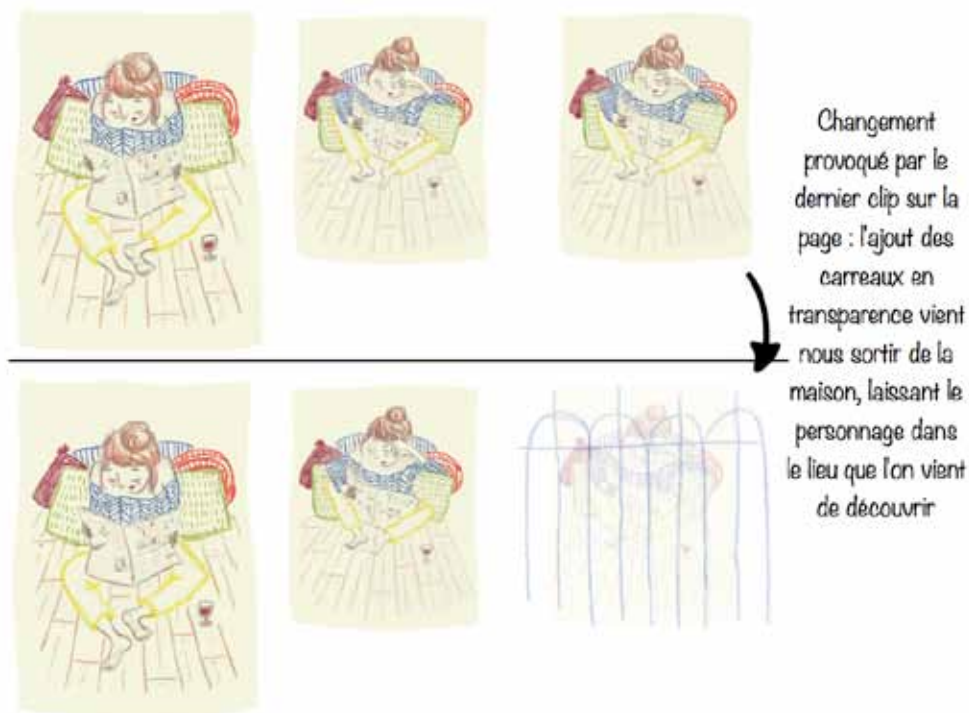


Fig 1 : Page 1 de la bande dessinée, deux derniers « états » avant le passage à la page 2.

Page 2: Ce plan d'ensemble vient finir de nous installer dans le lieu. Il à la fois cette vocation d'unité narrative de définition du lieu et de pause contemplative, temps pour laisser le lecteur s'imprégner de l'univers de la bande dessinée.

Fig 2 : Page 2, plan d'ensemble de la maison, une seule vignette pleine page.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Page 3 à 9 : Ici, nous avons approché le turbomédia, dans son aspect simulatant l'animation par la succession de vignettes quasi-identiques, reprenant le principe du flipbook. Ces 9 pages représentent à la fois une action, plus ou moins définie dans le temps – restant tributaire de la lecture qu'en aura le lecteur – qui fonctionne tout de même dans les différentes manières dont elle peut être lue. Ce drap volant dans le vent, vient à la fois nous imprégner d'une ambiance, d'un lieu. C'est une sorte d'aparté intemporel, un complément de lieu dessiné.

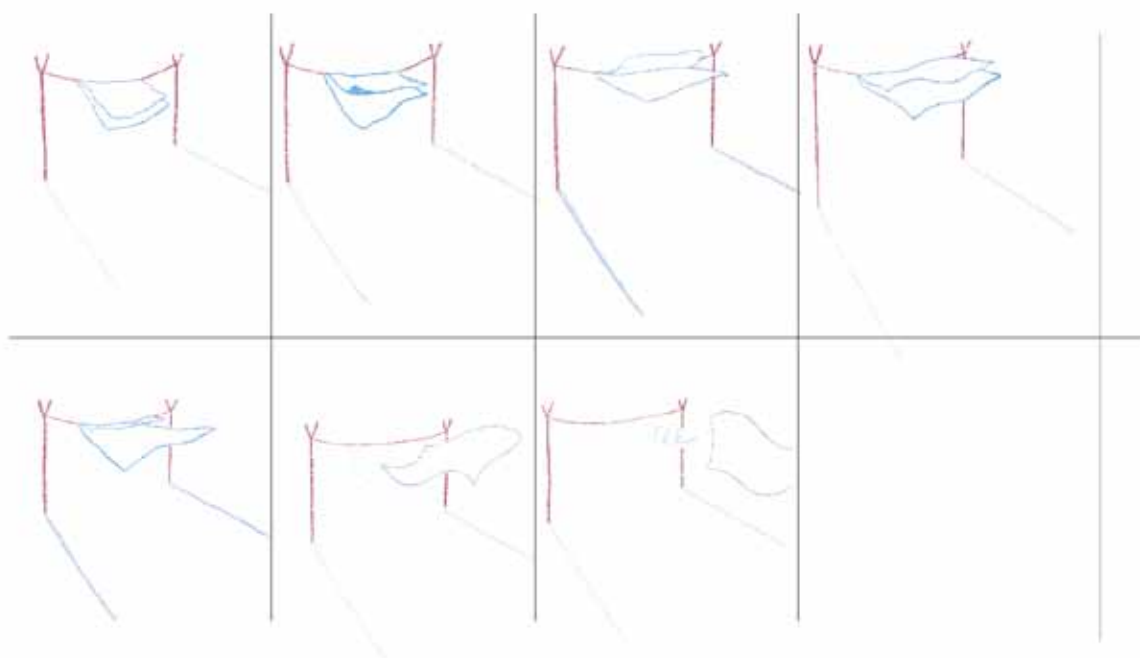
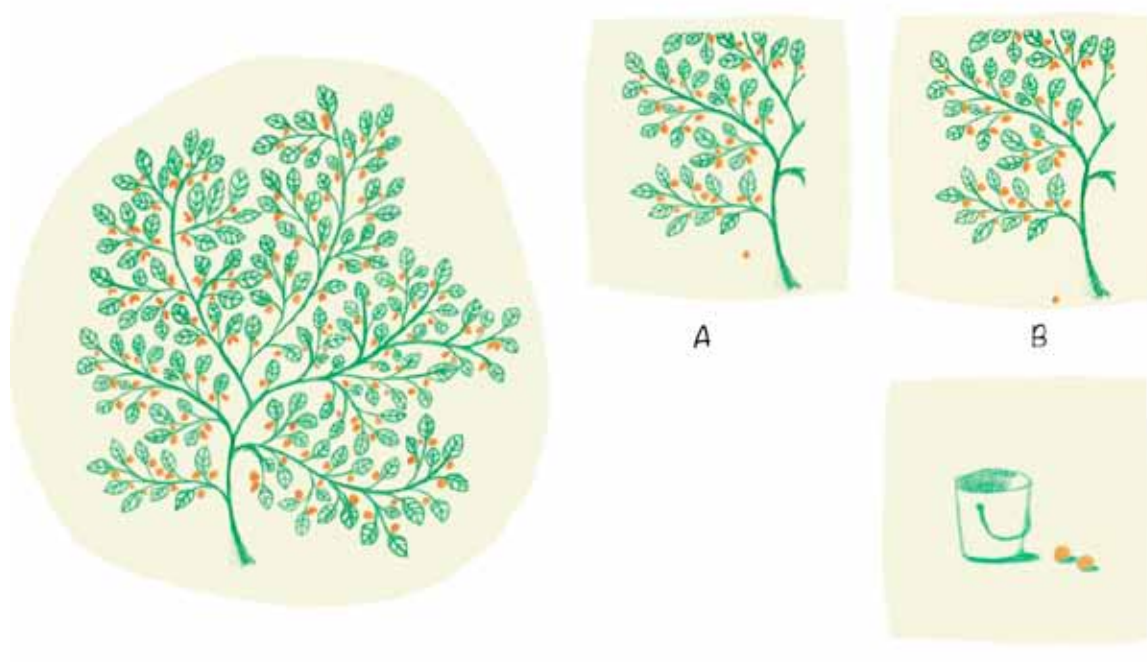


Fig 3 : Miniatures des pages 3 à 9, décrivant le mouvement du drap, comme une pellicule de film.

Page 10: Si l'on considère les pages 3 à 9 comme une seule séquence de la narration, la page 10 arrive en milieu d'histoire, et vient amener l'élément central de l'histoire – qui est même l'élément duquel est partie Marine pour imaginer son histoire, qu'elle a brodé autour de ce bel arbre fruitier. Ici la première vignette de la page en occupe la plus grande partie, instaurant l'objet, lui laissant la place de se déployer, que le lecteur puisse le contempler. Ensuite les trois autres vignettes viennent décrire une action, suggérant l'arbre sans le montrer en entier. Ici est ap-

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

pliqué l'un des phénomènes de base du récit en images, évoqué dans la première partie ; le choix de « points d'actions » servant à évoquer la totalité d'une action au lecteur.



A et B sont les « points d'action » choisis par Marine pour suggérer la chute du fruit.

Fig 4 : Page 10, présentant l'arbre au centre de l'histoire.

Page 11: Ici plus d'image, plus de texte, mais seulement du son. Je reviendrai sur cette vignette plus tard, dans le complément de cette explication du découpage, centré sur le son. Cette page est l'action principale de la bande dessinée, la « péripétie » pour reprendre les termes de narration établis dans le schéma actantiel de la narration d'un récit créé et exposé par Algirdas Julien Greimas.²

Page 12: A la suite de ce que l'on pourrait appeler le « noeud de tension » de la bande dessinée, ces trois cases, recouvrant toute la surface de la page – à la manière des comics Marvel – viennent accélérer le rythme et résumer en trois cases la suite directe de l'action survenue à la page précédente.

2. Le schéma actantiel expose l'articulation de la narration d'un récit, établissant les relations entre les différents « rôles » récurrents dans la narration.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

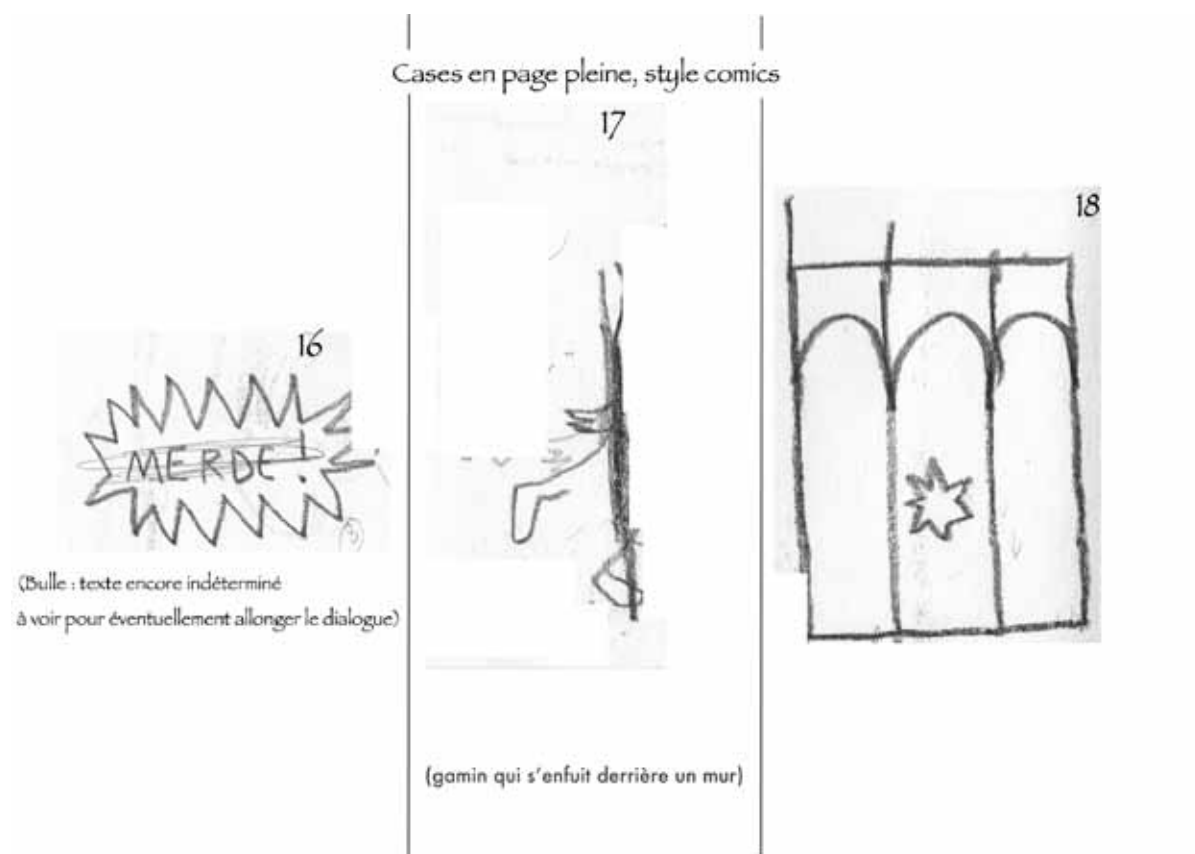


Fig 5 : Page 12 tirée du découpage, trois cases pour trois éléments narratifs importants de l'histoire.

Page 13: Cette dernière page vient conclure cette petite histoire, dans un rythme plus calme, simulé par ces cases « neutres » réparties de façon régulière. Ce sont les dernières conséquences de l'élément perturbateur survenu deux pages plus tôt. Cette dernière page vient ralentir le rythme et finir l'histoire et dans la dernière case, rappeler au lecteur l'univers dans lequel il avait été confortablement installé au début de la bande dessinée, le mettant devant l'élément perturbateur maintenant inanimé. Le lieu redevenu calme résonnant de la saynète qui vient de s'y dérouler.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

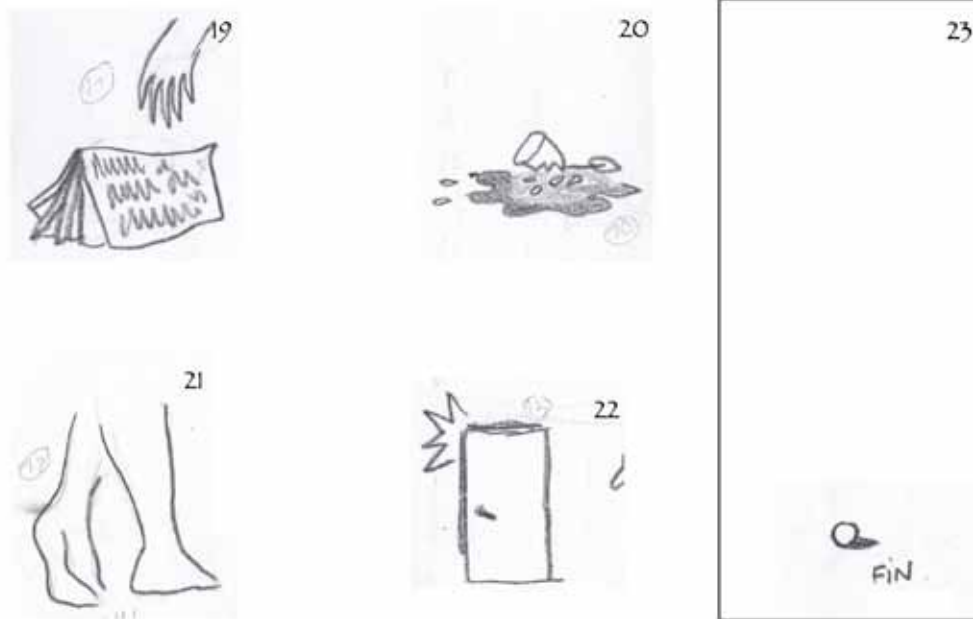


Fig 6 : Dernière page (tirée du découpage), retour au calme dans des cadres réguliers et sobres. Allongement de la dernière case, appuyant l'orange.

2 – L'ajout du son et ses enjeux

Dans la mise à l'écrit de cette expérience, je sépare le traitement du son de l'écriture globale de la bande dessinée pour pouvoir me concentrer précisément sur le son, mais il faut s'imaginer que ces deux étapes ont été majoritairement intriquées et simultanées. Certes j'ai réalisé une partie de l'élaboration du son de cette bande dessinée seule, mais la construction – dans le sens de l'écriture – de la partie sonore de la bande dessinée s'est faite pendant le découpage.

Lors de l'élaboration de ce découpage et d'une première réunion autour des dessins de Marine, nous avons discuté de la nature des sons que j'apposerais à ses dessins. Pour accompagner le style de ses dessins et rester dans une certaine homogénéité, j'ai opté pour des ambiances naturelles, des sons « neutres », réalistes mais restant dans cette douceur dégagée par ce lieu agréable. Il m'a paru opportun de chercher dans la nature des sons utilisés une certaine cohérence avec le style de dessin. Mais je pense qu'à l'instar de la relation images/mots, le son pourrait, dans d'autres circonstances, venir contredire ou apporter une autre nuance au dessin.

Lors de cette discussion, j'ai aussi exposé à Marine de quelle manière j'avais pensé la construction sonore jusque là. A savoir à quelle place viendrait se placer le son dans la narration.

A mon sens – et je viens ici en contradiction directe avec les déclarations faites par des théoriciens tels que Harry Morgan, Thierry Groensteen... –, le son peut venir renforcer, dans la bande dessinée, une dimension temporelle « métaphorique », non fixée de manière définitive mais tout de même présente et évoquée dans la narration, sans contredire ni être en redondance avec l'image et les mots.

Je pense que le son peut venir soutenir et enrichir la faculté évocatrice des dessins. Il permet aussi une certaine épuration de ceux-ci, ouvrant une nouvelle façon au lecteur de compléter sa lecture par son imagination.

Pour commencer, j'ai imaginé deux types de son : des sons ponctuels, d'information de mouvement, d'action et des sons d'ambiance, non définis dans une durée précise, dans la suggestion d'un lieu, d'un état. Les sons ponctuels seraient apposés à certaines vignettes, « joués » une seule fois, au visionnage de la vignette. Les sons d'ambiance seraient plus long, lus en boucle et possiblement liés à une ou plusieurs vignettes.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

La principale crainte et critique faite à l'idée de l'apposition de son sur la bande dessinée est cette rupture entre les deux temporalités des média (image fixe atemporelle et son inscrit dans le temps, par définition). Or, je pense qu'il est possible en jouant sur la perception, comme il est possible d'évoquer le mouvement à partir d'images fixes, d'enlever au son son inscription temporelle. Pour cela, les sons d'ambiance lus en boucle demandent une construction sans repère dans la lecture, afin qu'à leur écoute, l'information véhiculée ne soit pas une information temporelle mais bien une information de sens, de ressenti. Pour les sons ponctuels, de même, l'idée n'est pas d'inscrire un mouvement ou une action dans le son, mais de venir renforcer le caractère d'évocation d'un dessin en donnant à l'action un « caractère », venant ajouter des informations d'intensité, de sensation...

Le son apporté de cette manière, à mon sens, vient totalement s'inscrire comme une troisième ligne sur la portée, en supplément de l'image et des mots, gardant la liberté de lecture et la puissance évocatrice de la bande dessinée.

La manière dont les sons sont apportés, présentés au lecteur, était aussi un élément important de la construction à penser. Toujours dans cette idée de fondre le son dans ce système de la bande dessinée, s'attachant à respecter les principes d'écriture empruntés par l'image et les mots. Il m'a semblé que l'idée était de rendre disponible le son au lecteur, lui amener comme le sont chaque vignette, sans temporalité prédéfinie et consultable librement. Sans le son, le lecteur, à l'affichage d'une page, peut se concentrer à sa guise sur telle ou telle vignette, tel ou tel aspect de la page (mots, dessins, séquence...) après avoir ingéré automatiquement – et inconsciemment – à l'affichage de la page la totalité des informations contenues par la page. Avec l'ajout du son, je recherche le même phénomène, il apparaît comme le reste, à un moment donné pour ensuite être consultable un temps indéfini, imprégnant le lecteur. Ce raisonnement, bien sûr, est valable pour la catégorie des sons dit « d'ambiance ».

Le principe des sons ponctuels repose sur la perception et l'aspect impalpable et abstrait de ce qu'ils véhiculent. Certes, si on les considère concrètement, ces sons ont une durée définie et marquent ainsi un repère temporel dans la lecture. Cependant, à mon sens, ce qui pouvait être gênant dans cette définition temporelle insérée dans la lecture était le caractère « obligatoire » de l'écoute complète d'un son avant de pouvoir continuer sa lecture. Le lecteur perdait alors momentanément les « rênes » dans sa lecture et se voyait dépossédé de l'histoire.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

La première chose pour pallier à cela était donc d'enlever cet impératif de lecture entière du son pour poursuivre sa lecture. Dans la bande dessinée créée ici, la poursuite de la lecture ne dépend pas des sons joués à l'affichage d'une case. Le lecteur, s'il le souhaite, peut continuer sa lecture sans avoir écouté l'intégralité d'un son.

Vient alors la problématique de temporalité fixe dans une narration à la temporalité originellement évolutive. Ici, j'en appelle à l'aspect évocateur d'un mouvement et l'expression du temps par le dessin, abordé dans la première partie. Un dessin, même s'il est fixe dans le temps, peut évoquer un laps de temps plus ou moins précis. Cependant, sa présence dans la narration ne nous gêne pas, au contraire, elle y a un rôle précis, celui d'évoquer une action et de faire avancer l'histoire. Cette valeur temporelle, une fois qu'elle a atteint le lecteur, est acquise et vient marquer l'avancée de l'histoire dans son conscient, le dessin reste avec cette information temporelle, faisant partie d'un tout. Ces vignettes, ou ces composantes du dessin sont de réelles aides ponctuelles à la narration, mais n'ont pas forcément une vocation contemplative dans l'histoire. Ce ne sont pas, à priori, les points sur lesquels le lecteur va s'attarder. Dans une première lecture, et lors de la prise de connaissance de la planche, le lecteur absorbe les informations narratives de la planche puis peut éventuellement s'attarder, s'imprégner des dessins, de l'ambiance... Je pense que le fait de déclencher un son ponctuel à l'affichage d'une vignette peut tenir le même rôle. Lors de l'affichage de la vignette et de la lecture du son, le lecteur intègre l'information qu'il transporte et ensuite peut s'adonner à une lecture de contemplation, d'imprégnation, dans laquelle le son d'ambiance prend sa place. Le son ponctuel va venir déclencher une sensation chez le lecteur, enrichir l'information véhiculée par le dessin (et les mots) sans imposer une temporalité à l'action. On donne au lecteur tous les éléments, et lui reconstruit sa narration, sa temporalité, intérieurement. Le son vient juste ajouter une pièce au puzzle, au même titre que l'image ou les mots. Ceci sans changer foncièrement les principes de la narration en bande dessinée.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

3 – Le découpage « sonorisé » et exemples particuliers de vignettes aux multiples alternatives.

Dans une démarche identique à celle menée en 2.1, je vais maintenant commenter le découpage de la bande dessinée, cette fois-ci d'un point de vue sonore.

Page 1: Nous sommes donc ici, comme dit précédemment, dans une optique d'introduction d'un personnage dans un lieu, et d'ancrage de l'histoire dans un lieu, une ambiance.

Ici, en terme de son « d'ambiance » j'ai du choisir entre jouer le plan en marquant le léger changement d'échelle entre chaque ou plutôt partir sur une homogénéité, renforçant le lien entre les vignettes. Dans ce rôle de présentation que joue la page 1, j'ai opté pour un changement léger de plan sonore avec le changement de plan visuel. Ainsi, le son d'ambiance introduit surtout le lieu. Et avec ce changement d'échelle, le son permet d'accompagner subtilement le lecteur à l'extérieur de la véranda, introduisant ainsi petit à petit le jardin dans lequel il sera plongé à la page suivante. Et c'est dès cette première page que nous est démontré l'apport primordial du son dans la bande dessinée : le hors champ concret. En effet, comme on l'a vu dans la première partie, le dessin de bande dessinée ne présente pas, ou de manière métaphorique, de hors champ. Le son ici va venir le créer, et ainsi plutôt qu'une redondance, nous avons bien un apport, un complément à l'image. Je m'intéresse maintenant aux sons ponctuels pour cette page. D'une manière générale, dès le début de mes réflexions quant à la manière d'intégrer le son à la bande dessinée, j'ai pensé qu'il ne serait pas pertinent de mettre en son les personnages à proprement parler. Je parle ici de la voix, des émissions de bruits corporels (souffle, soupir, toux, etc). En effet, l'une des forces de la bande dessinée, à mes yeux, est la liberté en terme d'imagination, qu'elle laisse au lecteur. Les personnages sont dessinés et évoqués mais le lecteur peut à son aise leur donner la voix qu'il veut et compléter son image du personnage d'une manière toute personnelle. C'est entre autres pour quoi je ne fais pas lire les bulles par un comédien. Les sons ponctuels ici vont par contre faire vivre le personnage, l'inclure dans un univers sonore lié aux objets qui l'entourent, qu'il manipule. Dans cette première page, j'ai donc bruité le froissement d'un journal, les mouvements dans un fauteuil... Ainsi les sons ponctuels ne viennent pas apporter d'information temporelle, on ne

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

cherche plus ici (comme au cinéma) de synchronisation temporelle avec l'image mais bien une cohérence d'ambiance, de sens « colorant » l'image, la teintant de nouvelles nuances, ouvrant d'autres pistes pour l'imagination du lecteur durant sa lecture.

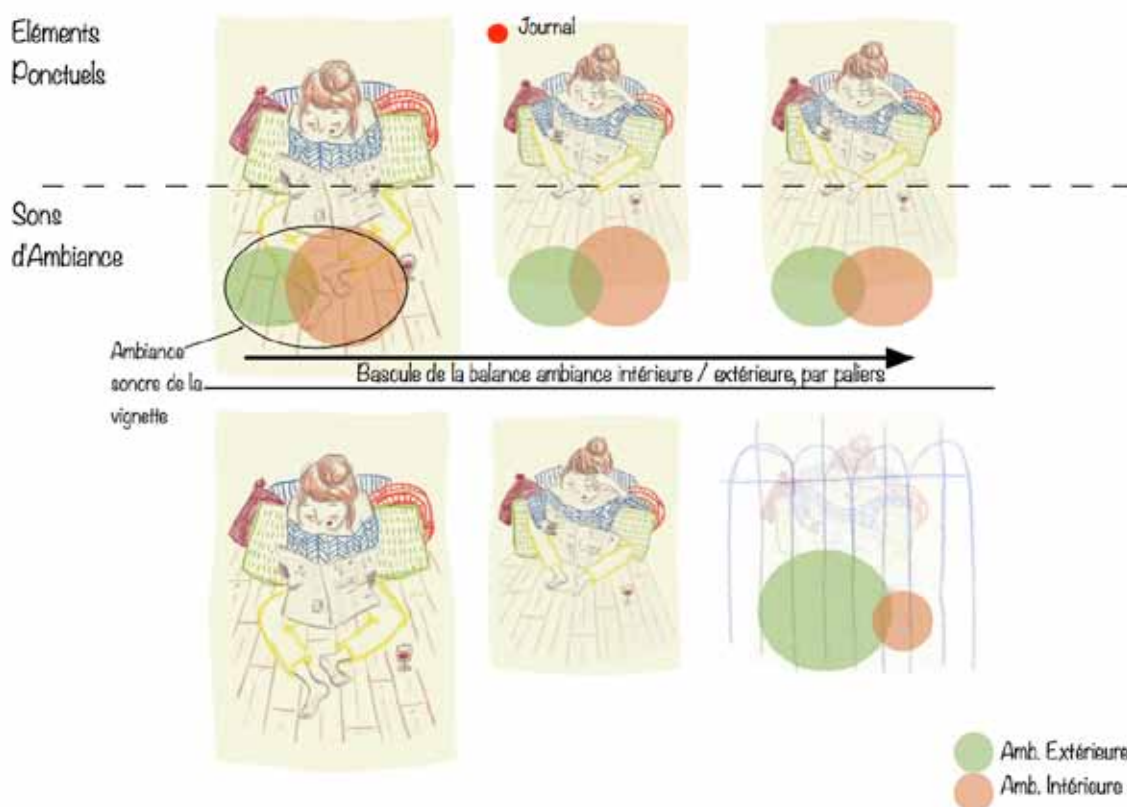


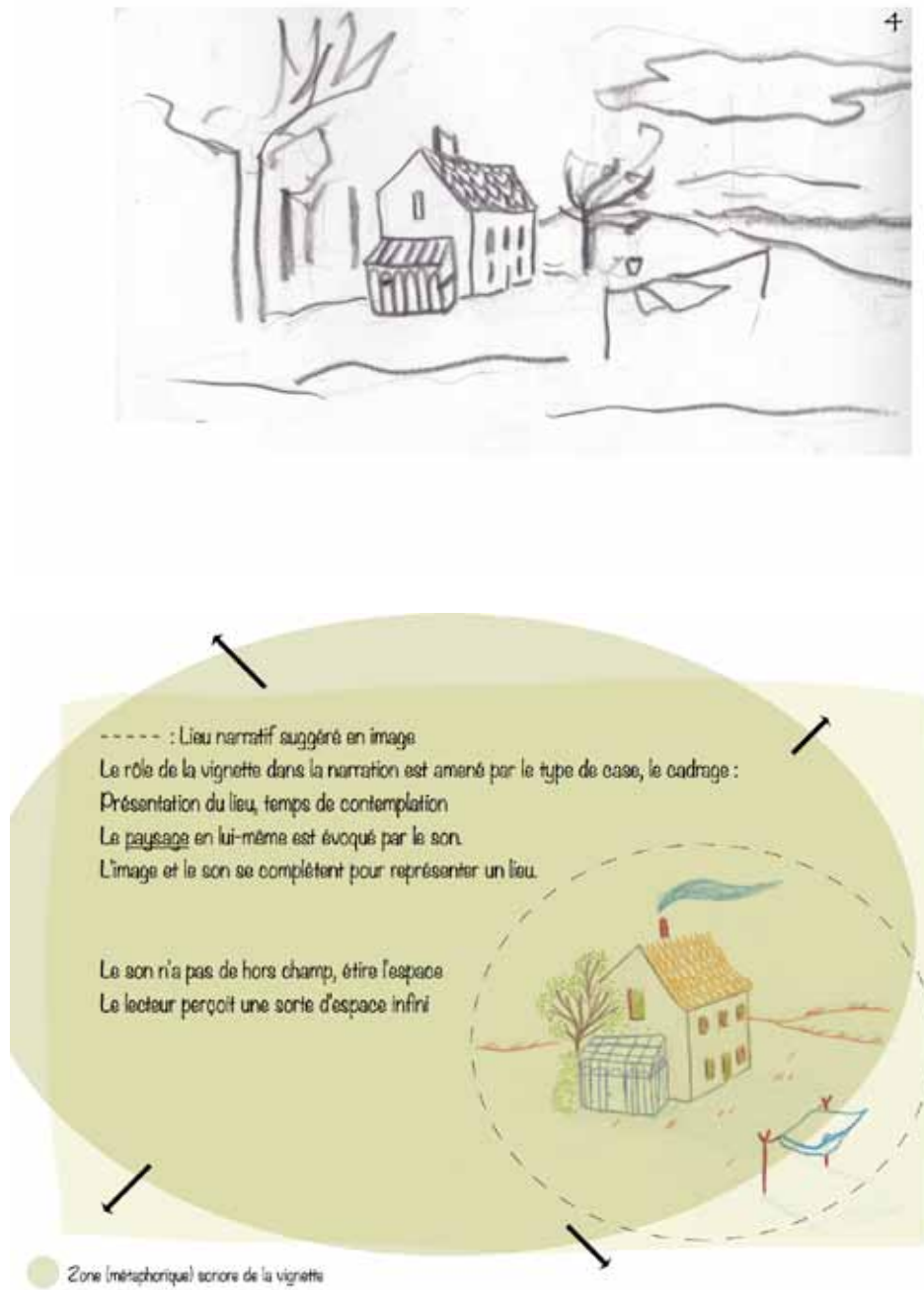
Fig 7 : La page 1 avec son « écriture sonore ». Deux couches de son distinctes. Le bruitage du journal vient caractériser la manière de lire du personnage, très calme, comme un complément d'action.

Page 2: Sur ce plan d'ensemble, je n'ai apporté qu'un son d'ambiance. Ceci pour rester en cohérence avec ce que l'image apportait en terme d'éléments narratifs.

Comme on le voit sur le découpage, cette page était à l'origine pensée pour un dessin de la maison en pleine page. Après réflexion, j'ai demandé à Marine de changer les dimensions du dessin et de placer la maison (dont la taille occupait plus ou moins le quart de la page) en bas à droite d'une vignette vide faisant, elle, la taille de la page. J'ai voulu ici jouer sur la complémentarité du son au dessin en évoquant au son le jardin et le paysage que Marine avait imaginé autour de cette maison. La taille de la case, le style du dessin et le son, à eux trois, fournissent au lecteur les éléments nécessaires pour se figurer le lieu, et s'y plonger.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Fig 8 : Changement de choix de cadrage entre le découpage et le dessin final, pour une meilleur



complémentarité image / son. En haut : image du découpage, en bas : la vignette telle qu'elle figure dans la bande dessinée.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Page 3 à 9: Pour cette suite de vignettes – cette séquence – j’ai procédé d’une manière assez similaire à la première page. J’ai conçu un son d’ambiance homogène aux sept vignettes (un seul fichier audio), et sonorisé les mouvements du drap cherchant à amener une information quant au « caractère » émotionnel du mouvement plutôt qu’une synchronisation temporelle avec le dessin. Pas de redondance donc ici, mais bien une complémentarité.

C’est d’ailleurs à propos des sons de cette séquence qu’une discussion avec Marine m’a paru intéressante à rapporter. Ayant enregistré sept bruitages de drap dans le vent, je les ai fait écouter à Marine. J’avais joué sur la longueur, sur le niveau et sur la densité du son, pour essayer d’évoquer un mouvement doux quelque chose qui évoque la lenteur, le calme de ce drap flottant au vent. J’avais créé une sorte de progression en faisant des mouvements de plus en plus amples pour accompagner l’évolution des mouvements du drap. Marine, à l’écoute des sons, m’a fait remarquer que ce qui fonctionnait le mieux à l’image, et qui lui paraissait le plus cohérent avec l’esprit de cette séquence étaient les derniers sons – plus longs donc – et qu’elle pensait qu’il serait intéressant de refaire des sons dans la même idée que ces deux derniers pour toute la séquence. Ce que j’ai fait, et constatant qu’en effet, si cela n’affecte pas la temporalité de la narration, la durée du son joue sur son caractère et sur sa cohésion ou non avec l’image.

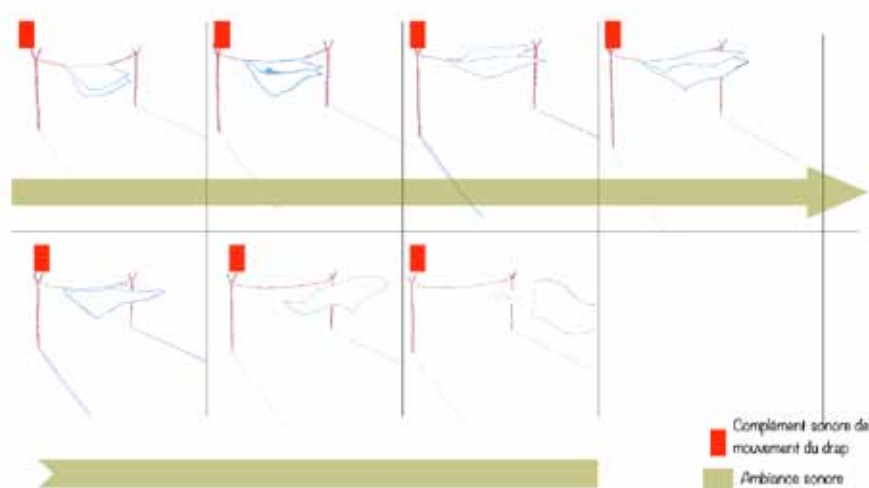


Fig 9 : Découpage et habillage sonore de la séquence de pages 3 à 9. Le son de drap vient compléter l’action sans synchronisme, il vient juste ajouter un caractère sans marquer d’impression temporelle. L’ambiance continue préserve une unité et une liberté de longueur dans le visionnage.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Page 10: Nous revenons ici sur une construction de page similaire à la première. Ici j'ai aussi choisi de marquer la différence de plan entre la vignette figurant l'arbre en entier et les trois vignettes exprimant une action – le fruit tombe dans l'herbe. Ceci afin de souligner l'importance de cette première vignette. De plus, cet arbre, dans l'esprit de Marine, est un très bel arbre, au centre de l'univers créé dans cette bande dessinée. C'est un arbre imaginaire, un peu « magique ». Je voulais donc lui attribuer une ambiance fournie, accentuer son éclat par le son. La suite est une action simple, qui à première vue n'a pas d'importance énorme. Le son d'ambiance recherché est donc juste quelque chose de réaliste habillant les vignettes, unifiant le lieu. De la même manière que pour la page 1 et a séquence du drap, j'ai bruité la chute du fruit, afin de lui apporter un aspect doux, presque inconséquent. Evoquer quelque chose de normal, habituel.

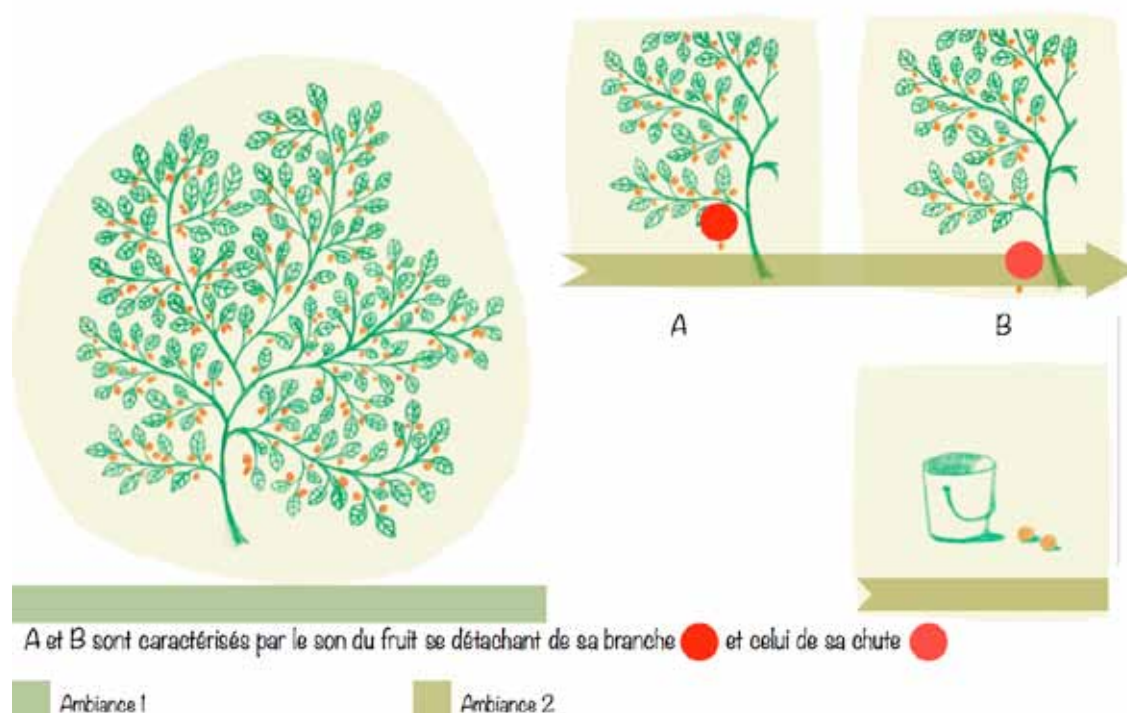


Fig 10 : Page 12 avec l'écriture de l'habillage sonore.

Page 11: Ici donc, le son est seul. En effet, il me semble que pour que la sonorisation de la bande dessinée sonore prenne son sens, il faut que le son ne soit pas juste un habillage mais bien une unité de narration au même titre que l'image ou le texte. Et donc qu'il puisse à un moment ou un autre être le seul moyen

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

d'exprimer une partie de la narration.

Cette vignette était le lieu idéal pour cela. En effet, le son vient évoquer une action au centre de la narration. De plus le son d'un bris de verre est une expérience sonore commune plutôt universelle. Ce bris de verre, son quelque peu agressif vient produire une réelle cassure dans l'ambiance installée. L'utilisation du son plutôt que de l'image ou des mots ici prend tout son sens. Il est, à lui seul dans cette vignette, la façon la plus immédiate d'arriver au basculement escompté dans la narration.

Page 12: Sur la page 12, la rupture amenée par la page précédente appelle l'absence de son d'ambiance. Nous sommes sortis de la quiétude du lieu.

Seuls les pas de l'enfant partant en courant sur la deuxième case sont bruités, amenant un rythme et suggérant le hors champ dans l'action. Le silence global de la page vient en réponse à l'importance qu'a pris le son dans la narration de la page précédente.

Dans la case 1, seule case présentant du texte, j'ai donc choisi de ne pas sonoriser la voix du personnage. En effet, ceci aurait eu l'effet expliqué auparavant. De plus, si à mon sens le bruitage d'actions ponctuelles ne vient pas temporaliser les actions, la mise du dialogue en son, elle, aurait cet effet. Et c'est précisément ce qui est à éviter. Faire le dialogue impliquerait la lecture du son à un moment précis, une durée limitée, ce qui aurait l'effet vu dans l'Oreille Coupée de sortir le lecteur de l'histoire

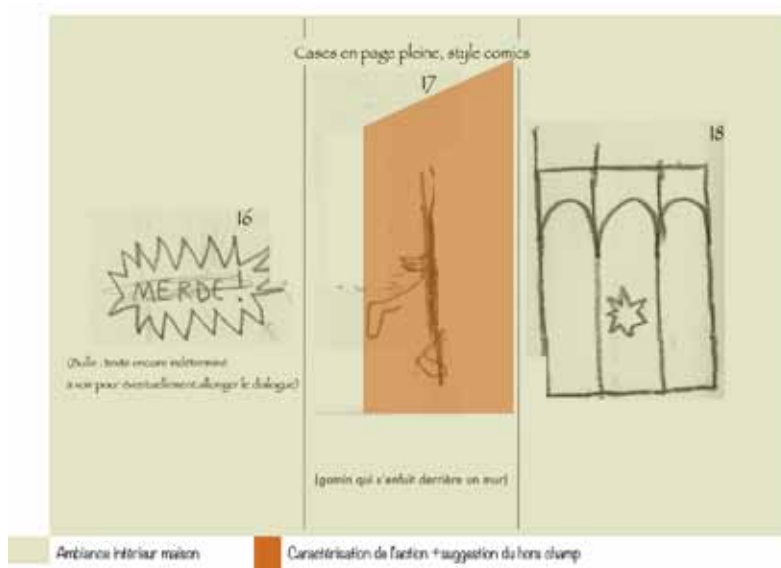


Fig 11 : Le bruitage de la case 2 vient renforcer le caractère précipité de la fuite de l'enfant, et également suggérer le hors champ.

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

Page 13: Enfin sur cette dernière page, en cohérence avec ce qui a été dit pour l'image, les bruitages des quatre actions ont pour but d'amener cette neutralité, ce retour au calme après « l'incident », donner un relief à la réaction du personnage. Enfin la dernière case rappelle discrètement l'ambiance dans laquelle nous étions installés au début, suggérant un retour à l'état initial, comme une boucle.

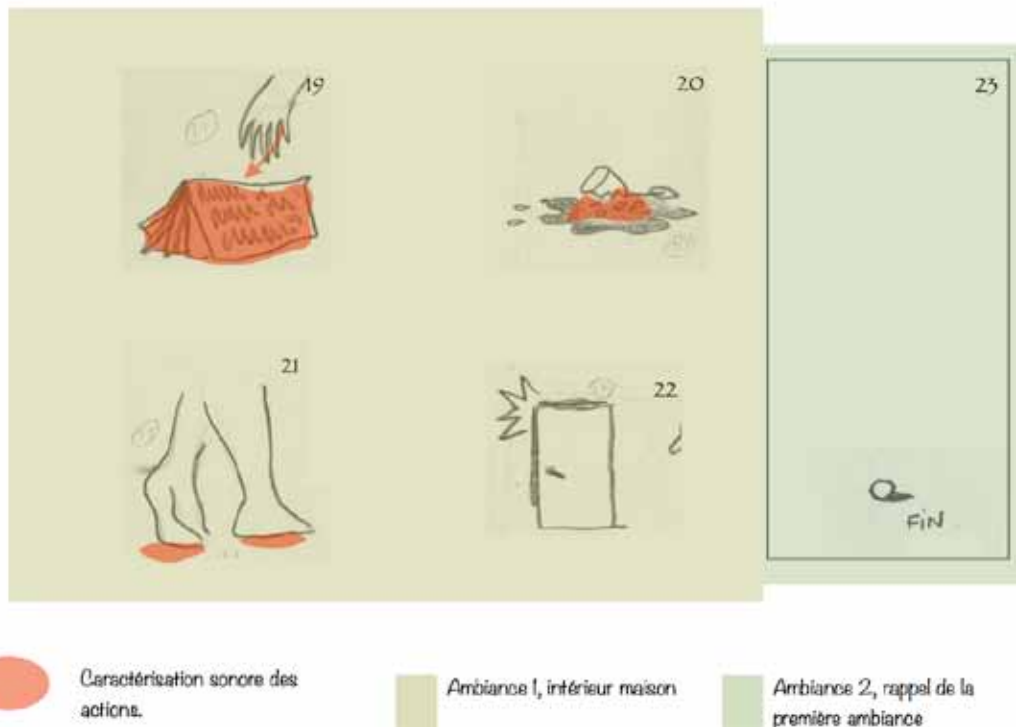


Fig 12 : Page 13, l'émotion du personnage est renforcé par le son dans ses actions. La vignette 4 comportant une information sonore à l'image (le claquement de porte est suggéré), n'est pas bruitée.

4 – Les problèmes rencontrés

La construction sonore que je viens de décrire s'est faite en amont de la numérisation et de la programmation de la bande dessinée. Ainsi, lors du passage à l'application des choix faits sur LiveCode, je me suis trouvée confrontée – comme je m'y attendais – à quelques problèmes techniques.

Le premier souci a été d'intégrer plusieurs couches de son simultanées aux pages. En effet, lors de mon choix du logiciel, je n'ai pas pris en compte cette caractéristique nécessaire à mon projet de pouvoir lire plusieurs sons simultanément. A vrai dire, j'ai pensé que, le logiciel étant conçu à l'origine pour créer de petits jeux vidéo, l'idée allait de soi. J'ai vite constaté que cela n'était pas si évident.

Ne pouvant pas programmer plusieurs canaux audio sur une même page, un son déclenché venait en fait remplacer l'autre son en lecture.

Pour contourner cette contrainte, j'ai donc décidé de mettre les vignettes accompagnées d'un son ponctuel sous forme de petites vidéos, respectant la taille des dessins, intégrant le son ponctuel. Ainsi je déclenche le son d'ambiance d'une page à l'affichage de celle-ci, et viennent s'ajouter ensuite les sons ponctuels lors de la lecture des vidéos/vignettes. Cette superposition étant possible, mon problème est résolu. Ceci en faisant en sorte que la vidéo une fois lue, reste figée sur l'image qu'elle contient.

La deuxième complication rencontrée lors de l'élaboration de la bande dessinée a été l'intégration des dessins sur un même fichier. En effet, si le logiciel se montrait performant et stable au début de la création de la bande dessinée, il s'est avéré que l'intégration de tous les dessins pose des problèmes de stabilité et de capacité. Je pense que le fait d'avoir opté pour la version libre et donc allégée du logiciel est ici le problème. Cela génère des limites de taille et de qualité de fichier image à intégrer (les fichiers sons étant nettement moins lourds). J'ai donc trouvé à chaque image un compromis en terme de qualité, afin de pouvoir tout intégrer sans trop de problème mais garder la qualité et la définition des dessins.

Cela règle en partie le problème mais il semble que mon projet de bande dessinée reste un peu trop lourd pour les capacités de la version libre de LiveCode. Si cela s'avère réellement gênant, il me sera toujours possible de séparer

3 - Intégrer le son à une bande dessinée numérique

la bande dessinée en plusieurs petites parties, moins lourdes à gérer séparément pour le logiciel.

De manière globale, ce mémoire s'est plus intéressé à la rhétorique de la création d'une bande dessinée sonore qu'à la technique pure de sa programmation et construction. Ce mémoire m'a permis de répondre aux questionnements que posent l'intégration du son dans la bande dessinée. Mais bien sûr, une suite éventuelle à cette expérience est une étude plus dirigée sur la technique et les outils à utiliser – voire développer – pour approfondir les possibilités de création de bandes dessinées sonores.

CONCLUSION

Au terme de cette étude et de sa mise en pratique, je pense avoir réussi à cerner les principes de narration de la bande dessinée et de son évolution numérique, dans l'optique d'y intégrer le son. Si ce travail a abouti à une forme possiblement viable, je pense que celle-ci n'est qu'une ébauche de ce que peut être une bande dessinée sonore. Ce mémoire m'a permis de poser les bases d'une intégration du son à la bande dessinée. On peut maintenant envisager une éventuelle suite à ce mémoire, à cette expérience. Pour conclure cette étude, j'ouvrirai ma réflexion sur l'éventuel avenir de la bande dessinée sonore. D'abord, j'envisagerai une transposition des principes de construction de la bande dessinée sonore à laquelle ce mémoire a donné lieu sur d'autres formes de bandes dessinées numériques. Ensuite, j'aborderai quelques réflexions liées à la naissance possible de cette nouvelle forme de bande dessinée. Pour cela, j'imaginerai les éventuelles critiques que ma démarche pourrait connaître. J'ouvrirai ensuite quelques pistes pour l'élaboration d'un outil dédié à la création de la bande dessinée sonore.

La bande dessinée sonore créée ici se base sur une forme bien définie, le diaporama. Cependant, si cette forme me paraissait s'imposer pour la partie pratique de ce mémoire, je pense maintenant, au terme de mon étude théorique, qu'il est possible d'envisager une bande dessinée sonore se déclinant dans les différentes formes de bandes dessinées numériques existantes.

En effet, les types de son (sons d'ambiance, sons ponctuels) utilisés dans la partie pratique de ce mémoire restent potentiellement pertinents dans d'autres formes de bandes dessinées. Les changements possibles seraient liés aux manières de les intégrer à la bande dessinée et la façon d'interagir avec le lecteur.

Conclusion

Je prendrais comme exemple l'intégration du son à une bande dessinée basée sur le principe de la toile infinie. Je pense qu'une proposition intéressante serait de faire coïncider l'arrivée du son avec la zone de l'image visualisée via l'inter-cadre de l'écran. Ainsi, dans la même idée que la bande dessinée sonore créée pour ce mémoire, le son viendrait prendre sa place dans la narration, caractérisant certains objets, certaines ambiances. Il ferait partie intégrante de la toile que le lecteur découvre en déplaçant le cadre de l'écran – comme une fenêtre sur la toile. A l'instar de la page 11 de la bande dessinée présentée avec ce mémoire, on pourrait imaginer dans une telle création des zones uniquement sonores ainsi que des zones « muettes » (comme il existe en bande dessinée des cases uniquement picturales ou uniquement textuelles).

Ceci n'est qu'un exemple possible d'insertion du son. Finalement, la création de cet exemple pratique permet de se figurer une possible dialectique d'insertion du son dans la bande dessinée. A l'instar de l'image et du texte dans la construction de la bande dessinée, c'est cette dialectique qui serait à la base de la construction de bandes dessinées sonores. A partir de ce nouveau langage, cette nouvelle narration, un nombre considérable de formes peut émerger, comme nous l'avons vu pour la bande dessinée numérique.

Au cours de mes recherches j'ai pu constater à quel point une partie des théoriciens – et sans doute des dessinateurs de bande dessinée – n'étaient pas favorable à l'ouverture de la bande dessinée à d'autres médias tels que le son.

Cela entraîne quelques critiques à prévoir envers la démarche que je mène dans ce mémoire et la partie pratique qui l'accompagne.

J'ai déjà abordé brièvement cette question au cours de ce mémoire. On peut résumer les principaux doutes et remarques émis quant à l'intégration du son en bande dessinée aux deux points suivant :

- Une hétérogénéité des temporalités de la bande dessinée et du son.
- Une « gadgétisation » de la bande dessinée en y intégrant de nouveaux médias qui abouti à une dénaturation du média bande dessinée et à sa discréditation par l'affluence des innovations en numérique.

Concernant la possible hétérogénéité entre les temporalités du son et de la bande dessinée, je pense avoir répondu à cette problématique dans la troisième partie de ce mémoire. L'idée d'ajouter du son à la bande dessinée n'est pas d'imposer le caractère temporel du son dans la bande dessinée mais plutôt de faire en sorte d'amener, par le son, des informations de narration et d'émotion. De prendre ce matériau considéré comme temporel et de lui ôter cette caractéristique – d'un point de vue de la perception – pour se concentrer sur le reste de ce qu'il peut apporter à l'image.

Par rapport à l'éventuelle « menace » que pourrait représenter l'ajout du son à la bande dessinée numérique, je pense que le débat est assez proche de celui existant autour de la légitimité de la bande dessinée numérique en général. On peut le voir dans cette citation d'Harry Morgan :

« Précisons sans plus tarder que nous rejetons entièrement la notion d'art audiovisuel appliqué à la bande dessinée. Si la BD note les sons métaphoriquement, sous forme d'onomatopées, mais aussi de façon précise (la musique sur des portées musicales dans Peanuts), elle ne les restitue ni dans leur durée ni dans leurs autres

Conclusion

caractéristiques (par exemple hauteur et timbre, en ce qui concerne les sons multicanaux). Il en va de même des fameux dialogues dans les bulles. Enfin, la même remarque s'applique au mouvement. La BD est un art visuel, puisqu'elle comporte de l'image mais ne restitue pas plus le mouvement que le son.»¹

Ici, il est plus question de vocabulaire, de définition de la bande dessinée. En effet, si la bande dessinée ne restitue pas le mouvement ni le son – puisqu'elle est, en effet un art seulement visuel dans son support – elle cherche à l'évoquer. Dans une vocation narrative, la bande dessinée est un art de l'évocation. Au croisement de plusieurs médias, elle a pour but de provoquer chez le lecteur des sensations, des émotions, convoquant plusieurs de ses sens. Suivant cette idée, l'ajout du son à la bande dessinée numérique vient seulement amener un nouveau matériau, de nouvelles nuances à sa narration.

Groensteen peut avoir tendance à voir cet ajout comme une sorte d'invasion, de sous-estimation du pouvoir de la bande dessinée. Il estime qu'il « n'y a [...] nul besoin de 'faire vivre' la bande dessinée », pour lui « l'imagination du lecteur compense spontanément et sans difficulté l'absence de mouvement réel et de son réel »². Ce sur quoi je le rejoins. Tout comme l'arrivée du numérique dans la bande dessinée, l'idée d'y ajouter du son n'est en aucun cas une manière de remplacer la bande dessinée originelle, ni de la reléguer au rang d'art incomplet. Le son ne vient pas combler un manque dans la bande dessinée. La bande dessinée vit déjà toute seule, l'arrivée du numérique, de l'interaction et ici du son, ne sont que des enrichissements possibles, des évolutions vers des médias dérivés de la bande dessinée.

Je pense que, comme dans beaucoup de domaines artistiques ou non, la nouveauté et l'évolution amenée par les nouvelles technologies peuvent avoir tendance à alerter les principaux acteurs du domaine. Toute nouvelle expérimentation est appréhendée avec beaucoup de prudence et de circonspection. Ce phénomène tout à fait naturel, peut avoir tendance à placer devant des écueils proclamés inévitables, toute expérimentation nouvelle.

Au début de mes recherches, je m'étonnais de l'absence d'expériences

1. H. Morgan, op. cité, p.52

2. T. Groensteen, op.cité p.75

d'intégration du son à la bande dessinée (hors bandes dessinées accompagnées d'une bande musicale, qui sont déjà plus nombreuses, mais qui ne convoquent pas les mêmes problématiques). Au fur et à mesure de mes lectures, je me suis rendu compte que, malgré l'absence notable de bandes dessinées sonorisées, dans beaucoup de recueils traitant de la bande dessinée et de son évolution numérique, la question du son et du multimédia est traitée. Cependant, les raisonnements émis, plutôt que de s'intéresser foncièrement à la possibilité d'intégrer le son à l'art séquentiel, se concentraient sur l'impossibilité inévitable de fusion entre les médias.

Les passages de ces ouvrages abordant l'idée de l'ajout du son dans la bande dessinée aboutissaient souvent à des conclusions similaires à celle ci :

« Comme le signale Anthony Rageul, l'introduction du son et du mouvement pose enfin le problème du dosage, de la bonne mesure, avec le double écueil d'en faire trop ou pas assez :

« Une bande dessinée qui tendrait vers l'animation se trouve face à deux options : en rester au niveau du diaporama plus ou moins évolué, ou alors mettre en mouvement un maximum de ses constituants et devenir au final un vrai dessin animé. »³

Vu comme cela, l'insertion d'autres médias comme le son à la bande dessinée numérique semble être vouée à l'échec, ou du moins à une forme moyennement satisfaisante, instable, tiraillée entre plusieurs médias.

Mais la suite de ce paragraphe et la question que soulève Thierry Groensteen vient tout de suite apporter une « chance » à cette démarche :

« En soi, le récit dessiné hypermédiatique semble donc condamné à demeurer une forme hybride, insatisfaisante sur le plan de la lecture, et qui ne se caractérise que par une « jouabilité de surface », anecdotique. Mais que se passe-t-il si l'on y ajoute une véritable interactivité ? »⁴

3. T.Groensteen, op. cité p.77 (A. Rageul, Pour une bande dessinée interactive, article publié en février 2010 <http://www.du9.org/Pour-une-bande-dessinee>)

4. Idib

Conclusion

Et c'est en effet ici que tout se joue. C'est l'arrivée de l'interactivité qui, à mon sens, donne un espoir à ces nouvelles formes de bande dessinée. C'est par l'interactivité qu'il est possible d'intégrer le son à la bande dessinée sans lui imposer sa nature temporelle. On vient agrandir l'univers sensoriel possible de la bande dessinée tout en assurant et renforçant la liberté de lecture par l'interactivité. C'est cette ouverture sur l'interaction que Will Eisner n'a pas encore lors de l'écriture du onzième chapitre de son ouvrage *Le Récit Graphique, narration et bande dessinée*. Il y décrit l'adaptation de *Moby Dick* en bande dessinée « multimédia », lisible sur CD-ROM. A lire son paragraphe assez catégorique, l'expérience n'est pas concluante.

Aujourd'hui, je suis persuadée que la bande dessinée sonore est une forme pouvant voir le jour et se développer dans le paysage de la création de la bande dessinée numérique.

Après l'expérience de ma partie pratique, je pense cependant que ce développement devra commencer par l'élaboration d'un outil voué à la création de bandes dessinées numériques sonorisées. En effet, pour ma partie pratique, je me suis rapidement heurtée aux limites du logiciel utilisé, celui-ci ayant été détourné de son utilisation originelle. En outre, il ne permettrait pas, ou très difficilement, d'explorer d'autres formes.

Une suite possible du raisonnement établi dans ce mémoire autour d'une bande dessinée sonorisée, serait de créer un programme informatique permettant à la fois la création de bande dessinée interactive et l'application d'interactions numériques à l'intégration du son. Ce programme devrait alors inclure plusieurs canaux de diffusion sonore, et explorer les possibles relations entre les sons diffusés et les zones de visualisation de l'image.

Il est aussi envisageable de penser à introduire des constantes de construction du son au sein même de l'interaction. Je pense ici à la catégorie des sons d'ambiance pouvant être utilisés dans une bande dessinée. Pour alléger au maximum la connotation temporelle du son, dans la bande dessinée réalisée ici, j'ai procédé en créant des boucles relativement longues (entre 5 et 7 mn), en majorant largement le temps de lecture estimé pour une vignette. Les sons, en eux mêmes sont dénués de repères temporels concrets. Le but étant que le lecteur puisse contempler une case indéfiniment sans être

saisi d'une sensation de durée allant à l'encontre de la narration à cause du temps. Même si, à priori, très rares seraient les lecteurs (et auditeurs) à cerner la boucle sonore dans ce type de son, idéologiquement ce procédé est critiquable.

Il pourrait donc être intéressant, dans la création d'un programme dédié, de réfléchir à l'intégration de l'aléatoire – agissant sur une bande de sons bien définis, pour rester dans une narration maîtrisée par l'auteur – s'affranchissant de la boucle fixe de son, et cherchant à produire des sons d'ambiance « infinis » sans repères temporels possibles.

Une fois fixée la base de l'articulation de la bande dessinée sonorisée, nombreuses sont les éventuelles possibilités qu'un outil dédié pourrait mettre à notre disposition. Indéniablement, cet hypothétique programme serait, dans un premier temps, en évolution et développement constant. L'enjeu étant d'offrir le plus de possibilités possibles en terme de création de bande dessinée numérique, d'intégration du son, le tout dans une interface de création simple et intuitive.

Enfin, devant ces ouvertures et ce futur possible de la bande dessinée sonore nous pouvons nous poser la question : un nouveau métier de monteur ou « designer » sonore de bande dessinée peut-il apparaître ?

BIBLIOGRAPHIE

Sur la Bande Dessinée :

- DAYEZ hugues, *La nouvelle bande dessinée - Entretiens*, Paris : Niffle, 2002.
- EISNER Will, *La bande dessinée : Art Séquentiel*, Paris : Vertige Graphic, 1997 (traduit de EISNER Will, *Comics Sequentiel Art*, 1985).
- EISNER Will, *Le récit graphique*, Paris : Vertige Graphic, 2004.
- GROENSTEEN Thierry, *La Bande Dessinée, une littérature graphique*, Paris : Milan, 2005, Coll. Les Essentiels
- MC CLOUD Scott, *Faire de la Bande Dessinée*, Paris : Delcourt, 2007
- MC CLOUD Scott, *L'Art Invisible*, Paris : Delcourt, 2007
- MENU Jean-Christophe, *La Bande Dessinée et son double*, Paris : L'Association, 2011
- MORGAN Harry, *Principes des littératures dessinées*, Paris : Éditions de l'AN 2, 2003.
- PEETERS Benoît, *Case, Planche, Récit – Comment Lire la Bande Dessinée*, Paris : Casterman, 1991

Sur la Bande Dessinée Numérique :

- GROENSTEEN Thierry, *Bande Dessinée et Narration : Système de la bande dessinée 2*, Paris : PUF, 2011, Coll. Formes Sémiotiques
- MC CLOUD Scott, *Réinventer la Bande Dessinée*, Paris : Vertige Graphic, 2002

Thèse :

- RAGEUL Anthony, *La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité*, Thèse en Arts Plastiques, Rennes 2, 2014.

Sites internet d'auteurs et de discussion sur la bande dessinée numérique :

- Scott Mac Cloud : <http://scottmccloud.com/>
- Professeur Cyclope : <http://www.professeurcyclope.fr/>
- Turbo Media : <http://www.catsuka.com/turbomedia/>
- La Baraque à strips : <http://labaraqueastrip.blogspot.fr/>
- Comicalités : <http://graphique.hypotheses.org/>
- Anthony Rageul : <http://www.anthonyrageul.net/>

Bande dessinées numériques :

- Anthony Rageul, *Prise de Tête* : <http://www.priusedetete.net/>
- Stevan Zivadinovic, *Hobo Lobo Hamelin* : <http://hobolobo.net/>
- Daniel Merlin Goodbrey, *Weirdness Pending* : <http://e-merl.com/wpend.html>
- Scott Mc Cloud, *Zot!* : <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/zot/zot-01/zot-01.html>
- Scott Mc Cloud, *The Right Number* : <http://scottmccloud.com/1-webcomics/trn/index.html>
- Philipponneau, *La Véritable Histoire d'un E-mail* : http://www.philipponneau.com/illustrateur_freelance/bd_experimentale/fr_lovyoo/fr_lovyoo.html
- Jean-François Bergeron et Jean-Philippe Côte, *L'Oreille Coupée* : <http://lisgar.net/zamor/Fran11/oc.html>

TABLE DES FIGURES

Partie 1 :

- Fig 1 – Scott McCloud, l'Art Invisible, p59
- Fig 2 – Scott McCloud, l'Art Invisible, p52
- Fig 3 – Scott Mc Cloud, Faire de la BD, p.170
- Fig 4 – Will Eisner, Le Récit Graphique, p25
- Fig 5 – Franquin, Gaston Lagaffe, Gare aux Gaffes
- Fig 6 – Franquin, Gaston Lagaffe
- Fig 7 – Will Eisner, Les Clés de la BD, p50
- Fig 8 – Scott McCloud, l'Art Invisible, p107
- Fig 9 – Will Eisner, Les Clés de la BD, p67
- Fig 10 – Will Eisner, Les Clés de la BD p 52-53 (Planche tirée d'Une courte histoire de l'amerique, de Robert Crumb)
- Fig 11 – Benoît Peeters, Case Planche Récit, (Case Tirée de Tintin - Les bijoux de la Castafiore, de Hergé)
- Fig 12 – Will Eisner, Les Clés de la BD, p.14
- Fig 13 – Will Eisner, Les Clés de la BD, p135
- Fig 14 – Will Elder, Outer Sanctum
- Fig 15 – Will Elder, Outer Sanctum
- Fig 16 – Will Eisner, Les Clés de la BD, p 46
- Fig 17 – Will Eisner, Les Cles de la BD p37
- Fig 18 – Scott McCloud, Faire de la BD, p173
- Fig 19 – Scott Mc Cloud, l'Art Invisible, p.104
- Fig 20 – Will Eisner, Les Clés de la BD
- Fig 21 – Scott Mc Cloud, Art Invisible, p.103
- Fig 22 – Scott Mc Cloud, Faire de la BD, p.177
- Fig 23 – Scott Mc Cloud, Faire de la BD, p.175
- Fig 24 – Scott Mc Cloud, Faire de la BD, p.172
- Fig 25 – Scott Mc Cloud, Faire de la BD, p.167 et 170
- Fig 26 – Will Eisner, Les Clés de la BD
- Fig 27 – Hergé, Coke en Stock

Partie 2 :

- 1 – Scott McCloud, Cases de *ZOT!* Episode 1 : <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/zot/zot-01/zot-01.html>
- 2 – Stevan Živadinovic, extrait de *Hobo Lobo Hamelin* : <http://hobolobo.net/>
- 3 – Anthony Rageul, extrait de *Prise de Tête* : <http://www.prisedetete.net/>
- 4 – Bastien Vivès, Strip vertical extrait de son blog : <https://dl.dropboxusercontent.com/u/44822029/adaptation.jpg>
- 5 – Bande dessinée d'élève de la FNCD (école de bande dessinée) : <http://labaraqueastrip.blogspot.fr/2013/11/charlotte.html>
- 6 – Explication de la toile infinie, Image utilisée : Dessin de Manu Larcenet, tiré de la série *Blast*
- 7 & 8 – Extraits de la bande dessinée d'explication de la forme Turbomédia de Balak : http://www.catsuka.com/interf/tmp/bdnumerik_by_balak.html
- 9 – Deux lectures possibles d'une planche de la bande dessinée *Prise de Tête* d'Anthony Rageul
- 10 – « Slides » tiré de *Romuald le Tortionnaire* de Anthony Rageul
- 11 – Extraits de la case « chute de 6000 pixels » tirée de la bande dessinée numérique *Zot!* de Scott Mc Cloud
- 12 – Vue d'ensemble de la bande dessinée *Weirness Pending* de Daniel Merlin Goodbrey <http://e-merl.com/wpend.html>
- 13 – Cases (les deux premières) de la bande dessinée numérique *The Right Number* de Scott Mc Cloud
- 14 – Extraits des strips de la bande dessinées *Hobo Lobo Hamelin* de Stevan Živadinovic
- 15 – Extrait de la bande dessinée numérique *L'Oreille Coupée* de LL de Mars et Benoît Preteseille

Partie 3

Les figures de la partie 3 sont toutes tirées de la bande dessinée réalisée pour ce mémoire.

Les dessins sont de Marine Le Thellec, avec parfois mes annotations.

Les Pages tirées du découpages sont des « brouillons » des dessins finaux.

ANNEXES

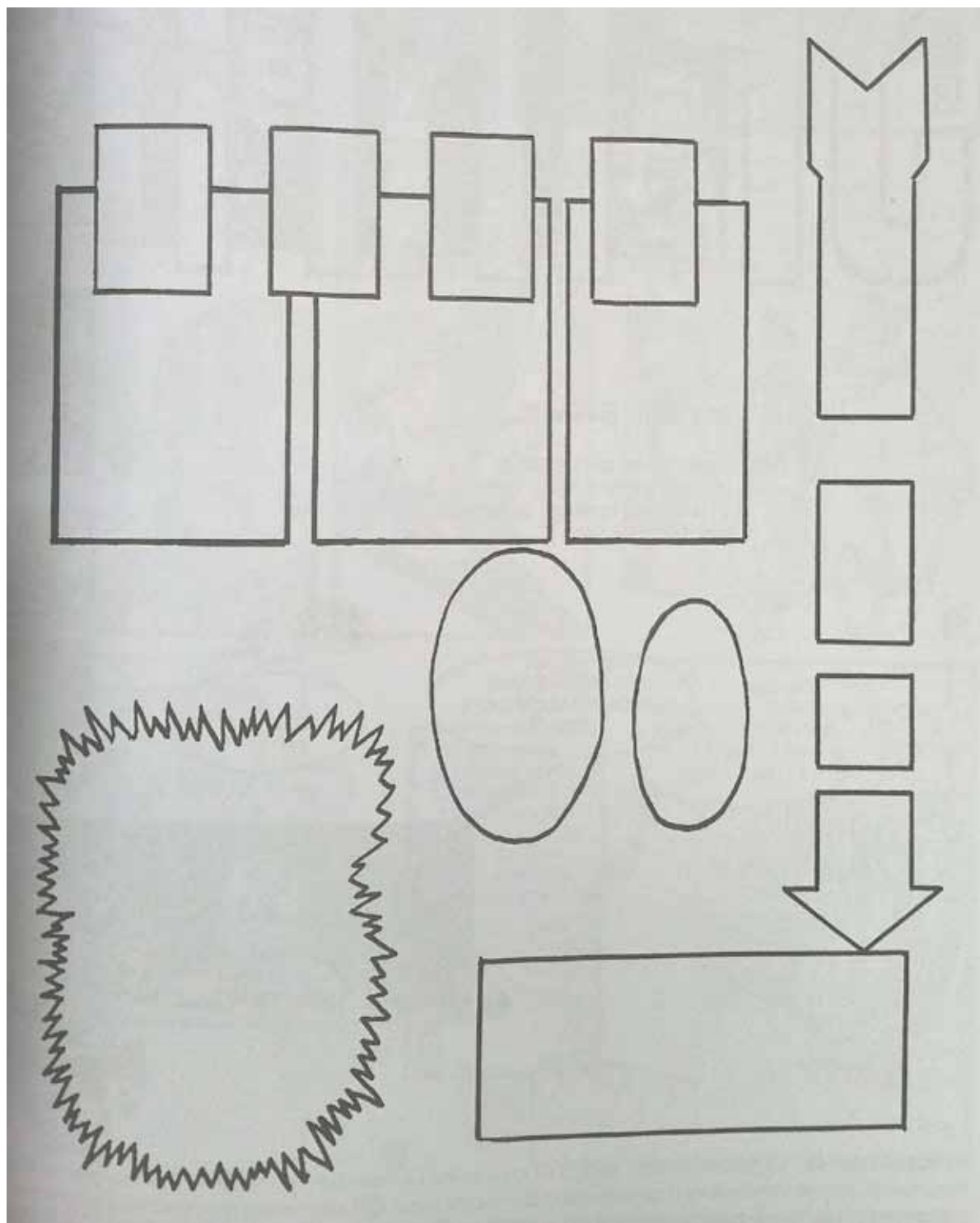
Annexe 1 : Planche de Franquin, Tirée de Lagaffe nous gâte.

Illustration du pouvoir évocateur multi-sensoriel de la bande dessinée.



Annexe 2 : Will Eisner, Les Clés de la Bande dessinée.

Exemple d'une utilisation de la case comme «chemin de lecture»





Annexe 3 : Will Eisner, Les Clés de la BD
Différentes utilisation des contours de cases.



ILLUSTRATION 34 : L'absence de bordure de case est destinée à donner le sentiment d'espace illimité. Elle confère une sensation de sérénité et soutient la narration en ajoutant à l'atmosphère.



ILLUSTRATION 35 : Ici, la « case » est en fait l'entrée. Elle raconte visuellement au lecteur que l'acteur est confiné dans une petite zone au sein d'une autre plus large – un bâtiment.



ILLUSTRATION 36 : Le cadre nuageux qui enserre l'image la définit, comme une pensée ou un souvenir. L'action serait vue comme se déroulant actuellement s'il n'y avait aucune case ni aucun contour définis.

La Cadre

Annexe 4

Hergé, Tintin

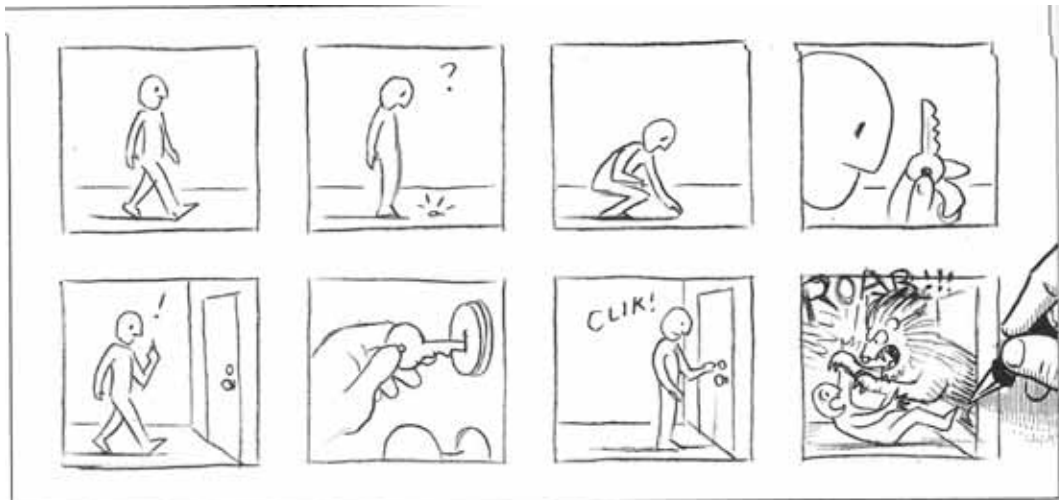
Le Off persistant.



Annexe 5

Scott McCloud, Faire de la Bande Dessinée

Choix des points d'action



CHAQUE CASE FAIT AVANCER "L'INTRIGUE".

« Un homme marche. »

« Il trouve une clé par terre. »

« Il l'emporte, puis arrive devant une porte fermée. »

« Il ouvre la porte avec la clé. »

« Puis un lion affamé bondit de l'intérieur. »

ET DANS NOTRE CAS, HUIT CASES SUFFISAIENT POUR REMPLIR NOTRE OBJECTIF.

RETIREZ-EN UNE. ET VOUS CHANGEZ LE SENS.

UNE CLÉ TROUVÉE...

... DEVIENT UNE CLÉ RETROUVÉE.

OU UNE CLÉ TROUVÉE...

... DEVIENT LA DÉCOUVERTE D'UN OBJET NON IDENTIFIÉ.

Annexe 6

Scott McCloud, L'Art Invisible

Les Transitions entre cases.



PUIS
 L'ENCHAÎNEMENT
 "DE SUJET À SUJET",
 UN CHANGEMENT DE FOCALISATION
 À L'INTÉRIEUR DU MÊME THÈME.
 CETTE CATÉGORIE NÉCESSITE QUE
 LE LECTEUR ÉTABLISSE DES
 RAPPORTS ENTRE LES CASES
 POUR QUE LEUR SUITE
 AIT UN SENS.

3.





UN
RAISONNEMENT
DÉDUCTIF EST SOUVENT
 INDISPENSABLE POUR COMPRENDRE
 LES ENCHAÎNEMENTS "DE
 SCÈNE À SCÈNE", OÙ LES
 CASES ONT DES CONTENUS
 TRÈS ÉLOIGNÉS DANS
 L'ESPACE OU LE
 TEMPS.

4.





UNE CINQUIÈME CATÉGORIE, QUE NOUS APPELLERONS "DE POINT DE VUE À POINT DE VUE", ÉVACUE EN GRANDE PARTIE LA NOTION DU TEMPS QUI PASSE, ET PROMÈNE LE REGARD SUR DIFFÉRENTS ASPECTS D'UN ENDROIT, D'UNE IDÉE, D'UNE ATMOSPHÈRE.

5.

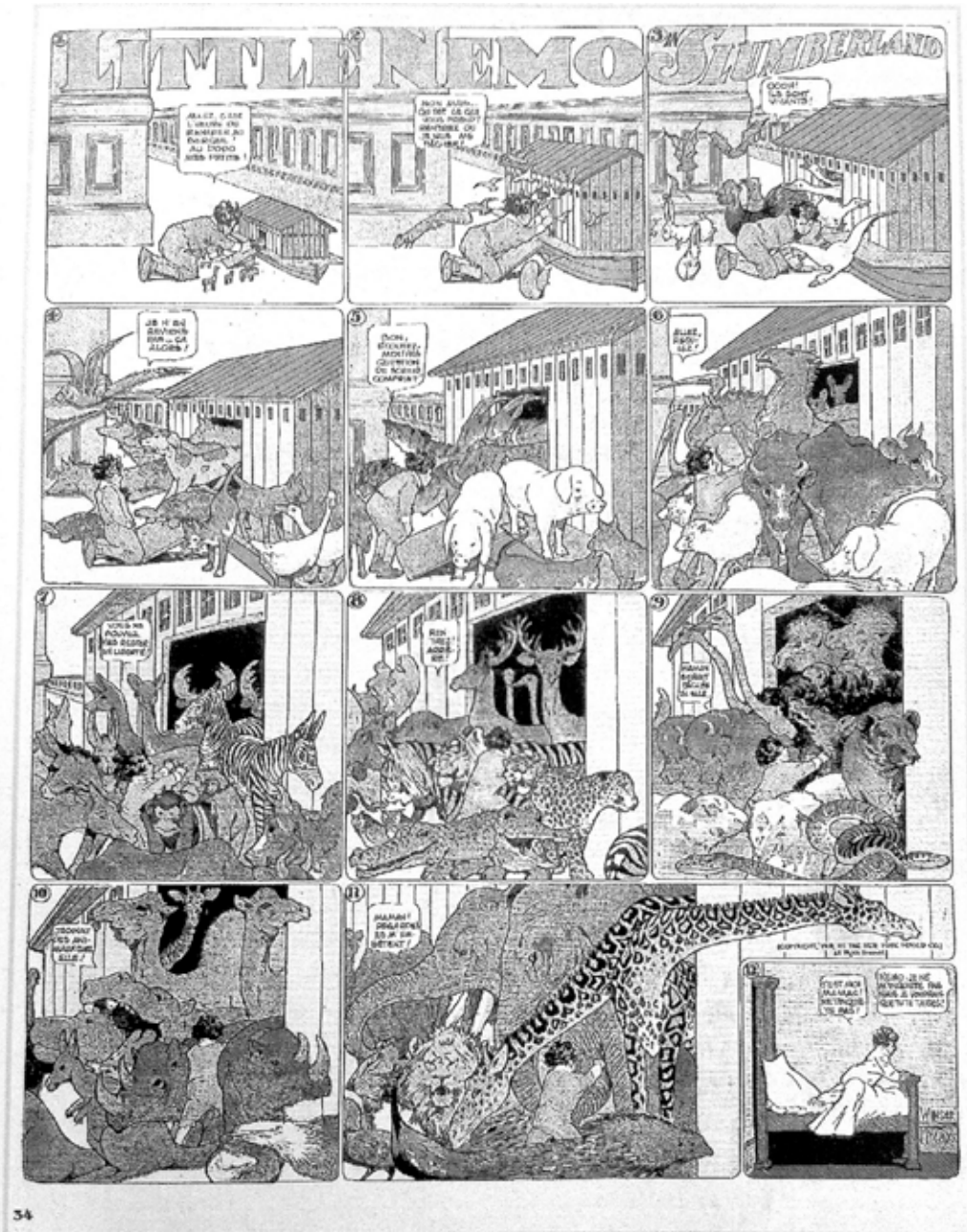
ET FINALEMENT IL Y A LA "SOLUTION DE CONTINUITÉ" : DEUX CASES SONT JUXTAPOSÉES SANS AUCUN RAPPORT LOGIQUE ENTRE ELLES !

6.

Annexe 7

Planche de *Little Nemo* de Winsor McCay, dans l'ouvrage de Benoît Peeters (Case, Planche Récit)

Illustration du principe de métamorphose.



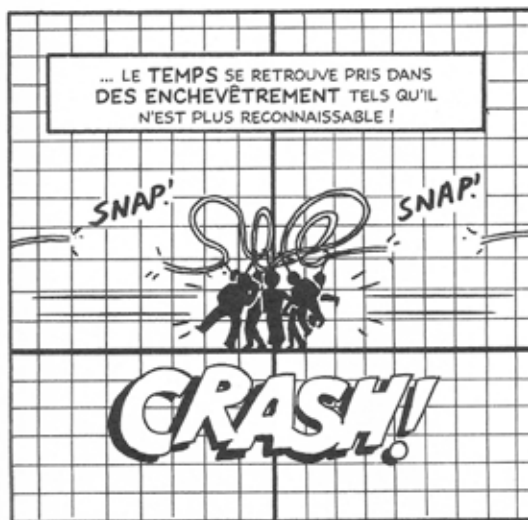
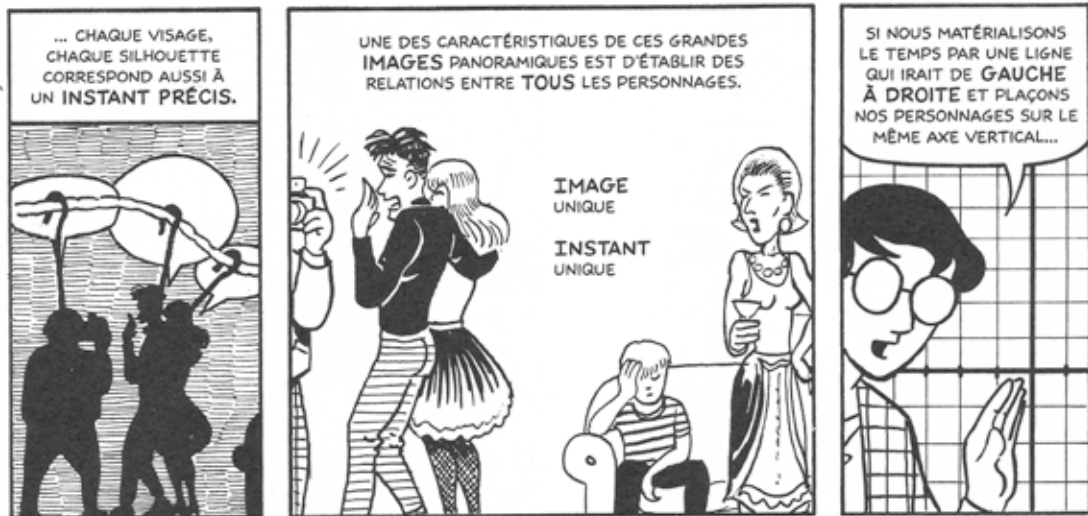
Winsor McCay,
Little Nemo in Slumberland
3 janvier 1909.

Rien n'est stable, tout est susceptible de métamorphoses, y compris les objets les plus paisibles, les images les plus rassurantes.

Annexe 8,
 Scott McCloud, l'Art Invisible
 Le faux instantané de la case





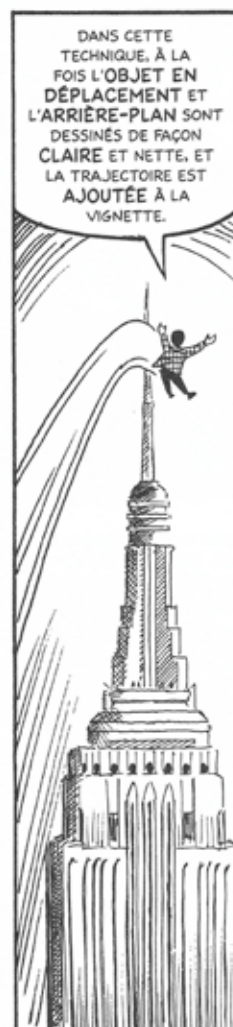


Annexes

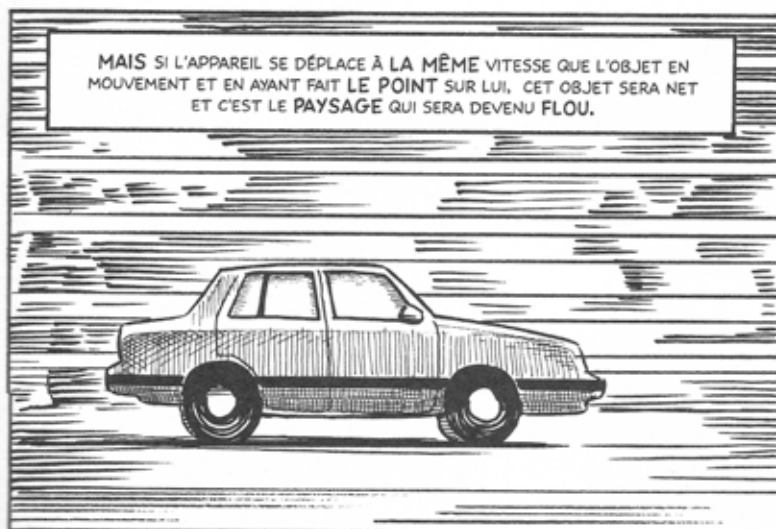
Annexe 9

Scott McCloud, l'Art Invisible

Le mouvement par le dessin.



* ON PEUT TROUVER DES IMAGES MULTIPLES CHEZ, ENTRE AUTRES, KRIGSTEIN ET INFANTINO.



Annexes

Annexe 10

Scott McCloud, l'Art Invisible

La perspective



IL EXISTE TOUTES SORTES DE PROCÉDÉS POUR RENDRE LA PROFONDEUR.

LES OBJETS PLUS PROCHES PEUVENT RECOUVRIR LES OBJETS PLUS LOINTAINS...

RECouvreMENT

TAILLE

TRAIT ESTOMPÉ

POSITION

... PARAÎTRE PLUS GRANDS, AVOIR UN CERNÉ PLUS SOMBRE OU PLUS ÉPAIS, OU SIMPLEMENT ÊTRE PLACÉS PLUS BAS DANS LES VUES EN PLONGÉE.

UN DESSINATEUR AU **STYLE MINIMAL** COMME JOHN PORCELLINO PEUT DESSINER DES CENTAINES DE PAGES SANS JAMAIS S'APPROCHER D'UN POINT DE FUITE, ET PARVENIR À CRÉER UN UNIVERS COHÉRENT ET CONVAINCANT RIEN QU'AVEC DE SIMPLES INDICATEURS DE PROFONDEUR.

D'AUTRES DESSINATEURS BÂTISSENT LEURS SCÈNES SUR UN MOTIF DE DAMIER, OÙ LES LIGNES PARALLÈLES NE CONVERGENT PAS : UN TYPE DE PERSPECTIVE OBSERVÉ PARTOUT, DE LA PEINTURE PERSANE À DES JEUX VIDÉO COMME LES SIMS.

DES HISTOIRES PASSIONNANTES ONT ÉTÉ RAContées EN BANDE DESSINÉE PAR LA REPRÉSENTATION EN **DIAGRAMMES** D'UN MONDE EXCLUSIVEMENT VU D'EN HAUT...

... PAR DES PAYSAGES BIOMORPHIQUES OÙ LA SEULE INDICATION DE PROFONDEUR ÉTAIT DONNÉE PAR LE RECOUVREMENT...

... OU PAR UNE PERSPECTIVE TOUJOURS TRÈS LÉGÈREMENT FAUSSÉE.

SI VOTRE APPROCHE EST COHÉRENTE, ET SI LE CONTENU DE VOTRE HISTOIRE EST SUFFISAMMENT INTÉRESSANT, VOTRE PUBLIC ACCEPTERA N'IMPORTE QUEL TYPE DE PERSPECTIVE.

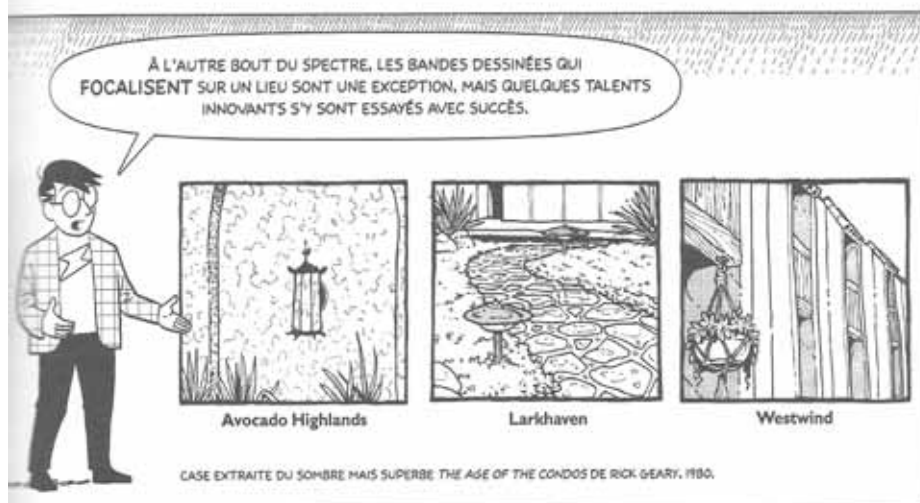
FIGURES 2-6 : DESSINS DE JOHN PORCELLINO, DEBBIE DRECHSLER, DIKIRO MCGUIRE, GARY PANTER ET MARISCAL (CÉDITS DES ILLUSTRATIONS PAGE 264).

Annexes

Annexe 11

Scott McCloud, l'Art Invisible

Le décor en un trait.



CREDITS DES ILLUSTRATIONS PAGE 264.

Annexe 12

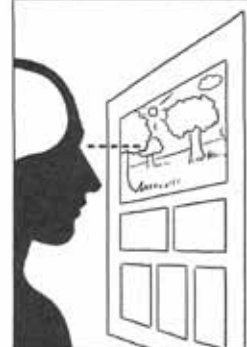
Scott McCloud, l'Art Invisible

Exprimer l'espace.

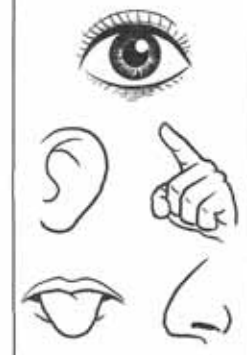




SI, AU LIEU DE DONNER SIMPLEMENT AUX LECTEURS L'IMPRESSION DE REGARDER UNE SCÈNE...



SI VOUS VOULIEZ EXPLOITER LES CINQ SENS, ET PAS SIMPLEMENT LA VUE ?

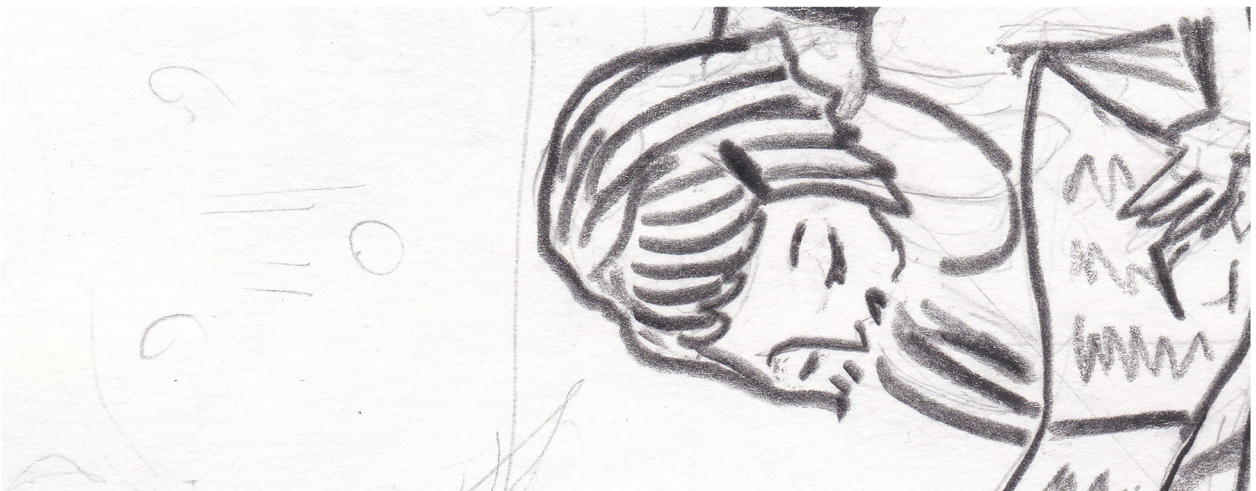
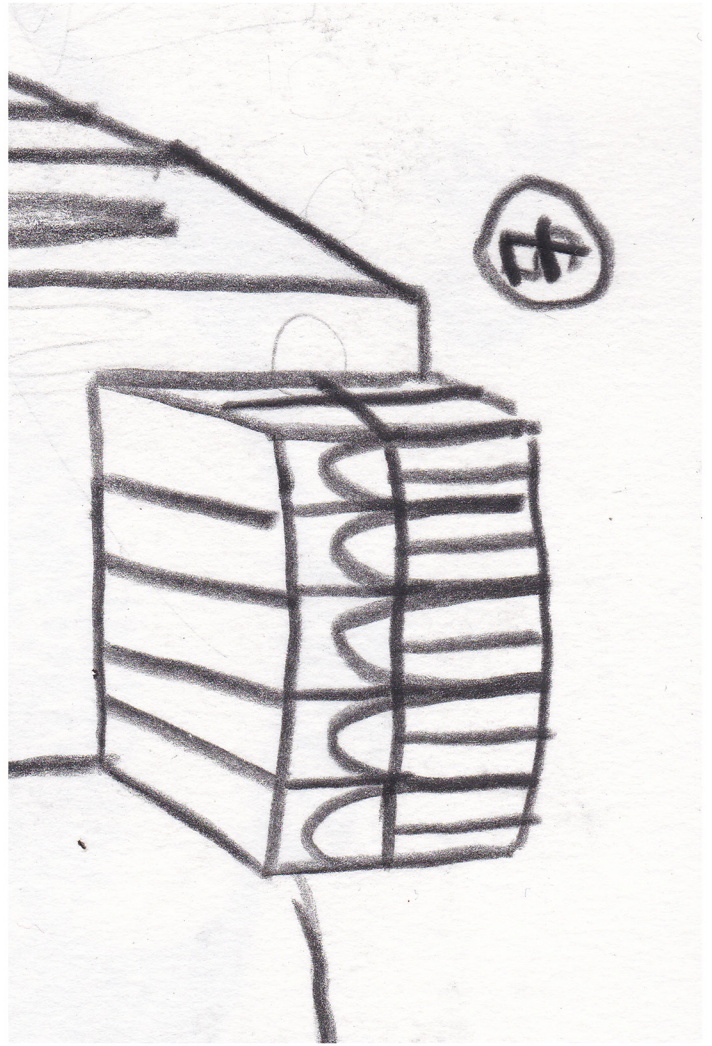
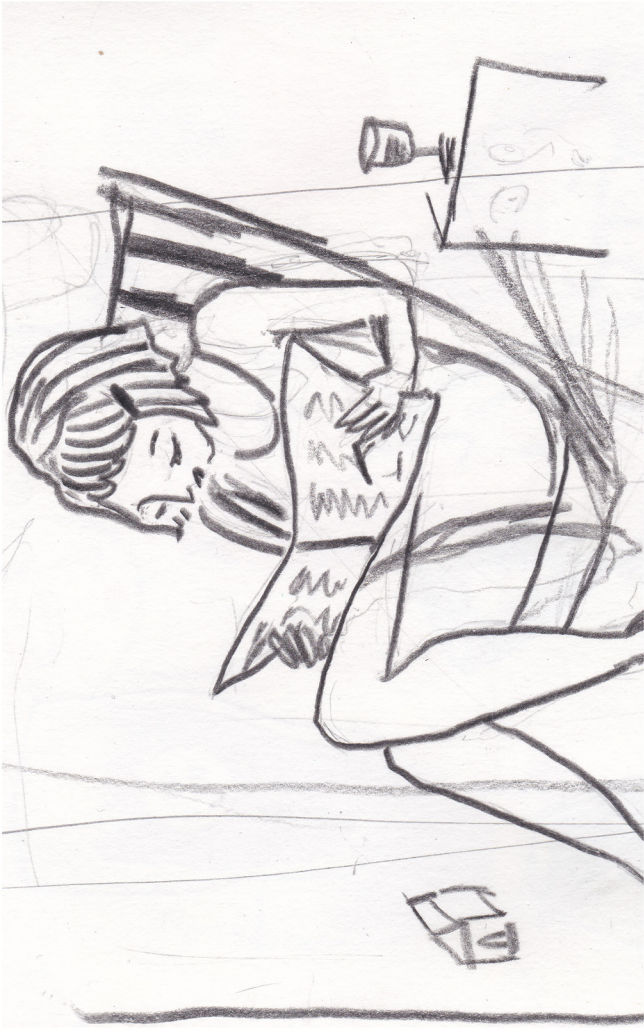


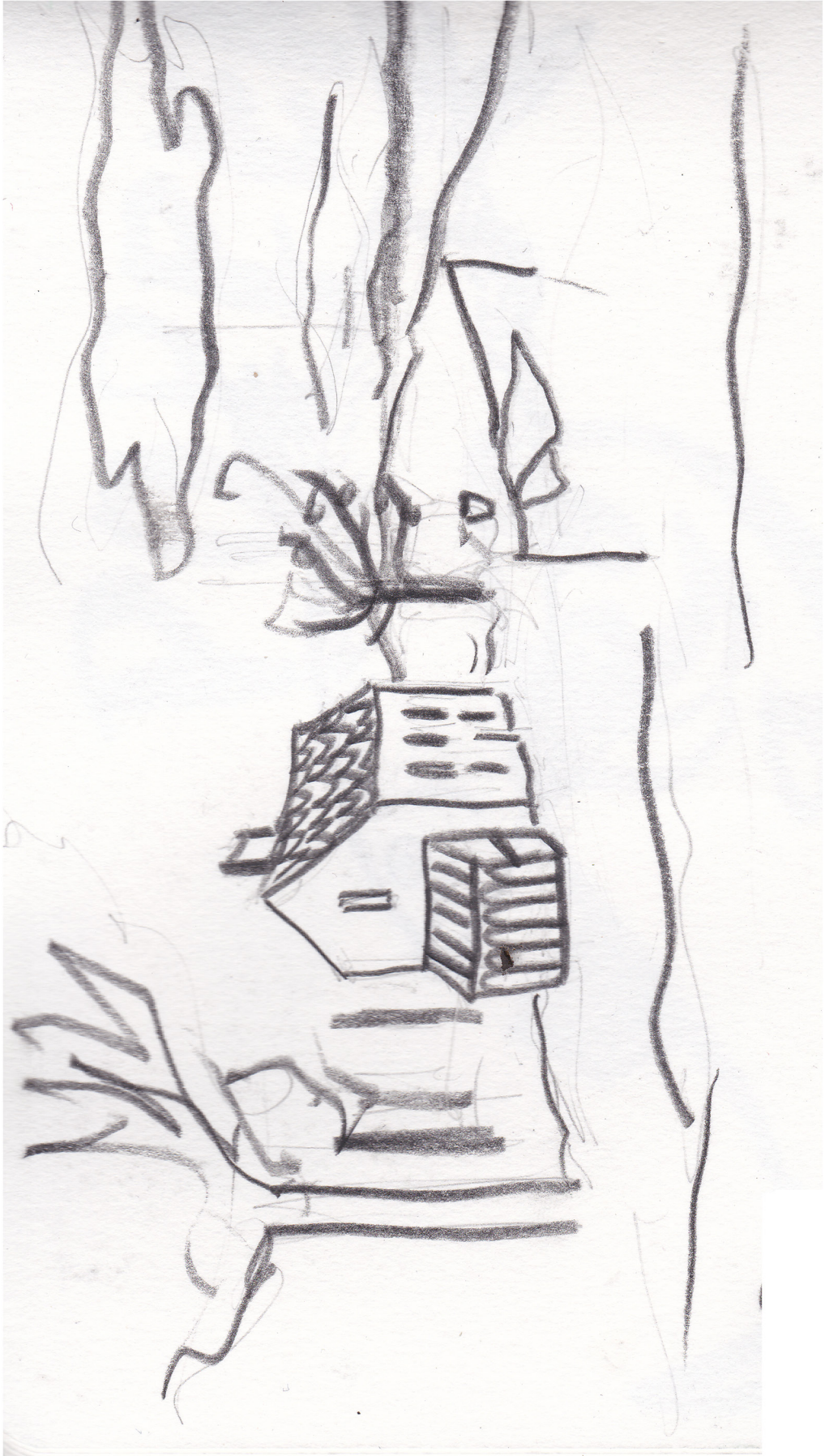
... À COMMENCER PAR QUELQUES VARIATIONS SUR LE "PLAN D'ENSEMBLE" TYPE.



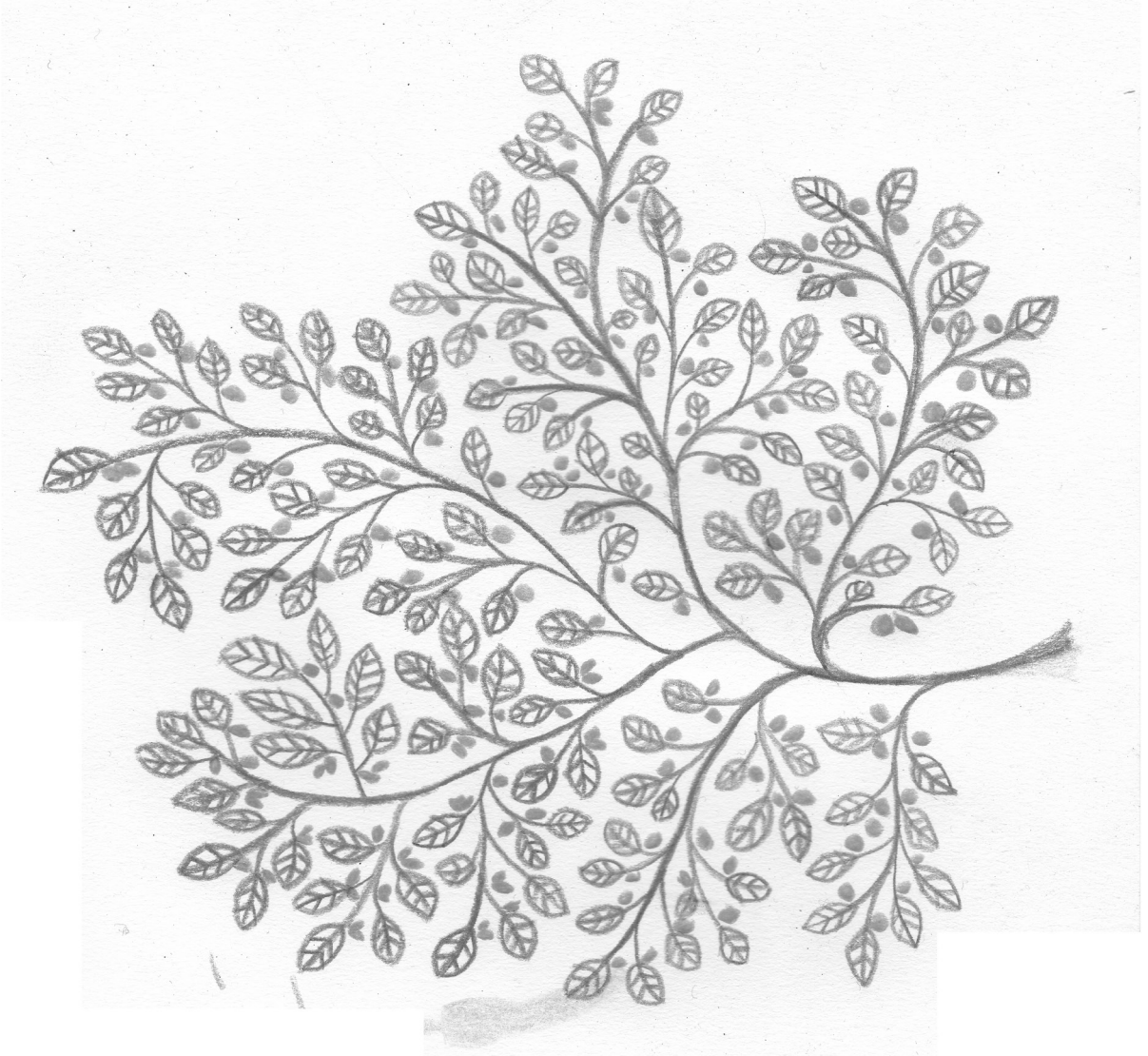
Annexe 13 : Découpage de la bande dessinée sonorisée créée pour la partie pratique de mémoire



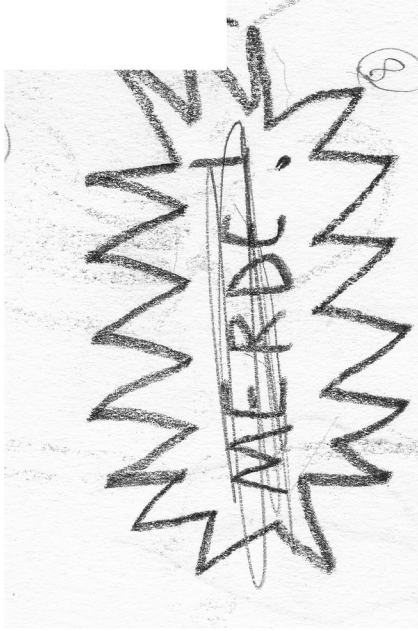
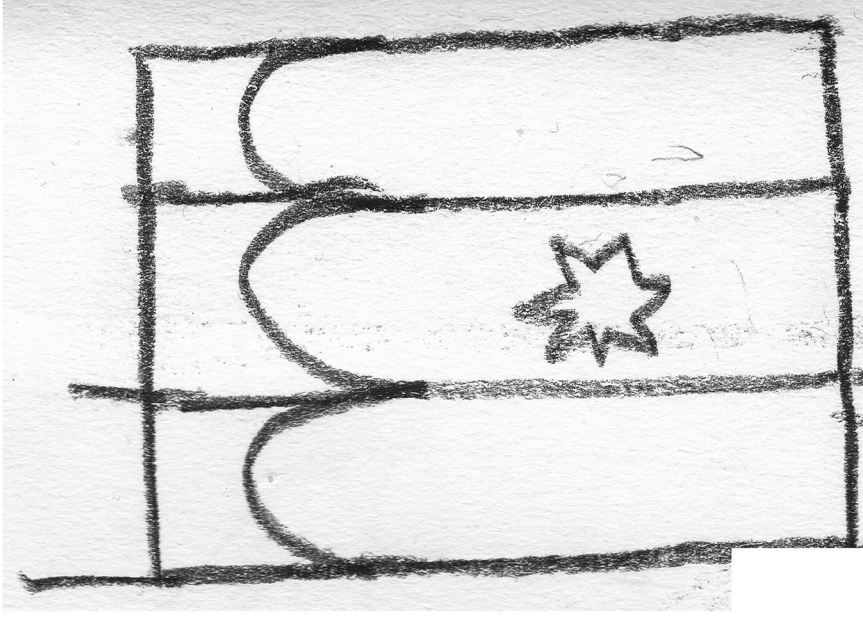








(bruit de vitre cassée)



(gamin qui s'enfuit derrière un mur)

