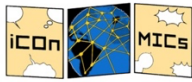


Appel à communication

Colloque international « La bande dessinée numérique (Espagne, Portugal, Amérique Latine) »

8 et 9 décembre 2022

Université Clermont Auvergne
CELIS (UPR 4280)



Funded by the Horizon 2020 Framework Programme of the European Union

La révolution numérique que nous vivons a modifié en profondeur le neuvième art tant en Europe qu'en Amérique Latine. L'invention d'un nouveau système technologique a alimenté la création numérique en bande dessinée (logiciels graphiques, tablettes, technologies web, etc.) et les auteurs, les éditeurs, s'appropriant ces nouvelles technologies, font preuve d'innovation (BAUDRY, 2018) dans deux directions qui peuvent paraître contradictoires : la standardisation et l'expérimentation.

Cet élargissement du champ de la bande dessinée, qui « recouvre des réalités croisées et protéiformes » (ESCANDE-GAUQUIE & SOUCHIER, 2011), pose la question des dépassements supposés de frontières, si l'on veut bien considérer la bande dessinée numérique du point de vue de son appropriation et de sa réception. Dépassement des frontières génériques, d'une part, dans la mesure où le numérique favorise la multimodalité – un des champs les plus dynamiques de la narratologie (RYAN, 2014) –, et ouvre sur de multiples possibilités inter et transmédiatiques ; dépassement des frontières d'audience, d'autre part, puisqu'elle offre la possibilité d'une expression et d'une communication « déterritorialisées », tout en étant propice à la création de petits espaces d'expression localisés, regroupant une communauté autour d'un intérêt commun.

Dans le prolongement du colloque de la Ghent University (« Comics strike back : Digital Comics, Digital Audiences, Digital Practices ») qui invite à « recadrer la bande dessinée numérique dans une perspective holistique qui rende compte des particularités du médium tout en parvenant à les placer dans un contexte plus large envisagé dans une perspective multidisciplinaire¹ », le colloque international organisé à l'Université Clermont Auvergne (Clermont-Ferrand) mettra au centre de ses interrogations la création, les pratiques et les usages de la bande dessinée numérique de l'espace culturel ibérique et d'Amérique Latine, sans exclure toutefois d'autres productions dans une optique comparatiste.

CADRE GÉNÉRAL

Il s'agira de voir comment et dans quel but les différents acteurs se sont appropriés la bande dessinée numérique dans des contextes éditoriaux, culturels, socio-politiques spécifiques en Espagne, au Portugal ou en Amérique Latine. Ainsi, les conférences pourront étudier la bande dessinée numérique de l'aire culturelle ibérique comme support privilégié d'expression et de combinaisons originales et singulières, reflet de pratiques nouvelles favorisées par le développement d'Internet, des supports techniques et des réseaux sociaux, sachant que les créateurs de bande dessinée numérique se présentent à la fois comme « hérit[er(e)s] des formes

¹ « Comics strike back : Digital Comics, Digital Audiences, Digital Practices » : <https://www.digitalcomics.ugent.be/call-for-paper/>

du récit telles que la bande dessinée les a construites depuis le XIX^e siècle, mais aussi des formes telles que l'hypertexte propres à la culture informatique dans laquelle nous baignons » (Molina Fernández, 2020 : 57).

Dans le prolongement de l'appel à communications du colloque de Gand, nous chercherons à éclairer « le potentiel d'innovation sémiotique » de la bande dessinée numérique ibérique, et sa capacité à développer « des dynamiques et processus sociaux contemporains ». Les chercheurs seront invités à s'interroger sur les problématiques suivantes selon trois axes :

Axe 1. Appropriation et impact social et culturel

- Réalités de la « démocratisation » affirmée de la bande dessinée numérique (fruit d'une double représentation du caractère démocratique d'Internet conjugué à la bande dessinée, tous deux réputés à la portée de tous).
- Nouveaux rapports entre auteurs et lecteurs et entre les lecteurs eux-mêmes. Créations d'espaces pour une écriture collaborative et participative (via les réseaux sociaux et sites).
- Nouvelles « sociabilités » numériques autour de la bande dessinée ibérique et d'Amérique Latine.
- La bande dessinée numérique et ses différentes déclinaisons comme outil de médiation et de remédiation dans des contextes éducatifs, scientifiques, militants.
- Artivisme à l'ère du numérique

Axe 2. Porosité des frontières entre les diverses formes de pratique artistique, fabrication et édition

- Porosité médiatique : multimodalité, intermédialité.
- Reconfiguration des récits et transmédialité
- Expérimentations artistiques et littéraires
- Place du numérique à divers stades du processus de création
- Réponses éditoriales, exemples de nouvelles politiques éditoriales prenant en compte le numérique
- Monde amateur/professionnel. Brouillages, nouveaux acteurs numériques dans l'aire culturelle ibérique.

Axe 3. Lecture, Audience, communication

- Modes de lecture, réception et interactivité
- Fanzine/prozine en ligne
- Ramifications sur le web et les réseaux sociaux.
- Défi de l'accessibilité, la bande dessinée numérique comme accélérateur dans la carrière d'un auteur. Mais Internet donne-t-il de la visibilité ou noie-t-il la production ?
- Remédiatisation des œuvres papier pour les écrans et ses enjeux patrimoniaux

Nous souhaitons, à travers ce colloque, analyser le dynamisme de la bande dessinée numérique de cette aire culturelle ibérique, ses atouts et ses faiblesses, ses spécificités et ses réalités, qu'elles soient confidentielles ou *mainstream*, expérimentales ou hyper standardisées, spontanées ou mûrement réfléchies, recherchant une audience ciblée, locale, nationale ou transnationale.

Ce colloque international s'inscrit dans l'axe « Interactions sociales et intermédialités » du CELIS. Il devra également permettre le lancement d'une activité inscrite dans la programmation du projet européen iCon-MICs (COST Action CA19119 *Investigation on Comics and Graphic Novels from the Iberian Cultural Area* <https://iconmics.hypotheses.org/>) sur les nouvelles tendances de la bande dessinée de l'aire culturelle ibérique et plus particulièrement dans l'axe *Digital Comic in the Iberian Cultural Area*. Il s'agira de prendre en compte les avancées de la recherche francophone et ibérique, européenne et américaine sur le sujet, de confronter les méthodologies et théories afin de permettre, entre autres, une étude optimale des corpus ibériques. Enfin, ce colloque s'inscrit dans le programme d'activités autour de la bande dessinée à l'Université Clermont Auvergne, dans le sillage de l'action ministérielle « BD 2021 » et de « Sciences en bulles ». Sont envisagées l'organisation d'une table ronde avec invitation d'auteurs, ouverte à un plus large public, ainsi qu'une exposition virtuelle sur la bande dessinée numérique (Péninsule Ibérique, Amérique Latine) avec le Service Université Culture (SUC) de l'UCA.

MODALITÉS DE SOUMISSION

Les propositions de contribution seront rédigées en français, en espagnol ou en portugais. Les auteurs devront envoyer un résumé d'environ 300-350 mots (bibliographie exclue) accompagné d'une brève biobibliographie **d'ici le 31 août 2022** à l'adresse suivante : uca.comicdigital@gmail.com ou en remplissant le formulaire disponible sur <https://comicdigitalucafr.wordpress.com/>

La réponse sera communiquée aux participants le 15 septembre 2022. Les articles définitifs sont attendus pour le 01 février 2023. Une publication est prévue en 2023.

Mots-clés : Bande dessinée numérique, Interactions sociales, Intermédialités / Transmédialités / Multimodalités, sociabilités numériques, Europe, Amérique Latine.

COMITÉ D'ORGANISATION

Viviane ALARY et Virginie GIULIANA (Université Clermont Auvergne, CELIS UPR 4280)

CONTACT : uca.comicdigital@gmail.com

BIBLIOGRAPHIE

- BAUDRY, Julien (2012), « Bande dessinée numérique et standard », *du9*, URL : <https://www.du9.org/dossier/bande-dessinee-numerique-et-standard/>
- BAUDRY, Julien (2018), *Cases-Pixels : une histoire de la bande dessinée numérique en France*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais.
- BOUDISSA, Magali (2014), « La bande dessinée numérique », in Dacheux, Éric (éd.), *Bande dessinée et lien social*. CNRS Éditions. URL : 10.4000/books.editions-cnrs.19938
- BUKATMAN Scott (2011), « Online Comics and the Framing of the Moving Image », in D. Harries (dir.), *The New Media Book*, Londres, British Film Institute Publishing, p. 133- 143.
- CRESPO FAJARDO, José Luis (2012), « Cómics y cultura digital », in *Bellas Artes y Sociedad digital*, La Laguna, Sociedad Latina de Comunicación Social.
- CRUCIFIX, Benoît & DOZO Björn-Olav (2018), « E-graphic novels », in J. Baetens, H. Frey, S. Tabachnick (eds.), *The Cambridge History of the Graphic Novel*, Cambridge University Press, 2018, p. 574-590.
- CRUCIFIX, Benoît & DOZO Björn-Olav (2018), « Qui mène la danse ? La bande dessinée à l'ère du numérique, une question de (gestion du) temps », *Art&fact*, p. 17-25.

- ESCANDE-GAUQUIE, Pauline & SOUCHIER, Emmanuel (2011), « Matières et supports, la bande dessinée dans tous ses états », *Communication & langages*, 167, 17- 29. URL: <https://doi.org/10.4074/S0336150011011021>
- GROENSTEEN, Thierry (2011), *Bande dessinée et narration, système de la bande dessinée 2*, Paris, Presses Universitaires de France.
- JIMÉNEZ-VAREA, Jesús (2004), « Construcción-lectura del cómic digital », in M.A. Muro Munilla (coord.), *Arte y nuevas tecnologías*, Logroño, Universidad de la Rioja, p. 660-667.
- KASHTAN, Aaron (2018), *Between pen and pixels Comics, Materiality, and the Book of the Future*, Columbus, Ohio State University Press.
- KIRCHOFF Jeffrey & COOK Mike P. (2019), *Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical, and Pedagogical Essays*, Jefferson, McFarland & Co Inc.
- KLEEFELD, Sean (2020), *Webcomics*, Londres, Bloomsbury Publishing.
- MARION Philippe (1997), « Narratologie médiatique et médiagenie des récits », *Recherches en communication*, 7, p. 61-88.
- McCLOUD, Scott (2000), *Reinventing Comics*, New York, Paradox Press.
- MOLINA FERNÁNDEZ, Margarita (2019), « Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital », *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 7 (7), p. 44-51. URL : <https://doi.org/10.4995/eme.2019.11360>
- MOLINA FERNÁNDEZ, Margarita (2020), « 2 : expérimenter l'hypermédia dans la bande dessinée numérique », *Alternative Francophone*, 2 (7), p. 56-77. URL : <https://doi.org/10.29173/af29407>
- MUÑOZ, Edward Leandro (2017), « El cómic como lenguaje visual híbrido y su vigencia en la era digital contemporánea », *CuCo, Cuadernos de cómic*, 8, p. 7-30.
- PÉREZ, Pepo (coord.) (2016), *Cómic digital hoy. Una introducción en presente*, ACDCómic. URL : <https://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/>
- RAGEUL, Anthony (2020), « Récit-interface: Une catégorie pour penser les récits numériques », *Ligeia*, 181-184, p. 122-131. URL : <https://doi.org/10.3917/lige.181.0122>
- RAUSCHER, Andreas, STEIN, Daniel & THON Jan-Noël (2020), *Comics and Videogames. From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, London, Routledge.
- ROBERT, Pascal (dir.) (2016), *Bande dessinée et numérique*, Paris, CNRS Éditions.
- RYAN, Marie-Laure (2014), « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, 27, URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/6997>