







## SOMMAIRE

### Introduction

Avant de commencer la lecture : un parcours de lecteur

Faire l'histoire de la bande dessinée numérique : une introduction méthodologique

### 1RE PARTIE

LA BANDE DESSINÉE, UNE INDUSTRIE DANS LA FIÈVRE MULTIMÉDIA (1984-2001)

Une place pour la bande dessinée au sein des nouvelles industries culturelles numériques : de l'essor à l'échec

Une mixité des acteurs : les prémices d'une culture « multimédiatique » ?

Un régime de création marqué par le dialogue entre médias

### 2<sup>E</sup> PARTIE

La bande dessinée en ligne : un ancrage dans la culture Web (1996-2009)

La bande dessinée sur le Web : expansion et stabilisation des lieux de création de la bande dessinée numérique

Les relations entre acteurs de la création numérique sur le Web : de nouveaux principes de production

Quelle esthétique dominante pour la bande dessinée sur le Web?

## 3<sup>E</sup> PARTIE

Tensions et débats : comment inventer un professionnalisme numérique ? (2009-2017)

Professionnaliser la bande dessinée numérique : pourquoi ? comment ? Enjeux économiques et juridiques au cœur des tensions entre acteurs Penser l'autonomie esthétique de la bande dessinée numérique, entre standardisation et retour à l'expérimental

### Conclusion

CHRONIQUE D'UNE TRANSITION NUMÉRIQUE

# LA BANDE DESSINÉE, UNE INDUSTRIE DANS LA FIÈVRE MULTIMÉDIA 1984-2001

La première rencontre de la bande dessinée avec la jeune industrie numérique prend place dans l'engouement pour les premiers ordinateurs personnels de la marque Apple, et plus précisément à la sortie du premier Macintosh en 1984. Le lancement de cette nouvelle machine est l'occasion d'une importante campagne de publicité: il s'agit de montrer au grand public la qualité et la facilité d'utilisation de l'interface graphique, en rupture avec les interfaces en ligne de commande. Le rôle du dessinateur comme premier démonstrateur de la nouvelle ère de l'ordinateur personnel et de l'affirmation d'une « imagerie » numérique est idéal. En France, deux auteurs issus de la presse underground. Toffe et Gerbaud, sont invités par la firme à s'emparer en avant-première de l'outil pour imaginer les trois pages de Et Dieu naquit la femme<sup>1</sup>, souvent considérée comme la première bande dessinée réalisée par ordinateur. D'autres concours sont organisés, comme en témoigne Jean Solé, dessinateur à Fluide Glacial dont on sait peu qu'il a été un pionnier de l'utilisation de l'outil informatique<sup>2</sup>:

Voir galerie.

<sup>2 «</sup> Les dessinateurs et l'ordinateur », (À Suivre), n° 229, février 1997, p. 83. Les fils de Jean Solé, Julien et Vincent Solé, deviendront les webmestres du site web de Fluide Glacial.

en juin 1985, à l'occasion de la deuxième édition de l'Apple Expo, il fait partie des quelques dessinateurs sollicités pour tester le dessin numérique lors d'une performance en direct, et il en repart avec un ordinateur. En ce milieu des années 1980, quelques auteurs de bande dessinée sont entraînés dans l'enthousiasme des technologies informatiques et de leurs promesses pour les arts graphiques.

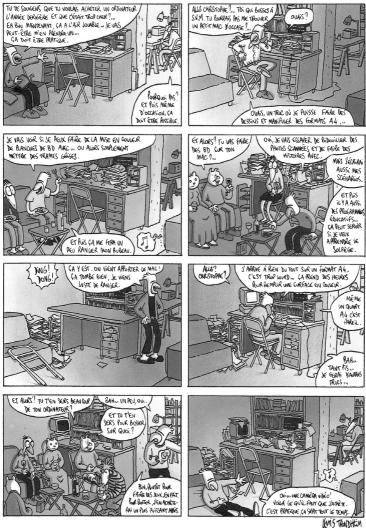
Cette première association entre les ambitions publicitaires de la marque Apple et des dessinateurs de bande dessinée aurait pu annoncer un changement important pour la création graphique. Pourtant, quinze ans plus tard, la situation apparaît bien plus nuancée. En 1999, un stand multimédia est installé pour la 26e édition du Festival d'Angoulême et des auteurs, interrogés par les journalistes, réagissent à l'arrivée de la « bande dessinée interactive<sup>3</sup> ». Leurs réactions sont pour le moins contrastées et même les plus enthousiastes, comme Yslaire, Wazem ou Jérôme Jouvray, demeurent très prudents. Cette même prudence se retrouve dans la première page de l'album Ordinateur mon ami de Lewis Trondheim en 2001. Le dessinateur y met son sens de l'auto-dérision au service d'une satire de la vie moderne à l'ère informatique: dans la gradation du gag, il se représente d'abord comme un converti à l'informatique, débordant d'idées, avant de révéler qu'il ne se sert de l'ordinateur que « pour faire des jeux » et qu'il « n'arrive à rien ».

La situation en l'an 2000 est finalement bien synthétisée par le dossier que la revue *Neuvième art* consacre, en janvier 2000, aux évolutions majeures de la bande dessinée pendant la décennie tout juste écoulée. Thierry Groensteen, auteur de l'article introductif<sup>4</sup>, pointe trois phénomènes: « l'importation massive de la bande dessinée asiatique », « la montée en puissance d'une bande dessinée alternative » et « le flirt, encore timide, avec le multimédia ». Les mots choisis sonnent tout à fait justes: l'emploi du terme de « flirt » traduit à la fois la précaution du théoricien et la réalité de ce qui, en 2000, pouvait encore apparaître comme un épiphénomène, une passade.

<sup>3</sup> Propos rapportés par Bénédicte Gillet, La bande dessinée adaptée en CD-Rom, mémoire de DUESS, université Paris 13, 2000. Le terme désigne alors les premières bandes dessinées sur CD-Rom.

<sup>4</sup> Thierry Groensteen, « Les années 90, tentative de récapitulation », Neuvième αrt, n° 5, janvier 2000, p. 10.





Ill. 1. Lewis Trondheim, Ordinateur mon ami, Dargaud, 2001. Des rapports complexes entre ordinateur et dessinateur au début des années 2000.

Dans le reste du numéro, alors que manga et édition alternative ont droit chacun à deux articles fort complets, ce ne sera pas le cas du troisième phénomène, remis à « un prochain numéro ».

Le mot-clé des relations entre bande dessinée et technologies numériques à la fin des années 1990 est donc le terme de « prudence ». Si un certain enthousiasme a pu s'exprimer lors de la décennie précédente, il ne s'est pas concrétisé au-delà de l'expérimentation. Certes, les outils numériques commencent à pénétrer les ateliers des dessinateurs, en même temps que l'intérieur des foyers français, mais l'idée d'une bande dessinée entièrement numérique, autonome par rapport à l'édition imprimée traditionnelle, est traitée avec circonspection par les créateurs et quasiment ignorée par les éditeurs. On préfère prendre le temps, attendre un média qui « doit se décanter », pour reprendre l'expression d'un des auteurs du FIBD 1999.

Les créations pionnières qui seront abordées dans ce premier chapitre doivent ainsi être considérées avec cette même prudence : il s'agit de coups d'essai dont l'audience réelle a été relativement limitée, y compris dans le milieu de la bande dessinée. Et pourtant ce sont bien des œuvres pleinement inscrites dans la généalogie de la bande dessinée, comme autant de tentatives dont l'aboutissement n'aura pas été à la mesure de la révolution technologique. Comment comprendre ce paradoxe? Dans quel contexte le dialogue s'est-il engagé dès les années 1980 entre les nouvelles industries numériques, « multimédia », et la bande dessinée, sans réellement déboucher sur la constitution d'une branche de la création visuelle commune aux deux, ni sur le plan économique, ni sur le plan professionnel, ni sur le plan esthétique?

J'emploie à dessein le terme de « multimédia », devenu un peu désuet de nos jours dans le langage courant. Il permet d'ancrer les phénomènes évoqués dans la réalité de la pensée et des discours sur les nouvelles technologies qui est celle des années 1980-1990. En outre le terme « multimédia » reflète bien un paradigme de création qui domine cette période et tendra à disparaître par la suite, fondé sur le dialogue entre médias. La généralisation des technologies informatiques dans les années 1980 entraîne la formation de nouvelles industries culturelles, dont, en premier lieu, celle du matériel informatique (hardware) et celle des logiciels

(software). Parallèlement, les industries culturelles traditionnelles (édition de livres, presse écrite, édition musicale, cinéma, audiovisuel...) sont elles-mêmes transformées par cette « numérisation » de la société<sup>5</sup>. Or, si certaines industries de biens culturels, comme celles des télécommunications ou de l'audiovisuel, subissent très tôt les effets d'un changement radical, l'édition de livres, industrie au sein de laquelle l'objet culturel « bande dessinée » est ancré depuis plusieurs décennies, n'est encore que marginalement touchée, dans les années 1990, par le phénomène global. À l'heure où le disque compact (disque de stockage de données numériques, commercialisé dès 1982 en France) s'impose comme support de référence de l'industrie musicale, la

bande dessinée vit encore les industries numériques et les nouveaux biens culturels qui en découlent comme des médias extérieurs. Il est donc plus juste de parler à ce stade d'un « dialogue » entre médias qui se vivent encore comme distincts, voire incompatibles<sup>6</sup>.

Ces « nouveaux médias », quels sont-ils? Pour le théoricien Lev Manovich, ce qu'on appelle les « nouveaux médias » dans les années 2000 se définit en tant que « représentation numérique », c'est-à-dire en ce qu'ils sont composés selon un code numérique interprétable par



Ill. 2: couverture de Pilote mensuel de 1985: des premières relations complexes entre numérique et bande dessinée.

<sup>5</sup> Lire sur ce sujet Philippe Chantepie et Alain Le Diberder, Révolution numérique et industries culturelles, Paris, La Découverte, 2010.

<sup>6</sup> Comme exemple de cette forme de défiance initiale, on peut noter le titre, volontairement provocateur, du dossier développé dans Pilote mensuel n° 136 (octobre 1985): « L'ordinateur va-t-il bouffer la B.D.? ».

une machine informatique<sup>7</sup>. Mais Manovich ajoute que ces « nouveaux médias », parce qu'ils nécessitent une interface interprétable par l'être humain, vont emprunter des éléments à « d'autres formes culturelles déjà existantes », dont l'audiovisuel, mais aussi la culture imprimée, à l'exemple de la « page » Web qui se généralise autour de 1997. Si, dans un premier temps, c'est avant tout le texte qui domine, l'amélioration progressive des interfaces numériques donne une place plus importante à l'image ou, plus concrètement, à l'image jointe au texte. C'est là que la bande dessinée peut trouver une place.

La période qui voit la rencontre entre la bande dessinée et les industries culturelles numériques doit être considérée comme une période de potentialités. L'objectif des créateurs et des producteurs est d'ouvrir des voies pour aboutir à la formation d'un secteur culturel nouveau qui puisse se situer à mi-chemin entre l'édition de bandes dessinées et l'édition de contenus numériques. Par les moyens financiers et la dynamique dont bénéficient les nouvelles industries numériques, des chemins d'évolution semblent s'ouvrir pour la bande dessinée.

Ce premier chapitre ouvre sur une vision de la culture comme ensemble d'industries culturelles qui ne doit toutefois pas tromper le lecteur sur le reste de l'ouvrage. Bien sûr, la bande dessinée n'est pas seulement une industrie ni un bien commercialisable: elle est aussi un art, et les enjeux formels ne seront pas oubliés dans ce chapitre. Néanmoins, les guestionnements qui naissent de la rencontre entre la bande dessinée et les cultures numériques sont d'abord liés à des enjeux industriels : le dialogue multimédia a d'abord lieu sur un terrain économique: la bande dessinée peut-elle être un contenu commercialisé dans le cadre de nouvelles industries numériques? Ou, pour le formuler du point de vue de l'édition traditionnelle, les industries numériques peuvent-elles constituer un nouveau cadre de développement pour la bande dessinée? Si la question se pose, c'est, que, comme nous l'avons vu en introduction, elle fait écho à l'histoire de la bande dessinée aux XIXº et XXº siècles. Qu'en est-il dans le contexte économique et culturel de la fin du XX<sup>e</sup> siècle?

<sup>7</sup> Lev Manovich, The Language of New Media, Cambridge, MIT Press, 2001, tr. fr. par R. Crevier, Le language des nouveaux médias, Dijon, Les Presses du Réel, 2010, p. 99.

# GALERIE

# 21 ÉTAPES D'UNE HISTOIRE ESTHÉTIQUE : ŒUVRES ET AUTEURS MARQUANTS

Les vingt-et-une œuvres qui suivent ont été choisies soit parce qu'elles sont représentatives d'une étape ou d'un type de bande dessinée numérique, soit parce qu'elles ont joué un rôle important dans son évolution esthétique en tant que modèle ou en tant que théorisation en acte. Elles sont aussi l'occasion de mettre en avant des parcours d'auteurs importants pour la bande dessinée numérique française, eux aussi représentatifs de certaines tendances professionnelles.

Nous ne mentionnons ici que des œuvres nativement numériques, à une exception près, qui débute justement la série.

- 01. Le manifeste de la révolution informatique : Philippe Gerbaud et Toffe, *Et dieu naquit la femme –* 1984
- 02. Bande dessinée et fictions hypertextuelles : François Coulon et Laurent Cotton, *L'Egérie -* 1990-1993
- 03. L'ère de la bande dessinée interactive : Édouard Lussan, Opérαtion Teddy Beαr - 1996
- 04. L'invention de la bande dessinée animée : Jérôme et Olivier Jouvray, Supershoes - 2001
- 05. La simplicité du webcomic : Phiip, Lαpin 2001
- 06. L'adaptation numérique avancée : Fred Boot (d'après Frédéric Boilet), L'épinard de Yukiko - 2002
- 07. La culture du pixel : Yassine, Duel à Pixville 2002
- 08. L'archétype du blog bd?: Boulet, Bouletcorp 2004
- 09. Détournement ou fondation du blog bd ?: Anonyme (Lewis Trondheim?), Le blog de Frantico - 2005
- 10. La collaboration au cœur de la création : Wandrille et al., *Donjon pirαte* 2006-2007
- 11. Le retour de la bande dessinée de presse sur le web : Martin Vidberg, L'actu en patates 2008
- 12. Le récit numérique en amateur : Dr Folaweb, Deo Ignito 2007-2014
- 13. La quotidienneté du feuilleton numérique : Jibé, Sans emploi 2005-2012
- 14. L'expérimentation au cœur du processus de création : Tony, *Prise de tête* 2009
- 15. L'invention du Turbomedia : Balak, About Digital Comics 2009
- 16. La bédénovela : Thomas Cadène et al., Les Autres gens 2010-2012
- 17. Le récit graphique pour tablette : Marc Lataste, Le règne animal 2010
- 18. Les paradoxes d'une mise en abyme : Marc-Antoine Mathieu, Trois secondes 2011
- 19. La nouvelle vague de l'expérimentation numérique : Thomas Mathieu, *Le portail –* 2014 (dans Professeur Cyclope)
- 20. Le numérique augmenté par le réel et l'audiovisuel : Marietta Ren, Phallaina 2016
- 21. La bande dessinée sur les réseaux : Collectif. Été 2017

# MARTIN VIDBERG, L'ACTU EN PATATES



« Un seul homme peut la sauver », 29 février 2008.

### L'ŒUVRE

L'actu en patates est un blog de dessins d'actualités mis à jour presque quotidiennement. Chaque note est un commentaire amusant sur un fait d'actualité traité par ailleurs sur lemonde.fr, Martin Vidberg se permettant d'aborder tous les sujets (politique, sport, culture, divertissement. sciences. etc...). Il s'agit le plus souvent de dessins uniques, plus rarement de bandes dessinées. Fidèle à une certaine tradition de la schématisation. l'auteur se spécialise dans la représentation des protagonistes de ses notes sous la forme de bonshommes-

patates. Cela n'empêche pas, comme le suggère l'exercice du dessin de presse, le recours à la caricature de personnalités. Tout l'art de Vidberg consiste à parvenir à tirer une forme d'expressivité de personnages simplifiés. Sur le plan humoristique, l'auteur est un commentateur de l'actualité qui recherche plutôt la connivence et une certaine retenue.

## L'AUTEUR

Le parcours de Martin Vidberg, à l'instar de celui de Phiip, constitue un des quelques exemples d'émergence d'un dessinateur de la publication en ligne amateur qui accède finalement à la professionnalisation.

Martin Vidberg, professeur des écoles, commence à dessiner sur le Web sous le pseudonyme d'Everland, à la fois sur son blog (dès 2000), sur le forum bdamateur et au sein de la communauté du site de critiques bulledair.com. Il poursuit ainsi une carrière de dessinateur semi-professionnel tout en affirmant son style personnel. En 2005, il lance Le blog, avec Nemo7, un blog bd parodique se moquant gentiment des travers de la blogosphère. En 2007, il parvient à faire éditer dans la collection Shampoing de Delcourt un projet diffusé en ligne, Journal d'un remplaçant, dans lequel il raconte son expérience du professorat. C'est le début d'une professionnalisation dans le monde de la bande dessinée, toute relative, car il ne quitte pas son emploi principal. Son arrivée sur lemonde.fr comme dessinateur d'actualités confirme son incursion dans les arts graphiques. Martin Vidberg se situe ainsi dans un entre-deux de la création qui fait le grand écart entre l'amateurisme (explicitement revendiqué par bdamateur) et le professionnalisme, une situation de plus en plus présente avec l'émergence d'auteurs autodidactes ayant « appris » à dessiner au fur et à mesure de leurs publications en ligne.

#### LE CONTEXTE

L'actu en patates est diffusée depuis 2008 sur la plateforme de blogs invités du site lemonde.fr, extension numérique (mais aussi rédaction autonome) du quotidien national Le Monde. Avec À boire et à manger de Guillaume Long, il annonce le renouveau du dessin de presse en ligne sous la forme de « blogs invités » sur des sites de presse. Lemonde.fr est le principal acteur de ce mouvement : en 2018, il diffuse une vingtaine de blogs dessinés couvrant plusieurs thématiques journalistiques (politique, sport, gastronomie, éducation, culture, etc...). Mais d'autres sites comme liberation.fr ou nouvelobs.com font de même, de façon plus ponctuelle. Cette tendance renvoie à une tradition ancienne de la presse française d'actualités qui voit dans le dessin un type de contenu journalistique potentiel permettant soit d'illustrer l'actualité, soit de proposer un point de vue personnel. Elle est une nouvelle forme d'alliance entre le journalisme et le dessin.

Caractéristiques de production : blog hebergé sur la plateforme lemonde.fr » Accès : libre