

La bande dessinée numérique : une bibliographie

Depuis la fin des années 2000, le terme « bande dessinée numérique » s'est imposé pour parler de toute forme de bande dessinée créée et diffusée au moyen d'outils numériques. C'est celui que j'emploierais ici. Mais cette déclinaison particulière d'un médium bien connu, rattaché jusque là à l'économie du livre, existe aux Etats-Unis depuis les années 1990, et émerge en France à la fin de cette même décennie. Comme tout nouveau média, il a engendré un certain nombre de discours, d'abord de façon sporadique, puis par une accélération brusque à partir de 2009, au moment où a commencé la médiatisation massive du phénomène.

Cette bibliographie s'adresse à quiconque doit se confronter à la bande dessinée numérique dans son travail : journalistes, chercheurs, bibliothécaires, créateurs... Mais les simples curieux n'hésiteront pas non plus à s'y reporter. Elle se concentre avant tout sur le domaine français, par méconnaissance personnelle de ma part des situations américaines et asiatiques. En fin de bibliographie, deux titres viennent renseigner le domaine américain. Le nombre réduit de publications m'a permis de me tenir à une certaine exhaustivité. J'ai notamment essayé de recenser les travaux universitaires traitant de la bande dessinée numérique, dès le master 2 : les jeunes chercheurs ont été précoces dans l'investissement de ce champ d'études et leur production constitue à ce jour une source d'informations d'autant plus précieuse que certains travaux sont librement disponibles en ligne.

A la lecture de la bibliographie, deux éléments ressortent particulièrement :

1. Schématiquement, on peut décliner les discours sur la bande dessinée en trois approches, pouvant se compléter l'une l'autre : l'approche « état des lieux », qui conduit à des analyses d'ordre économique ou historique ; l'approche « pratique », qui donne un guide des techniques de production et de diffusion ; l'approche esthétique, qui cherche à faire émerger une théorie expérimentale de la bande dessinée numérique. A mes yeux, le foisonnement et la cohérence de cette dernière approche est remarquable : là où les modèles économiques peinent à se construire, là où l'approche historique n'en est qu'au point de l'ébauche ponctuelle, le développement d'une esthétique de la bande dessinée numérique tout au long de la décennie 2000 a permis l'émergence de concepts profondément novateurs, souvent nourris par des analyses identiques portées sur d'autres arts (interactivité, transmédia, nouveaux modes narratifs, toile infinie...).
2. En terme de nomenclature, les appellations données à la bande dessinée numérique sont très variables, ce dernier terme faisant momentanément consensus. Il ne m'appartient pas ici de relancer ce débat de vocabulaire, mais plutôt de mettre en garde les lecteurs d'ouvrage sur la bande dessinée numérique. L'emploi de termes différents signifie généralement que l'auteur, volontairement ou non, met en avant une conception exclusive de la bande dessinée numérique, qui restreint son champ d'études. On prendra bien garde de ne pas considérer comme synonymes et d'examiner avec attention l'emploi des termes aussi divers que bande dessinée interactive, *webcomic*, bande dessinée en ligne, récit numérique, bande dessinée numérisée, blog bd, turbomedia... J'ai fait le choix de regrouper tous ces termes sous l'appellation générale de « bande dessinée numérique », tout en restant conscient qu'il s'agit d'une solution de facilité.

Une dernière précision est nécessaire : j'ai privilégié une littérature « savante », autrement dit les publications se basant sur une analyse détaillée et argumentée et posant sur la bande dessinée numérique un regard critique. Se trouve exclue la masse importante des articles d'actualité parus dans la presse spécialisée ou généraliste. Quelques liens sur des sites d'actualité spécialisés pallient

toutefois à cette lacune. En revanche, je n'ai procédé à aucune sélection en terme d'approches disciplinaires : vous trouverez donc aussi bien des références sur l'esthétique de la bande dessinée numérique que sur son histoire et son économie.

Enfin, cette bibliographie se veut évolutive : si vous avez connaissance de travaux sur la bande dessinée numérique que je ne mentionne pas, n'hésitez pas à me contacter.

Je remercie Julien Falgas pour son aide, directe ou indirecte, dans la conception de cette bibliographie.

Bibliographies :

Evidemment, cette bibliographie est une première, donc la rubrique « bibliographies » est encore vide... Néanmoins, je vous signale l'existence d'une bibliographie sur le livre numérique publiée par la Bibliothèque nationale de France. Certes, elle se concentre avant tout sur le livre-texte, hors bande dessinée. Mais elle me semble tout de même indispensable pour quiconque veut s'intéresser à la BD numérique : les problématiques se rejoignent nécessairement. Elle est téléchargeable gratuitement :

- Bibliothèque nationale de France, *Le livre numérique, bibliographie sélective*, 2011. url : http://www.bnf.fr/documents/biblio_livre_numerique.pdf.

On trouvera également une bibliographie du domaine anglais dans un article en ligne que je mentionne plus bas, du laboratoire de recherche NT2. Url : <http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/webcomics>

Essais :

- Scott McCloud, *Réinventer la bande dessinée*, traduit de l'anglais par Jean-Paul Jennequin, Vertige Graphic, 2002.

Edition française d'un ouvrage fondateur de Scott McCloud paru en 2000 chez Harper. Le dessinateur, déjà auteur de deux ouvrages théoriques sur la bande dessinée dont la particularité est d'être rédigés sous la forme de bande dessinée (en français, toujours chez Vertige Graphic : *L'art invisible*, 1999 et *Faire de la bande dessinée*, 2000) envisage l'avenir du médium, notamment face aux nouvelles technologies. Les enjeux qu'il soulève (nouvelle économie, nouveau mode de distribution, nouveau mode de création), dès 2000, restent encore d'actualité, même s'il ne faut pas perdre de vue sa date lointaine de rédaction.

- Steven Withrow, John Barber, *BD en ligne, la bande dessinée sur le web, outils et techniques*, traduction de l'anglais par Laurence Seguin, atelier Perrousseaux, 2007.

Encore la traduction d'un ouvrage d'outre-atlantique (*Webcomics*, Hauppauge, 2005). Il se décompose en deux parties : une introduction historique sur la bande dessinée en ligne, qui ne concerne que le domaine américain ; un guide pratique pour créer et diffuser soi-même son *webcomic*, à partir des exemples cités dans la première partie.

- Sébastien Naeco, *La BD numérique, état des lieux, enjeux et perspectives*, NumerikLivres, 2011. Le premier ouvrage français sur la bande dessinée numérique. Il adopte une démarche plus prospective, principalement orientée vers l'analyse économique d'un marché potentiel de la bande

dessinée numérique : état des lieux des forces en présence et essai de réflexion sur les modèles économiques. Uniquement disponible en version numérique, sur le site de l'éditeur, par exemple : http://numerikmedias.com/librairie/?wpsc_product_category=comprendre-le-livre-numerique.

Revue et articles :

BDZ

Ce webzine "impertinent" pour reprendre les propres termes de ses auteurs, est entièrement consacré à la bande dessinée numérique. Impertinent, il l'est en effet en ce qu'il porte un discours alternatif, critique et exigeant. A suivre car les auteurs sont d'excellents connaisseurs de la bande dessinée numérique et des problématiques qui l'entourent.

Url : <http://issuu.com/b.d.z.mag>

Deux numéros parus :

numéro 0

numéro 1 : spécial Iznéo

Jade : Internet, numérique et bande dessinée, n°108u, 6 pieds sous terre, printemps 2011.

Numéro de la revue de création *Jade* qui fonctionne sur le principe suivant : chaque semestre, un thème sur lequel plusieurs auteurs de bande dessinée proposent de courtes planches. On trouvera donc dans cette revue l'avis dessiné d'auteurs sur le numérique et sur Internet, mais aussi des articles « textes » sur lesquels j'attire votre attention :

- Jean-Noël Lafargue, « Bande dessinée et Internet », p.2-5, qui, comme son titre l'indique, s'intéresse aux liens entre la BD et Internet, c'est-à-dire qu'il n'aborde qu'incidemment la bande dessinée numérique.
- Anthony Rageul, « Le numérique c'est facile », p.13-16, qui explique quelques potentialités du numérique appliqué à la bande dessinée, et les difficultés à les transmettre au sein de la profession.

Hermès, n°54, CNRS éditions, 2009

La revue interdisciplinaire du CNRS *Hermès* a choisi de consacrer son cinquante-quatrième numéro à la bande dessinée. Trois articles s'intéressent plus spécifiquement à la bande dessinée numérique ou à son contexte :

- Pierre Fastrez et Baptiste Champion, « L'hybridation BD/jeux vidéo : émulsion impossible ? », p.117-118.
- Sébastien Rouquette, « Les blogs BD, entre blog et bande dessinée », p.119-124.
- Etienne Candé, « La bande dessinée en ligne, entre idéaux de rupture et de continuité », p.125-126.
- Khaled Zouari, « Le site Webcomics, un exemple d'interactivité », p.127-132.

Sommaire en ligne de la revue : url : <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/30596>

Plusieurs articles du site [Du9.org](http://www.du9.org) sont des analyses savantes sur la bande dessinée numérique plus que des notes d'actualité. Je les fait figurer ici plutôt que dans les "ressources en ligne" (voir ci-dessous):

- Anthony Rageul, « Pour une bande dessinée interactive », [en ligne] Du9.org, février 2010. Url : <http://www.du9.org/Pour-une-bande-dessinee#forum13612>
- Anthony Rageul, « Des clics et du sens », [en ligne] Du9.org, mai 2010. Url : <http://www.du9.org/Des-clics-et-du-sens>.

Travaux universitaires :

Quelques jeunes étudiants et chercheurs se sont intéressés à la bande dessinée numérique et ont nourri, à leur échelle, la réflexion. Certains de ces travaux sont librement disponibles en ligne. Dans tous les cas, n'oubliez pas de contacter les auteurs avant de les utiliser.

- Laurène Streiff, *Enjeux des oeuvres numériques de bande dessinée sur la création artistique, mémoire de maîtrise*, université d'Avignon, sous la direction de Pierre-Louis Suet, 2001. En ligne sur le blog de Julien Falgas : <http://julien.falgas.fr/post/2004/09/21/1303-et-la-bd-rencontra-l-ordinateur>.

Travail précoce sur la bande dessinée et le numérique, il propose plusieurs voies pour l'esthétique de la bande dessinée numérique. Le terme employé pour la bande dessinée numérique est *e-BD*, et la question des limites de la bande dessinée sur ordinateur au sein d'une culture numérique est déjà posée.

- Julien Falgas, *Toile ludique, vers un conte multimédia*, mémoire de maîtrise, université de Metz, sous la direction d'Olivier Lussac, 2004. En ligne sur Neuvième art 2.0: http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?page=memoire&id_memoire=7

Julien Falgas, dans ce travail, se place sur le plan de la narration en images en développant la notion de « Conte multimédia ». Il s'interroge sur la manière dont l'émergence de la bande dessinée numérique pourrait (nous sommes encore en 2004) aboutir à son rapprochement avec le jeu vidéo, par la dimension ludique.

- Sébastien Prévost, *La BD et les nouvelles technologies : mort ou renaissance d'un genre ?*, mémoire de master 2, université Paris XIII, IUP Métiers de la communication, sous la direction de Luc Pinhas, 2006. En ligne sur le blog de Julien Falgas : <http://julien.falgas.fr/post/2006/10/01/1884-la-bd-et-les-nouvelles-technologies-mort-ou-renaissance-dun-genre>.

Etat des lieux sur la bande dessinée numérique au milieu des années 2000. L'approche de l'auteur est surtout descriptive, et orientée sur l'évolution du marché.

- Flore Tilly, *Les Blogs BD, au croisement numérique des expressions personnelles et artistiques*, mémoire de master 2, université de Rennes 2 Haute-Bretagne, 2008. Peut être complété par les articles de l'auteur sur le site de Julien Falgas : <http://julien.falgas.fr/tag/par%20Flore%20Tilly>.

Etude sur le phénomène spécifique des blogs bd (milieu des années 2000), envisagé sous ses ressorts éditoriaux et communicationnels.

- Anthony Rageul, *Bande dessinée interactive. Comment raconter une histoire ?*, mémoire de master, université Rennes 2 Haute-Bretagne, sous la direction de Joël Laurent, co-dirigé par Philippe Marcelé, 2009. En ligne : <http://www.prisedetete.net/fr/memoire.html#download>.

La qualité de ce travail universitaire, qui lui donne toute sa pertinence, est d'être à la fois la défense et l'illustration d'une théorie sur la bande dessinée interactive. Anthony Rageul a en effet réalisé une bande dessinée numérique et c'est à partir de sa propre création qu'il démontre les potentialités du medium.

- Magali Boudissa, *La bande dessinée entre la page et l'écran : étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, thèse de doctorat, université Paris 8 Vincennes Saint-Denis, sous la direction de Daniel Danétis, 2010.

Le doctorat de Magali Boudissa est une relecture de l'esthétique de la bande dessinée à l'ère numérique. Elle confronte les approches théoriques élaborées autour du médium dans sa dimension papier aux évolutions induites par le récit sur ordinateur, se focalisant principalement sur la gestion d'un nouvel espace (l'écran, et non plus la page) et le caractère « hypermédiatique » du numérique (interactivité, hybridation...).

Ressources en ligne :

- Scott Mc Cloud, « I can't stop thinking », 2001. url : <http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/index.html>.

Les réflexions de Scott McCloud sur la bande dessinée numérique sont extrêmement utiles et constituent une base de travail idéale. Le lien ci-dessus est l'appendice mis en ligne de son ouvrage *Reinventing comics* (voir plus haut). Certes, cela date du début de la décennie et l'auteur dit lui-même que les réflexions sont obsolètes ; certes, c'est en anglais, mais allez quand même y jeter un coup d'oeil.

- Gabriel Gaudette, "Webcomics", n.d. (vers 2008). url :

<http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/webcomics> Le laboratoire nt2 de Québec, spécialisé dans l'étude des oeuvres hypermédia, a mis en ligne cet article sur le domaine nord-américain, assorti d'une bibliographie, de plusieurs ressources en ligne, et de quelques exemples d'oeuvres. Une approche intéressante des débuts américains du *webcomic*.

- « Bande dessinée en ligne », Wikipédia. Url : http://fr.wikipedia.org/wiki/Bande_dessin%C3%A9e_num%C3%A9rique.

L'article de l'encyclopédie collaborative concerne surtout la bande dessinée en ligne plus que la bande dessinée numérique, mais c'est une bonne synthèse : il met bien en avant l'historique du médium, les différents enjeux, et ses sources sont fiables.

- Le blog de Julien Falgas (<http://julien.falgas.fr/>) est également une ressource essentielle, presque entièrement consacré aux réflexions de l'auteur (par ailleurs fondateur de Webcomics.fr) sur la bande dessinée numérique. Il faut forcément fouiller dans les articles pour trouver ce qu'on cherche, mais ce sont des réflexions de qualité sur le domaine.

Plusieurs revues et site spécialisés proposent des dossiers spéciaux sur la bande dessinée. Les liens renvoient ici directement vers les articles uniquement consacrés à la BD numérique et en ligne :

- *Neuvième art 2.0*, la revue désormais en ligne de la Cité de la bande dessinée, propose un intéressant dossier sur « La Bande dessinée sur écrans » url : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?rubrique60>.

- Le blog de Sébastien Naeco : <http://lecomptoirdelabd.blog.lemonde.fr/category/bd-numerique/>. Sébastien Naeco mène une veille sur la bande dessinée numérique depuis deux ans maintenant. On trouvera sur son site beaucoup d'interviews d'auteurs qui travaillent ou se diffusent par voie numérique : c'est ce qui est le plus intéressant. Ne pas manquer non plus les commentaires qui sont souvent le lieu de débat sur le sujet.

- Le site Actuabd propose également un dossier sur la BD numérique, davantage orienté, vous l'aurez compris, vers des « actualités », et moins vers des réflexions : <http://www.actuabd.com/-La-Bande-dessinee-numerique->.

- <http://phylacterium.wordpress.com/> : blog personnel de l'auteur de cette bibliographie. Il contient quelques réflexions occasionnelles sur la bande dessinée numérique et son actualité. Le travail que je mène vise avant tout à distinguer et relayer les différents discours portés sur le sujet ; plus, en tout cas, qu'à mener une réflexion complexe.

Sites de références et de veille :

- <http://www.pilmix.org/>.

L'association Pilmix a été créée début 2010 pour promouvoir la bande dessinée numérique. Elle mène naturellement sur son site une veille sur la question, que l'on peut aussi suivre via Twitter ou Facebook.

- <http://bd-numerique.blogspot.com/>

Le groupement des auteurs de bande dessinée, branche du syndicat national des auteurs-compositeurs, réfléchit lui aussi à l'avenir numérique de la bande dessinée et expose ses réflexions sur un blog depuis novembre 2010.

- <http://www.scoop.it/t/turbo-media-naissance-d-un-nouveau-medium>

Le blogueur Gipo mène une veille spécifiquement orientée vers le concept encore récent de Turbomédia, une hybridation numérique entre bande dessinée et animation graphique qui a, je l'espère, de beaux jours devant elle.

Lectures en anglais :

(données à titre indicatif, ces titres n'ont pas été consultés par nous)

- T. Campbell, *A History of Webcomics*, Antartic Press, San Antonio, 2006.

- Brad Guigar, Dave Kellet, Scott Kurtz et Kris Straub, *How to Make Webcomics*, Image Comics, Berkeley, 2008.

par Julien Baudry

site web : phylacterium.wordpress.com

contact : mrpetch@orange.fr

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.