

LA BANDE DESSINÉE ENTRE LA PAGE ET L'ÉCRAN : VERS UN RENOUVELLEMENT NARRATIF DE LA BD À L'ÈRE DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Magali Boudissa, Université Saint-Denis – Paris 8

Cet article propose d'aborder les points de croisement entre la notion d'« Archive » et le système narratif de la bande dessinée. On peut en effet considérer que les principes du fonctionnement narratif de la bande dessinée résident dans la collection et l'archivage des images au sein de l'album.

Nous mettrons ainsi en lumière dans un premier temps comment la spécificité et l'originalité du récit de bande dessinée – sa « narrativité intrinsèque »¹ – s'articule précisément autour de la permanence des images fixes et de leur archivage au sein de l'espace plié et feuilleté du livre.

Puis, nous dégagerons dans un second temps, les modifications de ce système générées par le passage de la bande dessinée du support papier au support numérique dont les propriétés sont profondément antagonistes. Nous observerons ainsi comment la nature « amnésique » de l'écran modifie l'objet de lecture qu'est la bande dessinée, en rendant les vignettes éphémères et leur archivage intermittent pour le lecteur.

La bande dessinée comme système de collection et d'archivage des images

Le système narratif de la bande dessinée peut être envisagé comme un système d'« archivage » car son fondement réside dans la juxtaposition spatiale d'une pluralité d'images séquentiellement corrélées. Les images de bande dessinée sont en effet organisées et agencées spatialement au sein du livre qui les conserve et les archive.

Par conséquent, les principes qui constituent le fonctionnement narratif de la bande dessinée s'articulent autour de la conservation, l'agencement et le déploiement spatial d'une collection d'images séquentielles au sein d'un support. La spécificité du récit de bande dessinée réside alors dans la permanence physique des vignettes et des réseaux de sens qui peuvent s'établir entre elles.

En effet, chaque vignette possède un emplacement matérialisé à l'intérieur de la planche et au-delà, dans l'œuvre entière. Ce sont les « coordonnées spatio-topiques » de la vignette, son *site*². Chaque vignette possède ainsi trois paramètres spatio-topiques : sa forme, sa superficie et son site. Les deux premiers sont géométriques et définissent la vignette en tant qu'espace, le troisième définit ses coordonnées « topiques », c'est-à-dire son emplacement dans l'espace global de l'album. En bande dessinée, chaque image possède donc la particularité de faire coïncider un moment du récit à un emplacement précis de la planche et plus largement de l'album.

Les relations sémantiques qui s'établissent entre les vignettes peuvent être de deux ordres :

- 1 Un ordre *linéaire* où les vignettes s'enchaînent séquentiellement les unes avec les autres pour créer le récit.

- 2 Un ordre *translinéaire* où les vignettes établissent des correspondances sémantiques distantes, qui ne sont pas nécessaires à la compréhension du récit, mais qui le densifient de manière considérable³.

Ainsi, comme dans chaque « espèce narrative »⁴ selon l'expression de Paul Ricoeur, les éléments du récit peuvent développer des liens translinéaires et former un réseau sémantique qui se superpose à la linéarité du récit. La bande dessinée ajoute cependant une dimension spatiale à ces relations translinéaires, en leur offrant un ancrage matériel au sein de l'album. En effet, chaque moment du récit est irrémédiablement fixé dans une image à un emplacement précis de l'album. Lorsqu'une vignette fait écho à une autre, ce sont donc deux sites, deux emplacements réels qui se correspondent au sein de l'album. Ces sites sont alors « activés » par le réseau sémantique qui les traverse et se transforment en *lieux*, traçant ainsi des motifs narratifs dont l'étendue peut recouvrir l'ensemble de l'album. En effet, comme l'a bien mis en lumière Thierry Groensteen :

*Lorsqu'elle s'articule à quelques-unes de ses semblables par une relation qui ressortit au tressage, la vignette s'enrichit de résonances qui ont pour effet de transcender la fonctionnalité du site qu'elle occupe, pour lui conférer la qualité de lieu. Un lieu n'est-il pas un espace habité, que l'on peut traverser, visiter, investir, un endroit où se font et se défont les relations ?*⁵

Les spécificités spatiales de la bande dessinée enrichissent ainsi de manière inédite les réseaux de sens translinéaires présents dans toute œuvre narrative, en établissant des correspondances entre différents moments du récit et différents lieux de l'album. De plus, ces réseaux de sens translinéaires ont la possibilité de prendre appui sur des sites « privilégiés » au sein de l'album pour renforcer leur impact narratif. Le livre a en effet permis à la bande dessinée de bénéficier d'un espace géométrique et feuilleté dans lequel des sites remarquables ont fait leur apparition et tendent naturellement à mettre en relation les vignettes qui les occupent.

Ainsi, l'espace géométrique et délimité de la page offre plusieurs zones privilégiées aux vignettes : son centre et ses quatre angles. De plus, la structure itérative du livre dont toutes les pages sont identiques permet de démultiplier exponentiellement la mise en relation de ces zones privilégiées de page en page.

Les vignettes situées au début, à la fin ou au milieu de chaque planche occupent par conséquent des sites remarquables naturellement prédisposés à devenir des lieux. Les effets de rime entre plusieurs vignettes sont considérablement renforcés quand celles-ci possèdent les mêmes coordonnées spatio-topiques au sein de leurs planches respectives. Le récit de bande dessinée peut ainsi exacerber ses spécificités narratives en établissant des correspondances entre des événements importants du récit et des sites privilégiés au sein de l'album.

Luc et François Schuiten ont ainsi poussé très loin les possibilités de « tressage »⁶ des vignettes dans l'album avec *Nogegon*⁷ (fig.1), troisième tome des *Terres creuses*. Le site de chaque vignette est activé par la composition symétrique des planches qui gère l'album complet. En effet, l'ensemble de l'album est dominé par le principe de réversibilité, mettant en abîme un univers « entièrement dominé par la notion d'équilibre : toute action, toute situation doivent y trouver leur répondant »⁸. La symétrie axiale se révèle dans la double page du milieu de l'album, mais chaque planche de la seconde partie de l'album est construite comme le renversement exact de celle qui lui correspond dans la première partie. Chaque vignette, chaque dialogue est construit à l'inverse de celui qui lui correspond dans l'autre partie de l'album. Benoit Peeters relève que : « Le dialogue lui-même prolonge habilement ces effets, qu'il s'agisse d'une inversion du contenu ou d'une permutation des locuteurs »⁹.

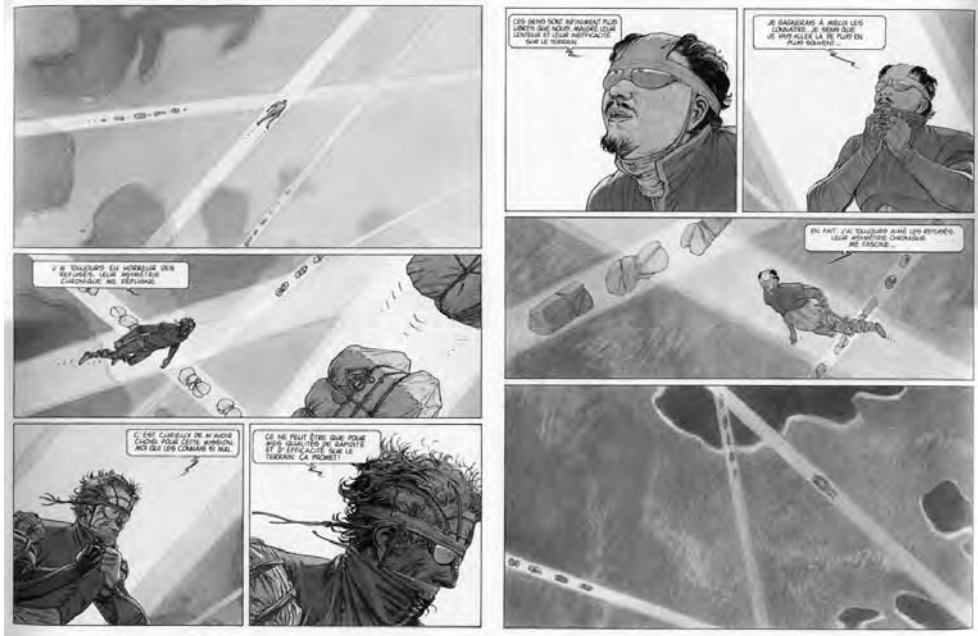


Fig. 1 – Luc et François Schuiten, *Les Terres creuses : Nogegon*, Les Humanoïdes Associés, Jussy-Genève 1990. Assemblage de la première et de la dernière planche de l'album.

En repliant l'espace sur lui-même, le livre permet ainsi à la bande dessinée de déployer pleinement ses spécificités narratives en lui offrant une structure feuilletée, géométrique et fermée où tout les éléments font système et « entrent » en signification. En effet, le pli du livre est unique, il se distingue profondément de tous les plis naturels qui existent par sa rigueur mathématique et son fonctionnement itératif, comme l'a bien mis en relief Michel Melot :

*Le pli du livre n'est pas n'importe quel pli. Il n'est pas le pli bouillonnant des drapés baroques, ni le pli tuyauté des statues-colonnes de Chartres ou des gisants, ni celui des géographes, qui plisse, de manière chaotique, nos reliefs. Bref, ce pli n'est pas un pli naturel ni spontané, c'est le pli le plus raisonné qui soit, une forme géométrique rigoureuse, totalement symétrique, chaque surface exactement rabattue sur l'autre, sans saillie ni surépaisseur, un pli maîtrisé, un pli récursif qui par sa forme détermine automatiquement d'autres formes parfaitement semblables, un pli qui, rabattu, masque exactement les autres en s'y superposant, un pli qui rend les pages d'un livre identiques dans leur forme et dans leur fonction, image à ce point parfaite de la rationalité qu'elle peut passer pour une évidence naturelle alors qu'elle n'est qu'une très savante construction*¹⁰.

Le livre a ainsi introduit une dimension inédite en bande dessinée : une dimension feuilletée et symétrique conférée par la pliure et la reliure des pages. Ainsi, le pli du livre enrichit la surface qu'il affecte en l'organisant en parties égales entre elles, qui restent reliées les unes aux autres. C'est cette spécificité qui a permis au codex de remplacer complètement le rouleau dont l'espace est linéaire, ininterrompu et « plat ».

Par ailleurs, l'archivage des vignettes au sein de l'album permet au lecteur de se référer à tout moment à une image dont l'emplacement est permanent. Les « chemins de la mémoire » du lecteur sont ainsi constamment assurés par la possibilité de retrouver la même image (puisque sa composition est fixe et non mouvante), au même endroit¹¹. Le lecteur peut ainsi mettre en réseau des vignettes distantes de manière tangible, et cartographier les relations translinéaires qui les relient au fil de sa lecture.

Par conséquent, la « narrativité intrinsèque » de la bande dessinée semble résider dans les liens spécifiques qui s'établissent entre le temps du récit et l'espace du support sur lequel les vignettes se déploient.

La nature « amnésique » de l'écran d'ordinateur et ses répercussions sur le système narratif de la bande dessinée

L'altération des modalités « d'archivage » des vignettes par la temporalité latente de l'écran

Après avoir étudié le fonctionnement narratif de la bande dessinée dans une première partie, nous proposons d'interroger les modifications de ce système liées au passage de la bande dessinée du support papier au support numérique. En effet, le récit de bande dessinée ne se développe plus seulement sur support papier. Son passage dans le monde numérique est une réalité économique, dont l'expansion témoigne de l'intérêt grandissant des lecteurs pour cette nouvelle bande dessinée.

Parallèlement à cette expansion, les écrans se sont multipliés en quelques années, envahissant des espaces inattendus sous des aspects très divers : ordinateur, télévision, téléphone portable, etc. Cependant, cette nouvelle civilisation de l'écran ne surgit pas du néant comme le souligne Raphaël Lellouche, elle suppose « une expérience cumulée de contraintes organisant de longue date notre relation à des interfaces à la fois informatives et opératoires »¹². La généralisation de l'écran apparaît ainsi comme le lieu de rassemblement de médias initialement séparés.

Néanmoins, son expérience est profondément différente des autres supports, l'affichage éphémère des « pages-écrans » s'oppose à la matérialité immuable des pages papier. L'écran est une surface libre dont l'aspect est continuellement changeant, une surface « amnésique » dans laquelle transite un nombre incommensurable d'informations. Comme le précise Luc Dall'Armellina :

L'écran libère une mémoire virtuelle infinie. Le même écran peut afficher chaque page de la plus grosse des encyclopédies, ou mon site Web préféré, ou mes dernières images de vacances. Les notions de volume et de mémoire ne concernent pas l'écran. L'écran est un milieu parce qu'il est libre par rapport à l'information qu'il affiche¹³.

Contrairement au support papier qui contient une inscription « inaltérable » lui permettant de servir de mémoire, l'écran ne consigne rien, le message qu'il véhicule n'adhère plus au support, il est en transit.

L'écran ne possède donc pas de surface de conservation ni de mémoire, c'est en ce sens qu'il peut être qualifié d'« amnésique », comme le propose Raphaël Lellouche dans sa *Théorie de l'écran*¹⁴. En dissociant visualisation et stockage de l'information, l'écran crée donc une rupture avec le livre. Les bandes dessinées numériques sont matériellement stockées sur le disque dur de l'ordinateur, mais leur affichage sur écran est éphémère et mouvant.

La page d'écran a donc perdu la stabilité et la solidité que son étymologie semblait lui conférer. Elle est indéfiniment réinscriptible, intermittente et évanescence. L'expression « page-écran » ne semble ainsi pas définir de manière adéquate l'espace « fluide »¹⁵, immatériel et « amnésique » de l'écran. En effet, la notion de « page » n'existe pas réellement à l'écran, comme l'a montré Christian Vandendorpe :

*Transposée sur ordinateur, la notion de page possède surtout une valeur métaphorique ou indicielle. Ce que l'on aperçoit sur l'écran, en effet, n'est qu'un simulacre de page, qui représente, au mieux, ce que nous aurions en main si on l'imprimait sur papier. [...] Sur un support papier, la page est une entité matérielle de dimensions fixes enfermant un segment de texte dont le nombre de caractères est à peu près constant à l'intérieur d'un même livre. Elle constitue un espace dans lequel vient s'aligner le texte jusqu'à saturation. [...] La principale caractéristique de la page-écran, et qui la distingue du codex, est qu'elle n'est pas limitée à une dimension fixe, car la fenêtre principale peut être munie d'une flèche de défilement vers le bas ou vers la droite*¹⁶.

La page telle que nous la connaissons sur papier n'existe donc plus sur support numérique, elle n'en est qu'un simulacre évanescence à la surface de l'écran où les informations s'affichent de manière intermittent et modulable.

L'appellation « page-écran » permet cependant d'appréhender la nature profondément nouvelle de l'écran par le concept de la page papier dont nous sommes familiers. C'est en ce sens qu'Anne Zali déclare :

*Si les mots d'hier ne parviennent à nommer les objets d'aujourd'hui, ils nous renvoient néanmoins à l'image que nous nous en faisons. Page-écran, une métaphore structurante qui répond sans doute à ce besoin de réification des virtualités qu'elle convoque. De la page sort un imaginaire inscrit dans l'histoire et la matérialité lors même que l'écran dessine l'évanescence, la théâtralité, la « fuite du temps »... Une métaphore active qui dynamise l'espace et le temps de l'écriture informatique*¹⁷.

Le terme « page-écran » reflète ainsi un compromis entre l'ancien paradigme du papier et le nouveau paradigme numérique qui nous permet de mieux appréhender ce dernier.

Le fonctionnement de l'espace écranique étant diamétralement opposé à celui du livre, les modalités de conservation et d'archivage des vignettes vont nécessairement être modifiées pour toute bande dessinée numérique ou numérisée. En effet, les bandes dessinées *online* sur Internet ou *offline* sur cédérom, créées pour le support numérique ou simplement scannées à partir d'une page papier sont toutes tributaires des spécificités de l'écran dans lequel elles s'affichent, que cet écran soit celui d'un ordinateur, d'un Smartphone, d'un iPad ou celui d'une console de jeux portable. Dans chacun de ces cas, la nature « amnésique » de l'écran modifie profondément selon nous, notre appréhension de l'objet de lecture qu'est la bande dessinée.

Comme nous l'avons précédemment noté, les pages-écrans se remplacent ou défilent à l'intérieur de l'écran, elles n'ont pas d'existence tangible comme les pages de l'album que l'on tourne et qui restent présentes à tout instant, leur affichage est éphémère et mouvant. Partant de cette observation, on peut en déduire que les vignettes affichées sur écran ne possèdent pas de *site* tangible et stable comme c'est le cas au sein de l'album. Elles s'évanouissent à la surface de l'écran et n'y bénéficient pas d'ancrage matériel et définitif. Le lecteur est ainsi dans l'incapacité d'associer une vignette à un endroit physique précis, l'existence intermittente de la vignette à la surfa-

ce de l'écran ne lui conférant pas de place matériellement distincte des autres vignettes. En conséquence, les réseaux de sens qui peuvent s'établir entre vignettes distantes sont altérés par l'espace écranique : l'« archivage éphémère » des vignettes à la surface de l'écran ne permet plus à ces dernières d'associer un moment du récit à un emplacement précis et définitif. Ces réseaux sémantiques continuent à exister et à densifier le récit de bande dessinée, mais en ne possédant pas d'ancrage matériel à la surface de l'écran, ils n'instaurent plus de correspondance entre des lieux déterminés au sein de l'œuvre.

En ce sens, la bande dessinée numérique semble être à mi-chemin entre le cinéma et la bande dessinée papier. La temporalité latente¹⁸ introduite par l'écran dans le système narratif de la bande dessinée s'oppose aux spécificités spatiales qui la caractérisent.

De plus, on peut émettre l'hypothèse que l'évanescence des pages-écrans amenuise la capacité du lecteur à détecter les effets de « tressage » entre les vignettes. En effet, l'écran apparaît comme une surface réinscriptible où chaque page vient s'afficher sur l'écran à la place de la précédente et masque les connexions spatiales qui peuvent s'établir entre les vignettes. Le lecteur décèlera peut-être plus difficilement la complémentarité ou l'interdépendance qui peut s'établir entre des vignettes « amovibles » et « fuyantes » sur écran.

De même, l'espace « amnésique » de l'écran altère potentiellement le travail de sédimentation cognitive du lecteur favorisé par la permanence de l'objet livre, ainsi que le déploiement du feuilleté de signifiante nécessité par toute œuvre narrative.

Une intégration indispensables des repères haptiques du livre et de sa « tabularité fonctionnelle »

On peut émettre l'hypothèse qu'en intégrant les repères « haptiques »¹⁹ induits par l'objet livre dans les bandes dessinées numériques, le lecteur reconstruira dans de meilleures conditions les liens sémantiques qui unissent les vignettes distantes. Dans l'espace fluide, « amnésique » et extensible de l'écran d'ordinateur, il apparaît d'autant plus indispensable que le lecteur puisse évaluer le volume de l'œuvre et sa progression, afin de s'approprier le récit de manière optimale.

Ainsi, une bande dessinée numérique pourrait contenir un graphe indiquant le volume total de l'œuvre ainsi que la position du lecteur. Le lecteur pourrait ainsi placer des signets sur les pages à relire, etc. Ce type de métaphore est déjà utilisé pour les textes sur cédérom, mais il reste très peu usité dans la bande dessinée numérique. A notre connaissance, les bandes dessinées de Scott McCloud sont les seules à bénéficier d'une ergonomie de lecture aussi poussée. Ainsi, *My Obsession with Chess*²⁰ (fig. 2) est une bande dessinée sur page déroulante dont le récit relate de case blanche en case noire le bouillonnement qui agite la tête d'un passionné d'échecs. Le lecteur fait défiler la bande dessinée dans l'écran aussi bien verticalement qu'horizontalement, mais à aucun moment il n'est perdu dans cette architecture originale. Les vignettes se dévoilent progressivement sur l'échiquier et un plan en marge permet à tout moment au lecteur de connaître sa position exacte dans la bande dessinée. Ce plan nous permet de simuler les trois repères haptiques essentiels à notre lecture : le volume de la bande dessinée, la progression du lecteur, et la totalité « matérielle » de l'œuvre, son unicité.

De même, il apparaît essentiel d'intégrer dans une bande dessinée numérique, les outils de consultation offerts par le livre²¹ qui permettent au lecteur de se déplacer dans le récit de manière délinéarisée, afin de le « cartographier » de manière optimale. En effet, la bande dessinée possède la particularité narrative de permettre au lecteur de parcourir les relations translinéaires et plurivectorielles qui peuvent s'établir entre les vignettes grâce à leur étalement panoptique et leur coexistence au sein de l'album. Contrairement au récit de bande dessinée, le récit filmique ne per-

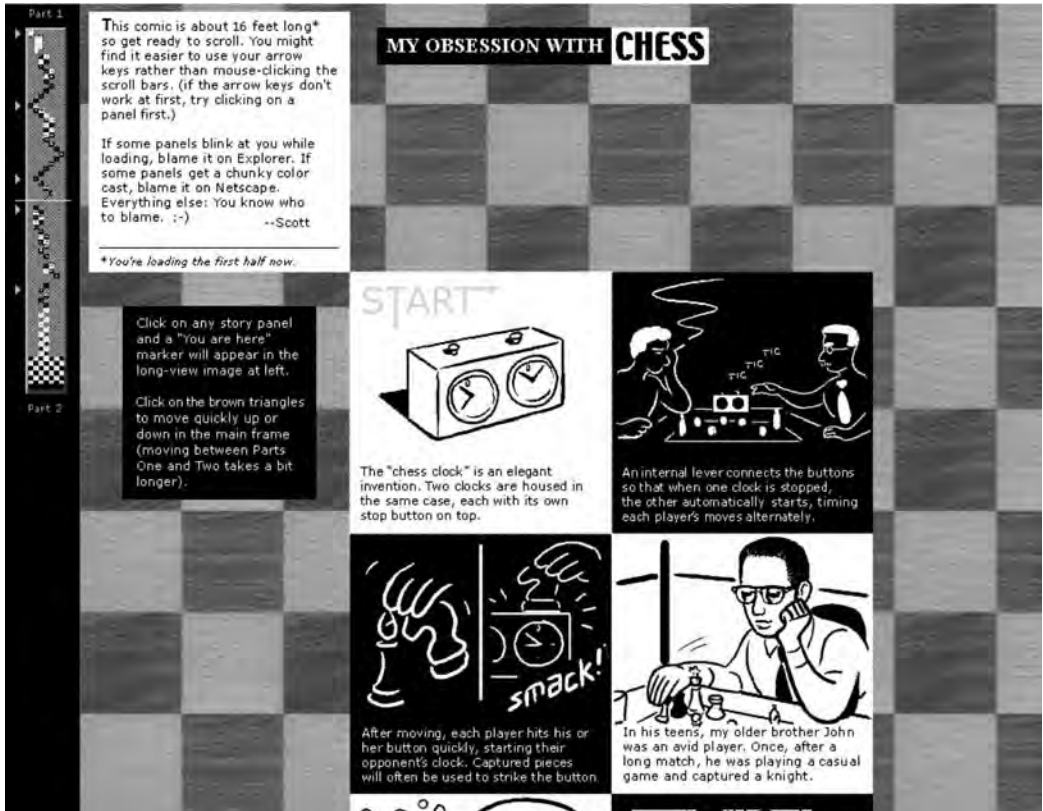


Fig. 2 – Scott McCloud, *My Obsession with Chess*, 1998-1999, début de la page déroulante.

met pas au spectateur de parcourir les liens narratifs translinéaires qui s'établissent dans l'ensemble du film. En effet, le visionnage du film est monovectorisé, même avec l'utilisation d'un magnétoscope, les images sont fugaces et n'assurent jamais le spectateur de retrouver la même image au même endroit²².

Par conséquent, si le lecteur ne bénéficie pas d'une navigation souple dans le récit, il risque de ne pas pouvoir accéder à une partie essentielle de la richesse de la bande dessinée. L'évanescence des pages-écrans combinée à la monovectorisation de la lecture rapprocherait davantage le récit bédéique du récit filmique et supprimerait les parcours plurivectoriels du lecteur dans l'œuvre. L'écho des vignettes resterait ainsi « sans autre réalité, ni vérification possible, que celle de la mémoire »²³.

Conclusion

Le support numérique amène selon nos conclusions, des modifications inédites dans le système narratif de la bande dessinée, en renouvelant les modalités d'archivage des vignettes qui s'affichent désormais par intermittence dans l'espace « amnésique » de l'écran. Indéfiniment réinscriptible, l'écran n'offre plus de sites inamovibles aux vignettes, altérant ainsi la « narrativité intrinsèque » de la bande dessinée.

La bande dessinée numérique nécessite ainsi une structuration puissante des moyens de navigation, si l'on souhaite préserver une appropriation optimum du récit par le lecteur confronté à un espace dont l'aspect est en perpétuel changement. Une représentation métaphorique de l'œuvre telle qu'une carte ou un plan peut ainsi être mise en place pour permettre au lecteur de s'orienter dans le récit.

D'autre part, il semble important de préciser qu'au terme d'investigations approfondies, nous avons pu constater que la temporalité latente de l'écran peut aussi enrichir et renouveler le récit de bande dessinée. En effet, les vignettes et leurs éléments gagnent la possibilité de s'afficher de manière différée à l'écran. Le lecteur ne parcourt plus seulement la bande dessinée dans l'espace mais aussi dans le temps. Les vignettes ne sont plus fixées immuablement à la surface de l'écran, elles peuvent se dévoiler au fur et à mesure que le lecteur active des zones interactives par exemple.

Dès lors, l'articulation des vignettes se temporalise, le système narratif de la bande dessinée devient « potentiel » et « feuilleté », à l'instar de l'espace écranique où les éléments surgissent au détour d'un clic²⁴. Le dispositif spatial de la bande dessinée devient alors une réserve potentielle de vignettes dont l'affichage peut se décomposer en couches successives. La bande dessinée bénéficie ainsi de nouvelles possibilités narratives liées aux modalités d'apparition des vignettes. Par conséquent, le support numérique remet en perspective l'influence profonde qu'a exercée en filigrane le livre sur la structure narrative de la bande dessinée.

- 1 André Gaudreault, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Klincksieck, Paris 1988, p. 43.
- 2 Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, PUF, Paris 1999, p. 36.
- 3 *Idem*, pp. 26-27.
- 4 Selon l'expression de Paul Ricoeur dans sa préface à André Gaudreault, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, cit., p. IX. Paul Ricoeur propose en effet d'envisager que ce qui spécifie « les trois champs de l'écran, de la scène et du film » à l'intérieur de la catégorie du récit est une différence d'« espèce narrative à l'intérieur du genre narratif ». Par conséquent la bande dessinée peut être aussi considérée comme une « espèce narrative ».
- 5 Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, cit., p. 175.
- 6 Le « tressage » est un terme proposé par Thierry Groensteen pour nommer l'opération qui consiste pour l'auteur de bande dessinée à créer des liens sémantiques translinéaires entre des vignettes distantes.
- 7 François et Luc Schuiten, *Les Terres creuses : Nogegon*, Les Humanoïdes Associés, Sussy-Genève 1990, avec 36 p. en pagination croissante et 36 p. en pagination décroissante.
- 8 Benoît Peeters, *Case, planche, récit. Lire la bande dessinée*, Casterman, Tournai 1998, p. 79.
- 9 *Idem*, p. 82.
- 10 Michel Melot, *Livre, L'Œil Neuf*, Paris 2006, pp. 43-44.
- 11 Voir en ce sens Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Flammarion, Paris 2000, pp. 82-83.
- 12 Raphaël Lellouche, « Théorie de l'écran », <http://www.erba-valence.fr/modules/enseign/jpb/theorie-cran.htm>, dernier accès : 9 Juin 2011.
- 13 Luc Dall'Armellina, *Des champs du signe : du design hypermédia à une écologie de l'écran*, thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Université Saint-Denis Paris 8, 2003, p. 326.
- 14 Voir Raphaël Lellouche, « Théorie de l'écran », cit.
- 15 D'après Raphaël Lellouche, l'écran peut être considéré comme un « support fluide » car il permet d'afficher une information circulante et actualisable dans un flux continu.
- 16 Christian Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, La Découverte, Paris 1999, pp. 195-196.

- 17 Anne Zali, « La Page du rouleau égyptien, une architecture rigoureuse », dans Anne Zali (sous la direction de), *L'Aventure des écritures : la page*, BNF, Paris 1999, p. 52. En italique dans le texte.
- 18 L'écran possède une temporalité latente qui fonde sa nature « amnésique » et fluide. L'affichage électronique joue sur la temporalité propre aux médias audiovisuels, à l'informatique et aux télécommunications. L'écran assigne ainsi une durée aux éléments qui s'affichent à sa surface.
- 19 Les repères haptiques font référence aux repères tactiles qui guident le lecteur dans son cheminement à travers le texte. Les dimensions physiques de chaque livre permettent ainsi une évaluation quantitative et temporelle de la lecture qui s'annonce, grâce à des formats et à des épaisseurs nécessairement différenciés. Par conséquent, l'album de bande dessinée est une réalité matérielle nous permettant intuitivement de régler nos processus cognitifs de lecture.
- 20 Scott McCloud, « My Obsession with Chess » (1998-1999), dans *Scott McCloud Journal*, <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/chess/index.html>, dernier accès 9 Juin 2011.
- 21 Le livre bénéficie en effet de « divers moyens d'ordre organisationnel qui facilite l'accès au contenu du texte et à sa lecture : c'est la *tabularité fonctionnelle*, dénotée par les tables des matières, les index, la division en chapitre et en paragraphes ». Christian Vandendorpe, *Du papyrus à l'hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, cit., p. 65. En italique dans le texte.
- 22 Voir en ce sens Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, cit., p. 183.
- 23 *Ibidem*.
- 24 Pour Raphaël Lellouche, « Théorie de l'écran », cit. : « le cliquage de la souris actualise immédiatement un fichier, une fenêtre ou une zone de dialogue en réserve qui viennent se superposer aux précédentes et nous met en présence d'un monde feuilleté dont l'écran est la réserve permanente et le potentiel. »