

Résumés des communications et posters (par ordre alphabétique des auteurs)

BIRRER Andrea (Institut pour les Études du Moyen Orient et les Sociétés Musulmanes, Université de Berne)

Poster “*Expressions of queer futurity in an Egyptian urban fantasy: Representation of gender fluid perspectives and language in Deena Mohamed’s graphic novel Shubeik Lubeik*” (« Expressions d’un avenir queer dans une fantaisie urbaine égyptienne : Représentation de perspectives et langage genre fluide dans la BD Shubeik Lubeik de l’artiste Deena Mohammed »)

À travers un mélange entre réalisme magique et littératures de l’imaginaire, la trilogie en BD *Shubeik Lubeik* de l’artiste égyptienne Deena Mohamed invite le lectorat de plonger dans un monde de fantaisie urbaine où l’on peut acheter des souhaits à un kiosque de coin de rue. Le poster présentera les moyens visuels et linguistiques utilisés par l’artiste pour représenter l’identité genre fluide d’un des caractères principaux. Il soutiendra en outre que le genre de la BD en général et dans la langue arabe et le contexte égyptien plus spécifiquement, se prête à ouvrir des espaces pour l’imagination d’un avenir queer où le genre existe en dehors des binaires.

Through a mixture between magical realism and speculative fiction, the Arabic graphic novel trilogy Shubeik Lubeik by the Egyptian artist Deena Mohamed invites the reader into an urban fantasy world, where wishes can be bought at a street corner kiosk. The poster will showcase the visual and linguistic means used by the artist to represent the fluid gender identity of one of the main characters. Furthermore, it argues that the comic form in general and in the Arabic language and the Egyptian context more specifically, lends itself to opening spaces for the imagination of queer futures, where gender exists outside binaries.

BROUARD Pauline (GRIPIC, Sorbonne Université)

« *Le webtoon comme une filière des industries créatives et médiatiques : la BD numérique a-t-elle trouvé son modèle économique ?* »

Notre communication porte sur le *webtoon*, un genre de BD numérique qui nous vient de Corée du Sud et dont le nom est la contraction de « web » et de « cartoon ». Le *webtoon* désigne tout un ensemble de contenus culturels numériques qui se sont initialement développés à partir de catalogue numérique de *manhwa* coréens scannés, puis mis en ligne sur des portails de lecture pour être lus sur un ordinateur ou un téléphone portable. En plus d’être un objet nativement numérique, le *webtoon* est caractérisé par le développement de narrations transmédia et est reconnaissable à son geste de lecture vertical (qui correspond à un *scroll* vers le bas sur un smartphone).

Nous proposons d’analyser le *webtoon* en mobilisant la notion de modèles socio-économiques afin d’envisager le *webtoon*, non pas simplement comme un genre graphique narratif, mais aussi comme un format médiatique et surtout un mode de production et de diffusion de contenus culturels numériques. Quels sont les acteurs du marché actuellement ? Quel est le modèle économique du marché du *webtoon* ? Comment les adaptations audiovisuelles et en format papier participent-elles au modèle économique de cette filière ? Quelle place pouvons-nous accorder à la question de la traduction des contenus et à leur diffusion, parfois illégale, hors des frontières sud-coréennes ? La présentation se fera en trois axes. Tout d’abord, nous rappellerons les particularités sémiotiques du *webtoon*. Ensuite, nous aborderons le rôle joué par les plateformes numériques sud-coréennes dans la standardisation du format graphique et la stabilisation d’un mode de production et de diffusion de ces contenus culturels numériques. Enfin, nous tâcherons de voir comment la notion de « modèle socio-économique », développée par Miège et d’autres auteurs comme Bouquillon, Bullich ou Mœglin, permet d’interroger la place du *webtoon* au sein du champ large qu’est la BD numérique.

Publications choisies :

2022 : « Faire une ethnographie des usages de la réalité virtuelle en France et en Corée du Sud : vers une approche "ethno-sémiotique" », Actes des Doctorales de la SFSIC, 2022.

2021 : « Streaming en direct : pourquoi tout le monde (même les politiques) se rue sur Twitch », in *The Conversation*, accessible en ligne.

2021 : « Ce que les plateformes font aux industries culturelles : le cas du *webtoon* sud-coréen », in Dossier « Penser la plateformes », in *Effeillage*, n°10, accessible en ligne.

2020 : « Les pratiques intermédiaires du streaming de jeu vidéo : d’une culture du spectateur à une autre ? », in *Télévision*, n°11, CNRS ÉDITIONS, 2020, pp. 141-158.

2018 : « L’amateur-professionnalisé et la construction d’une autorité auprès de communautés en ligne », co-écrit avec Marion Rollandin, in *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, accessible en ligne.

CAPY Savinien (ELICO, Université Lumière-Lyon II)

« *Les modalités de la bande dessinée numérique : le cas des comic books de super-héros publiés par DC Comics et Marvel Comics* »

La bande dessinée est historiquement un objet imprimé, aux formats multiples eux-mêmes déclinés encore et encore : de l'album franco-belge « traditionnel » aux mangas en passant par la diversité des magazines, de *Spirou* à *Mickey Parade*.

À l'international, cette diversité de formats s'agrandit encore. Au « tankōbon » des mangas japonais s'ajoute leur réimpression dans des magazines aux dimensions et aux matériaux proches de l'annuaire. La polymorphie des comic book américains semble initialement être limitée aux albums (« hardcover », « softcover », « tradepaperback », etc.), mais l'uniformité des fascicules n'est que superficielle. Ils varient ainsi d'épaisseur selon la taille de l'histoire contenue à l'intérieur et la volonté de la maison d'édition de rendre tel ou tel numéro « exceptionnel ». Historiquement, les dimensions précises, la qualité du papier, la quantité de pages, ont toutes changé à plusieurs reprises, en fonction des techniques de production, de la volonté des maisons d'édition, des impératifs de rentabilité de l'industrie...

Depuis plusieurs années s'est rajouté un nouveau format : la bande dessinée numérique. Pour les comic books, et en particulier ceux publiés par DC Comics et Marvel Comics, le format numérique se décline majoritairement selon deux modalités.

La première modalité est celle de la digitalisation des collections : les deux maisons d'édition proposent des versions dématérialisées de leurs nouvelles publications ainsi que de leurs archives, sur abonnement ou par un achat ponctuel. L'avantage immédiat de ce format est sa facilité d'acquisition, qui permet de se passer d'une visite dans un magasin spécialisé (les comic books n'étant plus vendus en kiosque ou en grande surface depuis des années). Cette facilité d'acquisition brille en particulier pour les numéros anciens ou de séries plus obscures, qui n'ont soit jamais été regroupés dans des albums ou bien seulement de manière ponctuelle il y a de cela plusieurs décennies ; à la visée mercantile de continuer à vendre encore et encore un produit déjà rentabilisé, il y a là une forme de démarche patrimoniale de diffusion des archives. Ce format digital permet d'éviter les multiples publicités présentes dans les pages des fascicules imprimés. En contrepartie, il est nécessaire de posséder un appareil capable de lire le fichier ainsi que de recourir à une application dédiée, deux contraintes absentes lors de l'achat de l'objet imprimé.

La seconde modalité est celle des bandes dessinées nativement numériques : des comic books publiés initialement voire exclusivement au format digital. Si la majorité des comic books sont maintenant produits numériquement avant d'être imprimés, ces fascicules-ci sont pensés pour la lecture sur écran. Trois étapes peuvent être distinguées dans l'évolution de ces comic books : une tentative de tirer profit du support (notamment à travers une transformation progressive des cases en lieu de la transition de page), un comic book « standard » mais au format paysage, et enfin un défilement vertical similaire aux manwhas coréens. Ces publications ont de plus toutes en commun d'être un moyen de vendre des titres à l'attrait limité en économisant le coût de l'impression.

Travaux en lien avec l'activité de recherche :

De l'évolution conjointe des comic books de super-héros et de la société américaine, mémoire réalisé sous la direction de M. Jean-Michel RAMPON, soutenu à l'Institut d'Études Politiques de Lyon en septembre 2017 ;

La représentation de l'informatique dans les comic books de super-héros de DC Comics, mémoire réalisé sous la direction de M. Pascal ROBERT, soutenu à l'Institut de la Communication, Université Lumière Lyon 2 en juin 2018 ;

La technologie comme vecteur de l'action super-héroïque, conférence donnée à l'université Lyon 3 Jean Moulin le 27 novembre 2018, dans le cadre de l'exposition « La Société des Comics » ;

Le voyage dans le temps dans les comic books de super-héros : une dynamique visuelle, narrative et éditoriale, communication donnée le 18 avril 2019 lors du 8e colloque Stella Incognita « Le voyage dans le temps en science-fiction ».

DE CRESCENZO-KIM Julie Hye-gyeong (IRASIA, AMU, France)

« *Stratégies de traduction des onomatopées coréennes : Le cas de webtoon LÉVIATHAN* »

Quant aux onomatopées coréennes dans la BD, il ne s'agit pas seulement de symboliser un son et de donner une information sonore dans le cours du récit, mais aussi d'informer sur la manière dont les choses se déroulent et parfois même sur les impressions ressenties par les personnages. Il s'agit donc des onomatopées dites « impressives » ou mimétiques (4 000 mots dans le dictionnaire coréen) : ce sont des mots imitant un état ou suggérant une émotion. Dans cette communication nous allons réfléchir sur certaines stratégies de traduction des onomatopées coréennes d'un webtoon coréen « Léviathan » qui a été publié sur *Toomics* deux fois par mois (le 1^{er} et le 15) du 12/03/2018 au 1^{er}/04/2022 (110 épisodes), et qui a eu un succès remarquable.

DOKUR Elif, KILIÇKAYA Eren Evin & MERCİN Levent (Université Dumlupınar de Kütahya, Turquie)

“Evaluation of cosplay activities based on the opinions of students participating in the activities”
(« Évaluation des activités de cosplay selon les opinions des étudiants participants aux activités »)

Le cosplay, qui est devenu un art populaire dans le monde entier et attire l'attention des gens, a été très demandé récemment. Grâce aux événements de cosplay qui se répandent de plus en plus chaque jour, les personnages ont été maintenus en vie grâce à des activités de cosplay qui constituent une approche différente, inspirée de nombreux personnages de films d'animation, de bandes dessinées et d'animé. Les artistes ou les personnes qui s'intéressent au cosplay conçoivent d'abord le personnage avec divers costumes et maquillages, puis ils s'approprient leur personnalité et font de cet art une forme d'expression. En bref, les artistes ou les personnes qui s'intéressent au cosplay font passer le personnage qu'ils admirent de l'environnement virtuel ou de leur propre monde imaginaire à la vie réelle.

Ces dernières années, cet art est devenu très populaire en Turquie, et des activités de cosplay ont commencé à être organisées dans de nombreuses villes, notamment à Istanbul. Les personnes intéressées par cet art ont été mobilisées par de nombreuses réunions, foires et compétitions de cosplay. Les masses intéressées par le cosplay ont progressivement augmenté, et outre la manière de refléter le monde des dessins animés dans la vie réelle, ces artistes et individus ont pu s'exprimer d'une manière unique en utilisant les caractéristiques de nombreuses branches de l'art.

Les artistes et les personnes intéressées par le cosplay peuvent participer au cosplay, qui se déroule dans les facultés des beaux-arts des universités de Turquie, parfois sous la forme de promenades printanières et parfois sous la forme d'un concours dans le cadre du festival de l'animation de dessins animés. L'université Kütahya Dumlupınar, qui poursuit ses activités de cosplay depuis 15 ans, attire l'attention dans ce sens. Elle a également inclus l'événement cosplay au "Cartoon Animation Festival", qui s'est tenu pour la quinzième fois en 2022, et a réuni des artistes et des personnes intéressées par le cosplay. L'université Kütahya Dumlupınar, qui accueille chaque année des images colorées grâce à cet événement, a récompensé les meilleurs cosplayers lors du concours de cosplay qu'elle a organisé en 2022, avec une évaluation par un jury avec une participation nationale et internationale.

L'objectif général de cette recherche est d'évaluer les opinions des étudiants qui ont participé au concours de cosplay organisé par l'Université Kütahya Dumlupınar en 2022. En outre, les aspects motivants de l'activité cosplay des étudiants et les inconvénients, le cas échéant, ont été interrogés. Dans la recherche, les modèles généraux de balayage, le balayage des sources pertinentes et la technique d'interview, qui est l'une des méthodes qualitatives, ont été utilisés. Les étudiants ont déclaré qu'ils avaient l'opinion suivante concernant le questionnaire dans lequel un total de 10 questions ouvertes ont été posées. Ainsi :

- Ils veulent s'amuser dans le concours de cosplay en général et faire revivre les personnages de dessins animés et de bandes dessinées dont ils sont fans.
- Pour évacuer le stress des examens et faire connaissance avec les autres participants au concours de cosplay.
- Avec le concours de cosplay, ils ont appris à connaître de nombreux nouveaux personnages, ont eu l'occasion d'examiner de nouveaux personnages, et grâce à cet événement, plus de personnes ont été sensibilisées à la section animation de dessins animés.
- Ils sont très heureux et excités de faire partie du concours de cosplay.
- Si le concours de cosplay était répété, ils voudraient certainement participer à un tel événement.
- Développer leur pouvoir de communication en se faisant de nouveaux amis grâce au concours de cosplay.
- En ce qui concerne les concours à organiser à l'avenir, un concept commun de costumes cosplay peut être déterminé en organisant l'événement dans un lieu plus grand.
- Grâce au concours de cosplay, ils voient ce qu'ils peuvent faire et cette situation les motive.
- Lorsqu'ils se préparent pour le cosplay, ils comprennent surtout l'importance d'utiliser le temps efficacement, d'améliorer leurs compétences manuelles et de s'entraider.
- Ils sont d'avis que les étudiants devraient également être inclus dans le vote pour le concours de cosplay.

En accord avec ces résultats, les étudiants sont intéressés par le concours de cosplay et le seront aussi à l'avenir. Il est entendu que leur confiance en soi a augmenté, qu'ils ont noué de nouvelles amitiés, qu'ils ont appris à utiliser le temps efficacement, qu'ils ont soulagé le stress des examens, qu'ils ont appris à connaître différents personnages d'animation, et qu'ils devraient eux-mêmes être inclus dans le processus d'évaluation. Selon les données obtenues, on peut suggérer d'inclure les étudiants dans ce type de jury d'évaluation de concours et de veiller à ce que le lieu du concours soit plus large.

Cosplay, which has become a popular art in the world and attracts the attention of people, has been in great demand recently. Thanks to the cosplay events that are becoming more and more widespread every day, the characters were kept alive with cosplay activities which is a different approach, inspired by many animated movie characters, comic book characters and anime. Artists or individuals who are interested in cosplay, first designed the character with various costumes and make-ups, and then took on their personalities and made this art a form

of expression. In short, artists or individuals who are interested in cosplay carry the character they admire from the virtual environment or their own fantasy world to real life.

In recent years, it has been very popular in Turkey, and cosplay activities have started to be held in many different cities, especially in Istanbul. People who are interested in this art have been mobilized with many cosplay meetings, fairs and competitions. The masses interested in cosplay have gradually increased, and besides the way of reflecting the existing cartoon world to real life, these artists and individuals have been able to express themselves in a unique way by using the features of many branches of art.

Artists and people interested in cosplay can participate in cosplay, which is held in the Fine Arts Faculties of Universities in Turkey, sometimes in the form of springfest walks and sometimes as a competition within the scope of the Cartoon Animation Festival. Kütahya Dumlupınar University, which has been continuing its cosplay activities for 15 years, draws attention in this sense. It also included the cosplay event at the "Cartoon Animation Festival", which was held for the fifteenth one in 2022, and brought together artists and people who are interested in cosplay. Kütahya Dumlupınar University, which hosts colorful images every year thanks to this event, awarded the best cosplayers in the cosplay competition it organized in 2022, with a jury evaluation with both national and international participation.

The general purpose of this research is to evaluate the opinions of the students who participated in the cosplay competition organized by Kütahya Dumlupınar University in 2022. In addition, the motivating aspects of the cosplay activity of the students and the disadvantages, if any, were questioned. In the research, the general scanning models, the scanning of the relevant sources and the interview technique, which is one of the qualitative methods, were used. The students stated that they had the following opinion regarding the questions in which a total of 10 open-ended questions were asked. Accordingly, students generally;

- They want to have fun in the cosplay competition in general and to revive the cartoon and comic book characters that they are a fan of,
- To relieve exam stress and get to know other participants in the cosplay competition,
- With the cosplay contest, they got to know many new characters, had the opportunity to examine new characters, and through this event, more people were aware of the cartoon animation section,
- They are very happy and excited to be a part of the cosplay competition,
- If the cosplay contest was repeated, they would definitely want to participate in such an event,
- Developing their communication power by making new friends with the cosplay competition,
- Regarding the competitions to be held in the future, a common concept in cosplay costumes can be determined by holding the event in a larger venue,
- Thanks to the cosplay competition, they see what they can do and this situation motivates them,
- When they are preparing for cosplay, they especially understand the importance of using time efficiently, improving their manual skills, and helping each other,
- They have the opinion that students should also be included in the voting for the cosplay competition.

In line with these results, the students are interested in the cosplay competition and will also be interested in the future; It is understood that their self-confidence increased, they made new friendships, they learned to use time efficiently, they relieved the stress of exams, they got to know different animation characters, and they themselves should be included in the evaluation process. According to the data obtained, it can be suggested to include students in this type of competition evaluation jury and to ensure that the competition venue is wider.

DUMAS Juliette (IREMAM, AMU, France)

« *Mettre en BD des héroïnes guerrières : exemples turcs* »

Dans les arts visuels, se pose régulièrement la question du traitement des figures féminines, notamment en tant que personnages principaux. De fait, force est de constater que le statut d'héroïne leur est souvent dénié. Pourtant, la question se pose tout autant de savoir ce qui est dit des relations de genre dans des créations qui prennent explicitement des personnages féminins comme héroïnes. À travers l'exemple d'une série de bandes dessinées pour adolescents, créée à des fins éducatives « nationalistes », j'étudierai les stratégies discursives élaborées pour faire de ces héroïnes des femmes qui « restent dans le rang », qui respectent les attributs genrés et participent, *in fine*, à la construction d'une hiérarchisation des figures héroïques, où l'héroïne n'est pas l'égale du héros, mais sa version amoindrie.

ESPINOSA MARTIN Juan Antonio (Escuela de Arte San Telmo, Espagne)

« *La arquitectura del umbral en Miyazaki* » (« L'architecture du seuil chez Miyazaki »)

À l'instar de l'espace d'ombre laissé par les toits allongés de la maison traditionnelle japonaise, il existe d'autres lieux qui ont à voir avec la transformation ou le changement et qui, d'une certaine manière, servent de médiateur entre le privé et le public, entre la maison et la ville, entre un état antérieur et un état ultérieur. La porte, le tunnel, le pont, la gare ou les bains publics sont des éléments architecturaux

et des espaces très présents dans l'œuvre du réalisateur d'anime Hayao Miyazaki, l'un des fondateurs du Studio Ghibli.

Le but de mon article est d'étudier l'importance de l'architecture et surtout de ces espaces de transition dans l'œuvre de l'auteur japonais, principalement à travers *Le voyage de Chihiro* (2001) et *Le château ambulante* (2004). D'une part, analyser comment l'architecture n'est pas seulement un décor mais affecte aussi les personnages ; d'autre part, aborder le rôle important qu'elle joue dans la narration de la culture et de la société japonaises.

Como el espacio en penumbra que dejan los alargados tejados de la casa tradicional japonesa, hay otros lugares que tienen que ver con la transformación o el cambio y que de alguna manera median entre lo privado y lo público, entre la casa y la ciudad, entre un estado previo y uno posterior. La puerta, el túnel, el puente, la estación de tren o la casa de baño son elementos y espacios arquitectónicos que están muy presentes en la obra del director de anime Hayao Miyazaki, uno de los fundadores del Studio Ghibli.

*Mi comunicación tiene como objetivo indagar en la importancia que tiene la arquitectura y sobre todo esos espacios de transición en la obra del autor japonés, principalmente a través de *El viaje de Chihiro* (2001) y *El castillo ambulante* (2004). Analizar, por un lado, de qué manera la arquitectura no solo es un escenario sino que también afecta a los personajes; por otro, abordar el importante papel que tiene a la hora de narrar la cultura y la sociedad japonesa.*

GHALY Riham (Université d'Alexandrie, Égypte)

« *L'hypotypose numérique de la bande dessinée française et du webtoon coréen* »

Toujours considérée comme un média de l'imprimé, diffusée sous la forme d'albums dès les années 1830 ou encore dans la presse à partir de 1840, la bande dessinée demeure un sujet controversé. Elle a continué à évoluer en tant que média interculturel et créatif, voyant l'apparition de nouveaux formats éditoriaux, esthétiques et numériques.

Au XXI^e siècle, au moment où les technologies digitales se généralisent, la bande dessinée et le *webtoon* se représentent comme deux industries culturelles et périphériques mondiales. Cette phase de transition numérique de la bande dessinée et du *webtoon* demeure toujours celle de l'observation d'une question parallèle concernant le domaine de la créativité littéraire, de l'évolution multimodale et de l'industrie médiatique transversale.

On s'intéresse dans notre communication à souligner **la manière dont la bande dessinée française et le webtoon coréen ont évolué dans le contexte numérique ambivalent**. Nous présentons aussi **les plateformes et les technologies numériques applicables à la BD et au webtoon** qui interrogent la réelle capacité de ce média à toute adaptation aux évolutions numériques contemporaines. Enfin, nous posons la question de savoir s'il existe un **danger**, dans cet univers digital, de perdre les capacités importantes liées à la lecture sur papier, liées à la compréhension plus approfondie, liées au sens d'analyse, de critique et d'empathie.

KILIÇKAYA Eren Evin, MERCİN Levent & Dokur Elif (Dumlupınar University of Kutahya, Turquie)

“*Comparison of the concepts of comics and graphic novels*” (« Comparaison des notions de bandes dessinées et de romans graphiques »)

La bande dessinée est un outil que les artistes utilisent pour exprimer leurs idées à travers des images, en combinant ces idées avec du texte et des images. Les bandes dessinées sont généralement conçues comme une série de cases visuelles séquentielles. En plus de la visualité, les bandes dessinées utilisent également des éléments textuels tels que des sous-titres, des bulles et des effets sonores propres à la bande dessinée (onomatopées) pour illustrer le dialogue, les pensées et la narration.

Lorsque nous examinons les études sur la bande dessinée découlant de l'utilisation conjointe de l'image et de l'écriture, l'opinion selon laquelle la bande dessinée est considérée comme un domaine artistique est dominante. La bande dessinée peut être un domaine de publication à part entière, ainsi que dans des périodiques tels que les journaux et les magazines. Bien que le poids de l'expression dans la bande dessinée réside principalement dans les dessins, la contribution des éléments littéraires ne peut être ignorée. Il est même possible de voir des exemples créatifs où de courtes explications, des expressions exclamatives et des marques de mots sont utilisées de manière créative.

Un roman graphique est essentiellement un roman. Il est suffisamment long pour intéresser les adultes et contient des histoires complexes. Les romans graphiques présentent de nombreuses caractéristiques des romans traditionnels. Ils ont un début, un milieu et une fin clairs, un récit central soutenu par des récits secondaires, un développement des personnages, des dialogues bien pensés, une narration et des messages thématiques. Les romans graphiques sont des œuvres littéraires plus qualifiées que les bandes dessinées et les caractéristiques d'appréciation littéraire sont prises en compte. Par rapport aux bandes dessinées, les romans graphiques ont une couverture rigide, ce qui leur confère une forme plus durable.

Les romans graphiques et les bandes dessinées utilisent tous deux des images pour raconter une histoire, tout comme un film ou une série télévisée. Bien que les bandes dessinées présentent des caractéristiques similaires aux romans graphiques, il existe certaines différences entre les bandes dessinées et les romans graphiques. Les bandes dessinées font souvent partie de récits publiés régulièrement. En revanche, les romans graphiques contiennent un récit complet. La principale différence entre les bandes dessinées et les romans graphiques est que les romans graphiques sont plus longs que les bandes dessinées.

L'objectif de cette recherche est de révéler les similitudes et les différences entre deux domaines différents qui ont le potentiel d'être confondus. Tout en révélant ces différences et ces similitudes, la façon dont les deux genres ont contribué au domaine de l'art a été examinée et les résultats ont été présentés en établissant des comparaisons. Dans cette recherche, l'analyse de la littérature pertinente, qui est l'un des modèles généraux d'analyse, et l'examen des exemples originaux des deux types d'art selon la méthode d'analyse des œuvres ont été utilisés et interprétés.

Comics are a tool that artists use to express their ideas through images, combining those ideas with text and images. Comics are usually designed as a series of sequential visual boxes. In addition to visuality, comics also make use of textual elements such as subtitles, speech bubbles, and comic book-specific sound effects (onomatopoeia) to illustrate dialogue, thoughts, and narration.

When we look at the studies on comics arising from the use of pictures and writing together, the opinion that comics is seen as an art field is dominant. Comics can be a separate publication area, as well as in periodicals such as newspapers and magazines. Although the weight of expression in comics is mostly in the drawings, the contribution of the literary elements cannot be ignored. It is even possible to see creative examples where short explanations, exclamatory expressions and word marks are used creatively.

A graphic novel is essentially a novel. It is long enough able to appeal for adults and contains complex stories like novel. Graphic novels have many features of traditional novels. They have a clear beginning, middle, and end, a central narrative supported by side narratives, character development, well-thought-out dialogues, narration, and thematic messaging. Graphic novels are more qualified literary works than comics and literary appreciation features are taken into account. Compared to comics, graphic novel books are hardcover, which gives them a more durable form.

Both graphic novels and comics use images to tell a story, just like a movie or television series. While comics have similar characteristics to graphic novels, there are some differences between comics and graphic novels. Comics are often part of regularly published narratives. In contrast, graphic novels contain a complete narrative. The main difference between comics and graphic novels is that graphic novels are longer than comics.

The aim of this research is to reveal the similarities and differences between two different fields that have the potential to be confused. While these differences and similarities were revealed, how both genres contributed to the field of art was examined and the results were presented by making comparisons. In the research, scanning the relevant literature, which is one of the general scanning models, and examining the original examples of both art types according to the work analysis method were used and interpreted.

KOYLU BAYDEMIR Saime Evren (IREMAM, AMU, France)

« *La promotion des langues dans le projet COMIX&DIGITAL : initiation au Turc et intercompréhension (italien, espagnol, français)* »

[En attente](#)

LACELLE Nathalie (UQAM, Canada)

« *Littératie multimodale en culture numérique* »

La culture numérique représente, globalement, l'ensemble des pratiques et des productions artistiques, littéraires et médiatiques qui se servent des dispositifs et des plateformes de création et de diffusion rendus disponibles par les développements informatiques récents, notamment les développements de l'infrastructure technologique qu'est Internet. L'étendue des pratiques et des usages ou modalités d'interactions (Fourmentraux 2016), individuelles ou collectives, touchés par les dispositifs numériques est vaste et il devient important d'en saisir leur impact sur la culture (Baroni et Gunti 2020) afin d'enrichir les pratiques didactiques des enseignants et des enseignantes (Gervais, Audet, Lacelle, 2022). La conférence rendra compte du travail de l'équipe de recherche de Lab-yrinthe qui s'applique à conceptualiser les compétences en littératie multimodale sous-jacentes aux productions d'œuvres de genres numériques variés : bande dessinée numérique, livre-application, jeu vidéo narratif, etc. (Acerra, Lacelle, Molina, Valli.res, 2021). Des exemples concrets issus d'œuvres littéraires numériques contemporaines - ainsi qu'un cadre conceptuel actualisé - permettront de se représenter une variété d'articulations modales et d'interactions possibles. Enfin, nous présenterons les enjeux pour l'avenir de l'édition et de l'éducation aux œuvres numériques (Lacelle, Lieutier, Acerra, 2021).

Bibliographie

Acerra, E., Lacelle, N., Molina, M. et Vallières, A. (2021). Paramètres descriptifs et figures de style des œuvres littéraires numériques pour la jeunesse. *La lettre de l'AIRDF*, 68. AIRDF, p. 18-22.

Baroni, R., et Gunti, C. (dir.). (2020). *Introduction à l'étude des cultures numériques*. Armand Colin.

Fourmentraux, J.-P. (dir.). (2016). *Digital stories. Arts, design et cultures transmédia*. Hermann.

Gervais, B., Audet, R. et Lacelle, N. (2022). Littérature québécoise mobile : ré-imaginer les pratiques littéraires en culture numérique. Comment le numérique transforme-t-il l'action éducative des institutions et organismes culturels et leurs publics ? *Digital Studies / Le champ du numérique*. <https://doi.org/10.16995/dscn.8111>

Lacelle, N., Lieutier, P., & Acerra, E. (2021). Rapport du projet de recherche « Soutien au développement de démarches d'édition numérique jeunesse au Québec à partir de pratiques favorables de production, diffusion et réception l'édition numérique jeunesse » (FRQSC-MCC 2017-2021). <https://frq.gouv.qc.ca/histoire-et-rapport/soutienau-developpement-de-demarches-dedition-numerique-jeunesse->

LEMIEUX Amélie (Université de Montréal, Canada)

« *Lab-yrinthe: Le laboratoire virtuel québécois de l'édition et de l'éducation aux œuvres numériques, section PRATIQUES* »

Cette présentation fait état des pratiques littéraires associées au développement des compétences en littératie médiatique multimodale liées à l'analyse d'œuvres numériques de Lab-yrinthe (le laboratoire virtuel québécois de l'édition et de l'éducation aux œuvres numériques). Précisément, notre présentation porte sur la section « pratiques » de Lab-yrinthe, dans l'optique de « faire découvrir les différentes formes que peuvent prendre les œuvres numériques pour les jeunes publics, tout en guidant les milieux de l'éducation dans la formation des jeunes à la lecture et à la production des œuvres numériques » (Acerra et Lacelle, 2021, p. 14). En somme, notre présentation est orientée vers les pratiques d'enseignement et d'apprentissage des œuvres littéraires numériques afin d'offrir une synthèse—tant scientifique que pratique—de ces corpus à la communauté intéressée par la littératie comme champ prône à la transmédia et à la transfictionnalisation (Lacelle et Lebrun, 2017 ; Lemieux et Lacelle, 2016). La présentation sera suivie d'une courte séance de questions et réponses portant sur les œuvres littéraires numériques de Lab-yrinthe et de leur application en contexte scolaire.

Bibliographie

Acerra, E., et Lacelle, N. (2021). Lab-yrinthe : Un site internet évolutif pour accompagner les pratiques d'enseignement des œuvres littéraires et documentaires numériques. *Les Cahiers de l'AQPF*, 21(1), 39-42.

Lacelle, N. et Lebrun, M. (2017). L'écriture transmédiatique dans le processus d'appropriation d'univers narratifs. Dans CEDOCEF, collection Diptyque. Namur : Presses Universitaires de Namur.

Lemieux, A., et N. Lacelle (2016). [Approches transactionnelle, subjective, et phénoménologique en didactique de la lecture](#). *Myriades : Revues d'études francophones*, 2(1), 14-28.

LIEUTIER Prune (UQAM, Canada)

« *Accompagnement d'équipes, appropriation du numérique, distribution et découvrabilité : analyse des enjeux d'édition dans la production et la mise en marché de livres-applications jeunesse au Québec* »

Au Québec, le taux d'équipement technologique se développe de manière exponentielle et les usages des technologies par les jeunes sont en augmentation constante. Pourtant, peu de maisons d'édition jeunesse ont franchi le pas dans l'exploration des potentiels du numérique pour les jeunes. Dans le cadre de ma recherche doctorale, j'ai pu, suite à une participation observante d'un processus de production et de diffusion d'une série de livres-applications, à la réalisation d'entretiens de recherche, et à l'examen de documents et d'artéfacts, identifier une série d'enjeux de production, de diffusion et de découvrabilité qui freinent le développement du domaine au Québec. Cette présentation aura pour objectif d'exposer et discuter ces différents enjeux.

MERCIN Levent, DOKUR Elif & KILIÇKAYA Eren Evin (Université Dumlupınar de Kütahya, Turquie)

« *Evaluation of the opinions of the students participating in the Turkey COMICS project on the implementation of the project* » (« *Évaluation des opinions des étudiants participant au projet COMICS de Turquie sur la réalisation du projet* »)

Les "industries créatives" comprennent les domaines des arts appliqués qui englobent le profit et le développement des affaires par la création d'innovations et de propriété intellectuelle. Le théâtre, les arts visuels, le cinéma, la télévision, la radio, la musique, l'édition, les jeux vidéo, les nouveaux médias, l'architecture, le design, la mode et la publicité font partie des industries culturelles et créatives. Les secteurs culturels et créatifs sont considérés comme les pionniers de nouvelles formes dynamiques d'activité économique. Alors que la société passe d'une société industrielle à une société intellectuelle, l'approche créative de la résolution des tâches devient un facteur important de compétitivité. C'est exactement la raison pour laquelle, entre 2014 et 2020, l'Union européenne a élaboré un programme "Europe créative" destiné à soutenir les secteurs de la culture, de la création et de l'audiovisuel.

Se concentrer sur la question des industries culturelles créatives est un enjeu qu'il faut évaluer afin de prendre part à la compétition mondiale dans le monde numérisé pour l'Europe. Car les nouvelles technologies ont radicalement changé la culture et ses outils d'accès, les politiques et les pratiques culturelles. La période de pandémie a montré que la création et la diffusion de biens et de services culturels, artistiques ou de divertissement à forte dimension technologique et à haute valeur ajoutée est un enjeu à prendre en compte aujourd'hui et à l'avenir. L'Europe attire l'attention sur l'innovation et le renouveau créatif qu'elle incarne, et souligne qu'elle devrait être utilisée comme un outil pour fournir des emplois, des opportunités d'emplois rémunérés, ainsi que des micro-entreprises indépendantes. L'un de ces domaines semble être la bande dessinée.

Les éditeurs, les libraires, les bibliothèques et les médiathèques augmentent aujourd'hui le nombre de leurs prêts et renforcent leurs plateformes de lecture numérique. En raison de cette situation, l'avenir de la bande dessinée a été remis en question en dehors de nombreux domaines et sujets. De ce point de vue, il était nécessaire d'élargir le champ des industries créatives, de jeter des ponts avec des œuvres communes et de développer de nouvelles formes de création afin de toucher de nouveaux publics. Le moyen d'y parvenir est de former les professionnels du futur. Pour ces raisons, les étudiants et les jeunes professionnels de l'enseignement supérieur dispensant une éducation formelle étaient tenus de s'auto-éduquer ou de remplir cette obligation en recevant une éducation spéciale. Dans le cadre du travail collaboratif, il s'agissait d'écrire des scénarios, des interactions entre illustrateurs, de créer des équipes de production de personnages et d'animations numériques, de maîtriser de nouvelles solutions créatives pour leurs propres créations graphiques et bandes dessinées à la lumière des nouveaux outils de création numérique. En outre, il s'agissait d'explorer les espaces de co-création des œuvres qui mettent en mouvement la bande dessinée en matière d'images animées, de créer des jeux vidéo et de réaliser des livres interactifs.

Dans cette recherche, il s'agit d'évaluer les opinions des étudiants turcs, qui sont impliqués dans le projet Comix, qui a été réalisé sur la base des raisons ci-dessus, sur le projet Comix. Les données obtenues par la technique de l'interview, une des méthodes qualitatives, ont été évaluées selon l'analyse de contenu. En ce qui concerne les questions auxquelles 9 questions ouvertes ont été posées, les étudiants ont déclaré avoir l'opinion suivante :

- Avoir l'opportunité de connaître des cultures et des personnes différentes, ainsi que d'approfondir leurs connaissances et leur expérience en matière de bande dessinée,
- Ils ont acquis des acquis dans leur domaine, ils ont réalisé des expériences très différentes avec ce projet, et ils peuvent réaliser des études liées à leur domaine en Europe,
- Ils perçoivent le domaine de la bande dessinée, qui n'est pas très courant en Turquie, et comprennent le processus et l'importance de la profession jusqu'à ce qu'ils atteignent le stade de la production et de l'impression de bandes dessinées,
- Ils sont très heureux de faire partie du projet Comix et de se faire de nouveaux amis,
- Grâce à ce projet, ils ont appris ce que l'on peut faire avec un travail de groupe,
- Si un tel projet était renouvelé, ils voudraient certainement y participer,
- Le budget qui leur a été alloué dans le cadre du projet aurait dû être plus important, il aurait fallu visiter l'Espagne et l'environnement de travail dans certaines écoles aurait dû être plus aéré,
- Il serait bon qu'ils soient informés à l'avance de l'environnement de travail, ils n'ont pas pu trouver ce qu'ils attendaient dans l'apprentissage des langues, ils n'ont pas pu obtenir l'efficacité du système d'étude en ligne,
- Ils sont d'avis que les individus issus de cultures différentes apprennent la façon de penser d'un même travail, perçoivent les valeurs architecturales et artistiques des pays qu'ils visitent, saisissent la culture du travail rapide et collaboratif, et apprennent différents styles concernant leurs espaces de travail.

Selon les résultats obtenus, il peut être recommandé d'augmenter le nombre de ces projets, de consacrer plus de temps à l'apprentissage de différentes langues pendant le processus de projet, de déterminer les budgets alloués en fonction des conditions du pays, d'améliorer l'environnement de travail (etc. salle de classe ou atelier).

“Creative industries” include fields of applied arts that encompass profit and business development by creating innovations and intellectual property. Theatre, visual arts, cinema, TV, radio, music, publishing business, computer games, new media, architecture, design, fashion and advertising are one of the part of cultural and creative industries. The cultural and creative sectors are considered to be pioneers of new dynamic forms of economic activity. As the society moves from an industrial society to an intellectual society, the creative approach to solving tasks becomes an important factor of competitiveness. This is exactly why, between 2014 and 2020, the European Union has developed a creative Europe program to support the cultural, creative and audio-visual sectors.

Focusing on the issue of creative culture industries is an issue that needs to be evaluated in order to take part in the global competition in the digitalized World for Europe. Because new technologies have radically changed culture and its tools of access, cultural policies and practices. The pandemic period has shown that the creation and dissemination of cultural, artistic or entertainment goods and services with high technological dimensions and high added value is an issue that should be considered both now and in the future. Europe draws attention to the innovation and creative renewal it embodies, and emphasizes that it should be used as a tool to provide employment, paid employment opportunities, as well as self-employed micro-enterprises. One of these areas appears to be comics.

Publishers, booksellers, libraries and media librarians are now increasing their lending numbers and strengthening their digital reading platforms. Due to this situation, the future of comics has been questioned besides many fields and subjects. From this point of view, it was necessary to expand the field of creative industries, to build bridges with joint works and to develop new forms of creation in order to reach new audiences. The way to achieve this was to train the professionals of the future. Based on these reasons, students and young professionals in higher education providing formal education were required to self-educate or to fulfill this obligation by receiving special education. Within the framework of the collaborative work, it was aimed to write screenplays, interactions between illustrators, to create digital character and animation production teams, to master new creative solutions for their own graphic designs and comics in the light of new digital creation tools. In addition, it was aimed to explore the co-creation areas of the works that set the comics in motion regarding animated images, to create video games and to make interactive books.

In this research, it is aimed to evaluate the views of Turkish students, who are involved in the Comix project, which was carried out based on the above reasons, about the Comix project. The data obtained by the interview technique, one of the qualitative methods, were evaluated according to the content analysis. Regarding the questions to which 9 open-ended questions were asked, the students stated that they had the following opinion:

- *Having the opportunity to get to know different cultures and people, as well as deepening their knowledge and experience in comics,*
- *They have gained achievements in their fields, they have realized very different experiences with this project, and they can carry out studies related to their field in Europe,*
- *They perceive the field of comics, which is not very common in Turkey, and understand the process and the importance of the profession until they reach the stage of producing and printing comics,*
- *They are very happy to be a part of the Comix project and make new friends,*
- *Thanks to this project, they learned what can be done with group work,*
- *If such a project were repeated, they would definitely want to be involved in such a project,*
- *The budget allocated to them within the scope of the project should have been more, Spain should have been visited and the working environment in some schools should have been more airy,*
- *It would be good if they were informed about the working environment in advance, they could not find what they expected in language learning, they could not get efficiency from the online study system,*
- *They have the opinion that individuals from different cultures learn the way of thinking about the same job, perceive the architectural and artistic values of the countries they visit, grasp the fast and collaborative working culture, and learn different styles about their working areas.*

According to the results obtained, it can be recommended to increase the number of such projects, to spend more time learning different languages during the project process, to determine the budgets allocated according to the conditions of the country due to the conditions of this country, to improve the working environment (etc. classroom or workshop) and methods (etc. online).

PÉREZ CONTRERAS Teresa (Escuela de Arte San Telmo, Espagne)

« Tan lejos y tan cerca : identidad cultural en un mundo globalizado » (« Si loin et pourtant si proche : l'identité culturelle dans un monde globalisé »)

Le discours mondialiste mené par l'Occident a été rejoint par d'autres voix. L'influence des nations orientales, et plus particulièrement du Japon, dans le monde est de plus en plus évidente. Le Japon a réussi à exercer une "japonisation" par le biais de son soft power, qui se manifeste lorsque divers groupes de cultures différentes partagent certains traits identitaires "empruntés" et se les approprient.

L'influence de la culture visuelle japonaise sur l'Occident à travers l'histoire est indiscutable. Des phénomènes tels que le japonisme, où les imprimés japonais ont généré les premiers fans et la culture de masse, au néo-japonisme plus actuel où des termes tels que manga, anime ou cosplay font désormais partie d'un langage mondial.

La vision exotique de l'autre et la communication interculturelle génèrent de la fascination ainsi que de nouvelles formes d'art hybrides. Dans l'industrie mondiale de la bande dessinée, le manga exerce une grande influence sur les auteurs, des produits comme le *nouveau manga* dans le cas français ou l'*iberomanga* dans le cas espagnol en sont un exemple clair. La présence du cosplay lors d'événements liés à l'industrie dans le monde entier et l'exposition et la vente de produits sont également courantes. Le Japon s'est fait connaître lors des grandes expositions universelles du XIXe siècle et continue de le faire à travers des événements et des produits issus de sa culture populaire.

Al discurso globalizador liderado por Occidente, se han unido otras voces. La influencia de naciones orientales, concretamente de Japón, en el mundo es cada vez más evidente. El país nipón ha conseguido ejercer una «japonización» a través de su poder blando que se hace evidente cuando varios grupos de culturas distintas comparten algunos rasgos de identidad «prestados» y los hacen suyos.

Es indiscutible la influencia de la cultura visual japonesa en Occidente a lo largo de la historia. Fenómenos como el Japonismo, donde los grabados japoneses generaron la primera cultura de fan y de masas, hasta el más actual

denominado Neojaponismo donde términos como manga, anime o cosplay han pasado a formar parte de un lenguaje global.

La visión exótica del otro y la comunicación intercultural genera fascinación a la par que nuevas formas de arte híbridas. En la industria mundial del cómic, el manga ejerce una gran influencia entre los autores, productos como el nouvelle manga en el caso francés o el iberomanga en el caso español son un claro ejemplo. También es común la presencia del cosplay en eventos relacionados con la industria a lo largo del globo y la exposición y venta de productos. Japón se dio a conocer en las grandes exposiciones universales en el siglo XIX y lo sigue haciendo a través de eventos y productos de su cultura popular.

ROMA Silvia (Université La Sapienza, Rome, Italie)

« *Phonosymbolism in the English language* » (« *Le phonosymbolisme en langue anglaise* »)

Le principe de base du Phonosymbolisme est que tous les sons de l'anglais sont expressifs, selon le contexte de référence dans lequel ils se trouvent. Ainsi, la clarification ou la désambiguïsation de la nature éclectique du lexique anglais (ex. polysémie, homophonie, faux amis, synonymes, idiomes), y compris les sons, ne peut se produire que grâce au contexte de référence. L'une des caractéristiques les plus importantes de l'expressivité de la langue anglaise est le son et l'extraordinaire puissance de ses ressources. Si nous voulons donner un bref portrait du phénomène sonore dans la langue anglaise, nous devons mettre en évidence 3 aspects importants de celle-ci : 1) LE PHONOSYMBOLISME, 2) L'ICONICITÉ DU SON, 3) LES MOTS ONOMATOPÉIQUES.

On les retrouve facilement dans les slogans, le langage publicitaire, les titres des journaux, l'ESP (English for Specific Purposes), la poésie et tous les contextes dont le but communicatif est de mettre en valeur le sens.

The basic principle of Phonosymbolism is that all sounds in English are expressive, depending on the context of reference in which they are. Thus, the clarification or disambiguation of the eclectic nature of the English Lexis (ex. polisemy, homophony, false friends, synonyms, idioms), including sounds, can occur only thanks to the context of reference. One of the most important features of the expressivity of the English language is sound and the extraordinary power of its resources. If we want to give a short portrait of SOUND PHENOMENA in the English language, we need to put into evidence 3 important aspects of it:

1) PHONOSYMBOLISM, 2) ICONICITY OF SOUND, 3) ONOMATOPEIC WORDS.

They can be easily found in slogans, advertising language, papers headlines, ESP (English for Specific Purposes), poetry and all contexts whose communicative aim is to emphasize the meaning.

ŞEN Mustafa Kemal & ŞİŞMAN Muhammed Yunus (Dumlupınar University of Kutahya, Turquie)
“*Promoting Multiculturalism and Intercomprehension through Extensive Reading*” (« *Promouvoir le multiculturalisme et l'intercompréhension par la lecture extensive* »)

Dans le monde globalisé d'aujourd'hui, divers groupes ethniques et culturels distincts composent la société de nombreux pays, notamment en Europe. Par conséquent, les éducateurs à tous les niveaux ont des étudiants internationaux dans leurs classes et emploient diverses stratégies pour gérer le multiculturalisme et augmenter l'intercompréhension entre les étudiants de différentes nationalités. Dans ce contexte, l'objectif de cette étude est de présenter et de fournir des bonnes pratiques qui pourraient aider les enseignants et les formateurs en langues à promouvoir le multiculturalisme et l'intercompréhension par la lecture extensive. La lecture extensive fait référence à la lecture de textes (nouvelles, romans, bandes dessinées, etc.) pour le plaisir ou l'agrément en dehors de la classe, sans évaluation formelle, ce qui fait qu'elle est très appréciée par les étudiants et qu'ils l'adoptent volontairement. En outre, les textes littéraires, en tant que matériaux authentiques, comportent de nombreux éléments multiculturels et amènent les élèves à mieux connaître les autres peuples et cultures. De plus, dans ces classes, dans de nombreuses régions du monde, l'anglais est une langue étrangère pour les étudiants locaux et immigrés, ce qui crée un terrain égal pour tous, une atmosphère idéale pour développer l'intercompréhension. C'est pourquoi, dans le cadre de cette étude, un ensemble de stratégies visant à attirer les élèves de différents groupes d'âge vers la lecture extensive est présenté et plusieurs activités post-lecture sont expliquées avec des conseils pour une application en tant qu'activités extrascolaires.

In today's globalized world, various distinct ethnic and cultural groups comprise the society in many countries, particularly in Europe. Therefore, educators at all levels have international students in their classes and employ miscellaneous strategies to handle multiculturalism and increase intercomprehension among students with different nationalities. In this context, the aim of this study is to introduce and provide good practices that might help language teachers and instructors to promote multiculturalism and intercomprehension through extensive reading. Extensive reading refers to reading texts (short stories, novels, comics and so forth) for pleasure or enjoyment outside class without formal assessment, so it is highly appreciated by students and embraced voluntarily. Also, literary texts as authentic materials include many multicultural elements and lead students to know closely more about other people and cultures. Moreover, in such classes in many parts of the world English is a foreign language to both local and immigrant students, thus it creates an equal ground to all, which is an

ideal atmosphere to develop intercomprehension. For this reason, within the scope of this present study a set of strategies to appeal students from different age groups for extensive reading are introduced and several post-reading activities are explained with tips for application as extracurricular activities.

SOUSSE Martine (CAER, AMU, France)

« Du papier aux écrans : adaptation et traduction des corpus textes dans la BD francophone et italophone à l'ère des nouvelles écritures et impacts du numérique sur la traduction »

Dans le cadre d'une exploitation numérique, confronté à l'œuvre initiale et à sa version digitale, le traducteur est le garant de la "portabilité" de l'œuvre sur de nouveaux marchés accessibles sans limites via la diffusion web mais avec une nécessaire réécriture qui peut être multimodale. Kress et Van Leeuwen (2001) définissent la multimodalité comme « l'utilisation de plusieurs modes sémiotiques dans la conception d'un produit ou d'un événement sémiotique ainsi que la manière particulière dont ces modes sont combinés ». C'est bien d'une question de sens qu'il s'agit et à laquelle participe le traducteur.