Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

6 | 2019
L'écoute

Écouter une bande dessinée : quand le numérique rend le neuvième art audible

Philippe Paolucci

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/532>

DOI : 10.4000/hybrid.532

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

Listening to Comics: When Digital Technology Makes the Ninth Art Audible - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/540> [en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Philippe Paolucci, « Écouter une bande dessinée : quand le numérique rend le neuvième art audible », *Hybrid* [En ligne], 6 | 2019, mis en ligne le 04 novembre 2019, consulté le 15 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/532> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.532>

Ce document a été généré automatiquement le 15 avril 2022.

Revue Hybrid

Écouter une bande dessinée : quand le numérique rend le neuvième art audible

Philippe Paolucci

- ¹ Au regard des créations audiovisuelles (cinéma, art numérique, etc.), qui produisent des images animées et sonores, voire interactives dans le cas des narrations digitales, la bande dessinée apparaît comme un média technologiquement rudimentaire, dont les seules ressources expressives sont le texte et l'image. L'image de BD est en effet nécessairement fixe (c'est-à-dire non animée) et muette, au sens où les paroles et bruits qui peuplent l'univers diégétique sont reproduits sur un mode uniquement visuel et graphique. L'impossibilité de sonoriser le récit est bien sûr étroitement liée aux caractéristiques matérielles du support papier. Intrinsèquement insonore, le papier interdit *a priori* l'utilisation de contenus audibles. D'où la stabilisation d'un ensemble de conventions iconotextuelles (bulles, onomatopées, etc.) pour rendre compte des émissions sonores et ainsi pallier l'absence de séquences audio. L'apparition d'une bande dessinée dite numérique, d'abord sous forme de CD-Rom à la fin des années 1990, puis sur le web à partir des années 2000¹, a sans surprise bouleversé cette approche strictement graphique du son. Le numérique autorise l'utilisation de bruitages et de musiques, voire de voix préenregistrées (intervention du narrateur, prononciation des dialogues, etc.), de sorte que le contenu sémantique n'est plus seulement délivré par le texte et l'image, mais aussi par des éléments sonores. La BD numérique invite donc le lecteur à tendre l'oreille, là où sa devancière papier reposait exclusivement sur le canal visuel. L'écoute s'ajoute au voir, ainsi que le remarque fort justement Thierry Groensteen :

[...] la bande dessinée papier était polysémiotique, puisqu'elle associe ordinairement le texte et l'image, mais elle est monosensorielle, ne sollicitant que la vue. La bande dessinée numérique de création peut jouer d'un déploiement sémiotique plus large, elle est plurisensorielle dès l'instant qu'elle fait intervenir le son².

- 2 Cet article se propose précisément d'interroger l'introduction de cette « plurisensorialité » dans l'expérience de lecture d'une bande dessinée. Notre propos s'articule en trois temps :
1. la première partie montre que l'usage du son modifie en profondeur le fonctionnement sémiotique et narratif du médium, jusque-là uniquement fondé sur l'alliance du texte et de l'image ;
 2. la deuxième partie traite des différents types de sons utilisés par les auteurs et de leurs conséquences sur la lecture. En nous appuyant sur l'analyse de deux BD numériques, nous montrons que l'utilisation de segments audio peut renforcer l'immersion fictionnelle et contribuer à la construction de dispositifs énonciatifs complexes, au risque cependant de prescrire un temps de réception correspondant à la durée de l'émission sonore (à l'inverse du support papier qui, comme chacun sait, laisse au lecteur le soin de gérer son rythme de lecture). Les notions d'hétérochronie et d'homochronie, empruntées au narratologue Philippe Marion³, nous aideront à mieux cerner ces effets de prescription temporelle.
 3. Enfin, la conclusion de cet article tente de restituer ces expériences sonores dans l'histoire du Neuvième art, ce qui nous permettra, *in fine*, de dégager quelques éléments de réflexion sur le devenir numérique de la bande dessinée.

Bande dessinée et représentation graphique du son

- 3 Comme nous l'évoquions plus haut, la bande dessinée papier mobilise toute une série de moyens graphiques pour suggérer le son. Si, dans la majorité des cas, les qualités monstratives du dessin suffisent à déduire la présence d'un bruit (inutile, par exemple, d'apposer une onomatopée sur une vignette figurant un accident de voiture : la scène, par sa teneur, suppose un fracas terrible que le lecteur déduit sans difficulté), il est indéniable que la question du son a également motivé des solutions plastico-graphiques profondément ancrées dans l'histoire du neuvième art. Les bulles sont ainsi le réceptacle de la voix, les onomatopées reproduisent le vacarme du monde, les contours tremblés (des lettres ou des bulles) peuvent à l'occasion appuyer la puissance d'un hurlement. Pour certains théoriciens, c'est dans cette traduction visuelle de la composante sonore que réside l'une des spécificités du médium. Le sémiologue Pierre Fresnault-Deruelle précise à ce sujet :
- [...] la bande dessinée doit une bonne part de sa spécificité au fait qu'elle travaille à produire massivement tout un théâtre d'indices : le sonore et le mouvement, qui constituent évidemment l'irreprésentable de toute image fixe, sont le manque à partir duquel s'est constitué, pour les comics, un appareil de suppléance original⁴.
- 4 Assigner, comme le propose Fresnault-Deruelle, un caractère « d'irreprésentabilité » au son et au mouvement mérite selon nous discussion. Ni le son ni le mouvement ne sont en soi des « irreprésentables ». Tout au plus mettent-ils à l'épreuve les potentialités expressives du médium, sa capacité à faire illusion référentielle. Cela signifie que la BD, comme tout autre média, est porteuse de contraintes (superficie de la page, images muettes, etc.) auxquelles les auteurs doivent s'accommoder pour donner corps à leur projet fictionnel. Récemment, l'ensemble de ces contraintes a fait l'objet d'une réinterprétation intéressante sous la plume du chercheur Pascal Robert. Ce dernier voit dans la bande dessinée un médium habité par le paradoxe. Dans son ouvrage d'introduction aux sciences de la communication, Daniel Bougnoux définit le paradoxe comme le résultat d'un clivage entre un énoncé (E) et ses conditions d'énonciation (CE)⁵. Autrement dit, il y a paradoxe lorsque se fait jour un déséquilibre entre le

contenu du message et les modalités de son énonciation. Reprenant cette définition du paradoxe, Pascal Robert soutient que la représentation du son et du mouvement en bande dessinée repose sur une tension entre les conditions d'énonciation (CE) et l'énoncé (E), dans la mesure où :

1. Les auteurs doivent reproduire le son (E) au moyen d'images muettes (CE) ;
2. De même, ils doivent représenter le mouvement (E) par le biais d'images fixes (CE)⁶.

- 5 Déjà en 1989, Fresnault-Deruelle voyait dans les planches de BD un « bruissement des signes aphones » et « un grouillement de l'immobile », que le lecteur appréhende en développant une « oreille visuelle⁷ » — autant de formulations qui soulignent la nature profondément paradoxale du médium. Du fait de ses caractéristiques matérielles, la BD papier expose donc l'auteur à une série de clivages entre l'énoncé et l'énonciation. Qu'en est-il sur support numérique ? Les paradoxes précités sont-ils toujours agissants dans un milieu technologique autorisant l'usage de contenus audiovisuels ?
- 6 On s'en doute, l'insertion de sons et/ou d'animations permet de résoudre les paradoxes inhérents à la matérialité bédéique. En d'autres termes, le numérique offre la possibilité de gommer l'inadéquation entre l'énoncé et les conditions d'énonciation, puisque les sons et les mouvements (E) peuvent directement être pris en charge par des images sonores et animées (CE). Selon les œuvres, ces possibilités d'hybridation avec l'audiovisuel sont plus ou moins exploitées. Si certains auteurs choisissent d'animer et de sonoriser l'intégralité de leur récit, quitte à proposer une expérience de réception proche d'un dessin animé, d'autres font un usage plus parcimonieux des dimensions sonores et cinétiques, de façon à rester au plus près des usages de lecture d'une BD papier. Tout est ici affaire de dosage et de frontière : une utilisation excessive du son et de l'animation dirigerait inévitablement l'auteur vers d'autres formes médiatiques (dessin animé, cinéma d'animation, etc.).
- 7 Du côté de la réception, ce métissage avec l'audiovisuel pose évidemment la question du rythme de lecture. La lecture d'une œuvre imprimée ne prescrit pas le temps de réception. Toutes les unités graphiques (textes et images) étant couchées sur la surface inerte du papier, le lecteur est libre de les parcourir à son propre rythme. Libre à lui de survoler telle ou telle planche, de sauter des vignettes, ou encore de contempler pendant plusieurs secondes une image pleine page. Les paradoxes présentés plus haut, en insistant sur la nécessité de traduire en langage graphique les mouvements et sons qui composent l'univers diégétique, renvoient à cette liberté du lecteur. Or la transition numérique de la BD interroge le devenir de cette liberté, dans la mesure où l'usage de l'audiovisuel est susceptible d'assujettir le lecteur à un flux temporel (ou plus précisément, à un temps d'écoute lorsqu'il s'agit seulement de sons). L'insertion de séquences sonores invite les auteurs à combiner deux modalités d'appréhension des contenus : la première, héritée de la culture imprimée, permet de saisir sans injonction de durée des inscriptions couchées sur le papier ; la seconde, rattachée à l'audiovisuel (et donc au son), induit une réception temporellement prescrite.
- 8 Ces observations font directement écho à la dualité, théorisée par Philippe Marion, entre *hétérochronie* et *homochronie* :

Dans un contexte *hétérochrone*, le temps de réception n'est pas programmé par le média, il ne fait pas partie de sa stratégie énonciative. Le « livre », la presse écrite, l'affiche publicitaire, la photographie, la bande dessinée : autant de lieux où le temps de consommation du message n'est pas médiatiquement intégré, il ne fait pas partie du temps d'émission [...]. Un média *homochrone* se caractérise par le fait qu'il

incorpore le temps de la réception dans l'énonciation de ses messages. Ces derniers sont conçus pour être consommés dans une durée intrinsèquement programmée. S'il veut recevoir normalement (contractuellement) ces messages, le destinataire doit ajuster son temps vécu de réception à celui de l'énonciation médiatique⁸.

- 9 En d'autres termes, l'homochronie se manifeste lorsque l'utilisateur suit un enchaînement temporel prédéfini (le visionnage d'un film, l'écoute d'un morceau musical, etc.). À l'inverse, l'hétérochronie permet au lecteur de parcourir les inscriptions (textes, images, etc.) à son propre rythme, hors de toute prescription temporelle (lecture d'un roman, d'une bande dessinée, etc.). Cela posé, il convient de préciser que, pour certains auteurs de bande dessinée, l'utilisation de sons ne peut que mener à une réception homochrome, et n'est par conséquent guère conciliable avec le mode de lecture d'une BD. On retiendra à ce sujet une déclaration d'Olivier Jouvray⁹ :

[...] quand on lit une bande dessinée, on décide soi-même du rythme de lecture. On peut s'attarder sur une case, en survoler une autre, relire le texte, s'arrêter, repartir, revenir en arrière. Si l'on ajoute de la musique ou de l'animation qui sont des rythmes imposés, il y a confrontation et non accompagnement¹⁰.

- 10 Notre position sera plus nuancée. Si l'ajout de segments sonores peut effectivement enlever au lecteur le privilège sur son rythme lectoral — et ainsi entrer en conflit avec une certaine représentation de la lecture —, nombreux sont les exemples où le son s'intègre parfaitement à la narration. Par ailleurs, il importe de souligner que l'usage de la matière sonore ne débouche pas forcément sur une prescription temporelle. Tout dépend en effet du type de son utilisé par l'auteur. S'agissant des BD numériques, il s'avère ainsi nécessaire d'établir une première distinction entre les sons intradiégétiques et extradiégétiques. Les premiers sont produits dans la diégèse et sont constitutifs de l'univers fictionnel. Les seconds, en revanche, sont extérieurs aux événements diégétiques et n'ont de réalité que pour le lecteur (par exemple la musique d'un générique de film). À cela s'ajoute la nécessité de distinguer les sons duratifs (qui durent plusieurs secondes) des sons ponctuels (non voués à s'étendre dans le temps). Nous obtenons ainsi quatre catégories de sons, répertoriées et illustrées dans le tableau suivant¹¹ :

Tableau 1

Type de son	Illustration
Sons intradiégétiques duratifs	Appartiennent à cette catégorie les sons ambiants censés créer une atmosphère globale (sifflement du vent, brouhaha d'une foule, etc.). Nous y incluons également les diverses manifestations vocales qui peuvent s'immiscer dans le récit (dialogues, voix-off, etc.).
Sons intradiégétiques ponctuels	Nous regroupons dans cette catégorie les sons émis dans la diégèse et dont le déploiement temporel est de l'ordre de la soudaineté, de la quasi-fulgurance (une détonation par exemple).
Sons extradiégétiques duratifs	Cette catégorie englobe les émissions sonores étalées sur plusieurs secondes et dont la source est extérieure au chronotope des personnages (musique d'accompagnement, commentaire de l'auteur, etc.).

Sons extradiégétiques ponctuels	Sont réunis ici les sons brefs dont la source se situe hors de l'univers diégétique (on pense notamment aux effets sonores ponctuels qui accompagnent un changement imprévu de l'image, parfois dans le but de surprendre le lecteur).
---------------------------------	--

- 11 Selon la catégorie considérée, la propension d'un son à installer une situation homochrone est évidemment appelée à varier. Du fait de leur caractère exogène, les sons extradiégétiques – qu'ils soient ponctuels ou duratifs – ont par exemple moins de chance d'imposer un temps de réception que les sons inscrits au cœur de la diégèse, en particulier lorsque ces derniers se déploient sur une durée assez longue.
- 12 Des quatre types de sons référencés ci-dessus, ce sont bien sûr les sons intradiégétiques duratifs qui se rapprochent le plus de l'homochronie. Deux possibilités s'offrent alors à l'auteur : soit celui-ci reste dans l'hétérochronie en créant une ambiance sonore globale qui enveloppe la lecture sans la contraindre (bruits urbains, chant des oiseaux, etc.) ; soit il choisit de rendre audibles les dialogues, ce qui oblige le lecteur à suivre un flux parolier homochrone. La suite de cet article se propose d'analyser ces deux cas de figure. Pour ce faire, il apparaît nécessaire de mettre en lien l'usage des sons avec les deux autres modalités sensorielles convoquées durant la lecture d'une création numérique, à savoir la vue et le toucher (par le biais de l'interactivité). Notre première analyse, consacrée à la BD *Hobo Lobo of Hamelin* de Stefan Živadinović¹², montrera ainsi que le maintien de l'hétérochronie permet de renforcer l'immersion du lecteur dans l'espace fictionnel en installant une intersensorialité sémantiquement pertinente entre l'œil, la main et l'oreille. Quant à l'homochronie, son introduction dans le récit signe la perte de tout contrôle gestuel/interactif sur l'œuvre. Le numérique étant un support manipulable par essence, la programmation d'une séquence homochrone suppose une suspension provisoire de toute participation interactive. La bande dessinée *Vide-ordures*¹³ de Stéphane Oiry nous fournira de quoi analyser cette évacuation du geste par la composante sonore – évacuation qui, nous le verrons, ouvre des possibilités intéressantes sur le plan énonciatif.

De l'hétérochronie à l'homochronie

Sons intradiégétiques duratifs et hétérochronie : l'intersensorialité au service de l'immersion

- 13 Adaptation libre du conte *Le Joueur de flûte de Hamelin* des Frères Grimm, *Hobo Lobo of Hamelin* de Stefan Živadinović est une création atypique à plus d'un titre. Outre l'ambiance sonore, sur laquelle nous reviendrons ci-après, l'œuvre tire son originalité de ses effets de parallaxe. Durant la lecture, l'utilisateur est en effet invité à faire défiler horizontalement, via le scrolling de son navigateur web, un long ruban composé de trois couches superposées. Or ces dernières, comme le précise le chercheur Anthony Rageul, « se déplacent à des vitesses différentes, en décalage les unes par rapport aux autres. Ainsi les éléments au premier plan défilent sous nos yeux plus vite que les éléments du second plan, et ainsi de suite jusqu'à l'arrière-plan, le plus lent de tous. Il s'agit là d'un effet de parallaxe simulant le mouvement relatif des objets les uns par rapport aux autres en fonction de leur éloignement lorsqu'on les regarde en se

déplaçant¹⁴. » La figure 1 tente d'illustrer le procédé mis en place par l'auteur. L'on y voit une image découpée en trois plans : le premier plan montre un personnage et une pancarte portant l'inscription « Hamelin » (située à droite de l'image) ; le second plan donne à voir la petite bourgade en contre-bas ; le troisième plan, enfin, renvoie aux montages visibles en arrière-plan. Chacun de ces plans renvoie à une couche, une strate programmée pour défiler à une vitesse préétablie.

Figure 1

Stefan Živadinović, *Hobo Lobo of Hamelin*, 2011 (© Živadinović)

- 14 Combinées à une interactivité minimale (le simple défilement de l'ascenseur horizontal), les strates de Stefan Živadinović se mettent en mouvement sous l'action du lecteur et engendrent, du fait de la variabilité de leur vitesse de défilement, un effet saisissant de perspective et de profondeur. S'ensuit un puissant sentiment d'immersion, comme si le lecteur s'enfonçait dans l'espace fictionnel, pénétrait dans l'étrange cité d'Hamelin. Or l'usage du son a précisément pour but de renforcer cette « plongée » dans l'espace diégétique¹⁵. À cette fin, l'auteur a élaboré un environnement sonore composé de bruitages divers : musique d'harmonica, rumeur confuse des villageois, etc. Comme dit plus haut, de tels bruitages sont de nature hétérochrone : leur vocation première n'est pas de prescrire le rythme de lecture, mais d'accentuer le rendu immersif découlant de l'effet parallaxique. La lecture de *Hobo Lobo of Hamelin* repose ainsi sur une subtile interaction entre l'optique (perception de la parallaxe), l'haptique (le geste du lecteur active le mécanisme parallaxique) et l'auditif (le son accompagne l'œil et la main). Le voir, le toucher et l'entendre agissent de concert, donnent lieu à une expérience intersensorielle difficilement envisageable sur support papier.
- 15 Le dispositif sonore, chez Živadinović, a donc moins pour but de rendre audibles les faits et gestes des protagonistes que d'installer une atmosphère générale propre à captiver l'attention du lecteur. La question de la source (d'où vient tel ou tel bruitage ? Qui l'a produit ?) n'a finalement que peu d'importance. Ce qui compte, c'est de construire un fond sonore qui accompagne la lecture sans la contraindre. Ajoutons que ce rejet de l'homochronie, ici en accord parfait avec le projet narratif de l'auteur, trouve sans doute son origine dans des difficultés de programmation. En effet, à moins de choisir des sons ambiants qui se superposent à la lecture sans la prescrire (à l'instar de *Hobo Lobo of Hamelin*), le démarrage d'un son intradiégétique directement lié aux actions des protagonistes (frapper à une porte, engager un dialogue, etc.) implique une

synchronisation parfaite entre le déclenchement de la séquence audio et l'emplacement du scrolling. C'est lorsque le lecteur atteint tel ou tel passage qu'un bruitage particulier, spécialement conçu pour se manifester à tel moment, doit se faire entendre. Dans un récent article consacré à *Phallaina*, une autre BD numérique pensée exclusivement pour le scrolling, les concepteurs Benjamin Hogue et Manon Chauvin rendent bien compte des difficultés à synchroniser l'acte de défilement et l'activation d'un son :

Dans *Phallaina*, la progression continue de l'histoire par un simple glissement du doigt rend la synchronisation du son [...] complexe. Dans l'audiovisuel ou l'animation, le déclenchement d'un son se fait en fonction d'un *timecode*, c'est-à-dire qu'il se lance à la troisième minute par exemple. Or en ce qui nous concerne, le temps de lecture est propre à chacun. Pour arriver à la scène où Audrey plonge pour la première fois en apnée — et où vous entendez sa respiration et le bruit d'un corps s'immergeant dans l'eau — certains vont prendre cinq minutes là où d'autres vont rester en contemplation pendant quinze... Les sons doivent donc se déclencher à un certain niveau de progression de l'histoire et non au bout d'un certain temps de lecture¹⁶.

- 16 Comme le soulignent Edmond Couchot et Norbert Hillaire¹⁷, la programmation d'une œuvre numérique suppose un dialogue entre un « auteur-amont » (le concepteur de l'œuvre) et un « auteur-aval » (le récepteur). Le premier programme, anticipe le faire du second. Or, la vitesse de défilement d'une barre d'ascenseur étant potentiellement variable selon l'individu, il peut s'avérer difficile d'obtenir une parfaite coordination entre le geste du lecteur et le démarrage du son. Pour surmonter cet écueil, un moyen radical consiste à ôter au lecteur tout contrôle sur la barre de défilement. Cette dernière est alors prise en charge par l'ordinateur, avance de manière automatique pendant un laps de temps plus ou moins long au cours duquel un fragment sonore se fait entendre. La conséquence directe d'un tel procédé est bien sûr de faire basculer la lecture dans l'homochronie, dans la mesure où le lecteur perd littéralement la main sur l'enchaînement des unités narratives¹⁸. De cela, il ressort que les mécanismes interactifs — ici l'utilisation du scrolling — amènent les auteurs à privilégier certains types de sons (par exemple les sons d'ambiance chez Zivadinović), et à en délaisser d'autres. L'analyse d'une seconde bande dessinée, dont la lecture repose non sur le scrolling mais sur le clic, nous permettra d'approfondir cette interrelation entre interactivité et composante sonore.

Sons intradiégétiques duratifs et homochronie : prescription de la lecture et complexification du dispositif énonciatif

- 17 Dans certaines œuvres, il peut arriver que la présence de sons intradiégétiques débouche sur une temporalité homochrome. Tel est le cas, entre autres, lorsque l'auteur choisit de rendre audibles les dialogues ou monologues. Les répliques des protagonistes ne sont dès lors plus sous la responsabilité des bulles, mais sont directement prises en charge par des extraits sonores. Du côté du lecteur, l'affirmation d'une énonciation vocalisée signe *ipso facto* le triomphe de l'homochronie sur l'hétérochronie. Il est en effet connu, depuis Saussure, que les « signifiants acoustiques ne disposent que de la ligne du temps ; leurs éléments se présentent l'un après l'autre ; ils forment une chaîne. Ce caractère apparaît immédiatement dès qu'on les représente par l'écriture et qu'on substitue la ligne spatiale des signes graphiques à la succession dans le temps¹⁹. » Le support numérique, en donnant aux personnages une voix qui *s'écoute* (et non plus qui

se lit), réintroduit la linéarité du signifiant oral dans l'expérience de lecture. À la spatialisation des bulles sur la surface de la page se substitue alors un flux phonique que le lecteur est invité à suivre, sans possibilité de s'en soustraire (à moins de sauter délibérément le passage en question, au risque de faire l'impasse sur des informations diégétiques importantes).

- 18 Comme nous l'évoquions plus haut, énoncer de vive voix les dialogues est une opération difficile à mettre en place lorsque la lecture repose sur le scrolling (la vitesse de défilement, propre à chaque individu, rendant malaisée la synchronisation entre le geste et le début de la séquence sonore). La tâche est en revanche moins ardue lorsque l'auteur délaisse le défilement au profit d'une autre modalité interactive, à savoir le clic. Le processus de lecture se déroule dès lors de la façon suivante : à chaque clic du lecteur (ou à chaque pression sur l'écran tactile) une nouvelle unité narrative (une bulle, une image, etc.) apparaît à l'écran. De toute évidence, l'usage exclusif du clic facilite l'insertion de contenus sonores. Ce dernier fonctionne en effet à la manière d'un déclencheur, les sons étant programmés pour se lancer lorsque le lecteur, arrivé à un point précis du récit, active un organe d'entrée (une souris par exemple). Les clics sont ainsi semblables à des bornes, entre lesquelles il est aisé d'intercaler un segment audio.
- 19 Un exemple prégnant de cette rencontre fructueuse entre le son et le clic nous est donné dans la BD *Vide-ordures* de Stéphane Oiry. Cette œuvre, publiée dans la revue en ligne *Professeur Cyclope*²⁰ en septembre 2015, a pour particularité d'être ponctuée de nombreuses répliques prononcées par l'auteur lui-même. Le récit s'ouvre ainsi sur une confession étrange du personnage principal, lequel déclare de vive voix : « J'ai un drôle de rapport avec les vide-ordures. » Cette courte phrase, bien que n'excédant pas trois secondes, introduit un temps d'écoute homochrome. L'émission sonore impose sa linéarité et enlève au lecteur tout contrôle interactif sur le déroulement des actions diégétiques. Notons également que l'emploi de la première personne, conjuguée à la relation indicielle qui unit le sujet parlant (Oiry lui-même) à sa propre voix, donne à cette histoire une aura autobiographique. Or le caractère rétrospectif est sans cesse remis en question par l'affichage de cartons textuels hétérochrones. Ceux-ci, semblables aux intertitres d'un film muet, s'immiscent entre les passages sonorisés et les commentent sur un ton teinté de drôlerie. Prenons pour exemple le troisième intertitre, lequel s'interpose entre deux répliques préenregistrées :
 - Dans la première séquence sonore, le narrateur prononce la phrase suivante : « Le vide-ordures est un gouffre, une porte spatio-temporelle qui me replongerait en enfance. »
 - Une fois ce passage terminé, un simple clic fait apparaître un carton portant l'inscription : « Non, je ne raconte pas bien, c'est pas rigolo. Reprenons : » (figure 2).
 - Le clic suivant, enfin, déclenche une nouvelle séquence vocale, au cours de laquelle le narrateur déclare : « Apprêtez-vous à entrer dans une nouvelle dimension. La trappe du vide-ordures ouvre sur une contrée dont la seule frontière est votre imagination. »

Figure 2

Stéphane Oiry, *Vide-ordures*, 2015 (© Professeur Cyclope/Oiry)

- 20 Les cartons introduisent ici une polyphonie. Deux instances énonciatives cohabitent en effet au sein du récit : d'une part une énonciation sonore, qui se donne pour tâche de nous conter une histoire ; d'autre part une énonciation textuelle porteuse d'une dimension réflexive (car il s'agit bien de commenter, sur un ton ironique, les interventions orales). Évidemment, le lecteur comprend assez vite que ces deux foyers énonciatifs renvoient à un même narrateur (ce qu'atteste l'usage du « je » dans les intertitres et les extraits lus à voix haute). Le double jeu auquel se livre ce dernier – d'un côté narrer oralement certains pans du récit, de l'autre ironiser ce qui est raconté via des cartons textuels – fait cependant planer un doute sur la valeur autobiographique des répliques oralisées, en permanence contrariée par des intertitres à caractère ironique. Il s'agit donc d'apporter un contrepoint aux énoncés sonores en imitant une technique d'énonciation antérieure au cinéma parlant. Ainsi, au moyen d'une stratégie énonciative qui entrecroise expression sonore et référence au muet, Oiry met en scène le rapport, instauré par le numérique, entre l'hétérochronie associée aux mentions écrites (les intertitres ne prescrivent pas la lecture) et l'homochronie induite par les fragments sonores.

Conclusion : le devenir numérique de la bande dessinée, entre rupture et continuité

- 21 Arrivé à ce point, il est possible de reprendre à notre compte une question de Philippe Marion et André Gaudreault : « La bande dessinée perd-elle son “âme épiphanique” lorsque les possibilités du numérique l'autorisent à s'ouvrir [...] à l'homochronie²¹ ? ». Par « âme épiphanique », il faut entendre les caractéristiques énonciatives et sémiotiques du médium telles qu'elles se sont constituées sur support papier. On l'a vu,

la narration bédéique repose sur une série de paradoxes, c'est-à-dire de clivages entre des *conditions d'énonciation* imposées par la matérialité de la page (impossibilité de recourir au canal sonore) et les impératifs liés à la construction de l'*énoncé* (par exemple rendre compte des sons émis dans la diégèse). Cette situation paradoxale a deux conséquences : d'une part, elle conduit l'auteur à construire son récit sur la base d'une énonciation exclusivement graphique (bulles, onomatopées, etc.) ; d'autre part, la nature graphique du médium entraîne une réception de type hétérochrone, le lecteur réglant lui-même son rythme de lecture. En autorisant la perception des sons, le numérique rompt évidemment avec cette logique paradoxale et bouscule, par conséquent, les propriétés matérielles, énonciatives et lecturales du médium.

- 22 Si cette invitation à écouter, et non plus seulement à voir, n'a pas manqué de susciter des réticences dans la littérature académique²², force est de constater qu'elle ouvre des possibilités intéressantes en matière d'immersion et de réflexivité. Ainsi, dans *Hobo Lobo of Hamelin*, les éléments sonores s'inscrivent dans un dispositif intersensoriel visant à plonger le lecteur (par la vue, le geste et l'ouïe) dans l'espace diégétique – et ce, rappelons-le, en conservant une réception hétérochrone. Cela posé, il convient de rappeler que cette projection dans l'univers fictionnel est déjà agissante sur support papier. À ce sujet, Pascal Robert souligne que la BD papier possède « cette capacité à véritablement projeter au travers de la page elle-même [...] un espace 3D auquel elle donne accès par le truchement des cases et que le lecteur participe à explorer et reconstruire²³ ». L'ambiance sonore élaborée par Živadinović, pensée en complémentarité avec l'effet de parallaxe, ne fait dès lors qu'accroître un sentiment d'immersion déjà ressenti devant une planche imprimée. De même, la narration polyphonique observable dans *Vide-ordures* de Stéphane Oiry, fondée sur un dialogue fructueux entre le son et le texte, participe de ce que Jacques Dürrenmatt nomme des « techniques d'énonciation complexes », lesquelles se sont affirmées « dans le champ de la bande dessinée à la fin des années 1970²⁴ » (parmi ces techniques, citons l'entremêlement des voix, les variations de points de vue, etc.). Si la création de Oiry se démarque donc des œuvres papier, du fait notamment de l'utilisation de sons homochrones, elle s'inscrit également dans le prolongement d'expérimentations énonciatives bien installées dans l'histoire du neuvième art. Se fait ainsi jour une dialectique, tant chez Živadinović que chez Oiry, entre rupture (usage de sons, résolution des paradoxes) et continuité (renforcement du sentiment immersif, complexité énonciative, etc.). Sans doute le devenir numérique de la bande dessinée – de son « âme épiphanique » diraient Marion et Gaudreault – réside-t-il dans cette articulation entre continuité et rupture, entre héritage et nouveauté ; une articulation certes difficile à gérer pour les auteurs, mais qui s'avère des plus stimulantes sur les plans artistique et narratif.

BIBLIOGRAPHIE

- Baudry, Julien, « Généalogie de la bande dessinée numérique », in Robert, Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016.
- Bougnoux, Daniel, *Introduction aux sciences de la communication*, Paris, La Découverte, 1998.
- chauvin, Manon et Hoguet, Benjamin, *Interactivité et transmédia : les secrets de fabrication*, Châteaudun, Dixit, 2016.
- chion, Michel, *Le Son*, Paris, Nathan, 1998.
- couchot, Edmond et Hillaire, Norbert, *L'Art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003.
- Dürrenmatt, Jacques, *Bande dessinée et littérature*, Paris, Classiques Garnier, 2013.
- Fresnault-Deruelle, Pierre, « Le Fantôme de la parole », *Europe*, n° 720, 1989.
- gaudreault, André et Marion, Philippe, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013.
- Groensteen, Thierry, *Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011.
- Marion, Philippe, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, n° 7, 1997. [En ligne] <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewArticle/1441> [consulté le 16 octobre 2018].
- rageul, Anthony, « Le corps et le récit », *Les Carnets de la bande dessinée*, 2012. [En ligne] <https://carnetsbd.hypotheses.org/1508> [consulté le 16 octobre 2018].
- Robert, Pascal, « La bande dessinée, entre paradoxes et subversion sémiotique », in Dacheux, Éric (dir.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, 2014, p. 167-186.
- Robert, Pascal (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016.
- Robert Pascal, *La Bande dessinée : une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'ENSIB, 2018.
- saussure (de), Ferdinand, *Cours de linguistique générale*, Paris, Fayot, 1995.

NOTES

1. Sur l'évolution de la BD numérique des années 1990 à nos jours, voir Julien Baudry, « Généalogie de la bande dessinée numérique », in Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 31-54.
2. Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011, p. 74.
3. Voir entre autres Philippe, Marion, « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en Communication*, n° 7, 1997. [En ligne] <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewArticle/1441> [consulté le 16 octobre 2018].
4. Pierre Fresnault-Deruelle, « Le Fantôme de la parole », *Europe*, n° 720, 1989, p. 54-64.
5. Daniel Bougnoux, *Introduction aux sciences de la communication*, Paris, La Découverte, 1998.
6. Pascal Robert, « La bande dessinée, entre paradoxes et subversion sémiotique », in Éric Dacheux (dir.), *Bande dessinée et lien social*, Paris, CNRS Éditions, 2014, p. 167-186.

7. Pierre Fresnault-Deruelle, « Le Fantasma de la parole », *Europe*, n° 720, 1989, p. 54-64.
8. Philippe Marion, « Narratologie médiatique et médiagénie des récits », *Recherches en Communication*, n° 7, 1997. [En ligne] <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewArticle/1441> [consulté le 16 octobre 2018].
9. Olivier Jouvray est scénariste de bande dessinée et cofondateur de *La Revue dessinée*, spécialisée dans la BD de reportage.
10. Pour voir l'entretien dans son intégralité, cf. Pascal, Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 173-194.
11. Les catégories présentées ici rejoignent évidemment les travaux de Michel Chion sur l'utilisation du son au cinéma. Les sons intradiégétiques renvoient par exemple à ce que Chion nomme « les sons internes ». Quant aux sons extradiégétiques, Chion les range dans la classe des « sons ambiants » ; cf. Michel, Chion, *Le Son*, Paris, Nathan, 1998.
12. [En ligne] <http://hobolobo.net/> [consulté le 16 octobre 2018].
13. [En ligne] http://professeurcycle.arte.tv/revues/22/chapter/vid_e_ordures.html [consulté le 16 octobre 2018].
14. Anthony Rageul, « Le corps et le récit », *Les Carnets de la bande dessinée*, 2012, [En ligne] <https://carnetsbd.hypotheses.org/1508> [consulté le 16 octobre 2018].
15. Nous empruntons cette métaphore de la plongée à Pascal Robert (cf. Pascal, Robert, *La Bande dessinée : une intelligence subversive*, Villeurbanne, Presses de l'ENSSIB, 2018).
16. Manon Chauvin et Benjamin Hoguet, *Interactivité et transmédia : les secrets de fabrication*, Châteaudun, Dixit, 2016, p. 329.
17. Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003.
18. À notre connaissance, peu de BD basées sur une lecture défilante intègrent un déroulement automatisé des images. On trouvera cependant un exemple de défilement automatique dans la BD *Bongcheon-Dong Ghost*, réalisée par l'auteur coréen Horang. [En ligne] https://www.webtoons.com/en/thriller/chiller/bongcheon-dong-ghost-horang/viewer?title_no=536&episode_no=22&webtoon-platform-redirect=true [consulté le 16 octobre 2018].
19. Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Paris, Fayot, 1995, p. 103.
20. [En ligne] <http://professeurcycle.arte.tv/> [consulté le 16 octobre 2018].
21. André Gaudreault et Philippe Marion, *La Fin du cinéma ? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, 2013, p. 115.
22. Voir à ce sujet Thierry Groensteen, *Bande dessinée et narration*, Paris, PUF, 2011, p.75.
23. Pascal Robert (dir.), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions, 2016, p. 17.
24. Jacques Dürrenmatt, *Bande dessinée et littérature*, Paris, Classiques Garnier, 2013, p. 141.

RÉSUMÉS

Cette contribution s'intéresse à la transition numérique de la bande dessinée. Historiquement lié au support papier, le neuvième art a développé, tout au long de son histoire, un ensemble de moyens graphiques visant à représenter le son (onomatopées, bulles, etc.). En règle générale, la « BD » ne donne rien à entendre, elle donne tout à voir. Or la possibilité avec le numérique d'utiliser des séquences audio remet en question cette primauté du visuel. En nous appuyant sur l'analyse de deux « BD numériques » (dénomination englobant l'ensemble des BD publiées sur le

web), nous verrons que cette extension au monde des sons peut avoir deux conséquences : d'une part, elle peut renforcer l'immersion fictionnelle, en particulier lorsque l'auteur installe une intersensorialité sémantiquement pertinente entre la vue, le geste interactif et l'ambiance sonore ; d'autre part, elle peut contribuer à l'émergence d'une énonciation polyphonique mêlant contenus écrits et répliques oralisées, au risque cependant de prescrire un temps de réception correspondant à la durée de l'émission sonore (à l'inverse du support papier qui laisse au lecteur le soin de gérer son rythme de lecture).

INDEX

Mots-clés : son, bande dessinée, numérique, homochronie, hétérochronie, immersion, énonciation

AUTEUR

PHILIPPE PAOLUCCI

Philippe Paolucci est docteur en sciences de l'information et de la communication. Ses travaux s'inscrivent dans une perspective sociosémiotique et portent sur les conséquences économiques, éditoriales et esthétiques/formelles liées à la transition numérique des formes médiatiques, et plus spécifiquement de la bande dessinée.