



Le labo junior « Nhumérisme » (ENS Lyon) consacre sa deuxième journée d'étude à la **bande dessinée à l'ère numérique et digitale**, en collaboration avec le labo junior « Sciences dessinées ». Cette journée sera l'occasion de rencontrer et faire se rencontrer des communautés habituellement séparées : chercheurs, artistes (auteurs et dessinateurs de bande dessinés), éditeurs, développeurs de plateformes.

L'axe principal de cette journée est d'interroger la supposée « révolution numérique » dans le monde de la bande dessinée. Comment et dans quelle mesure les nouveaux outils numériques et digitaux affectent-ils la bande dessinée « traditionnelle », au niveau de :

**la production et création** : comment la nouveauté et diversité des supports numériques et digitaux (web, tablettes, smartphones), affectent-elles les formes, les formats et les techniques d'écritures, les choix narratifs et graphiques ? Imposent-elles de nouvelles contraintes mais ouvrent-elles aussi de nouvelles libertés et possibilités de création ? Ces nouveaux médias accentuent-ils ou créent-ils de nouvelles hybridations entre les genres : entre bande dessinée « classique », roman graphique et roman photo, entre les genres littéraires (la nouvelle ou autres formes courtes par exemple) et le *storytelling*, entre le reportage, le documentaire et le journalisme, puisant même dans l'animation, la 3D et le jeu vidéo ?

**de l'édition, de la publication et de la diffusion** : quel modèle économique, quelles relations entre auteurs et éditeurs ?

**de la réception** : du point de vue des **lecteurs et des pratiques de lectures**, des rapports entre auteurs et lecteurs et entre les lecteurs eux-mêmes : assiste-t-on à l'émergence d'une écriture collaborative, à une porosité croissante des frontières entre l'auteur et le lecteur ? Quelle est la réalité de la « démocratisation » affirmée de la bande dessinée, à l'ère du **web 2.0**, d'une BD « **participative** » ou « **collaborative** » qui associerait pleinement le lecteur au processus d'écriture ? Voit-on émerger des **communautés** de lecteurs et de nouvelles « sociabilités » numériques autour de la bande dessinée, qui se ramifient sur le web et les réseaux sociaux ? Ces nouvelles sociabilités semblent offrir par là de nouvelles sources au chercheur qui étudie les pratiques de lectures, nécessitant aussi de nouvelles méthodes et exigeant de nouvelles « littératies ».

On s'efforcera ainsi au cours de cette journée de **faire la part de l'ancien** (emprunts aux pratiques héritées) et **du nouveau** (acquisition de nouvelles compétences et de nouvelles virtuosités), afin de prendre la juste mesure de la « révolution numérique » supposée. Comme dans le monde de la recherche et des disciplines scientifiques, les cultures numériques et digitales en train d'émerger sont toujours des mélanges de **permanences et de mutations** : quels savoirs et savoir-faire anciens les artistes doivent-ils abandonner ou conserver, réemployer ou détourner, leur donnant un sens nouveau dans le contexte numérique et digital ? Quels nouvelles compétences doivent-ils acquérir ? Leurs sources d'inspiration et leurs influences, leurs affinités intellectuelles et sociales, leurs (af)liations et leurs réseaux changent-ils en conséquence ? Les formations dispensées dans les écoles d'art changent-elles également ? Comment les institutions dédiées à la bande dessinée s'adaptent-elles aux nouvelles exigences, en termes de formation, d'évaluation et de valorisation ?

Le deuxième objectif de cette journée est de mettre en évidence la **diversité des pratiques**, dont témoigne la diversité même des termes employés (de la bande dessinée « interactive » à la bande dessinée « enrichie » ou « augmentée », en passant par le « transmédia »). Deux grands pratiques semblent pouvoir être distinguées, entre lesquelles se déploie un large éventail de variantes et de combinaisons :

depuis la **bande dessinée numérisée (digitized)** d'un côté qui utilise le numérique comme simple outil de diffusion, n'affectant pas ou peu le récit ou le dessin, qui se résume en somme à une simple numérisation de la bande dessinée « traditionnelle »...

jusqu'à la **bande dessinée numériquement née (digital born)** ou numériquement créée, qui mobilise des outils parfois très sophistiqués dans la production même de la bande dessinée. Le numérique fait alors partie intégrante du processus de création.

Le programme de la journée détaillé ci-après traduit notre souci de donner le plus large échantillonnage possible de la diversité de ces pratiques.

# PROGRAMME

## MATIN

- 10h Accueil des participants - ouverture de la journée
- 10h30-11h30 Table-ronde autour de la *Revue dessinée* (Kris, Olivier Jouvray, Julien Falgas).

12h30-14h Pause déjeuner

## APRÈS-MIDI

- 14h-14h45 Lna Morandi (auteur, ancienne élève de l'école Emile Cohl - Lyon) : « *Klash* : une expérience de bande-dessinée interactive »
- 14h45-16h15 Simon (auteur) : « *MediaEntity* : la bande dessinée, support matriciel du *transmédia* », en dialogue avec Julien Falgas (Infocom - Université de Lorraine - Metz) : « De la bande dessinée interactive à la bande dessinée numérique »

16h15-16h30- Pause

- 16h30-17h15 Pascal ROBERT (Infocom, ENSSIB - ELICO - Lyon) : « Bande-dessinée et numérique, pour un questionnement en miroir »
- 17h15-18h Table-ronde de clôture (Lna Morandi, Simon, Julien Falgas, Pascal Robert)

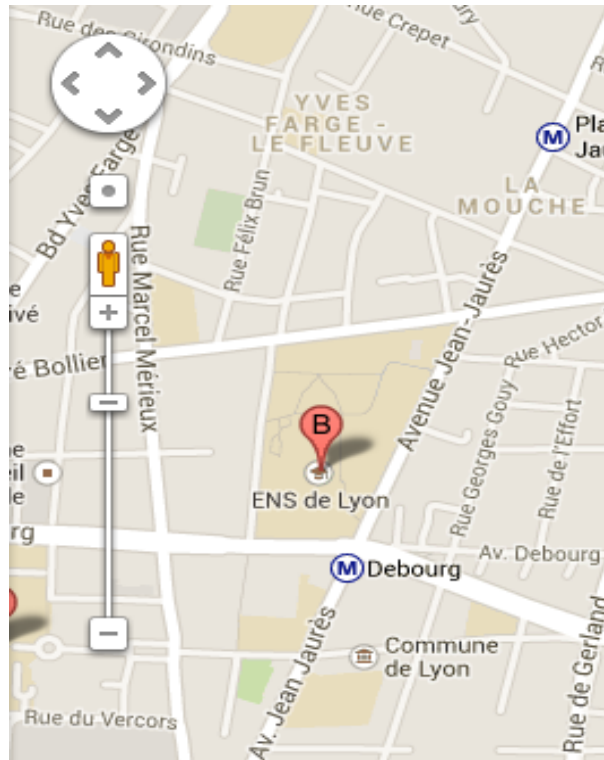
## INFORMATIONS PRATIQUES

### ENS de Lyon - Amphithéâtre Descartes

5 parvis René Descartes

69007 LYON

(Métro Ligne B - Arrêt Debourg)



## CONTACT

Cécile Armand, doctorante en histoire (ENS Lyon)

[cecile.armand@gmail.com](mailto:cecile.armand@gmail.com)

<http://dhlyon.hypotheses.org/>