

Lectures de la bande dessinée numérique : succession de cases et fantôme de la case mémorable

Côme Martin
Chercheur indépendant

Jean Sébastien
Professeur au Collège de Maisonneuve

La bande dessinée numérique se développe dans un contexte où les supports mêmes de sa diffusion évoluent rapidement. Aucun doute : l'accès aux productions culturelles se fait de plus en plus par l'écran. Mais ce n'est pas si simple, car si l'interface de l'écran reste, elle change. Quant aux autres composantes des interfaces informatiques, c'est vitesse grand V : entrée dans les mœurs quotidiennes de l'écran tactile, du gyroscope et de l'accéléromètre dans l'écran, généralisation de l'offre du Wi-Fi, *etc.* La bande dessinée numérique naît dans des cultures où l'horizon d'attente du lectorat en matière de bande dessinée, même si elle est fondée sur une connaissance de la tradition du média, est en profonde mutation. Un portrait récent des activités pratiquées quotidiennement en France par les jeunes de 15 à 25 ans donne une idée des systèmes de références culturelles des jeunes lecteurs (Vincent-Gérard et Vayssettes 2018). L'heure est à la musique dématérialisée et aux réseaux sociaux. Les vidéos en ligne sont maintenant nez à nez avec la télé. La lecture d'un livre ne constitue plus une activité quotidienne que pour 18 % des sondés. Les pixels à l'écran, dans leur mutabilité, ne constituent plus qu'une des matérialités de diffusion culturelle pour une personne qui lit une bande dessinée numérique.

Sur le plan de la diffusion, la bande dessinée numérique a profondément évolué. Julien Baudry a publié une histoire détaillée du phénomène en France : les investissements conséquents pour adapter des œuvres d'auteurs à succès en CD-ROM au milieu des années 90 ont fait place aujourd'hui à des maisons d'édition ayant fait de l'offre numérique une spécialité — les éditions Lapin et la collection RVB des éditions Hécatombe, en passant au début des années 2000 par la création d'un annuaire en ligne des bandes dessinées numériques, Abdel-Inn¹. On trouve aujourd'hui facilement des bandes dessinées numériques de tous types : numérisation de pages entières, bandes dessinées conçues pour le web, parmi lesquelles dominent les bandes dessinées de type turbomédia (diaporama clic par clic de cases ou de portions de cases) et les bandes dessinées à défilement vertical (très adaptées à la lecture sur un téléphone portable), avec une présence plus marginale de bandes dessinées au fil narratif qui s'ouvre en éventail, maximisant le

¹ Acronyme pour « Annuaire des bandes dessinées en ligne et de l'image narrative numérique ».



caractère de jeu, présent d'une certaine façon dans tout récit. Dans l'un ou l'autre de ces modes, les bandes dessinées incluent parfois de courtes animations, voire des animations en boucle (fichiers GIF), du son et de la musique, ou encore une interpellation du lectorat dans l'interface d'un réseau social (par exemple en liant une bande dessinée et des publications dans un réseau social en créant un compte au nom d'un des personnages). Ce sont là quelques exemples de créativité numérique que nous avons relevés dans les premiers tours d'horizon que nous avons, l'un et l'autre, faits du monde de la bande dessinée numérique (Martin, With, Against or Beyond Print ; Reyns-Chikuma et Sébastien, French Digital Comics); et il y a encore foisonnement créatif, ainsi à la liste précédente, ajoutons des bandes dessinées en réalité virtuelle (parmi les plus intéressantes, notons *S.E.N.S. VR* (2016) d'après Marc-Antoine Mathieu et *Magnétique* (2015-2017)); et pour des œuvres de réalité virtuelle, s'ouvre un nouvel espace de diffusion et, possiblement de nouveaux publics, puisqu'on accède à de telles œuvres dans des interfaces comme l'Oculus Store, interface propriétaire d'une entreprise dominant le marché du divertissement en réalité virtuelle.

Avec cette explosion des possibilités, de jeunes universitaires ont travaillé à définir le nouveau média. Dans les départements d'arts et d'histoire de l'art, notons les thèses de Magali Boudissa et d'Anthony Rageul, avec pour axe principal un intérêt pour la sémiologie de la bande dessinée numérique. Boudissa a jeté de solides bases par son travail de comparaison entre bande dessinée sur papier et bande dessinée numérique. Rageul, pour sa part, envisage son travail comme un appel à la construction de récits pleinement conçus avec les possibilités des interfaces informatiques. Il fait, par ailleurs, ressortir la façon dont une des formes de bande dessinée numérique, le turbomédia, a eu tendance à prendre le pas sur les autres formes possibles de bandes dessinées numériques – seuls les webtoons à défilement vertical connaissent une fortune aussi heureuse, principalement en Corée.

Les sciences de l'information ont été, pour leur part, un terreau fertile à l'étude de la bande dessinée numérique. Ainsi Julien Falgas, qui avait mis sur pied Abdel-Inn au début des années 2000, s'est plus tard investi dans la recherche universitaire. Sa thèse s'intéresse notamment à la réception des œuvres numériques par le lectorat et note chez le public une sensibilité aux jeux de combinaisons de différents modes discursifs, celui de la bande dessinée, mais aussi la logique du feuilleton des séries télévisées, les cadres de référence propres à l'Internet, notamment par la place faite à la rétroaction dans des sections de commentaires ou à l'interactivité dans des modules de jeux :

L'adoption de ces nouvelles formes narratives relève quant à elle de l'adhésion des publics aux combinaisons échafaudées par les auteurs, et le cas échéant de la capacité des publics à recourir à d'autres cadres de référence pour parvenir à une telle adhésion. (Falgas, 179)



Plus récemment, Philippe Paolucci a fait ressortir la diversité des choix techniques dans la production de bandes dessinées numériques en proposant une analyse sémiologique des œuvres produites pour la revue en ligne *Professeur Cyclope* (2013-2016), analyses qu'il confronte aux projets auctoriaux dont lui ont fait part en entrevues certains des auteurs. Dans cette diversité d'approches – les premiers, particulièrement, faisant la part belle à l'herméneute, les seconds, aux rapports entre intentions d'auteur et attentes du lectorat, on note un même intérêt pour les matérialités particulières des outils informatiques.

Dans l'ensemble des publications universitaires, nous n'en relèverons que deux qui donnent un aperçu des grands axes de recherche. Pascal Robert, de l'École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques, a dirigé la publication de *Bande dessinée et numérique*. Premier ouvrage en français sur la bande dessinée numérique, le volume, publié en 2016, fait appel à des universitaires engagés dans l'étude de la bande dessinée (Benoît Berthou, Julia Bonaccorsi), des auteurs qui ont une expérience du numérique (Yves Bigerel (Balak), Olivier Jouvray, Simon Kansara, Marc-Antoine Mathieu), et l'ensemble des jeunes chercheurs que nous venons de présenter. À la sémiologie, qui a la part belle dans l'ouvrage, répondent des textes abordant la bande dessinée numérique par l'historiographie et par la sociologie des publics, approches qui trouvent une forte résonance dans la transcription de l'entrevue de groupe des quatre auteurs invités. Coup de sonde plus récent dans le monde de la bande dessinée numérique : le chapitre que contribuent Crucifix et Dozo à un ouvrage collectif de nature encyclopédique, *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Ce chapitre trace un portrait de la bande dessinée numérique (présentant à la fois l'offre de pages de bandes dessinées à l'identique des albums par les éditeurs eux-mêmes ou mises en ligne par des fans – on pense ici aux *scantrads* (ou *scanlations*) de mangas – et le travail de création originale pour le numérique). Les auteurs y abordent également la recherche en prenant un pas de recul pour montrer comment se remet en question le cinéma lorsqu'il n'est plus principalement vu en salle, mais avec des interfaces qui permettent l'arrêt sur image, une pause pour faire autre chose, et comment ces remises en question ressemblent à celles que les théoriciens de la bande dessinée numérique ont posées. Si la bande dessinée numérique a d'abord suscité des discours assez passionnels pour savoir s'il fallait reconnaître les œuvres conçues pour le numérique comme de la bande dessinée – à titre d'exemple, Thierry Groensteen assimilait la production originale en bande dessinée numérique à un « média hybride, pour ne pas dire bâtard » (*Bande dessinée et narration* 73) –, leur intégration dans des corpus universitaires semble montrer que ce débat, aujourd'hui, s'effrite dans une prise en compte plus globale de l'évolution des médias. Avec Baudry, convenons qu'il est temps « d'inscrire cet objet dans le contexte beaucoup plus large de la culture numérique et de son évolution » (20).



Dans ce numéro d'*Alternative francophone*, les auteurs conviés abordent les enjeux de lecture en bande dessinée numérique. Deux articles du présent numéro ont pour objet la lecture d'œuvres réalisées dans ces modes de production dominants que sont les turbomédias et les bandes dessinées à défilement vertical ou horizontal. Philippe Paolucci propose ainsi une description de possibilités de lecture de ces bandes dessinées numériques. Dans le cas des premières, le sujet représenté dans la case est lu pour lui-même (c'est tout ce qui apparaît à l'écran) et peut changer au fil des clics, par l'ajout d'éléments de dessins ou de répliques, avant d'être remplacé par le sujet représenté dans une autre case. Dans le cas des bandes dessinées à défilement, l'écran concentre encore l'attention du lecteur sur le sujet de la représentation, mais cette fois dans un jeu fréquent de continuité iconique puisque le cadre a tendance à disparaître, appelant ainsi à faire glisser le doigt sur l'écran pour faire défiler l'image qui semble déborder de la surface de l'écran. Julien Baudry et Nicolas Labarre se sont arrêtés, pour leur part, aux pratiques de lecture en interrogeant un groupe de personnes appelé à lire une œuvre distribuée en livre et en format numérique. Deux autres articles s'intéressent à des formes interactives du récit : dans un travail de recherche-création, Margarita Molina Fernández construit une bande dessinée en ouvrant, pour ses lecteurs, les possibilités d'interaction; quant à Haniyeh Barahouie, elle analyse les itérations transmédias du *Secret de la Licorne*, particulièrement le jeu vidéo paru en 2011.

La bande dessinée numérique change-t-elle la lecture de l'image, change-t-elle la lecture du récit? Dans sa publication sur papier, la bande dessinée donne le plus souvent à lire dans un même strip, dans une même page, plusieurs images. L'inscription de chacune de celles-ci dans ces ensembles peut conduire à apprécier la composition des ensembles de cases plutôt que le travail dans l'une ou l'autre. Cette position est celle qu'a défendue Benoît Peeters à l'époque où *Les cahiers de la bande dessinée* ouvraient ses pages à un ensemble de points de vue théoriques, de débats d'idées entre amis. Dans un camp, la chronique « La case mémorable » de Pierre Sterckx dont le titre donne une idée de l'intérêt pour le pictural; dans l'autre, le point de vue de Peeters pour qui « le travail graphique étant dominé par un effet que l'on pourrait dire de domino : chaque case se doit de contenir à la fois un rappel de la précédente et un appel à la suivante » (88 [gras de l'auteur]). Dans les modes dominants de la bande dessinée numérique, même si l'on donne à lire une case à la fois, l'affirmation de Peeters conviendrait encore tout à fait, notamment parce qu'on trouve dans notre champ de vision lorsqu'on apprécie une case une interface de navigation (flèches avant et arrière ou barre de défilement) qui redouble ce dont nous sommes conscients par le fait que nous sommes en présence d'une bande dessinée, le fait que cette image trouve sa place dans une séquence. Thierry Groensteen, en se fondant sur ce constat, décrit l'album comme un « multcadre feuilleté » (*Système de la bande dessinée* 39); à propos de bande dessinée numérique, Bonaccorsi s'est amusée à détourner cette formule pour faire du récit à l'écran comme un



« multcadre sans feuilleté » (129). Mais un des effets possibles du numérique de l'écran sur le récit est lié à la disparition de volumétrie que donne le livre, une idée du temps de lecture impliquée, éventuellement du nombre de séances de lecture pour un tel volume de pages. À l'écran, chaque résolution d'un enjeu du récit, dans la catharsis qu'elle provoque, produit l'effet d'une fin. À quel point le récit en devient-il morcelé? Et morcellement n'est pas désagrément! Les réflexions de Molina Fernandez sur son œuvre interactive font ressortir les manières dont une personne qui lit des arborescences de son récit – éventuellement toutes les arborescences – entre dans un processus de jeu avec l'œuvre. Et une partie du travail de transmédiatité montre la même chose. Cela apparaît évident lorsqu'on pense au travail de récréation qu'implique chaque adaptation transmédiat. La personne ou l'équipe qui adapte est d'abord public. Prenons le cas de la scène d'ouverture du *Secret de la Licorne* où Hergé met en scène Tintin et Milou dans une brocante (un marché aux puces). Il ne fait aucun doute que Spielberg et Jackson ont saisi tout ce que cette scène ouvre à l'imaginaire dans la mise en scène des étals d'objets insolites livrés au regard des curieux. La scène lance donc aussi l'adaptation filmique qu'ils ont tirée du diptyque de la série des Tintin. Et le jeu créé par Ubisoft trouve là aussi son point d'entrée pour initier au maniement des avatars dans cette adaptation de l'univers d'Hergé. En fait, on a l'impression que, pour maximiser la fonction jeu, Ubisoft, comme d'autres entreprises dans le monde du jeu vidéo, donne un nouveau sens à la vieille pratique des morceaux choisis. Tels et tels segments du film en deviennent magnifiés pour devenir espaces de jeux. Le sentiment de morcellement du récit atteint ici son paroxysme. Le morcellement ultime serait de ramener le récit à une seule case. Il n'est pas inintéressant de voir que la tradition du récit en une case que la bande dessinée quotidienne aux États-Unis a longtemps maintenu aux côtés du strip a été intégrée en ligne : ainsi, le site *Saturday Morning Breakfast Cereal* ne publie pas que des strips, mais a aussi été un grand popularisateur des récits en une case dans la bande dessinée numérique. L'expérience culturelle du même, aujourd'hui intégrée dans notre quotidien, fait ressortir la valeur narrative de l'image, la fulgurance du sens que peut porter une seule image.

Dans son article, Philippe Paolucci s'intéresse au rapport entre tabulaire et linéaire, essentiel à la bande dessinée en son ensemble; c'est-à-dire à la relation entre la spatialisation des images dans le cadre de la page et l'enchaînement des vignettes créant un récit. Alors que l'oscillation entre tabulaire et linéaire est courante dans le processus de lecture d'une bande dessinée sur support imprimé, qu'en est-il avec les supports numériques? Pour Paolucci, c'est le linéaire qui prime lorsque les œuvres se présentent sous forme de défilement vertical ou horizontal, ou lorsque leur lecture nécessite une succession de clics. Cela n'empêche pas ces bandes dessinées linéaires d'être très diverses dans leurs formes, présentées et analysées tour à tour, dans un souci de faire évoluer la dialectique fluide du linéaire/tabulaire,



dialectique inscrite dès l'invention de ces concepts par Pierre Fresnault-Deruelle.

Julien Baudry et Nicolas Labarre ont comparé la réception d'une bande dessinée publiée sous forme de livre et en format numérique. Le dispositif de l'enquête permet de comparer un groupe ayant commencé avec le livre, l'autre ayant commencé avec l'œuvre numérique. Au contraire d'études qualitatives des pratiques de lecture reprenant de Bourdieu l'analyse du goût et la mécanique de la distinction – pensons au travail de Christine Détéz et d'Olivier Vanhée sur la lecture des mangas – Baudry et Labarre cherchent à comprendre si les lecteurs perçoivent un écart d'une version à l'autre. La démarche, par le parti pris de l'ethnométhodologie, n'est pas sans rappeler des études que l'on retrouve dans le monde anglophone en théorie de la réception. Ainsi Heidi Hammond et Shari Sabeti, dans des travaux sur la littératie propre à la lecture de bandes dessinées, marquent une préférence, parmi les théories de la réception, pour les travaux de Louise Rosenblatt sensibles à la diversité des expériences de lecture. Hou et al. ont conçu une expérience de lecture comparée de comics en format papier et en format numérique. Un même intérêt pour l'expérience concrète de lecteurs anime l'approche ethnométhodologique de Julien Falgas qui a permis au chercheur d'identifier différents cadres de référence auxquels peuvent se référer des lecteurs devant ce nouvel artefact culturel qu'est la bande dessinée numérique. Pour leur part, Baudry et Labarre, avec une expérience de réception comparée, montrent que, dans l'ensemble, les versions numériques ou papier d'une même bande dessinée ont conduit à une même perception de la hiérarchisation des informations narratives, notamment la perception des moments de suspense; le dispositif d'enquête a cependant fait ressortir des différences intéressantes, en particulier dans le cas du groupe qui avait d'abord lu le récit en album pour qui certains moments du récit en version numérique avaient moins d'efficacité. Cependant, comme le soulignent les auteurs, c'est peut-être là un effet de la perception de l'œuvre numérique selon les attentes construites culturellement pour la lecture de bande dessinée.

Margarita Molina Fernández s'intéresse activement – d'autant plus activement que sa démarche est une recherche-création – à l'interactivité. Son article présente d'abord l'œuvre qu'elle a publiée en ligne et dont nous vous encourageons à parcourir les différentes branches narratives. Son processus créatif accorde une grande place au lectorat, notamment dans le fait qu'elle pense la réception du récit de manière active, avec la notion de « lectacteur » (*wreader*) qu'elle reprend à George Landow. Si l'interactivité a une place au cœur de la narration, c'est notamment parce qu'elle peut être médiatisée. Ainsi, s'appuyant sur la notion d'affordance développée par le psychologue Donald A. Norman, elle compte sur le fait que son lectorat choisira d'interagir avec certains objets représentés dans le récit en faisant appel à la capacité qu'ont les objets à suggérer l'utilisation qu'on en fait (par



exemple, le bouton de sonnette appelle à appuyer du doigt pour signaler sa présence à la porte). De plus, l'élaboration de défis, qui conduisent à des récompenses lorsqu'ils sont relevés, contribue à la motivation et à l'engagement du lecteur. Molina Fernández explique également pourquoi l'intégration de l'animation au récit a été conçue pour que le lecteur ne ressente pas une perte de contrôle de la gestion du temps d'interaction, une éventuelle perte de contrôle sur la progression du récit.

Dans son article, Haniyeh Barahouie fait ressortir des enjeux propres aux créations transmédiales, phénomène devenu de plus en plus important au fil des ans dans les industries culturelles. Celles-ci cherchent à créer, comme l'a établi Henry Jenkins, des univers dans lesquels le public pourra trouver une cohérence. L'adaptation de trames narratives reprises d'albums de Tintin dans le film de Spielberg, *Le secret de la Licorne*, a fait l'objet de quelques études. De la même façon qu'on a étudié comment Spielberg a transposé la ligne claire de l'univers hergéen dans un espace tridimensionnel, Barahouie s'intéresse au jeu *Les aventures de Tintin : Le secret de la licorne*. Parmi les caractéristiques de ce jeu, Barahouie en relève le défilement horizontal pour la plupart des séquences. Il y a, à cet effet, une similarité entre la lecture de longes bandes étagées dans une page et la jouabilité conçue pour le Tintin, avatar du joueur ou de la joueuse, qui progresse dans le défilement horizontal du jeu. Et pour maximiser la cohérence de l'univers hergéen, le travail graphique dans le design du jeu, comme celui dans l'animation de Spielberg, reprend des caractéristiques du dessin propre à l'esthétique ligne claire.

S'arrêter avec attention à la réception des œuvres en bande dessinée numérique, voilà un riche terrain pour mieux les comprendre. Ce numéro d'*Alternative francophone* se veut une première approche, bien humble, en ce sens. Falgas, lorsqu'il fait ressortir les nombreux cadres de référence auxquels nous faisons appel dans l'interprétation, semble à première vue insister sur le fait que l'appréciation que l'on fait d'une œuvre dans un média donné repose toujours sur des contextes, par nature assez divers. Ceci est vrai pour la bande dessinée numérique, mais sans doute aussi pour l'ensemble des informations que nous décodons au quotidien. On a peut-être trop rapidement accolé à la bande dessinée numérique la caractéristique d'objet hybride, une remédiation d'objets connus pour reprendre le terme de Jay David Bolter et Howard Grusin. En ce sens, la perception d'une hybridité au cœur de la bande dessinée numérique n'est peut-être qu'un effet du peu de familiarité que nous avons avec elle. Comme le soulignent Baudry et Labarre, il y a là un « débat lancinant et essentialisant sur la "nature" d[es] objets numériques ». S'il est nécessaire de multiplier les études accordant à la réception des œuvres toute son importance, c'est notamment parce qu'est en train d'émerger, comme le soulignent Benoît Berthou et Jean-Philippe Martin dans l'introduction au volume collectif *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture?*, parce que nous assisterions à « l'émergence d'une forme de



“culture graphique”, d’un environnement artistique et médiatique entièrement structuré autour de l’art du dessin. »

Merci aux évaluateurs :

Philippe Bédard, candidat doctoral en cinéma, Université de Montréal, Raphaël Baroni, professeur associé, École de français langue étrangère, Université de Lausanne, Julia Bonaccorsi, professeur en Sciences de l’information et de la communication, Université de Lyon 2, Bruno Crucifix, chercheur ERC (conseil européen de la recherche) Université de Gand, Aleksandra Kaminska, professeure adjointe, département de communication, Université de Montréal, Louise Lachapelle, professeure, département de lettres, Collège de Maisonneuve, Jean-Charles Ray, chargé de cours, études du cinéma et du jeu vidéo, Université de Montréal, et Gabriel Tremblay-Gaudette, chargé de cours, études littéraires, Université du Québec à Montréal.

Bibliographie

- Baudry, Julien. *Cases-Pixels. Une histoire de la BD numérique en France*. Presses universitaires François-Rabelais, 2018.
- Bolter, Jay David et Grusin, Howard. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 1999.
- Berthou, Benoît et Martin, Jean-Philippe. *La bande dessinée : quelle lecture, quelle culture?* Éditions de la bibliothèque publique d’information, 2015.
- Bonaccorsi, Julia. « Sémiologie de la bande dessinée numérique. » *Bande dessinée et numérique*, sous la direction de Pascal Robert, CNRS Éditions, 2016, pp. 109-134.
- Boudissa, Magali. *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 de Paris 8, 2010.
- Crucifix, Benoît et Dozo, Björn-Olav. « E-Graphic Novels. » *The Cambridge History of the Graphic Novel*, sous la direction de Jan Baetens, Hugo Frey et Stephen E. Tabachnick, Cambridge University Press, 2018, pp. 574-590.
- Détrez, Christine et Vanhée, Olivier. *Les mangados : lire des mangas à l’adolescence*. Éditions de la bibliothèque publique d’information, 2012.
- Falgas, Julien. *Raconter à l’ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication*. Thèse de doctorat, Université de Lorraine, 2014.
- Fresnault-Deruelle, Pierre. « Du linéaire au tabulaire. » *Communication*, vol. 24, no. 1, 1976, pp. 7-23.
- Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. P.U.F., 1999.
- Groensteen, Thierry. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée* Tome 2, P.U.F., 2011.



- Hammond, Heidi. *Graphic Novels and Multimodal Literacy: A Reader Response Study*. Lambert Academic Publishing, 2009.
- Hou, Jinghui, et al. « Cognitive Map or Medium Materiality? Reading on Paper and Screen ». *Computers in Human Behavior*, vol. 67, février 2017, p. 84-94, doi:10.1016/j.chb.2016.10.014.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.
- Landow, George P. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Johns Hopkins University Press, 1992.
- Martin, Côme. « With, Against or Beyond Print? Digital Comics in Search of a Specific Status. » *The Comics Grid*, vol. 7, no. 1, 2017. DOI : 10.16995/cg.106
- McCloud, Scott. *Reinventing comics*. Perennial, 2000.
- Norman, Donald A. *The Psychology of Everyday Things*. Basic Books, 1988.
- Paolucci, Philippe. *La bande dessinée numérique : entre rupture et continuité. Pour une approche socio-sémiotique du 93 art : l'exemple de la revue en ligne* Professeur Cyclope. Thèse de doctorat, Université de Toulouse 2, 2016.
- Peeters, Benoît. « La case mémorable de Benoît Peeters. » *Les cahiers de la bande dessinée*, no. 65, septembre-octobre 1985, pp. 88-89.
- Rageul, Anthony. *La bande dessinée saisie par le numérique : Formes et enjeux du récit reconfiguré par l'interactivité*. Thèse de doctorat, Université de Rennes 2, 2014.
- Reyns-Chikuma, Chris et Sébastien, Jean. « French Digital Comics. » *Perspectives on Digital Comics*, sous la direction de Jeff Kirchoff et Mike P. Cook, McFarland, 2019.
- Robert, Pascal. *Bande dessinée et numérique*. CNRS Éditions, 2016.
- Rosenblatt, Louise M. *The Reader, The Text, The Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*. Southern Illinois University Press, 1978.
- Sabeti, Shari. « Arts of Time and Space: The Perspectives of a Teenage Audience on reading Novels and Graphic Novels. » *Participations*, vol. 9, no 2, 2012, pp. 159-179.
- Vincent Gérard, Armelle et Vayssettes, Benoit. *Les jeunes adultes et la lecture*. Étude IPSOS pour le compte du Centre national de la lecture, 2018, http://www.centrenationaldulivre.fr/fichier/p_ressource/14848/ressource_fichier_fr_les.jeunes.adultes.et.la.lecture.2018.06.15.ra.sultats.da.tailla.s.ok.pdf (consulté le 29 février 2020).

