

BANDE DESSINÉE ET ÉTUDE DES CULTURES NUMÉRIQUES

Raphaël BARONI

(Université de Lausanne, Faculté des lettres, École de français langue étrangère)

Dans cette courte présentation, j'ai souhaité d'abord revenir sur une expérience interdisciplinaire menée au sein du Groupe d'étude sur la bande dessinée¹, qui a amené par la suite à la création du Pôle de narratologie transmédiatique². J'ai essayé de souligner les bénéfices concrets que l'on est en droit d'attendre d'une démarche interdisciplinaire lorsqu'il s'agit d'étudier un objet complexe tel que le *récit graphique*, qui se situe au croisement de plusieurs disciplines liées à l'histoire de l'art, au cinéma et aux études littéraires et théâtrales. Je suis revenu ensuite sur l'élaboration d'un projet FNS Sinergia portant sur la bande dessinée numérique. Le projet est né de la prise de conscience d'une spécificité de la bande dessinée au niveau de l'impact des technologies numériques sur la production artistique. De manière un peu paradoxale, en dépit du succès des préfixes «trans» ou «post» dans la culture contemporaine, une analyse comparée des médias fait apparaître de nombreuses contingences qui ont conduit à des évolutions allant à l'encontre d'une indifférenciation médiatique.

Ce qui frappe dans le cas de la bande dessinée, c'est que ce média est resté relativement imperméable à la révolution numérique, la plupart des auteurs continuant d'utiliser des techniques de production traditionnelles, alors qu'en Europe, le marché de la lecture en ligne tarde à se développer. La spécificité de la bande dessinée tient au caractère indissociable de l'histoire et de l'espace graphique dans lequel cette dernière est racontée, de sorte que le support détermine les styles et les genres qui peuvent y prospérer; la lecture d'un album sur l'écran d'un smartphone entraîne inévitablement la perte de certains effets, notamment liés à la composition de la page ou à la saisie de rapports non linéaires entre les cases. C'est plutôt du côté de l'émergence de productions nativement numériques qu'il faut chercher les principales innovations, notamment parmi les *blogs* (souvent destinés à être recueillis en albums), les *strips* diffusés sur les réseaux sociaux ou des formes plus expérimentales, pour lesquelles la question de l'identité médiatique finit par se poser. En effet, dans les cas les plus extrêmes, les bandes dessinées interactives, animées ou sonorisées, ou celles pour lesquelles chaque case occupe l'intégralité de l'écran au lieu de s'articuler dans un espace paginal, il existe un risque de confusion avec d'autres médias, en particulier les jeux vidéo ou les dessins animés. Ces expérimentations demeurent également marginales parce qu'elles n'arrivent pas à instituer un modèle économique commercialement viable. Dans ce cas comme dans celui de la littérature, mais pour des raisons différentes, l'émergence d'une bande dessinée numérique semble ainsi rencontrer une résistance, qui s'explique autant par la manière dont le champ est structuré, entre contraintes commerciales et revendication d'autonomie créative, que par les caractéristiques sémiotiques de la bande dessinée.

Le projet interdisciplinaire «Reconfigurer la bande dessinée à l'ère du numérique» (Bourse FNS Sinergia: CRSII5_180359), dirigé par Pr. Sabine Süssstrunk (EPFL, laboratoire d'images et représentation visuelle), Dr. Mathieu Salzman (EPFL, laboratoire de vision par ordinateur) et Pr. Raphaël Baroni (UNIL, Lettres, EFLE) a débuté le 1^{er} mars 2019 et s'étalera sur quatre années. Il réunit cinq doctorants (3 EPFL et 2 UNIL), ainsi qu'un chercheur post-doc et un ingénieur. Dans l'élaboration de ce projet, la difficulté résidait principalement dans l'équilibre à trouver entre l'interdépendance des approches et la préservation d'un défi qui paraisse suffisamment intéressant à relever pour chaque équipe.

¹ <http://wp.unil.ch/grebd/>; site consulté le 18 avril 2019.

² <https://wp.unil.ch/narratologie/natrans/>; site consulté le 18 avril 2019.

Le projet part de la constatation qu'au fil des ans, la BD s'est diffusée sur des supports variés, allant des récits publiés dans la presse, à des albums ou des romans graphiques, une même histoire étant souvent diffusée dans plusieurs formats. Malheureusement, le transfert d'une BD d'un format à un autre est un processus long et coûteux, exigeant que l'artiste recompose son travail pour chaque support. À l'ère numérique, les auteurs, qui continuent de privilégier des techniques de production traditionnelles, doivent transférer leur travail dans une diversité croissante de formats, notamment les écrans des smartphones et des tablettes. Le but de ce projet est de faciliter le processus de reconfiguration des BD. En particulier, nous visons à:

1. analyser l'histoire et les enjeux du processus de reconfiguration de la BD en fonction de différents supports, analogiques et numériques;
2. élaborer des algorithmes pour aider les artistes dans le processus de reconfiguration des images en fonction des contraintes des supports;
3. étudier l'impact des reconfigurations sur les acteurs de la BD.

Sur le plan culturel, il s'agit de mesurer l'impact des technologies numériques sur la BD européenne, tout en tenant compte du fait que la transition vers les écrans n'est qu'une étape dans un processus de reconfiguration observable depuis les origines du média. Pour répondre à ce besoin, nous allons compléter notre recherche par des enquêtes de terrain impliquant des interviews avec des auteurs et des éditeurs impliqués dans cette évolution. Du côté de l'informatique visuelle, tandis que l'état de l'art reste confiné à la détection de cases, de textes et de boîtes délimitant des caractères, nous fournirons des segmentations détaillées d'éléments graphiques (personnages, objets) et de notions de 3D. Nos résultats auront un impact non seulement sur l'industrie de la BD, mais aussi sur la compréhension de son histoire, sur la muséographie (en offrant de nouvelles façons d'afficher et d'interagir avec les BD), et sur les humanités numériques (en offrant de nouveaux moyens d'indexation de grands corpus numérisés). À travers une campagne de numérisation du fonds Ghebali, il s'agit aussi de valoriser les archives du Centre BD de la ville de Lausanne.