HAL
open science

Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication

Julien Falgas

To cite this version:

Julien Falgas. Raconter à l'ère numérique : auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication. Sciences de l'information et de la communication. Université de Lorraine, 2014. Français. NNT : 2014LORR0112 . tel-01750894

HAL Id: tel-01750894

https://hal.univ-lorraine.fr/tel-01750894

Submitted on 29 Mar 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

UNIVERSITÉ DE LORRAINE

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-theses-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4
Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10
http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php
http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm

École doctorale Fernand-Braudel (ED 411)
Centre de Recherche sur les Médiations (EA 3476)

raconter à l'ère numérique

auteurs et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication

Thèse pour le doctorat en
Sciences de l'Information et de la Communication

Présentée et soutenue par
Julien Falgas

Le 26 Septembre 2014

Jury

M. Philippe Bouquillion	Université Paris 13
M. Éric Maigret	Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
M. Pascal Robert	École Nationale Supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB)
Mme. Brigitte Simonnot	Université de Lorraine
M. Jacques Walter	Université de Lorraine

Remerciements

À l'heure de porter la touche finale à ce mémoire, mes premières pensées vont à ma directrice de thèse – Brigitte Simonnot – qui m'a accordé sa confiance pour aborder un sujet qui m'était cher. Elle a su accompagner avec bienveillance ma découverte de la recherche en sciences de l'information et de la communication.

Je tiens également à remercier les collègues de l'Université Paul Verlaine - Metz et de l'Université de Lorraine qui ont soutenu mes demandes de congé de formation, dispositif sans lequel ce projet n'aurait pu se concrétiser. J'aimerais remercier plus particulièrement mes collègues de la direction de la communication pour leur soutien et leur compréhension tout au long de ces trois années au cours desquelles mon engagement professionnel a dû composer avec l'agenda de mon travail de recherche.

Un grand merci à l'ensemble des membres de l'association des jeunes chercheurs du CREM, pour leur accueil et leur camaraderie tout au long de cette aventure. Toute ma reconnaissance aussi aux collègues du CREM pour les échanges stimulants au fil des séminaires, ainsi qu'à tous ceux qui – ici et ailleurs – m'ont sollicité pour communiquer, publier ou participer à des projets scientifiques en lien direct avec mon objet de recherches. Ces moments de rencontres et d'échanges ont soutenu et renouvelé ma motivation.

Merci à Pascal Robert et à Éric Maigret d'avoir accepté d'être rapporteurs de mes travaux. Je ne doute pas que votre lecture de ce mémoire soit aussi éclairante que l'ont pu être nos échanges ou la lecture de vos travaux.

Merci et surtout bravo à tous les acteurs qui se reconnaissent du petit monde de la bande dessinée numérique, dont j'ai la chance d'avoir suivi, accompagné et – parfois – participé aux inventions spontanées et passionnées depuis l'aube des années 2000. C'est un honneur que de soutenir l'une des premières thèses consacrées à cet objet. Merci à ceux qui m'ont ouvert grand la porte en acceptant de répondre à mes questions ; mais aussi à tous ceux dont la contribution ne pouvait être abordée dans le temps d'un travail d'une thèse.

Merci à ma famille et mes amis pour avoir respecté la pudeur doctorale en ne m'accablant pas – trop – du traditionnel « *et la thèse, ça avance ?* ». Toute ma reconnaissance à l'ensemble des membres de l'association Men & Metz Roller Derby pour avoir apporté à ces derniers mois de travail l'oxygène qui leur était nécessaire. Merci aussi à Fred, sans qui je n'aurais fait la plus belle des rencontres ; et à Coralie d'avoir été là ce soir là et de l'être toujours aujourd'hui.

Enfin et surtout, merci à l'illustre professeur qui depuis cinq ans m'apprend à être père et me fait voir le monde par ses yeux d'enfant.

Table des matières

Introduction **9**

I. Raconter à l'ère numérique **13**

1. Le récit à l'épreuve de l'ère numérique 15
   1.1. Pluralité des médias et des formes de discours... 15
   1.2. … dans un contexte de convergence 16
2. La question des usages 19
3. Le cas de la bande dessinée 21
   3.1. Retour aux origines 21
   3.2. Limites des approches théoriques actuelles de la BD numérique 23
4. Choix théoriques et méthodologiques 26
   4.1. L'usage, agir invisible 26
   4.2. Observer l'agir invisible 29
5. Problématique 34

II. Bandes dessinées numériques d'hier et d'aujourd'hui **43**

1. La bande dessinée interactive francophone, enfant de la bulle Internet 46
   1.1. L'hybridation, du concept biologique au concept médiatique 46
   1.2. Naissance de la bande dessinée interactive 48
   1.3. Étude de trois récits originaux 51
      1.3.1. John Lecrocheur 51
      1.3.2. Supershoes 53
      1.3.3. L'Oreille coupée 55
   1.4. La bande dessinée interactive, précurseur de la bande dessinée numérique de création 56
2. Pas un corpus d'œuvres, mais un corpus à partir d'œuvres 58
   2.1. Les Autres Gens 60
      2.1.1. Les publics de LAG 60
      2.1.2. La collaboration 62
      2.1.3. Entretiens avec les auteurs de LAG 66
      2.1.4. Enquête autour des lecteurs de LAG 68
   2.2. MediaEntity 75
      2.2.1. Circulation des pratiques contributives autour d'un récit transmédia 75
      2.2.2. Enquête avec les auteurs de MediaEntity 78
      2.2.3. Enquête auprès des lecteurs de MediaEntity 78
   2.3. Synthèse des pièces constitutives du corpus 79

III. Émergence de la bande dessinée numérique « de création » 83
1. Les cadres de référence de l'émergence de la bande dessinée numérique « de création » 87
1.1. Le blog BD, premier jalon dans la reconnaissance d'une bande dessinée numérique de création 88
1.2. L'industrie culturelle de l'édition comme origine 91
1.3. La production audiovisuelle comme horizon 97
1.4. Le modèle économique sujet à négociations 101
2. La bande dessinée numérique dans les écoles d'Art 106
2.1. Le projet pédagogique 108
2.2. Création des cours et identité des enseignants 108
2.3. Le choix des outils de travail 110
2.4. Des cours qui visent avant tout à encourager la réflexion 112
2.5. Contradictions entre la représentation traditionnelle de la bande dessinée et ses avatars numériques 113
2.6. La mise en œuvre des enseignements 115
2.6.1. Le travail en binôme fondé sur les représentations du numérique chez les enseignants 115
2.6.2. Les règles de l'évaluation 116
2.6.3. Une communauté d'étudiants inégalement investie 117
2.6.4. Des contradictions autour des représentations du numérique 120
2.7. L'innovation narrative : une utopie ? 121
3. Synthèse : des cadres de référence nécessaires, mais pas suffisants 124

IV. Les Autres Gens 127
1. Travaux antérieurs 129
1.1. Collaboration des auteurs 130
1.2. Pratiques médiatiques des lecteurs 135
1.3. Conclusion 139
2. Approche indexicale 141
2.1. Cadres de la sélection 142
2.2. Cadres de la transcription 150
2.3. Cadres de la mise en forme 154
2.4. Cadres de l'interprétation 162
2.4.1. Le cadre de la BD dessinée face au changement quotidien de dessinateur 162
2.4.2. Les séries télévisées, cadre de l'adhésion au récit 166
2.4.3. Les blogs BD, cadre potentiel de la lecture en ligne 169
2.4.4. L'info en ligne, cadre réel de la lecture 173
2.4.5. Une forme narrative nouvelle et hors cadres 177
3. Synthèse : un récit à la forme novatrice devenu cadre de référence 181

V. MediaEntity **185**
1. Le « do it yourself » transmédia 188
1.1. Collaboration, participation, contribution 190
1.1.1. Une collaboration initiale de faible envergure 190
1.1.2. Élargissement progressif de la collaboration 192
1.1.3. Un univers ouvert à la participation 195
1.1.4. Des fenêtres ouvertes à la contribution 199
1.2. Contradictions et controverses 201
1.2.1. Un projet numérique inscrit dans le monde de la bande dessinée 202
1.2.2. Des auteurs non-technophiles pour un récit sur les médias numériques 208
1.3. La création narrative aux frontières d'un monde de l'art 213
2. Une typologie dynamique pour le transmédia : l'axe de la fictionnalité 215
3. Approche indexicale 220
3.1. Cadres de la sélection 221
3.2. Cadres de la transcription 227
3.3. Cadres de la mise en forme 235
3.4. Cadres de l'interprétation 239
3.4.1. L'interprétation imaginée par les auteurs 239
3.4.2. L'interprétation par les lecteurs 244
3.5. Le jeu en réalité alternée 253
4. Synthèse : l'évolution du projet narratif tributaire du monde de l'art choisi pour l'accueillir 258

VI. Limites et perspectives méthodologiques **263**

1. Conséquences méthodologiques de l'étude d'un monde de l'art dont on fait partie 265
2. La place du mot dans la recherche en sensemaking 275
3. Chercher les cadres de référence à travers des entretiens 282

Conclusion **287**

Bibliographie **293**

Annexes

Introduction

Si l'on en croit l'un de ses pères, et son premier théoricien, la bande dessinée est dès l'origine un objet narratif qui se présente comme convergent, né de la rencontre du texte et de l'image. « *Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait* » écrivait Rodolphe Töpffer, *« chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins sans ce texte n'auraient qu'une signification obscure ; le texte sans les dessins, ne signifierait rien* » (Töpffer, 1837, cité dans Töpffer *et al.*, 1994). Thierry Smolderen, essayiste et scénariste de bande dessinée, professeur aux Beaux-Arts d'Angoulême, décrit la naissance de la bande dessinée dont la forme moderne s'est cristallisée dans les pages des journaux américains autour de 1900. En pleine révolution industrielle, la presse quotidienne apparaît et se développe grâce à l'arrivée de technologies nouvelles qui rendent possibles comme jamais auparavant la reproduction et la distribution à grande échelle de documents imprimés mêlant textes et images. Dans ce contexte, la bande dessinée naissante a tiré parti d'une culture bien plus ancienne de l'image imprimée. C'est ainsi qu'elle a su prospérer dans les pages des quotidiens livrés à une course à l'audience acharnée (Smolderen, 2009). Tout au long du XXème siècle, auteurs et lecteurs de bande dessinée ont su s'approprier les multiples dispositifs de publication imprimée. Face aux dispositifs de publication numériques, ils sont confrontés à un défi similaire à celui qui a vu naître la forme moderne du média : innover pour exploiter les nouvelles technologies à des fins narratives.

Afin d'aborder la bande dessinée numérique et d'y confronter le système sémiotique qui définit pour lui la bande dessinée en tant que langage, le sémiologue Thierry Groensteen se tourne vers les travaux de deux jeunes chercheurs en Arts : Magali Boudissa et Anthony Rageul (Groensteen, 2011). Dans son mémoire de thèse, Magali Boudissa interroge la légitimité d'une création numérique à se définir comme de la bande dessinée (Boudissa, 2010).

Dans son mémoire de maîtrise et dans la thèse qui doit le prolonger, Anthony Rageul décrit la spécificité qui serait celle d'une bande dessinée authentiquement numérique (Rageul, 2009).

Me situant dans le champ des Sciences de l'information et de la communication, mon objet n'est pas la bande dessinée, mais ceux qui produisent ou lisent des récits sur support numérique en revendiquant l'héritage de la bande dessinée. En abordant la bande dessinée comme une forme transitoire du récit à l'ère numérique, je la considère comme un héritage et non comme un horizon. La bande dessinée me fournit ainsi un référent par rapport auquel observer le récit en mouvement. Il s'agit pour moi d'éclairer ce que signifie raconter à l'ère numérique.

Mon projet de recherche vise à décrire et expliquer l'émergence de nouvelles formes narratives et du/des monde(s) de l'Art afférent(s). Grâce à la nature multimédiatique des récits et à la relative modestie des moyens nécessaires à leur production, le champ de la bande dessinée présente un fort potentiel de créativité et d'innovation qui le désigne comme un champ propice à la conduite d'un tel projet. Qu'est-ce que raconter à l'ère numérique ? Comment auteurs et publics se saisissent-ils des dispositifs de publication numérique à des fins narratives ? Si l'on peut parler d'innovation narrative, comment de nouvelles formes narratives apparaissent-elles et persistent-elles ? C'est animé par ces préoccupations que s'est élaborée la réflexion qui a conduit à poser la question suivante : considérant l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, à quels cadres les auteurs et les lecteurs héritiers de la bande dessinée se référent-ils et de quelle manière s'y réfèrent-ils ? Il s'agit de comprendre comment des auteurs confrontés à de nouveaux dispositifs de publication produisent le sens commun nécessaire à la création de récits numériques dont les lecteurs parviennent à partager les standards de *transcription*, tirent

des routines d'usage pour leur *interprétation*, et jugent attrayante la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés.

La première partie du présent mémoire exposera cette réflexion. Puis, après avoir présenté le contexte dans lequel ont émergé les premiers récits identifiés comme des « bandes dessinées numériques de création », je développerai l'analyse indexicale d'entretiens conduits auprès des auteurs et des lecteurs de deux de ces récits. Dans le cas du premier, le feuilleton *Les Autres Gens*, les témoignages ont été recueillis à l'issue de plus de deux ans de publication quotidienne sur Internet. Quant au second, la série transmédia *MediaEntity*, les témoignages ont été recueillis au fil des mois qui ont séparé la publication en ligne de quatre épisodes au format « turbomédia » et leur adaptation sous forme d'album de bande dessinée traditionnelle. L'analyse fait apparaître l'originalité des assemblages de cadres de références opérés par les auteurs et reconnus de leurs lecteurs. Cette étude montre ainsi l'importance des dynamiques de production de sens dans l'invention et l'adoption de nouvelles formes narratives. Le retour critique sur ce travail soulève plusieurs questions méthodologiques, notamment quant à la place du chercheur en tant qu'acteur engagé dans la production de sens, mais aussi quant à la prépondérance accordée au mot dans ce type d'étude, et enfin quant aux modalités d'entretien les plus favorables à la recherche et à l'élucidation des marques indexicales par lesquelles s'expriment les cadres de référence des acteurs.

I. Raconter à l'ère numérique

1. Le récit à l'épreuve de l'ère numérique

1.1. Pluralité des médias et des formes de discours...

Dans son *Introduction à la narratologie* (Revaz, 2009), la linguiste Françoise Revaz fait état de l'impossibilité de fournir une définition univoque au *récit* comme à la *narration*. Elle repère toutefois plusieurs propriétés qui permettent de définir le degré de narrativité. Toute narration consiste en une représentation d'actions ou d'évènements, dont les propriétés cumulées déterminent le degré de narrativité :

- l'inscription dans une chronologie caractérise la *chronique*,
- l'existence de liens de causalité entre les actions ou évènements successifs caractérise la *relation*,
- enfin, le *récit* au sens strict nécessite une mise en intrigue, « *c'est-à-dire un mode de composition comportant un nœud et un dénouement.* »

Dès lors, pour moi, *raconter* c'est représenter une succession d'actions ou d'évènements. Je nomme *histoire* cette succession d'actions ou d'évènements. Je nomme *narration* la représentation de l'*histoire*. Quant au *récit*, pris au sens large, il désigne l'acte de communication par lequel s'incarne la *narration* telle que je l'ai définie. Le récit doit être situé à la fois dans la pluralité de médias auxquels il peut recourir pour incarner la narration, et dans la pluralité des formes de discours avec lesquelles le discours narratif est en concurrence.

Dans son *Introduction à l'analyse structurale des récits* (Barthes, 1966), Roland Barthes affirme que « *le récit est présent dans tous les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés ; le récit commence avec l'histoire même de l'humanité* ». La place prépondérante du récit dans les cultures traditionnelles s'explique par la nécessité de relier l'information, de la structurer pour lui donner du sens. Au récit oral originel s'est substituée « *une variété*

prodigieuse de genres, eux-mêmes distribués entre des substances différentes » (*Ibid.*). C'est dire si le récit est confronté aujourd'hui à une vaste pluralité médiatique. Parallèlement, nous avons progressivement développé une large variété de formes de discours non narratives pour transmettre les valeurs et les savoirs dans nos sociétés contemporaines.

À travers la diversité des formes médiatiques qu'il emprunte et face à la diversité des formes de discours non narratives, le récit n'est aujourd'hui bien souvent plus abordé que comme une expérience esthétique ou de divertissement. Les industries culturelles en ont fait un produit de consommation courante. Le récit comme moyen de transmission de valeurs est aujourd'hui instrumentalisé sous le vocable anglo-saxon *storytelling*, qui désigne une méthode de communication utilisée pour séduire ou convaincre autour des valeurs d'une marque ou d'une organisation.

1.2. … dans un contexte de convergence

L'ère numérique place le récit dans une situation plus problématique encore. Avec Internet, la grande variété de médias que le porteur d'une histoire pouvait solliciter pour formuler son récit, tout comme les différentes formes de discours qui concurrençaient déjà le récit, convergent sur les mêmes écrans de l'hypermédia numérique. Dans ce contexte nouveau, non seulement le récit ne va pas de soi, mais il est en plus appelé à se réinventer à travers la rencontre sur les écrans de médias dont les langages évoluaient jusque-là dans des espaces bien distincts.

Jean Clément juge que le récit sur support numérique est appelé à trouver son propre mode d'écriture. Mais il reconnaît que l'inspiration des formes d'écritures antérieures est nécessaire pour y parvenir :

« *Au cours des siècles passés, chaque changement matériel des supports narratifs a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires. Ces modifications se sont faites progressivement, les créateurs cherchant au début de chaque nouvelle étape à reproduire les modèles de l'époque précédente avant d'explorer les possibilités narratives du support émergent. Les chansons de geste du Moyen Âge transposent la littérature orale antérieure, le roman moderne, né de l'invention du livre, met près d'un siècle à s'imposer aux côtés de l'épopée ou des fabliaux, le cinéma dans ses débuts reproduit la scène théâtrale, etc. Nous ne sommes entrés dans l'ère du numérique que très récemment. Il n'est donc pas surprenant que les œuvres multimédias qui apparaissent aujourd'hui cherchent encore un mode d'écriture qui leur soit propre. Du point de vue de la narration, en particulier, tout reste encore à inventer* » (Clément, 2000).

Devant cette situation exceptionnelle et face à la tentation d'adopter une démarche prospective et de se poser en visionnaire, Lev Manovitch préfère « *construire une généalogie (...) du langage des médias informatiques au moment même de leur apparition ; c'est-à-dire lorsque les éléments de formes culturelles antérieures qui les avaient façonnés étaient encore nettement visibles et reconnaissables en eux, ne s'étant pas encore fondus en un langage cohérent.* » (Manovitch, 2001). C'est le programme qu'il suit en s'appuyant sur son expertise du langage cinématographique. Se défendant de se livrer à la « *spéculation sur l'avenir* » (*Ibid.*), Lev Manovitch ne s'inscrit pas moins dans l'une des quatre hypothèses prospectives formulées par le médiologue Paul Soriano pour envisager la résultante des rencontres entre les différents médias diffusés sur les supports numériques (Soriano, 2007) : l'hybridation, plutôt que la substitution, la simulation ou la cohabitation. Décrivant ce qu'il identifie comme une culture de convergence (*convergence culture*) Henry Jenkins privilégie plutôt l'hypothèse de la cohabitation en défendant le récit transmédia (*transmedia storytelling*) : une nouvelle forme narrative qui repose sur la mise en réseaux de divers média, traversés par un récit-monde dont chaque média ne délivre qu'un fragment, dans son propre langage (Jenkins, 2006).

Quelle que soit la forme du récit néo-médiatique, il doit aussi composer avec la concurrence des autres formes de discours. Valérie Baudouin identifie deux pôles traditionnellement distincts et qui convergent aujourd'hui sur les supports numériques : la publication et la conversation (Beaudouin, 2002). L'indistinction grandissante entre la publication et la conversation plaide pour le retour à une forme de communication plus proche de l'oralité que ce à quoi la culture de l'imprimé nous avait habitués. C'est l'intuition de ce retour à une forme d'oralité qui m'a conduit à proposer le concept de *conte multimédia* pour désigner les récits ludiques étudiés à l'occasion de mon mémoire de maitrise d'Arts Plastiques – par opposition aux jeux vidéo proprement dits (Falgas, 2004).

2. La question des usages

Lorsque je parle de « raconter à l'ère numérique », tout comme les auteurs de *Communiquer à l'ère numérique* (Granjeon et Denouël, 2011) je pose la question des usages. Face au contexte proposé par l'ère numérique, j'oriente mon approche du récit en m'interrogeant sur ce que l'ère numérique implique pour les usages de production et de réception des récits, c'est-à-dire pour l'action de *raconter*.

Louis Quéré estime que le propre d'une situation est d'être « *non prédéfinie* » (Quéré, 1997), c'est pourquoi il s'avère nécessaire d'observer l'activité par laquelle la situation est définie et évolue. Or, comme nous y engage Yves Jeanneret (2007), il faut se garder d'observer les médias et leurs pratiques comme une dichotomie. Lorsque Lev Manovitch ou Jean Clément soulignent la place des langages narratifs traditionnels dans l'élaboration d'un langage des nouveaux médias, ils pointent l'« *espace de médiation* » identifié par Yves Jeanneret entre la technique et le social. En somme, il convient de se demander à la fois ce que les nouveaux médias font aux pratiques narratives et ce que nos pratiques narratives font aux nouveaux médias.

Tout comme Yves Jeanneret s'insurge contre l'approche dichotomique des usages, Alexandre Mallard renvoie dos à dos la sociologie des usages et la sociologie de l'innovation (Mallard, 2011). La première s'intéresse aux usages en aval de la commercialisation, mais se refuse à interroger la phase de conception des produits ou des services ; or la seconde traite des allers-retours entre usages et conception, mais fixe un moment de stabilisation dans la conception au-delà duquel elle n'aborde plus les usages. Pour Alexandre Mallard, il existe une dynamique qui relie les usages et l'innovation et dont la notion d'*exploration* rend compte. Ainsi, pour comprendre l'évolution des usages de production et de réception des

récits à l'ère numérique, faudrait-il aborder ces usages comme des usages exploratoires des outils numériques par des usagers dotés d'une culture narrative héritière de pratiques antérieures à l'ère numérique.

3. Le cas de la bande dessinée

3.1. Retour aux origines

En matière d'usages des technologies numériques de l'information et de la communication (TNIC), Josiane Jouët nous engage à ne pas faire preuve d'amnésie (Jouët, 2011) : l'étude des usages de la télématique fournit par exemple des enseignements qui restent utiles à l'étude des usages contemporains des TNIC. Pour éclairer l'impact de nouvelles technologies sur nos usages narratifs, je sollicite l'éclairage d'une situation antérieure et tout aussi révolutionnaire pour le récit que l'ère numérique aujourd'hui : le développement de l'imprimerie jusqu'à l'essor de la presse quotidienne aux États-Unis autour de 1900, sous l'égide duquel s'est cristallisée la forme moderne de la bande dessinée.

Au début du XIXème siècle, le poète William Blake a refusé la séparation du texte et de l'image induite par l'imprimerie. Les textes étaient alors imprimés grâce aux caractères mobiles de Gutenberg en laissant des blancs dans lesquels imprimer les images par la gravure sur bois ou l'eau-forte. William Blake intégrait ses textes aux images sur une seule plaque de cuivre qu'il traitait à l'eau forte. Compte tenu des moyens à sa disposition, l'artiste devait écrire les textes à l'envers, mais cet effort était justifié par la volonté que « *les deux médias forment un tout aussi complexe qu'harmonieux* » (Mihalache, 2007). Cette démarche pousse Adrian Mihalache à parler de William Blake comme d'un artiste multimédia.

William Blake meurt en 1827. C'est la même année que Rodolphe Töpffer produit ses premières « littératures en estampes » qu'il décrit ainsi :

> « *Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme*

une sorte de roman d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose » (Töpffer, 1837, cité dans Töpffer *et al.*, 1994).

La technique de l'autographie permet à Töpffer de tracer images et textes tels qu'ils seront lus, à l'encre et sur du papier. Le papier spécifique et l'encre grasse utilisés permettent la transposition du trait sur une pierre à lithographie au moyen de laquelle sont imprimées les reproductions.

Si Thierry Groensteen et Benoit Peeters titrent « *Töpffer, l'invention de la bande dessinée* » (*Ibid.*), Thierry Smolderen préfère signer « *Naissances de la bande dessinée* » (Smolderen, 2009). Pour Thierry Smolderen, le passage du livre au périodique puis au quotidien détermine la genèse du langage de la bande dessinée moderne. Après l'autographie de Rodolphe Töpffer, un nouveau pas est franchi lorsqu'autour de 1890, grâce au procédé photographique, « *les illustrations publiées par la presse à grand tirage sont pratiquement toutes reproduites à partir des dessins originaux* », au-delà de la technologie d'impression, c'est « *dans le bouillon de culture des journaux populaires américains* » que le *comic strip* « *va naître autour de 1900* » (*Ibid.*). Thierry Smolderen décrit « *une guerre commerciale impitoyable qui n'enregistre ses défaites et victoires qu'en termes de chiffres de vente* » (*Ibid.*). Ce contexte n'est pas sans évoquer la course à l'audience des portails et des services grand public de l'Internet d'aujourd'hui. À propos de l'hebdomadaire allemand *Fliegende Blätter*, Thierry Smolderen relève que « *selon un commentateur français de l'époque (Arsène Alexandre), on ne pouvait dire un bon mot à table, ou assister à une situation comique, en Allemagne, sans s'exclamer :* "Tiens ! Elle est bien bonne ! Il faut envoyer ça au *Fliegende Blätter* !" » (*Ibid.*) avant d'évoquer expressément *Youtube*, emblème du web 2.0 et de la participation du public à l'élaboration des contenus médiatiques.

L'imprimerie de Gutenberg a sans aucun doute révolutionné l'écriture, mais elle a aussi instauré une fragmentation durable entre le texte et l'image. L'apparition de la bande dessinée a été rendue possible et s'est imposée grâce à de nouvelles technologies qui permettaient certes la reproduction de masse d'images et de textes, mais surtout leur production par les mêmes outils que ceux de leur reproduction : l'encre et le papier.

3.2. Limites des approches théoriques actuelles de la BD numérique

Thierry Groensteen constate aujourd'hui qu'en 20 ans, l'ordinateur est devenu omniprésent dans la production et la publication de bandes dessinées imprimées (Groensteen, 2011). Pour de plus en plus d'albums, l'encre et le papier sont de nouveau un support de reproduction pour des images réalisées avec d'autres outils. Les outils informatiques ont remplacé la plaque de cuivre ou la gravure sur bois, dans le but de publier des livres de papier. Comme en convient Groensteen, pour bien des récits de bande dessinée, le développement d'une diffusion sur ordinateur n'est pas un changement de support, mais une continuité. Selon ses mots, nous vivons « *un tournant historique. Nous sommes au moment où la bande dessinée est interpellée de plein fouet par la montée en puissance de la bande dessinée numérique* online*, des* webcomics » (*Ibid.*).

À présent, toujours selon Thierry Groensteen :

> « *La question majeure qui semble se poser est de savoir si la bande dessinée numérique interactive de demain pourra encore être considérée comme de la bande dessinée, ou bien si, soit qu'elle ouvre des possibilités d'expression radicalement nouvelles, soit qu'elle change du tout au tout l'expérience même de la lecture, nous assistons à la naissance d'un nouveau média* » (*Ibid.*).

Thierry Groensteen s'appuie sur le travail d'Anthony Rageul (2009) et sur celui de Magali Boudissa (2010) pour définir ce que serait la « *bande dessinée numérique interactive*

de demain » et sous quelles conditions elle pourrait encore répondre à une ontologie de la bande dessinée. Cette approche me semble se heurter à un double écueil paradigmatique et heuristique.

Le paradigme choisi par Thierry Groensteen comme par Magali Boudissa pose la bande dessinée en objet immanent. La bande dessinée devrait s'adapter aux supports numériques tout en conservant son intégrité, en respectant ses limites ontologiques. Ce même paradigme pousse Anthony Rageul à définir d'emblée ce qu'il nomme « *la bande dessinée interactive* » comme un nouveau medium, avant de s'interroger sur les spécificités qui fonderaient son existence. Ainsi, le paradigme de l'immanence de la bande dessinée est si prégnant qu'il contamine sa petite sœur numérique : à peine émancipée de sa génitrice, elle est sommée de se doter sans tarder de sa propre ontologie. À la suite de Jean Clément ou de Lev Manovitch, je préfère considérer que l'ère numérique appelle son propre langage narratif et que ce langage émerge en s'appuyant sur les langages antérieurs, tout comme la bande dessinée elle-même s'est forgée autour de 1900 dans un « *creuset résolument* polygraphique *qui n'a manqué aucune des révolutions majeures menant à l'âge audiovisuel* » (Smolderen, 2009).

L'écueil paradigmatique me semble être le fruit d'un écueil heuristique : Thierry Groensteen a popularisé une approche sémiotique de son objet. Or, comme le rappelle le psychologue Michel Fayol en se référant à George Mandler, « *le jugement subjectif basé sur le traitement métalinguistique n'est pas aussi apte à révéler l'organisation sous-jacente des narrations* [que des expériences de rappel ou de traitement 'online'] *»* (Fayol, 1985). Le linguiste Jacques Bres retrace l'évolution de la narratologie à partir de l'approche sémiotique qui fonde la narrativité en immanence jusqu'à l'approche pragmatique d'une narrativité resituée dans l'interaction verbale par William Labov, en passant par l'herméneutique de Paul Ricoeur (Bres, 1994). Mais dès lors que l'on aborde le récit en tant que pratique sociale, en

tant qu'acte de communication, les approches narratologique ou sémiotique ne sont plus suffisantes. En tant que document, j'aborde le récit numérique comme *medium* au sens de RT Pédauque (Pédauque, 2003), c'est-à-dire « *comme un phénomène social, un élément tangible d'une communication entre des personnes humaines* » dont le récit/document est la trace. En effet, dans le contexte de l'ère numérique, il n'est plus possible d'appliquer un système sémiotique à des récits dont chacun hybride singulièrement l'héritage de la bande dessinée avec d'autres héritages. Chaque bande dessinée numérique participe à l'émergence de langages propres aux dispositifs de publication numérique sur lesquels convergent des médias qui évoluaient jusqu'alors dans des écosystèmes bien distincts.

4. Choix théoriques et méthodologiques

4.1. L'usage, agir invisible

Pour reprendre l'expression de l'auteur de bande dessinée et essayiste américain Scott McCloud, mon terrain de recherche relève de « *l'Art invisible* ». Son livre *Understanding comics, The Invisible Art* (McCloud, 1993) constitue encore aujourd'hui la principale référence « théorique » de bon nombre de jeunes auteurs de bande dessinée. Scott McCloud fait reposer le seuil de narrativité, et donc la définition même de la bande dessinée en tant que médium narratif, sur l'espace intÉriconique. Cet intercase, formalisé traditionnellement par les gouttières qui séparent les vignettes, mobilise la participation spontanée du lecteur qui produit le récit en interprétant l'action suggérée par l'ellipse qui sépare chaque vignette. L'analyse de cette définition de la bande dessinée, mais aussi de celles proposées par Thierry Groensteen (Groensteen, 1999) ou par l'auteur et essayiste Benoît Peeters (Peeters, 1998) révèle la prégnance du champ lexical ludique dans le discours des théoriciens, suggérant que le lecteur de bande dessinée est un joueur qui s'ignore (Falgas, 2004). En incarnant la possibilité de raconter par le jeu pour peu que la dimension ludique se fasse invisible, la bande dessinée résout l'apparente contradiction entre jeu et récit. Mais un auteur peut également proposer un récit sous l'apparence du jeu, dont le déroulement pipé lui garantit la maîtrise du contenu narratif à l'insu du lecteur. Cette capacité de l'auteur à rendre invisibles certains rouages de son appareil narratif légitime son auctorialité et contribue à l'efficacité du récit.

Me départissant de toute approche ontologique de la bande dessinée à l'ère numérique, je propose d'étudier non des contenus narratifs, mais les usages des auteurs et des publics qui lisent ou racontent des histoires sur supports numériques en se réclamant de l'héritage de la bande dessinée. Depuis les premières pages personnelles jusqu'aux blogs, pages Facebook et

autres solutions CMS (*Content Management System*) déployées individuellement ou disponibles sur des portails d'hébergement, les dispositifs destinés à la publication numérique sur le *World Wide Web* se sont multipliés. Parmi eux, bien peu sont explicitement dévolus à la publication de bandes dessinées. Pourtant, nombreux sont les auteurs à recourir à ces dispositifs pour publier des récits qu'ils apparentent explicitement à l'héritage de la bande dessinée. Lorsque de tels auteurs se saisissent des outils disponibles, c'est dans un geste aussi spontané que celui qui conduisit Rodolphe Töpffer à tracer à l'encre et sur du papier des récits graphiques mêlant le texte et l'image, pour les reproduire dans des livres imprimés avec de l'encre sur du papier. Cette observation m'incite à me pencher sur cet agir apparemment spontané et impensé des auteurs et l'agir corolaire qui consiste, pour des publics, à intégrer avec la même spontanéité la lecture de ces récits dans leur quotidien.

Yves Jeanneret constate que « *dans le domaine de la communication médiatisée par les "*artefacts*", le nom que porte l'agir est : "*usage*" »* (Jeanneret, 2007). Or, avec Emmanuël Souchier, il observe que « *l'usage existe d'abord sous l'espèce des "*études d'usage*", un lieu dans lequel a été rendue possible un certain type d'attention à des pratiques non légitimées, non inscrites, non rationalisées* » (Jeanneret et Souchier, 2002). Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier défendent l'idée que dans le monde de la recherche le terme d'usage « *est aujourd'hui devenu un signe manifeste de valorisation et de classement, et même à certains égards une machine de guerre pour obtenir des crédits et optimiser des gains* » et qu'il existe donc un « *décalage dans les contextes* » par rapport à l'approche de Jacques Perriault (Perriault, 1989) qui regrettait, selon eux, « *l'invisibilité des usages définis comme ce que les gens font avec les appareils et que ne prévoient pas les "*modes d'emploi*"* ». Pourtant, malgré la « *montée en visibilité des pratiques ordinaires et non programmées des objets techniques* » constatée par Yves Jeanneret et Emmanuël Souchier, la notion d'usage n'en recouvre pas

moins toujours aujourd'hui la promesse de rendre visible l'invisible. Cette promesse d'ordre prestidigitatoire pourrait d'ailleurs expliquer une partie du succès de la notion d'usage auprès des chercheurs et de leurs partenaires institutionnels et privés.

Jacques Perriault désigne l'usage comme l'état stabilisé d'une utilisation (Perriault, 2010). Cette stabilisation repose sur un modèle d'action qu'il appelle la logique de l'usage et qui repose sur la conjonction par l'utilisateur de trois activités. D'abord, par les interactions sociocognitives autour de l'outil, l'utilisateur accorde à celle d'autrui sa représentation de la fonctionnalité de l'outil. Ensuite, l'utilisation de l'outil joue un rôle de médiation entre l'expérience personnelle de l'utilisateur et la représentation qu'il se fait de la fonctionnalité de l'outil. Enfin l'utilisateur mobilise un raisonnement conscient tant déductif qu'abductif. Si l'on admet cette définition de l'usage en tant qu'état stabilisé de l'utilisation, alors l'usage est à considérer comme une convention, un *agir invisible* pour l'utilisateur devenu usager.

Si l'on en croit la sociologie de la traduction, ce que je nomme l'*agir invisible* n'est pas le seul fait des acteurs humains. « *Si les acteurs n'avaient qu'eux-mêmes, que leur corps comme ressource, la tâche qui consiste à construire des sociétés stables serait très difficile* » suggèrent Shirley Strum et Bruno Latour (Strum et Latour, 1987). L'accès des sociétés à une plus grande stabilité repose sur « *les ressources matérielles et les symboles* », soit ce que je nommerai les artefacts et qui désigne tout instrument technique ou conceptuel mis en œuvre dans une activité. Pour la sociologie de la traduction, ces acteurs non humains sont aussi agissants que les acteurs humains (Latour, 1988). Madeleine Akrich observe que la description des objets techniques se heurte à leur « *mise en boîte noire* » dès lors que leurs contenus techniques tout comme leurs usages sont stabilisés (Akrich, 1992). Madeleine Akrich traite des artefacts techniques, mais rien n'interdit de penser qu'il en aille de même d'artefacts conceptuels tels que des médiums ou des langages.

Or Michel Callon considère que c'est avant la mise en boîte noire, « *durant la conception, le développement et la diffusion de nouveaux artefacts techniques* », qu'il convient d'observer les « *négociations et ajustements entre actants humains et non-humains* » (Callon, 2001). Si, selon les mots de Thierry Groensteen nous vivons « *un tournant historique* » (Groensteen, 2011), c'est l'occasion d'observer comment se négocie et se stabilise l'usage des dispositifs de publication numérique par les auteurs et les lecteurs de récits dont ils reconnaissent la filiation à la bande dessinée. Les boites noires de deux types d'artefacts sont ouvertes dans ces négociations : celles des artefacts techniques que constituent les dispositifs de publication numérique, et celle de l'artefact conceptuel que constitue la bande dessinée considérée en tant que médium.

4.2. Observer l'agir invisible

Les négociations continues auxquelles se livrent les acteurs afin de stabiliser leurs usages sous la forme d'un agir invisible sont l'expression de leurs efforts pour élaborer une rationalité. Le terme de rationalité doit ici être entendu au sens que lui donne Harold Garfinkel selon Michel Barthélémy et Louis Quéré, c'est-à-dire « *comme une tâche à accomplir et comme le fruit des efforts continus des membres de la société engagés dans la réalisation de leurs activités de la vie courante* » (Garfinkel, 1967 : introduction de l'édition française de 2007). Pour eux, c'est « *un intérêt pour les modalités de constitution de cette rationalité, construite de manière contingentée et continue, avec les ressources et les contraintes des circonstances effectives d'une activité située, quelle qu'elle soit, qui délimite le domaine d'objet de l'ethnométhodologie* » (*Ibid.*). Ainsi, mon objet paraît-il relever d'une approche ethnométhodologique, c'est-à-dire – selon Harold Garfinkel – d'une analyse des « *activités de la vie quotidienne en tant que méthodes des membres pour rendre ces mêmes activités visiblement-*

rationnelles-et-rapportables-à-toutes-fins-pratiques, c'est-à-dire "descriptibles" *(*accountable*) comme organisation des activités ordinaires de tous les jours* » (*Ibid.*). Selon cette approche, les termes et les actions des membres sont à considérer comme autant d'indices documentaires qui fournissent une représentation de leur sens commun. Simultanément, le sens commun est élaboré par les membres à partir de l'interprétation qu'ils font desdits indices documentaires. Harold Garfinkel emprunte à Karl Mannheim cette idée d'une méthode documentaire d'interprétation. En abordant termes et actions comme des indices, l'ethnométhodologie se garde de l'ironie, elle ne cherche pas à repérer des erreurs. Elle considère au contraire que, quoi que fassent les membres, c'est toujours selon une procédure correcte et qu'il s'agit de comprendre comment ils s'y sont pris. C'est ainsi que l'approche ethnométhodologique « *s'efforce d'analyser les descriptions des structures formelles faites par les membres, quels qu'en soient les circonstances ou les auteurs, sans s'occuper de leur exactitude, de leur valeur, de leur importance, de leur nécessité, de leur nature pratique, de leur succès ou de leurs conséquences. Nous nommons cette attitude de recherche* "indifférence ethnométhodologique" » (*Ibid.*).

Pour analyser les descriptions recueillies auprès des membres, la notion d'indexicalité apparaît comme centrale dans l'approche ethnométhodologique. Il s'agit de reconnaître le caractère situé des termes comme des actions produits par les acteurs. Michel Barthélémy et Louis Quéré retiennent ainsi que « *la signification précise et opératoire d'un terme ou d'une action dépend d'un grand nombre d'autres aspects entourant les conditions et circonstances de son usage ou de sa production, à commencer par sa validation intersubjective* » (*Ibid.*). L'identification de ces aspects est déterminante pour la compréhension des modalités de stabilisation des usages. Elle passe par le repérage et l'élucidation des marques d'indexicalité. Il ne s'agit pas de développer chaque marque d'indexicalité pour expliquer ce à quoi elle fait réfé-

rence. Il s'agit de considérer l'ensemble de ces marques comme la représentation du sens commun en tant que structure sous-jacente, c'est-à-dire comme les indices documentaires qui ne trouvent leur élucidation que dans leur mise en jeu intersubjective par les acteurs pour reconnaître et élaborer le sens commun. Dans cette mise en jeu, et selon Alfred Schütz, auquel Harold Garfinkel se réfère, « *la personne suppose, suppose que son partenaire fait de même et suppose que, de même qu'elle le suppose de son partenaire, celui-ci fait de même à son égard* » que le sens commun est bien tel que chacun se le représente sur la base des indices documentaires à sa disposition.

Pour mettre à jour les indices documentaires du sens commun, Harold Garfinkel privilégie les expériences de rupture (*breaching experiments*), c'est-à-dire la rupture volontaire des normes établies ou la recherche de situations de rupture et l'observation de ses conséquences. C'est le cas des usages que j'observe : encore non stabilisés, ils sont en rupture par rapport aux usages habituels des auteurs et des lecteurs de bande dessinée. Face à des usages non stabilisés, il devient possible d'accéder à l'agir invisible en devenir à travers la médiation des innovateurs et des usagers (Akrich, 1992). Pour Bonnie A. Nardi, l'entretien permet même – au moins dans une certaine mesure – d'accéder aux opérations, car un sujet ayant la volonté de coopérer avec le chercheur sera porté à les conscientiser et à les verbaliser (Nardi, 1996). M'appuyant sur « *le statut d'observateur-participant dans un monde de l'art que* [je souhaite] *étudier* » (Faulkner et Becker, 2008), je peux accéder plus aisément aux interlocuteurs, bénéficier de leur coopération et les comprendre grâce à un bagage de connaissances qu'un étranger mettrait des mois à acquérir. À partir des descriptions recueillies auprès de mes interlocuteurs – auteurs comme lecteurs – et des traces de leur activité, la recherche des marques d'indexicalité doit me permettre de mettre en évidence les négociations qui aboutissent à une stabilisation des usages.

L'approche ethnométhodologique peut-être « *définie comme* "l'étude de la façon dont des participants à une activité lui confèrent une intelligibilité propre", *en* "créant leurs propres cases pour ranger les activités du monde social" » (Perriault, 2010). Il s'agit donc de s'entretenir avec auteurs et lecteurs non pour accéder à une hypothétique vérité, mais pour recueillir leurs témoignages et leurs descriptions. Les marques d'indexicalité dans leur discours sont les révélateurs du sens commun, elles sont induites par les conventions qui fondent les usages. C'est une démarche d'autant plus prometteuse pour aborder mon terrain, que la bande dessinée souffre d'un intérêt écrasant de ses penseurs et théoriciens pour la question définitionnelle (Stefanelli, 2012), sans doute hérité d'une longue quête de légitimité institutionnelle. Ainsi, le discours de certains acteurs du monde de l'art de la bande dessinée prête aisément le flanc à une des « *ficelles du métier* » particulièrement intéressante pour interroger les représentations : « *ce n'est pas (telle ou telle chose)* » (Becker et Peretz, 2002). Si un acteur écarte de la définition de la bande dessinée certaines productions dont les auteurs ou les lecteurs reconnaissent pourtant l'affiliation à ce médium, ce déni fait figure de marque d'indexicalité héritée du sens commun propre au monde de l'art de la bande dessinée. Réciproquement, les revendications explicites de certains acteurs à se positionner dans le monde de l'art de la bande dessinée indexent des freins à l'émergence d'un sens commun susceptible d'accueillir de nouvelles formes narratives dans le monde de l'art de la bande dessinée. Enfin, les marques d'indexicalité qui renvoient à tout autre chose attestent des facteurs de réussite rencontrés par les acteurs dans leurs efforts pour élaborer un sens commun dans le contexte de rupture que constitue l'ère numérique.

Cet intérêt pour le sens commun est à rapprocher de la notion de trivialité avancée par Yves Jeanneret (Jeanneret, 2008). Dans cette perspective, la bande dessinée fait figure d'être culturel, qui – comme la littérature – « *existe, d'une existence qui est certes particulière en ce*

qu'elle est liée avant tout aux représentations des sujets sociaux et fort difficile à cerner, mais qui n'en est pas moins opérante » (*Ibid.*). Sollicitée au sens fort du *trivium* latin (carrefour), la notion de trivialité met l'accent sur « *la circulation des idées et des objets comme une sorte de cheminement des êtres culturels à travers les carrefours de la vie sociale* » (*Ibid.*). Le *Convergence culture consortium* du MIT défend une approche similaire, quoiqu'en des termes plus prosaïques, en opposant la notion de *spreadable media* à l'idée rebattue de viralité (Jenkins *et al.*, 2013). À une échelle moins heuristique que Jeanneret, il s'agit pour l'équipe de Henry Jenkins d'alerter les acteurs du monde économique quant au développement d'un modèle de la circulation, par opposition à la traditionnelle distribution d'un émetteur vers un récepteur. Mon projet de recherche consiste précisément à observer et décrire la circulation de la bande dessinée à l'ère numérique, caractérisée par sa polychrésie, c'est-à-dire la multiplicité des usages qui s'appliquent à elle en tant qu'être culturel et révèlent les contours de nos pratiques narratives contemporaines.

5. Problématique

Les représentations sociales sont le matériau du sens commun, de la trivialité et de la circulation. Pour le chercheur en sciences sociales et cognitives Dan Sperber, situant en l'occurrence son propos dans le champ de l'anthropologie, les représentations sociales sont de deux ordres : *représentations mentales* lorsqu'elles sont intériorisées par le sujet, ou *représentations publiques* lorsqu'elles sont communiquées dans l'environnement, par exemple au moyen d'un texte (Sperber, 2003). Dan Sperber fonde sur cette distinction une définition du processus de la communication : un producteur porteur d'une représentation mentale en donne une interprétation sous la forme d'une représentation publique qui sera à son tour interprétée par un utilisateur pour produire sa propre représentation mentale : « *une* interprétation *c'est la représentation d'une représentation par une autre en vertu d'une similarité de contenu* » (*Ibid.*).

S'intéressant aux représentations artefactuelles telles que les textes, les plans, les films ou les images, Howard S. Becker découpe le processus de communication en quatre étapes qui composent ce qu'il appelle la « fabrique des représentations » (Becker, 2009) : le fabricant procède tout d'abord à la *sélection*, nécessairement partielle, des données qui seront représentées ; il en réalise la *transcription* selon des standards propres à son médium et qui doivent permettre aux usagers de juger acceptable la représentation qui en découlera ; vient ensuite la *mise en ordre des données*, c'est-à-dire le ton, les choix esthétiques (typographie, graphisme, etc.) adoptés par la représentation ; enfin les usagers procèdent à l'*interprétation* à partir des connaissances et des compétences dont ils disposent.

Il ne fait aucun doute que les récits numériques héritiers de la bande dessinée souffrent de difficultés pour réaliser le processus interprétatif sur lequel repose leur efficience communica-

tionnelle. En effet l'étape de *transcription* se heurte à l'absence de standards, ou en tous les cas à la remise en cause des standards hérités de la bande dessinée traditionnelle dans lesquels auteurs et lecteurs pouvaient aisément se retrouver. L'étape d'*interprétation* se heurte quant à elle à la capacité des utilisateurs à adopter les nouveaux standards proposés par les auteurs. Howard S. Becker, refusant de juger l'efficience des médiums, suppose que chacun est parfaitement adapté à quelque chose, à une tâche de représentation. Il s'agit alors de savoir « quelle est *cette chose pour laquelle ce mode de représentation est bon ?* » (*Ibid.*). Se pose donc, pour les récits numériques héritiers de la bande dessinée, outre la difficulté de proposer des standards acceptables, le problème de les appliquer à quelque chose de sorte que le résultat soit le plus satisfaisant possible. Cela touche à la *sélection*, c'est-à-dire à l'histoire qui sera racontée, et à la *mise en ordre des données*, c'est-à-dire au récit qui en est fait.

Howard S. Becker aborde le cas des innovateurs :

> « *Il se trouve assez souvent des gens qui ne cadrent pas bien dans ces mondes organisés de producteurs et d'usagers. Ces expérimentateurs et ces innovateurs ne font pas les choses comme tout le monde, et leurs produits ne trouvent pas toujours preneurs. Mais les solutions qu'ils inventent pour des problèmes standards sont très instructives ; elles nous ouvrent les yeux sur des possibilités qui échappent à une pratique plus convenue. Les communautés interprétatives empruntent souvent des procédures et des formes, pour les utiliser à quelque chose à quoi les producteurs d'origine, dans l'autre communauté, n'avaient jamais pensé, dont ils n'avaient jamais eu l'intention. Cela donne des mélanges de méthodes et de styles qui répondent aux changements de conditions dans les organisations plus larges dont ces communautés interprétatives font partie* » (*Ibid.*).

L'ère numérique entraîne sans aucun doute des « *changements de conditions* » pour un monde de l'art tel que celui de la bande dessinée. L'innovation doit y répondre, mais ses produits « *ne trouvent pas toujours preneurs* ». Si l'usager chez Howard S. Becker est généralement un amateur qui recourt aux représentations de manière « *occasionnelle mais routinière, sans se poser de questions* » (*Ibid.*) on comprend que tout ce qui l'oblige à sortir de la

routine et à se poser des questions fait obstacle à son interprétation du récit qui lui est proposé. Comment certains récits numériques héritiers de la bande dessinée parviennent-ils à poser des jalons, c'est-à-dire à établir des standards de *transcription* et inscrire des routines d'usage pour leur *interprétation*, tout en racontant des histoires attractives (soit *sélectionner* et *mettre en ordre des données*) ?

Mon hypothèse est que le sens commun hérité du monde de l'art de la bande dessinée, c'est-à-dire les représentations sociales qu'en portent les acteurs et qui en font un être culturel, intervient à la fois comme un facilitateur et comme un frein à l'émergence d'un sens commun du récit à l'ère numérique. Simultanément, je pose l'hypothèse que d'autres domaines de sens commun interviennent pour faciliter ou freiner cette émergence, parmi lesquels celui que constitue l'usage des dispositifs de publication numérique par les auteurs et les lecteurs de bande dessinée, objet de mes recherches.

La bande dessinée est à la fois un médium destiné à l'expression de *représentations publiques*, et un être culturel soumis à des *représentations culturelles*, c'est-à-dire des représentations sociales qui sont « *largement distribuées dans un groupe social et l'habitent de façon durable* » (Sperber, 2003). Ainsi, ces représentations sociales débordent largement le médium *stricto sensu* et doivent être considérées dans le cadre plus général d'un *monde de l'art* doté d'une dimension organisationnelle. En effet, « *la concentration sur l'objet détourne notre attention sur les possibilités formelles ou techniques d'un médium* (…) *en se concentrant, au contraire, sur l'activité organisée, on s'aperçoit que ce qu'un médium peut produire est toujours fonction des contraintes organisationnelles qui affectent son usage* » (Becker, 2009). C'est pourquoi il ne s'agira pas pour moi de répondre à la question des facteurs de réussite de l'innovation narrative par l'étude des récits dans leur forme sémiotique ou dans leur structure narratologique, mais bien dans la prise en compte globale de l'organisation

nécessairement novatrice dans le cadre de laquelle s'élaborent et se lisent les récits numériques.

Issu des sciences cognitives, Dan Sperber limite son approche de la communication à la notion d'interprétation. Dans son approche sociologique, Howard S. Becker se concentre également sur la notion d'interprétation, mais en l'attribuant aux communautés interprétatives constitutives d'un contexte organisationnel. Si Dan Sperber considère l'interprétation comme un objet (la représentation d'une représentation), Howard S. Becker l'aborde comme une activité et juge que « *c'est une erreur de se fixer sur les noms plutôt que sur les verbes d'action, sur les objets plutôt que sur les activités* » (*Ibid.*).

Dans le domaine des sciences des organisations, Karl E. Weick propose un modèle qui englobe l'interprétation dans le processus de production du sens ou *sensemaking*. Karl E.Weick souligne que le *sensemaking* est toujours un processus, une activité là où l'interprétation est trop souvent considérée comme un produit, un résultat. Le *sensemaking* chez Karl E. Weick relève de l'*invention* du sens (que l'on pourrait traduire par les idées d'invention, de création, de production, de construction) tandis que l'interprétation est circoncise à la découverte plus ou moins approximative d'un sens préexistant (Weick, 1995). Si Dominique Maurel suggère l'intérêt du modèle de Karl E. Weick pour les sciences de l'information, l'approche communicationnelle y est centrale, puisque « *le modèle interprétatif de Weick vise à comprendre comment les organisations, et les groupes de personnes qui y travaillent, font sens de ce qui se produit autour d'elles, et construisent leur réalité à travers un processus de communication et d'interprétation de messages (ou d'information)* » (Maurel, 2010).

Pour Karl E. Weick, s'appuyant sur le travail de George Mandler, le processus de production du sens est déclenché par l'interruption : qu'il s'agisse de l'irruption d'un évènement imprévu, ou de la non-survenue d'un évènement attendu. Le caractère attendu ou non d'un

évènement est déterminé par les caractéristiques de l'environnement organisationnel. L'ère numérique apporte sans aucun doute son lot d'interruptions propices à relancer la production de sens autour de nos pratiques narratives. Or la production de sens est une activité de communication intense. Ainsi, si raconter est un acte de communication, raconter à l'ère numérique l'est doublement : il s'agit de produire et de s'organiser autour de représentations culturelles à même de permettre la production et la circulation de représentations publiques.

Comment certains récits numériques héritiers de la bande dessinée parviennent-ils à poser des jalons ? Il est tentant de chercher la réponse dans l'étude des récits eux-mêmes, c'est-à-dire des objets, plutôt que dans les processus qui contribuent à leur production et à leur circulation. C'est pourquoi je reformule ma question ainsi : dans l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, comment des auteurs héritiers de la bande dessinée produisent-ils le sens commun nécessaire à la création de récits numériques dont les lecteurs parviennent à partager les standards de *transcription*, tirent des routines d'usage pour leur *interprétation*, et jugent attrayante la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés ?

Par son approche constructiviste, le *sensemaking* de Karl E. Weick s'appuie sur des orientations méthodologiques qui prolongent celles que j'ai préalablement exposées. Pour Karl E. Weick, le sens existe lorsqu'un élément passé (*frame* : un cadre) est mis en relation avec un élément présent (*cue* : un indice). Il s'agit ni plus ni moins que de l'indexicalité ethnométhodologique, dont Karl E. Weick emprunte la définition à Kenneth Leiter :

> « *l'indexicalité se réfère à la nature contextuelle des objets et des évènements. C'est-à-dire que, en dehors d'un contexte donné, objets et évènements ont des significations équivoques et multiples. La propriété indexicale de la parole est le fait routinier pour les gens de ne pas établir verbalement le sens qu'ils donnent aux expressions qu'ils utilisent. Les expressions sont vagues et équivoques, se prêtent à plusieurs significations. Le sens ou la signification de ces expressions ne*

peut être établi sans qu'un contexte ne soit donné. Ce contexte consiste en diverses particularités telles que la biographie de celui qui s'exprime (qui il est), les aspects pertinents de cette biographie, son objectif et son intention actuels, le cadre dans lequel les remarques sont faites ou la relation effective ou potentielle entre celui qui parle et son auditeur[1] » (Leiter, 1980).

Karl E.Weick établit que les mots employés par les membres d'une organisation sont la substance de la production de sens. Or il observe que toute modification de l'organisation nécessite de faire évoluer le sens qui est donné aux mots employés au sein de l'organisation. C'est pourquoi l'élucidation des marques indexicales qui ponctuent le discours des auteurs et des lecteurs de récits numériques héritiers de la bande dessinée est une préoccupation méthodologique centrale. Il s'agit d'identifier le sens que mes interlocuteurs prêtent aux mots qu'ils choisissent d'employer. Il s'agit plus particulièrement de comprendre la nature des cadres auxquels font référence les marques indexicales, et la nature de la relation qu'entretiennent auteurs et lecteurs avec ces cadres. Considérant l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, à quels cadres les auteurs et les lecteurs héritiers de la bande dessinée se réfèrent-ils et de quelle manière s'y réfèrent-ils ? Il s'agit de comprendre comment des auteurs confrontés à de nouveaux dispositifs de publication produisent le sens commun nécessaire à la création de récits numériques dont les lecteurs parviennent à partager les standards de *transcription*, tirent des routines d'usage pour leur *interprétation*, et jugent attrayantes la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés.

1. Traduction personnelle de : « *indexicality refers to the contextual nature of objects and events. That is to say, without a supplied context, objects and events have equivocal or multiple meanings. The indexical property of talk is the fact that people routinely do not state the intended meaning of the expressions they use. The expressions are vague and equivocal, lending themselves to several meanings. The sense or meaning of these expressions cannot be decided unless a context is supplied. That context consists of such particulars as who the speaker is (his biography), the relevant aspects of his biography, his current purpose and intent, the setting in which the remarks are made or the actual, or potential relationship between speaker and hearer* » (Leiter, 1980).

La période 1999-2002 marquée par l'explosion de la bulle Internet est caractérisée par la publication de récits identifiés comme de la *BD interactive*. Un retour sur cette période permettra de situer le contexte qui précède l'émergence de la bande dessinée numérique contemporaine, tout en démontrant les limites d'une approche rétrospective des situations d'innovation narrative. À l'issue de ce préambule, je présenterai le corpus d'entretiens et d'enquêtes auquel je me propose d'appliquer une recherche et une élucidation des marques indexicales. À cette occasion, je reviendrai sur les raisons pour lesquelles le corpus de ce mémoire de thèse est composé d'entretiens et d'enquêtes autour de deux récits sur support numérique héritiers de la bande dessinée, et non pas des œuvres narratives elles-mêmes. Je présenterai les deux récits choisis et les modalités suivies pour conduire entretiens et enquêtes auprès de leurs auteurs et de leurs lecteurs.

Puisque l'indexicalité se réfère à la nature contextuelle des objets et des évènements, j'exposerai ensuite le contexte dans lequel a émergé la notion de « bande dessinée numérique » pour les auteurs et les lecteurs francophones. Cette première approche sera l'occasion de commencer à ouvrir les « tiroirs » indexicaux de mon corpus afin d'en partager les enseignements. Un détour par les premières tentatives pédagogiques autour d'ateliers consacrés à la bande dessinée numérique dans deux écoles d'Art illustrera le fait que le recours à des combinaisons originales de cadres de référence est tributaire de la capacité des acteurs à reconnaître et partager ces cadres.

Sur cette base, je pourrai m'attacher à l'étude de mon corpus proprement dite. Les deux récits auxquels je me réfère ont été publiés sur Internet de manière successive : tandis que le premier s'est achevé en juin 2012, la publication du second a débuté quelques mois plus tard en novembre 2012. Tous deux ne partagent ni lien narratif ni aucun des auteurs impliqués,

mais, afin de ne rien occulter de l'influence potentielle du premier sur le second, et parce que mon étude a elle-même procédé en deux temps, j'aborderai également les deux pans de mon corpus de manière successive.

Le premier pan est constitué par les entretiens et l'enquête auprès des auteurs et des lecteurs de la série *Les Autres Gens* (*LAG*, Cadène *et al.*, 2009). Je reviendrai sur les conclusions des travaux et communications qui en ont orienté l'étude initiale. Il s'agira d'en tirer de premières pistes et hypothèses susceptibles d'indiquer à quels cadres les auteurs se réfèrent, comment ils s'y réfèrent, et si ces cadres sont partagés avec leurs lecteurs. Ces premiers travaux ne reposaient pas sur une recherche et une élucidation de marques indexicales, je les confronterai donc à cette nouvelle approche.

Dans un second temps, j'appliquerai cette même approche indexicale aux entretiens et aux résultats de l'enquête consacrés à la série *MediaEntity* (Kansara et Tarascou, 2012). Il s'agira dans les deux cas de mettre en évidence les cadres sur lesquels auteurs et lecteurs appuient et partagent des standards de *transcription* des récits, les routines d'usage liées à leur *interprétation*, et sur la base desquels ils jugent attrayante la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés.

Avant de synthétiser les conclusions de ce travail, j'en discuterai les limites et les perspectives méthodologiques. Il s'agira tout d'abord de revenir sur les implications méthodologiques de la position particulière qui fût la mienne en tant qu'acteur du monde de l'art que j'étudiais. Je m'attacherai ensuite à discuter la prégnance dans les recherches en *sensemaking* de l'étude de discours recueillis par entretiens. Enfin je proposerai des perspectives de conduite d'entretiens plus propices au recueil et à l'élucidation des marques indexicales.

II. Bandes dessinées numériques d'hier et d'aujourd'hui

Ce mémoire de thèse s'appuiera principalement sur l'étude d'un corpus d'entretiens conduits autour de deux récits publiés sur supports numériques et héritiers de la bande dessinée : *Les Autres Gens* et *MediaEntity*. Avant d'exposer de quelle manière ce corpus a été constitué, je propose d'effectuer un retour sur une forme précurseur de la bande dessinée numérique contemporaine : les *BD interactives* publiées sur le web francophone dans les années 1999 à 2002. Tout en apportant des éléments de compréhension du contexte d'émergence de la bande dessinée numérique contemporaine, ce préambule permettra de mieux comprendre les raisons pour lesquelles mon travail ne pouvait s'appliquer à l'analyse d'œuvres ou de contenus et devait porter sur des exemples contemporains.

1. La bande dessinée interactive francophone, enfant de la bulle Internet

Entre 1999 et 2002 apparaissent sur le web francophone plusieurs récits qui se présentent comme des *BD interactives*. Ces récits sont tous des productions professionnelles intégrant des séquences animées. Après 2002, on n'observera plus de productions similaires en dehors de travaux d'études et d'expérimentations ponctuelles dans des cadres indépendants des enjeux économiques. Puisque les *BD interactives* intègrent des séquences animées et parfois des composantes interactives ludiques, on peut être tenté de les présenter comme des récits hybrides entre la bande dessinée, le dessin animé et le jeu vidéo. L'hybridation est avant tout un concept emprunté à la biologie. C'est pourquoi le chercheur en sciences humaines qui recourt à ce concept ne se livre ni plus ni moins qu'à la métaphore. Je prends ici le parti de filer cette métaphore à des fins heuristiques. Mon propos s'inspirera des concepts biologiques d'hybridation et de zone hybride, en même temps que des circonstances de la naissance de la bande dessinée moderne en tant que média. Je développerai les raisons pour lesquelles l'Internet autour de 2000, tout comme la presse américaine autour de 1900, peut être assimilé à une zone hybride et comment cette situation a permis l'émergence des *BD interactives*. Enfin, à travers l'étude de trois *BD interactives*, éclairée par les témoignages de leurs auteurs, je m'intéresserai aux obstacles concrets qui ont empêché cette forme narrative de faire école.

1.1. L'hybridation, du concept biologique au concept médiatique

Profane des Sciences de la vie et de la terre, je m'en suis remis à des sources aisément accessibles du grand public sur Internet. Si peu rigoureuse que puisse sembler cette démarche, elle s'est révélée féconde. Elle permet surtout de dépasser un recours désinvolte au terme

d'hybridation dans le champ des sciences humaines, qui conduirait à accepter l'idée préconçue selon laquelle un hybride serait par définition infertile.

Le concept biologique d'hybride est décrit en creux par celui d'espèce : « *une espèce est un groupe de populations naturelles pouvant se reproduire entre elles dans la nature et qui est isolée au niveau de la reproduction des autres groupes. Cette espèce doit pouvoir engendrer une descendance viable et féconde* » (Mayr, 1942). Selon cette définition biologique, l'hybride se définit selon deux particularités : l'artificialité et l'infertilité. Les espèces hybridables vivent en effet par définition dans des environnements différents qui rendent difficile, voire impossible, leur rencontre à l'état naturel. Lorsqu'une telle rencontre a lieu (souvent par voie artificielle), son résultat est généralement stérile parce que les chromosomes d'espèces différentes ont des difficultés à s'apparier lors de la méiose.

Dans la sphère médiatique, les supports et les industries culturelles déterminent les *zones de reproduction médiatiques* aussi sûrement que les frontières géographiques et climatiques délimitent les zones de reproduction des espèces biologiques. L'expérimentation artistique peut provoquer artificiellement le croisement de divers médias, mais le résultat de telles hybridations reste stérile, puisque limité à quelques œuvres tout au plus. La bande dessinée représente l'un des rares exemples d'hybridation médiatique qui ait donné naissance à un nouveau média. Contrairement aux hybridations produites dans le « laboratoire » de l'Art contemporain en dehors des industries culturelles, la bande dessinée s'est développée à l'état naturel autour de 1900, au sein d'une industrie culturelle : la presse. Thierry Smolderen explique en effet que « *le* comic strip *va naître autour de 1900 dans le bouillon de culture des journaux populaires américains.* [...] *Pendant l'épisode crucial de la "guerre des journaux" (entre Hearst et Pulitzer), ils vont même transformer toute une section de leur journal en parc d'attractions ; certains traits fondamentaux du* comic strip *vont émerger de cette nouvelle*

dynamique » (Smolderen, 2009). L'essor de la presse quotidienne américaine au tournant du XIXème et du XXème siècle a offert une zone hybride dans laquelle la rencontre du texte et de l'image s'est révélée fertile et capable de donner naissance à un média nouveau et distinct : la bande dessinée.

En biologie, on nomme *zones hybrides* les zones dans lesquelles deux espèces distinctes peuvent se croiser à l'état naturel et engendrer des hybrides (Barton et Hewitt, 1985). De telles zones peuvent donner lieu à une homogénéisation des espèces en présence, à une persistance de la population hybride parallèlement aux espèces en présence, ou à une disparition des espèces en présence dans la zone hybride face à la population hybride mieux adaptée. Dans cette troisième situation, la population hybride est susceptible de constituer une nouvelle espèce, si elle est suffisamment fertile et acquiert un isolement reproducteur par rapport aux espèces qui sont à son origine. La naissance de la bande dessinée répond à ce dernier scénario.

1.2. Naissance de la bande dessinée interactive

Internet fait figure de zone hybride médiatique telle que la biologie n'en a sans doute jamais rencontrée. Tous les médias qui étaient jusqu'alors isolés les uns des autres coexistent et peuvent explorer leur potentiel d'hybridation. Dans un commentaire à sa réflexion (Soriano, 2007), Paul Soriano explique la notion d'hybridation en ces termes :

> « *Internet est un hypermédia : ce n'est pas un nouveau média qui s'ajoute aux précédents, mais un dispositif capable de simuler tous les médias (la radio, la télévision, la presse, le courrier etc.) et de les intégrer en produisant de nouveaux formats justement qualifiés de « multimédia ». [...] Finalement, la source de toutes les hybridations médiatiques, c'est la numérisation de tous les signes, le texte, le son, l'image fixe ou animée. D'où la probable prolifération des formats, l'hybridation et non la simple substitution d'un média à un autre* » (Jungerman, 2007).

La bande dessinée, média né d'une hybridation fertile du texte et de l'image, peut-elle engendrer à son tour de nouveaux hybrides aussi fertiles qu'elle a pu l'être tout au long du XXème siècle ? Au tournant du XXème et du XXIème siècle, la bulle Internet a offert un tel espoir. Tout comme les grands noms de la presse américaine en leur temps, les grands portails du web francophone se sont lancés autour de l'an 2000 dans une course à l'audience acharnée. Cité par Josiane Jouët (Jouët, 2004), Alain Le Diberder rappelle :

> « *Au plus fort de la "bulle internet", il était courant de lire sous la plume d'analystes financiers réputés qu'un internaute "valait" plus d'un millier de dollars… Le succès autoproclamé de ce nouveau média avait attiré de nouveaux "décideurs", en grande partie, incompétents, et qui n'écoutaient pas les remarques prudentes des spécialistes… Bref, à n'importe quel prix il fallait que les sites aient de "l'audience"* » (Le Diberder, 2003).

Tout comme en 1900, la bataille s'est livrée en 2000 sur le terrain des contenus. C'est dans ce contexte que sont apparus plusieurs récits présentés comme des *bandes dessinées interactives* ou plus modestement des *bandes dessinées animées*. Certains de ces récits étaient des créations originales : *John Lecrocheur* (IO Interactifs, 1998), *L'Oreille Coupée* (Djief et Cöté, 2001), *Supershoes* (KCS Prod, 2001) ; d'autres, des adaptations de bandes dessinées traditionnelles : *Le Tueur* (Fons Schieden *et al.*, 2002), *Une épatante aventure de Jules : l'imparfait du futur*, *Merlin à la plage* (respectivement d'après Émile Bravo et d'après Sfar & Munuera, toutes deux publiées en 2000 sur le portail www.apreslecole.com).

Tous ces récits intègrent des séquences animées hybridées avec des séquences de bande dessinée. L'interactivité revendiquée consiste le plus souvent pour le lecteur à cliquer sur un objet (une case, un personnage, un objet ou un phylactère) pour accéder à la suite du récit. Très occasionnellement, le clic permet de découvrir un évènement facultatif de l'histoire, présenté comme un *bonus*. En de rares occasions, le lecteur est amené à glisser-déposer un objet (par exemple une lettre hors de son enveloppe dans *L'Oreille Coupée*) ou à orienter le

viseur d'un fusil comme il le ferait dans un jeu vidéo (*The Killer*). Les animations et les sons remplissent trois destinations différentes : une animation ou un son joué en boucle permet de créer une ambiance, une animation ou un son court entre deux séquences ou deux vignettes de bande dessinée marque un moment spectaculaire, enfin une véritable séquence de dessin animé, de musique ou de narration sonore peut interrompre et se substituer à la lecture.

Entre 1999 et 2002, une poignée d'internautes passionnés de bande dessinée dialoguent sur le groupe de discussion fr.rec.arts.bd (FRAB) et le forum du portail BDparadisio.com. Les traces de ces échanges attestent de la curiosité des amateurs de bande dessinée pour la *BD interactive*. Dès septembre 1999, un usager de FRAB réagit vivement à la publication de *John Lecrocheur* sur le portail du fournisseur d'accès Wanadoo : « *je n'ai vraiment aucun plaisir de lecture*[1] », mais il incrimine moins la forme que le scénario. Un an plus tard, on observe un meilleur accueil pour *L'Oreille Coupée,* « *un vrai bijou*[2] », puis en 2001 pour l'adaptation de l'album *Merlin à la plage,* « *Pas mal du tout*[3] ». Compte tenu de ces réactions, le public semble tout à fait prêt à découvrir des récits dans un tel format. En revanche, l'hybridation elle-même fait question : en novembre 2001, plusieurs bédéphiles s'interrogent sur le forum de BDparadisio.com, « *est-ce encore de la BD ?*[4] » l'un d'eux précise : « *l'usage de Flash peut apporter un plus, mais trop de flash transforme la bd en dessin animé*[5] ». On

1. Gregg & Tish le 24/09/1999 à 00h43, *bande dessinee animee interactive*, forum fr.rec.arts.bd http://groups.google.com/group/fr.rec.arts.bd/msg/d3a28a3dca920c58 (Consulté le 02/02/2013)
2. Lilas le 02/09/2000 à 12h59, *bd en ligne*, forum fr.rec.arts.bd http://groups.google.com/group/fr.rec.arts.bd/msg/49fcfeafe05a284f (Consulté le 02/02/2013)
3. El Dudo le 03/07/2001 à 16h31, *MANARA*, forum fr.rec.arts.bd http://groups.google.com/group/fr.rec.arts.bd/msg/303a4bd3520643a4 (Consulté le 02/02/2013)
4. Gégé le 16/11/2001 à 11h45, *Le numérique pour une autre BD ?*, forum de BDparadisio.com http://www.bdparadisio.com/scripts/ForItems.cfm?IdSubject=1109101116 (Consulté le 02/02/2013)
5. Robur le 16/11/2001 à 12h42, *Le numérique pour une autre BD ?*, forum de BDparadisio.com http://www.bdparadisio.com/scripts/ForItems.cfm?IdSubject=1109101116 (Consulté le 02/02/2013)

relève dans ces propos les mêmes réticences à l'impureté que celles mises en lumière par Pierre-Marie Héron au sujet des fictions hybrides à la radio :

> « *Hybridité et pureté apparaissent comme les deux faces d'une même problématique, dont l'intérêt s'avère souvent décevant sur le plan théorique (voir les limites de toutes les taxinomies), mais riche dans une approche historique : selon les époques, les courants, les esthétiques individuelles, les œuvres, on voit dans le croisement des genres ou des médias un grave défaut ou au contraire une vertu (de métissage, de polyphonie), une hybridité regrettable ou au contraire une hybridation réussie, que les apports disparates soient unifiés en un tout homogène, ou maintenus dans une hétérogénéité assumée* » (Héron, 2010).

Forme impure pour les uns, innovation narrative pour les autres, il ne s'agit pas ici de juger de la pertinence des solutions formelles proposées par la *BD interactive*. Les réticences des puristes de la bande dessinée ne semblent pas les avoir empêchés de s'intéresser à ces récits hybrides. Reste alors à identifier les obstacles qui ont pu réellement empêcher la *BD interactive* de perdurer.

1.3. Étude de trois récits originaux

1.3.1. John Lecrocheur

John Lecrocheur est apparu en 1999 à l'initiative de la société IO Interactifs, en coproduction avec le fournisseur d'accès Internet Wanadoo. Les épisodes furent diffusés sur le portail du fournisseur d'accès et relayés sur son portail de jeux vidéo Goa. Le journal *Le Monde* y voit « *une nouvelle technique de BD qui pourrait s'imposer comme un genre à part entière*[1] ». Plusieurs prix ponctuent la diffusion : *Ethnic Multicultural Media Academy (EMMA) Award Best online entertainment* en 1999, *Narrowcast International awards Best entertainment online media* en 2000, *Prix du meilleur divertissement multimédia animé*, *Prix*

1. Eudes Y., 29/03/2000, *Aujourd'hui www.goa.com*, Paris, Le Monde

du public, *Prix du meilleur scénario* et *Prix de la meilleure direction artistique* au Festival du Film de l'Internet (FIFI) en 2000[1]. Début 2001, lorsque les éditions Dupuis reprennent 51% de la société IO Interactifs, la presse salue l'opération[2]. Pourtant, deux ans plus tard, en 2003, IO Interactifs dépose le bilan[3]. L'explication se trouve dans l'environnement qui voit naître ce récit d'un nouveau genre.

En 1999, Wanadoo comptait 1,1 million d'abonnés, le fournisseur d'accès pesait alors une part de marché de 39,6%[4]. Début 2001, la France compte moins de 6 millions d'abonnements Internet, dont 350 000 seulement en haut débit. Il faut attendre fin 2004 pour que le nombre d'abonnés au haut débit dépasse celui des abonnés au bas débit, la France compte alors près de 12 millions d'abonnements Internet[5]. Or, avec un poids du fichier supérieur à un mégaoctet, il fallait patienter au moins 3 minutes pour découvrir le premier épisode des aventures de *John Lecrocheur* avec une connexion bas débit. L'épisode représentait environ 5 minutes de lecture. De plus, un ordinateur performant et équipé du plugin *Flash* (inclus avec le navigateur *Internet Explorer 5* à partir de 1999) était nécessaire. Dans ces conditions, une large médiatisation et le soutien du premier fournisseur d'accès Internet français font de la *BD interactive* un produit d'appel pour le développement de l'accès à Internet, voire de l'accès à haut débit. Si IO Interactifs est parvenue à dégager un chiffre d'affaires de 3,5 millions de

1. Sotinel T., 19/05/2000, *Cinéma – le favori – www.internet-film.org,* Paris, Le Monde
2. 06/02/2001, *Les Editions Dupuis investissent dans un producteur de contenus en ligne,* Paris, La Tribune
3. Stinley D., décembre 2003, *Une œuvre et une entreprise décalées surgies de l'hypermedia,* http://www.criticalsecret.com/n13/texte.php?id=21 (Consulté le 02/02/2013)
4. Stratégies, 03/03/2000, *C'est une start-up !* http://www.strategies.fr/articles/r10847W/c-est-une-start-up.html (Consulté le 02/02/2013)
5. Source : ARCEP http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/nombre-abonnes-internet-france.shtml (Consulté le 02/02/2013)

francs en 2000[1] (533 000 € environ) avec huit épisodes produits pour 500 000 FF (76 000 € environ) c'est grâce à la commercialisation de droits de diffusion[2]. La survie de cette production était suspendue à la généralisation d'usages de divertissement nouveaux pour un large public. Or fin 2002, les internautes français ne consacraient encore que six heures chaque mois en moyenne à Internet[3], c'est deux fois moins que le temps que les internautes français consacrent à Internet chaque semaine en 2010 (Alldredge et Keppler, 2010).

Ces éléments concourent à présenter la bulle Internet comme une zone hybride spéculative. La richesse qui a rendu possible l'apparition de la bande dessinée interactive était basée sur la spéculation. La forme narrative imaginée par IO Interactifs était faite pour subsister dans un environnement très différent de celui qu'offrait réellement l'Internet du début des années 2000.

1.3.2. Supershoes

En 2001, la production de *Supershoes* est bien plus modeste que celle de *John Lecrocheur* : une petite équipe réalise *Supershoes* en deux semaines avec l'aide financière du producteur 3X+ (15 000 FF, soit 2 300 € environ). Ce récit est né de la collaboration de deux frères : Jérôme et Olivier Jouvray. Jérôme Jouvray était alors déjà auteur de bande dessinée, son frère Olivier réalisait des sites Internet. Tous deux occupant le même atelier, ils ont imaginé *Supershoes* pour « *se faire connaître*[4] » et l'ont réalisé avec leurs épouses et trois

1. Philippe Guerrier, 19/03/2001, *Les éditions Dupuis dans la Buille Internet*, JDNet http://www.journaldunet.com/0103/010319dupuis.shtml (Consulté le 02/02/2013)
2. Éric Mugneret, 21/03/2000, *Jérôme Mouscadet, cofondateur de IO Interactifs, et directeur de Studio*, Transfert.net, http://www.transfert.net/a149 (Consulté le 02/02/2013)
3. Source : Nielsen/NetRatings http://www.journaldunet.com/cc/01_internautes/inter_usage_fr.shtml (Consulté le 02/02/2013)

amis. Olivier Jouvray définit leur récit comme « *une sorte de bande dessinée, un dessin animé interactif* » (échange électronique avec Olivier Jouvray, le 14 février 2011). Il explique aujourd'hui : « *on a eu envie de faire un truc pour Internet mais on n'avait ni l'envie ni les moyens de faire un dessin animé. On s'est lancé comme ça, en imaginant comment mélanger le son et l'image en gardant les principes de lecture d'une BD. Il n'était pas question de remplacer les bulles par du texte lu par exemple* » (*Ibid.*).

Conçu d'abord comme une carte de visite pour leurs compétences, *Supershoes* reçoit le *Prix Wanadoo* et est nominé au *Prix du public des animations web* du festival d'animation d'Annecy. Les auteurs ont reçu une centaine de messages enthousiastes du monde entier, et notamment des États-Unis et du Japon. France Telecom souhaitait acheter *Supershoes* pour en faire une série, mais l'éclatement de la bulle Internet a mis fin au projet. Les frères Jouvray se sont alors « *lancés à fond dans la BD* » (*Ibid.*). L'Association des critiques de Bande dessinée a décrit 2001 comme « *l'année de tous les records* » dans son rapport annuel (Ratier, 2001) : cette année, le nombre de maisons d'édition, d'auteurs, de parutions, de tirages, de ventes marquent simultanément leur niveau le plus élevé jamais atteint. Cette tendance s'est poursuivie jusqu'à la fin de la première décennie 2000, elle a sans doute contribué à la faible attractivité d'Internet comme support à la narration aux yeux des auteurs de bande dessinée.

Abstraction faite du contexte de la bulle Internet qui favorisait les investissements dans de nouvelles formes narratives en dépit de leur viabilité effective, la *bande dessinée interactive* a donc également été victime de la bonne santé de sa grande sœur de papier. Si les contours d'une zone hybride sont dessinés par ceux des espaces médiatiques traditionnels, l'évolution de ces derniers influence directement celle de la zone hybride.

---

4. Gouju G., 2007, *Entretien avec Olivier et Jérome Jouvray*, BDaBD.com. http://www.bdabd.com/public/interviews/2007/09/jouvray/01_commencement/ (Consulté le 02/02/2013)

1.3.3. L'Oreille coupée

Le scénario de *L'Oreille Coupée*, écrit par André-Philippe Côté, était à l'origine destiné à une bande dessinée de forme traditionnelle. Le choix de raconter cette histoire sous une forme hybride repose sur le seul élan créatif si l'on en juge par les conditions matérielles de sa production : Djief a consacré cinq mois à la réalisation de *L'Oreille Coupée*[1]. Pour subvenir aux coûts de production des enregistrements sonores, il a sollicité et obtenu une subvention du Conseil des arts et lettres du Québec (6 000 $ CAN, soit environ 4 000 €). L'auteur était alors âgé de 29 ans, et père de deux enfants. Il explique aujourd'hui : « *à l'époque, en tant que dessinateur de bande dessinée amateur, j'espérais trouver une forme d'autopublication numérique qui me conviendrait* » (échange électronique avec Djief le 9 février 2011). S'il n'a pas persévéré, c'est qu'il n'avait ni les moyens ni l'envie de « [s']*aventurer dans une grosse production qui aurait impliqué une équipe et une grosse organisation* » (*Ibid.*). La bande dessinée traditionnelle lui permet de « *rester maître* » (*Ibid.*). Djief n'a pas recherché l'exploitation professionnelle et celle-ci ne lui a pas été proposée. Son récit lui a servi de « *carte de visite pour décrocher un poste de designer de jeu vidéo* » (*Ibid.*), il a également été exploité à des fins pédagogiques par des enseignants de français à l'étranger.

Dans le domaine biologique, on considérerait que l'hybridation entre bande dessinée et audiovisuel rencontre des difficultés à appareiller les *chromosomes* des deux espèces médiatiques. La bande dessinée francophone est traditionnellement l'œuvre d'un auteur, deux tout au plus, au contraire de la production audiovisuelle qui fait intervenir une véritable équipe. Ajoutée aux faiblesses de la zone hybride que constituait le web du début des années 2000,

1. Falgas J., 2001, *Djief le Pinceau interactif* http://julien.falgas.fr/post/2004/10/12/1294-djief-le-pinceau-interactif (Consulté le 02/02/2013).

cette divergence de modes de production a achevé d'hypothéquer les chances de reproduction de la bande dessinée interactive en tant qu'espèce médiatique. On entrevoit ici l'influence de cadres de références sur lesquels je serai amené à revenir : ceux de la bande dessinée traditionnelle et du monde de l'audiovisuel. La place accordée par l'auteur dans ces deux cadres de référence est antagoniste : à l'aspiration aux « *bonheurs de l'auteur complet* » propre au monde de la bande dessinée franco-belge (Peeters, 1998) s'oppose la division du travail nécessaire à l'aboutissement d'une production audiovisuelle.

1.4. La bande dessinée interactive, précurseur de la bande dessinée numérique de création

Appliqué métaphoriquement à la sphère médiatique, le concept d'hybridation m'a permis de mettre en évidence l'existence de *zones hybrides médiatiques*. Emprunté lui aussi à la biologie, le concept de zone hybride éclaire les circonstances de la naissance de la bande dessinée moderne : née de l'hybridation du texte et de l'image (dont l'usage de l'imprimerie avait imposé la séparation), la bande dessinée ne pouvait devenir un média à part entière qu'en procédant à cette hybridation *à l'état naturel*, au sein d'une zone hybride telle que celle qu'offrait la presse américaine autour de 1900. Autour de l'an 2000, la bulle Internet a instauré pour quelques années une zone hybride comparable dans laquelle la bande dessinée s'est hybridée avec le dessin animé pour donner lieu à des *BD interactives*. À la différence du phénomène observé cent ans plus tôt, celui-ci n'a pas abouti : la zone hybride s'est refermée lorsque la bulle Internet a éclaté. Cet échantillon restreint m'a permis d'approfondir le cas de trois récits hybrides de cette période.

Je me suis appuyé sur le témoignage des auteurs, les commentaires de la presse, du public et les données disponibles sur la situation du marché du Web francophone dans les premières

années de son développement. J'ai ainsi identifié plusieurs obstacles à la pérennisation d'une nouvelle forme narrative : outre les réticences de puristes face à des récits jugés impurs, outre la nécessaire adéquation entre les coûts de production et la rentabilité effective pour les industries culturelles, les bandes dessinées interactives ne sont pas parvenues à convaincre des auteurs accueillis à bras ouverts par l'industrie de l'édition traditionnelle et peu enclins à troquer la liberté d'une création graphique à taille humaine contre les contraintes d'une production audiovisuelle en équipe. Plus de dix ans après le déclin des *BD interactives,* il n'est plus possible d'identifier de manière approfondie les cadres de référence qu'auteurs et lecteurs ont partagés. Toutefois, indépendamment du contexte économique et de la manière dont les auteurs le perçoivent et se positionnent dans une perspective de viabilité économique de leur activité, le cas des *BD interactives* met en évidence le recours simultané et infructueux au cadre de la bande dessinée et à celui de l'audiovisuel. En hybridant volontairement ces cadres dans leur forme, les *BD interactives* ont prêté le flanc à une perte de repères de la part de leurs lecteurs comme de leurs auteurs. En l'absence de plus d'éléments, il serait hasardeux d'avancer des hypothèses plus étoffées. La conduite d'entretiens approfondis avec les auteurs ou les lecteurs de ces récits serait biaisée par leur recul vis-à-vis d'une situation ancienne et tout à fait révolue. L'expérience des lecteurs n'est sensible que dans les quelques traces laissées par une minorité d'entre eux sur des forums en ligne spécialisés. C'est pourquoi il apparaît important d'étudier l'évolution de nos pratiques narratives à travers des cas contemporains qui offrent l'accès à leurs auteurs comme à leurs lecteurs au moment même de la publication des récits concernés.

2. Pas un corpus d'œuvres, mais un corpus à partir d'œuvres

Devant l'impossibilité d'embrasser l'immense variété des récits disponibles sur supports numériques, le champ circoncis de la bande dessinée numérique offre un périmètre « à taille humaine » à partir duquel interroger plus largement la narration à l'ère numérique. De par ses origines et de par son histoire, la bande dessinée est un « marqueur isotopique » de premier choix pour comprendre l'évolution de nos pratiques narratives à l'ère de la convergence numérique. À condition toutefois de dépasser l'approche ontologique et les questions définitionnelles qui animent toujours avec force la pensée autour de la bande dessinée (Stefanelli, 2012).

Selon Éric Maigret, « *il ne peut pas y avoir de définition définitive de ce qu'est la bande dessinée, puisqu'à chaque moment une innovation* (…) *peut survenir et remettre en question les canons établis* » (Maigret, 2012). On peut en revanche s'intéresser au « *construit social* » que Maigret refuse de réduire à « *l'alliance d'images et de textes écrits* » ou à « *une séquentialité graphique* » (*Ibid.*). Comme je l'ai exposé, à l'ère numérique plus encore que par le passé, la bande dessinée ne peut être abordée comme une immanence et on ne peut faire l'économie de la dimension sociale et communicationnelle.

Les moyens modestes nécessaires à la production de récits de bande dessinée permettent de mieux distinguer l'auteur du récit en tant qu'individu du reste du monde de l'Art (Becker, 1988) dans lequel il s'inscrit. Or auteurs et publics semblent être les seuls invariants dans des mondes de l'Art bouleversés par la révolution numérique. En travaillant sur ces invariants à travers l'étude d'un champ qui les met en exergue, je me donne l'opportunité d'identifier les multiples acteurs à l'œuvre autour d'eux dans la (re)définition du récit à l'ère numérique.

Revendiquant la méthode appliquée par Olivier Caïra pour définir la fiction (Caïra, 2011), il s'agit d'aborder le récit en tant que performance mise en scène dans son étude, « *non pas en tant que résultat, mais surtout en tant que pratique sociale, en tant qu'expérience vécue, que ce soit sur le mode de la création, de la contemplation ou de l'interaction. La constitution d'un corpus d'œuvres n'est, du coup, plus un passage obligé, et l'observation – participante ou non – vient compléter les analyses de contenu.* » C'est dans cette perspective que j'ai choisi d'approfondir l'étude autour de deux récits relevant de la bande dessinée numérique plutôt que de soumettre un corpus de récits à une grille d'analyse de contenus.

Mes premiers travaux ont consisté dans l'étude parallèle des pratiques médiatiques des lecteurs de la série *Les Autres Gens* (Cadène *et al.*, 2010) et de la collaboration durant deux ans et demi de son créateur-scénariste avec plus de cent auteurs pour la réalisation quotidienne des épisodes. Le recueil de données était guidé par la volonté d'explorer plusieurs hypothèses. Du côté des auteurs, il s'agissait de saisir la place des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans la mise en œuvre d'une collaboration dont l'envergure est inédite à ce jour dans le champ de la bande dessinée. Du côté des lecteurs, j'ai envisagé une corrélation entre l'existence attendue de différents publics et leur engagement varié sur les dispositifs de communication proposés autour du récit (notamment un forum, Facebook et Twitter).

La publication ultérieure de *MediaEntity* (Kansara et Tarascou, 2012), un projet transmédia dont la première expression est une bande dessinée numérique, m'a encouragé à explorer plus avant la collaboration non seulement entre auteurs, mais aussi avec leurs publics et entre les lecteurs eux-mêmes. Face à ce récit, le recueil de données par questionnaires et entretiens semi-directifs a pu s'inscrire dans une approche longitudinale en réagissant en

direct à l'évolution de la publication de la série pour recueillir le témoignage de ses auteurs comme de ses lecteurs.

2.1. Les Autres Gens

La série *Les Autres Gens* (*LAG*, Cadène *et al.*, 2010) a été publiée sur Internet sous forme d'épisodes quotidiens de mars 2010 à juin 2012. *LAG* a ouvert la voie à une professionnalisation de la création originale de bande dessinée numérique en montrant que le modèle de l'abonnement était économiquement viable pour commercialiser une publication périodique. Ainsi, plusieurs revues numériques de bande dessinée se sont fait connaître depuis que *LAG* a pris fin et toutes revendiquent ouvertement le jalon posé par cette dernière. *LAG* est la première création collaborative dans le monde de la bande dessinée de par le nombre de participants. C'est aussi la bande dessinée numérique la plus citée dans la presse après les blogs BD *Bouletcorp* (Boulet, 2004) et *Ma vie est tout à fait fascinante* (Bagieu, 2007) selon une recension de la presse généraliste francophone entre 1997 et 2011 dressée au moyen d'une base de données d'articles de presse (Cf. Annexe A). *LAG* est l'œuvre d'un scénariste – Thomas Cadène (que je désignerai comme le « créateur-scénariste ») – et d'une centaine d'auteurs qui se sont relayés pour l'assister au scénario et pour dessiner les épisodes quotidiens et différents bonus.

2.1.1. Les publics de *LAG*

Wikipédia propose le synopsis suivant : « *jeune étudiante en droit de 22 ans, Mathilde Islematy gagne 30 millions d'euros à l'Euro Millions en donnant trois numéros à un inconnu reconnaissant. Elle le cache d'abord à son entourage, quitte l'université et ses parents. Tout en profitant des avantages de sa fortune nouvelle, elle semble chercher vers quel horizon*

pointer sa vie chamboulée par le hasard… »[1] Autour du personnage de Mathilde, des dizaines de personnages sont progressivement ajoutés au « casting » virtuel : famille, amis et nouvelles rencontres. Le récit entremêle les vies de chacun, sans privilégier de « héros » ni de trame narrative prépondérante. L'action se déroule de manière contemporaine à sa parution : les grands évènements de l'actualité nationale ou internationale y sont régulièrement évoqués. Un « générique » introduit chaque épisode, dessiné par un artiste différent, afin de rappeler l'identité et le visage des personnages qui doivent y apparaître. Le récit est donné à lire sur le site officiel de la série www.lesautresgens.com sur lequel le lecteur anonyme peut lire les premières cases de chaque épisode, le lecteur disposant d'un compte gratuit peut lire le premier mois de publication, et le lecteur abonné peut lire l'intégralité des parutions correspondant à sa période d'abonnement ainsi qu'aux archives des mois de parution auxquels il a acquis l'accès. Le tarif de base pour un mois de publication est de 2,79€. Différentes offres permettent de bénéficier d'un accès à plusieurs mois de publication à des tarifs préférentiels.

En dehors de quelques expériences isolées, telle que l'animation de comptes fictifs sur le réseau social en ligne Facebook au cours des premiers mois de parution, ou la publication en mars 2012 d'un supplément inédit offert pour tout achat d'un album de la série, *LAG* n'est pas un récit transmédia, au sens où le définit Henry Jenkins (Jenkins, 2006). En revanche, *LAG* sollicite une large variété de dispositifs pour établir une relation avec ses lecteurs. Son lancement a été annoncé au moyen d'une vidéo diffusée sur la plateforme de partage Youtube. Autour de la publication quotidienne du récit sur le site Internet et, de manière différée, sous la forme d'albums vendus en librairie, gravitent un espace de *news*, une lettre électronique, un forum de discussions, une page Facebook officielle et un compte Twitter officiel. *LAG*

1. http://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Autres_Gens consulté le 25/04/2014

s'appuie aussi sur une communication ponctuelle de ses auteurs sur leurs blogs personnels et à travers les réseaux sociaux. Devant la multiplicité de ces dispositifs de communication, j'ai cherché à savoir si des pratiques segmentées existaient et pouvaient révéler l'existence d'une pluralité de publics ; mais aussi dans quelle mesure certains lecteurs, à l'image des fans que décrit Henry Jenkins (*Ibid.*), faisaient preuve de pratiques d'appropriations transmédiatiques des dispositifs proposés.

Les pratiques révélées par les dispositifs de communication que j'ai identifiés couvrent toutes les nuances entre la publication et la conversation qui convergent aujourd'hui sur les mêmes écrans (Beaudouin, 2002). À travers l'étude croisée des projections des auteurs et des pratiques médiatiques des lecteurs de *LAG*, j'ai cherché à caractériser la tension qu'entretient la proposition de récit avec la relation conversationnelle telle qu'elle est projetée, attendue et réalisée par les auteurs et les lecteurs.

2.1.2. La collaboration

Le 28 janvier 2010, une vidéo est mise en ligne sur Youtube[1] pour promouvoir l'ouverture prochaine du site www.lesautresgens.com. D'emblée, 14 dessinateurs sont cités[2] auxquels

1. http://youtu.be/6WluXJ_sCFE
La vidéo annonce : « *Le premiers mars 2010, sur Internet ! Sur ton ordinateur, ton téléphone, ton iTouch, ton ordinateur portable, ton ordinateur de bureau et celui de ta maison, sur celui de ta femme ou de ton mari ou de ta compagne ou de ton compagnon, à Paris comme à Moscou, mais aussi à New York City ou à Buenos Aires de même qu'à Berlin, partout, dans le monde entier (ou presque). Une expérience unique en couleurs et en noir et blanc ! De l'émotion, de l'action, de l'amour ! Avec des personnages comme toi et moi mais en différent ! Tous les jours, du lundi au vendredi, sur abonnement.* »
2. Aseyn, Bandini, Bastien Vivès, Erwann Surcouf, Tanxxx, Alexandre Franc, Vincent Sorel, Clotka, Marion Montaigne, AK, Sébastien Vassant, Manu XYZ, Singeon, The Black Frog

s'ajoute l'auteur du scénario. En deux ans, le nombre de collaborateurs ponctuels ou réguliers a dépassé la centaine, pour plus de 500 épisodes parus.

Pour Robert Lewis (Lewis, 1996), la distinction entre coopération et collaboration s'établit dans le rapport qu'entretiennent les sujets avec le(s) but(s) poursuivi(s). Selon Robert Lewis, la coopération vise pour chacun à atteindre ses propres objectifs par l'entraide, tandis que la collaboration vise à accomplir un objectif commun.

Dans la tradition de la bande dessinée, on distingue l'œuvre collaborative de l'œuvre collective en référence au Code de la propriété intellectuelle (article L113-2) :

> « *Est dite de collaboration l'œuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques. (...) Est dite collective l'œuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé.* »

J'entends pour ma part par « collaboration » une activité réunissant plusieurs individus autour de la réalisation d'un objectif commun. Je choisis sciemment le terme d'activité en référence à la théorie de l'activité à laquelle j'ai recouru pour étudier la dimension collaborative dans la production de *LAG*. Cette approche issue de la psychologie présente l'intérêt de distinguer les *actions* conscientes des *opérations* routinières, ces dernières ont attiré mon attention parce qu'elles faisaient écho aux *routines* de l'action située (Quéré, 1997), aux *scripts* de la narratologie (Fayol, 1985) ou encore aux *conventions* sociologiques (Becker, 1988). Malgré leurs orientations disciplinaires, quelles que soient les obédiences théoriques auxquelles je m'intéressais pour interroger les conditions de réalisation d'une innovation narrative, elles recouraient à des concepts qui concordent avec l'idée de l'usage comme agir invisible. Dans le cadre de la théorie de l'activité, Bonnie A. Nardi observe :

« *dans la théorie de l'activité, l'activité consiste d'abord et avant tout en un objectif poursuivi par le sujet ; en fait, nous sommes en mesure de distinguer une activité d'une autre en vertu de leurs objectifs respectifs*[1] » (Nardi, 1996).

Malgré la position centrale du créateur-scénariste, la mise en exergue de l'individualité des auteurs impliqués dans chaque épisode exclut d'emblée *LAG* du statut d'œuvre collective au sens du Code de la propriété intellectuelle. De plus, la place particulière du créateur-scénariste dans l'élaboration du récit à l'échelle de la série plaide pour l'existence d'un but supérieur et commun à celui qui préside à la réalisation de chaque épisode. *LAG* relève donc de la collaboration au sens où je l'entends. C'est pourquoi à travers la collaboration autour de *LAG*, j'ai étudié l'activité qui réunissait un créateur-scénariste, des coscénaristes et des dessinateurs autour de la réalisation des épisodes constitutifs du feuilleton publié sur www.lesautres-gens.com.

En tant qu'œuvre de collaboration, *LAG* répond à l'objectif de raconter une histoire au long cours, à même de captiver le lecteur durant plusieurs mois, voire plusieurs années. Cette collaboration de premier niveau s'appuie au quotidien sur des collaborations de second niveau dont l'objectif consiste à produire chaque épisode de la série. Ce type de structure n'est pas nouveau dans le champ de la bande dessinée : les séries *Donjon* (Joann Sfar et Lewis Trondheim, chez Delcourt) ou *Le Décalogue* (Frank Giroud, chez Glénat) consistent elles aussi en un récit composé de plusieurs entités, produites par des auteurs différents sous la houlette d'un scénario global. Mais jusqu'à ce jour, aucune création collaborative de bande dessinée n'avait proposé un rythme et un volume de parution aussi importants que *LAG*. Initié et géré

1. Traduction personnelle de : « *in activity theory, activity is shaped first and foremost by an object held by the subject; in fact, we are able to distinguish one activity from another only by virtue of their differing objects* » *(Nardi, 1996).*

exclusivement par ses auteurs, le projet fait l'objet d'une publication imprimée aux éditions Dupuis depuis avril 2011 sans que ce mode de diffusion n'ait été prémédité. La seule première saison de la série devrait totaliser plus de 3000 pages. À titre de comparaison, dans l'édition traditionnelle de bande dessinée, la série *Donjon* a réuni une vingtaine d'auteurs pour 39 albums de 46 pages entre 1998 et 2014.

Par-delà sa volumétrie, ce qui distingue *LAG* des collaborations traditionnelles observées dans le champ de la bande dessinée, c'est son *objet*. Il ne consiste pas à publier des albums de bande dessinée, mais à publier sur Internet un feuilleton en bande dessinée inspiré par le rythme des feuilletons télévisés. C'est ce que signifie le terme de « bédénovela » employé par les journalistes pour décrire cette série[1], hybridation de « bédé » (pour « bande dessinée ») et de « telenovela » (les feuilletons télévisés en Amérique du Sud). La *communauté* réunie pour réaliser cet *objet* est constituée de l'ensemble des auteurs de la série. Les *sujets* de la collaboration sont d'une part les auteurs de chaque épisode successif, et d'autre part le créateur-scénariste lui-même à l'échelle de l'ensemble de la série. *Objet*, *sujet* et *communauté* sont les trois éléments entre lesquels la théorie de l'activité observe la médiation par le biais d'*artefacts*, au nombre desquels figurent les dispositifs de publication numérique. Il s'agit de comprendre et d'expliquer le rôle que jouent les dispositifs de publication numérique en tant qu'outil utilisé par les *sujets* pour atteindre leur *objet*, mais aussi leur influence dans la *division du travail* qui détermine la participation de la *communauté* à la réalisation de l'*objet* de la collaboration et, enfin, leur intervention au niveau des *règles* qui régissent la relation entre les

1. Le terme apparaît pour la première fois à l'occasion de la newsletter #57 du site spécialisée www.bodoi.info avec un article daté du 9 février 2010 et mis à jour le 1er mars 2010. Il est adopté par les auteurs du feuilleton et repris par Télérama, Métro ou encore Libération.

sujets auteurs de chaque épisode ou créateur-scénariste de la série et la *communauté* des collaborateurs.

Pourquoi et comment quinze personnes ont-elles initié ou rejoint le projet *LAG* dès le début sans injonction éditoriale et sans garantie de réussite de leur projet ? Quelle part ont joué les dispositifs de publication numérique dans l'initiation puis dans la pérennisation de cette collaboration d'une ampleur inédite ? Comment la collaboration se déroule-t-elle entre le créateur-scénariste de la série, les coscénaristes, les auteurs réguliers et les auteurs des bonus humoristiques ? J'ai cherché dans le témoignage des collaborateurs de *LAG* des explications pour comprendre comment les dispositifs de publication numérique en tant qu'outils ont pu concourir à l'existence de la série et à la forme que prenait la collaboration autour de sa production. Outre la description de la forme adoptée par la collaboration autour de *LAG*, j'ai également exploré les enjeux associés aux pratiques collaboratives développées pour produire la série. Il s'agissait d'abord d'étudier le rôle joué par les dispositifs de publication numérique dans la forme narrative feuilletonnante que propose *LAG* et la nécessaire division du travail qu'elle impliquait, avant d'analyser les règles de répartition du pouvoir et de l'auctorialité entre les collaborateurs. Enfin, il s'agissait de comparer cette collaboration à l'héritage de la tradition collaborative de la bande dessinée dans laquelle chaque collaborateur est reconnu comme un auteur (Gaumer et Allain, 1999).

2.1.3. Entretiens avec les auteurs de LAG

Mon objectif consistait à discerner la part des Technologies de l'information et de la communication (TIC) en général, et des dispositifs de publication numérique en particulier, dans la mise en œuvre de la collaboration qui a rendu possible la publication de la série *Les Autres Gens* de mars 2010 à juin 2012. Je souhaitais interroger des collaborateurs de diffé-

rente nature : le créateur-scénariste de la série, des coscénaristes avec lesquels il travaille pour certains épisodes, et bien entendu plusieurs dessinateurs tant réguliers que ponctuels, tant pour des épisodes traditionnels que pour des bonus humoristiques.

Cherchant à recueillir des témoignages aussi spontanés que possible, j'ai d'abord envisagé de rencontrer mes interlocuteurs à l'occasion d'un déplacement à Paris. Plusieurs d'entre eux ont accepté de participer à une rencontre collective. Mais les circonstances m'ont empêché de maintenir cette rencontre. J'ai donc procédé à des entretiens à distance, tout en privilégiant les interlocuteurs qui avaient accepté de me rencontrer à Paris. Cette approche a sans doute conduit mon échantillon à surreprésenter des auteurs de région parisienne, dont beaucoup ont l'occasion de se rencontrer personnellement sans l'entremise des outils numériques. Je me suis donc réservé la possibilité d'élargir mon échantillon si la proximité géographique venait à apparaître comme trop déterminante, ce qui n'a pas été le cas.

Attaché à maintenir des échanges aussi spontanés que possible, j'ai laissé le choix du moyen de communication à mes interlocuteurs. Je jugeais également que leur choix pourrait éclairer leur rapport aux TIC. J'ai toutefois présenté comme préférables l'échange par visioconférence, puis celui par téléphone, devant la messagerie instantanée sur Facebook ou l'échange de messages électroniques. C'est ainsi que le créateur-scénariste m'a proposé un échange par visioconférence au moyen de l'interface *Facetime* de sa tablette tactile. Mes autres interlocuteurs ont privilégié le téléphone.

Avant chaque entretien, et avant leur enregistrement, j'ai informé chaque interlocuteur de mon statut de doctorant, de mon travail consacré aux « récits numériques », du fait que l'entretien était destiné à la réalisation d'un article scientifique consacré à la collaboration et aux TIC. Après les premiers entretiens au cours desquels certains interlocuteurs semblaient parfois avoir à cœur de « bien répondre », j'ai également jugé bon d'expliquer qu'un tel entre-

tien était destiné à recueillir leur parole et que mes questions n'appelaient pas de bonne ou de mauvaise réponse puisque c'est leur réponse personnelle qui m'intéressait.

Au cours des entretiens, il m'est arrivé d'indiquer que j'étais un passionné de longue date de bandes dessinées numériques, ou bien que j'étais lecteur de *LAG* depuis le début de la série, avant même d'avoir songé à entreprendre une thèse. De manière générale, j'ai adopté une posture bienveillante, voire complice, vis-à-vis d'interlocuteurs à peine plus âgés que moi et avec lesquels je partageais de nombreuses affinités culturelles.

Après m'être entretenu avec le créateur-scénariste, deux coscénaristes, deux dessinateurs réguliers et un dessinateur de suppléments humoristiques, les réponses de mes interlocuteurs m'ont semblé avoir épuisé les attentes de mon guide d'entretien.

2.1.4. Enquête autour des lecteurs de LAG

Un nouvel entretien a d'abord été conduit auprès du créateur-scénariste sur le même mode que l'entretien consacré à la dimension collaborative, afin de recueillir cette fois ses représentations des publics de la série et de son rapport à ses lecteurs. Avant de conduire une série d'entretiens auprès de lecteurs de *LAG*, j'ai commencé par observer la nature des pratiques ayant cours sur les différents dispositifs que j'avais identifiés : les épisodes réguliers, les suppléments humoristiques, les *news* sur le site officiel, le forum, la page Facebook officielle et le compte Twitter officiel. J'ai écarté de mon étude la lettre électronique et les profils Facebook de personnages parce que ces dispositifs ont été abandonnés par les auteurs. Les blogs, profils Facebook et comptes Twitter personnels des auteurs auraient constitué un champ d'étude trop vaste dont les entretiens semi-directifs ont révélé la faible importance. Je me suis appuyé sur la typologie dynamique proposée par Orban de Xivry *et al.* pour caractériser les blogs (Orban de Xivry *et al.*, 2007). Cette approche présente l'intérêt de mettre l'accent sur la

notion de projet afin de représenter schématiquement les aspirations qui sont à l'origine de la mise en place d'un dispositif de communication tel que le blog. La typologie dynamique propose de distinguer quatre zones, délimitées par les axes de l'implication (l'auteur s'implique-t-il plus ou moins intimement dans ses publications ?) et de l'interaction (à quel degré les visiteurs internautes sont-ils sollicités pour interagir ?) :

- La zone du témoignage dans laquelle l'auteur projette de s'impliquer intimement sans solliciter la participation de ses lecteurs.
- La zone de la correspondance dans laquelle l'auteur projette de s'impliquer intimement dans des échanges aussi directs que possible avec ses lecteurs.
- La zone de l'information dans laquelle l'auteur projette de faire partager de l'information à des lecteurs venus la consulter.
- La zone de l'interpellation dans laquelle l'auteur publie de l'information en sollicitant la réaction de ses lecteurs.

Orban de Xivry *et al.* observent l'existence, au sein de leur typologie, de zones dont les usages attendus ne sont pas couverts par leurs observations de la blogosphère et posent l'hypothèse selon laquelle ces espaces vides pourraient être l'apanage d'autres dispositifs de communication tels que les wikis, les forums, courriers électroniques, etc. Par mon travail j'ai également souhaité vérifier cette hypothèse méthodologique. La phase d'observation préalable a donc consisté à positionner les dispositifs retenus, en confrontant la lecture des traces disponibles avec les critères proposés par Orban de Xivry *et al.* Le positionnement sur l'axe de l'implication/neutralité a été évalué selon quatre degrés :

- L'énonciateur est intimement impliqué dans ce qu'il énonce.
- L'énonciateur implique sa vie pratique ou quotidienne dans ce qu'il énonce.
- L'énonciateur implique ses compétences ou centres d'intérêt dans ce qu'il énonce.

- L'énonciateur prend une position extérieure d'expression impersonnelle dans le débat public.

Le positionnement sur l'axe conversation/publication a pour sa part été confronté aux critères suivants :

- Le mode d'adresse au lecteur : tutoiement, vouvoiement individuel, vouvoiement collectif.
- Tonalité adoptée dans le propos : plaisante ou sérieuse.
- Rôle attribué au lecteur par les moyens d'interaction mis à sa disposition et leurs modalités d'accès : passif ou actif.

Grâce aux premiers enseignements de la phase d'observation, un questionnaire a été relayé auprès des lecteurs de la série par voie électronique. Avec la collaboration du créateur-scénariste, une annonce a été publiée et relayée le 30 mars 2012 sur la page Facebook officielle, le compte Facebook officiel et dans les *news* du site web de la série. J'ai publié le même jour une annonce sur le forum[1]. Enfin, avec le concours de son auteur, Pochep, une des vignettes *LAG MAG #11*, le supplément humoristique paru le 14 avril 2012, invitait les lecteurs qui n'en auraient pas eu connaissance (par exemple parce qu'ils liraient exclusivement les contenus narratifs de la série) à répondre à l'enquête (Figure 1).

1. http://www.lesautresgens.com/spip.php?page=commentaires&id_forum=2667, Consulté le 25/04/2014

Figure 1 : Annonce parue dans le supplément humoristique de LAG, le 14 avril 2012.

Au 17 avril 2012, le questionnaire totalisait 234 réponses, dont 216 n'étaient pas le fait d'auteurs contribuant à la série.

Le questionnaire a été élaboré afin de recueillir tant des données particulières par rapport à mes hypothèses de travail quant à leurs usages des dispositifs numériques mis à leur disposition autour de la série, que des données génériques sur les usages et les pratiques des lecteurs de la série en matière de lecture de bande dessinée et de bande dessinée numérique en particulier.

Le questionnaire ayant vocation à être diffusé par les mêmes canaux de communication que l'information autour de la série *LAG*, il a été réalisé au format électronique au moyen des outils de *Google Docs* (aujourd'hui *Google Drive*). Une simple adresse URL peut ainsi être transmise par différents moyens électroniques afin de maximiser le nombre de lecteurs

sollicités. Cette solution est également avantageuse en termes de traitement des données, puisqu'elles sont recueillies directement au format électronique.

Les auteurs de la série *LAG* étaient susceptibles de répondre au questionnaire. Afin de pouvoir séparer leurs réponses de celles des « simples » lecteurs, la première question de l'enquête demandait explicitement si l'enquêté était un auteur de la série.

En mars 2012, le département des études, de la prospective et des statistiques (DEPS) du Ministère de la Culture et de la Communication a publié les résultats d'une étude intitulée « *La lecture de bandes dessinées* » (Evans et Gaudet, 2012). Cette étude visait à cerner les pratiques culturelles des Français en matière de bande dessinée. Afin de permettre la comparaison des résultats de l'enquête menée auprès des lecteurs de la série *Les Autres Gens*, une première série de questions reprenait les principales questions abordées par l'étude du DEPS.

Google Docs n'offrant pas d'outil convivial pour permettre à l'enquêté de trier plusieurs propositions par ordre de préférence, j'ai remplacé ce type de question par des questions indépendantes sur le degré d'accord ou de désaccord de l'enquêté. Le degré de précision apporté par une réponse triée par ordre de préférence ne me semblait d'ailleurs pas nécessaire dans le cadre de mon enquête.

L'étude du DEPS ne développant que très peu les pratiques de lecture de bande dessinée numérique, une deuxième série de questions abordait ces aspects. Toujours par souci de rendre la comparaison possible, ces questions ont été formulées sur le modèle des questions relatives à la lecture au format papier. Afin d'éviter de lasser l'enquêté par des questions ne le concernant pas, j'ai conditionné l'affichage de certains jeux de questions à certaines réponses. C'est par exemple le cas des questions relatives aux pratiques de lecture de BD numérique.

La moitié de l'enquête est consacrée à la série *LAG*. L'objectif de ces questions ne consistait pas à établir des résultats représentatifs de l'ensemble du lectorat de la série. À travers cette enquête, je cherchais en premier lieu à identifier des profils de lecteurs que je pourrai confronter aux résultats des entretiens semi-directifs qui devaient suivre.

À partir de l'analyse des premières réponses, j'ai pris contact avec 12 répondants qui avaient accepté d'être contactés par e-mail et dont les commentaires exprimés dans les champs libres du questionnaire avaient attiré mon attention. Entre le 3 et le 27 avril 2012, 6 d'entre eux m'ont accordé des entretiens semi-directifs par téléphone. Il s'agissait pour moi de confirmer et d'affiner mes observations préalables. Le 3 avril 2012, j'ai également reconduit un entretien avec le créateur-scénariste, afin d'explorer ses représentations des publics de *LAG* et de les confronter aux réponses recueillies auprès des lecteurs.

Je reproduis ici les profils synthétiques des sept lecteurs avec lesquels je me suis entretenu.

- Stéphane est un cadre, parisien âgé de 30 ans, lecteur régulier de bande dessinée traditionnelle. Abonné en août 2011, il a rattrapé son retard en un mois. S'informant sur la série par tous les moyens à sa disposition, il est très actif sur Twitter et sur le forum. Stéphane se définit comme tout à fait fan de *LAG*.
- Deborah est dessinatrice, non diplômée et âgée de 26 ans, elle réside dans une commune de moins de 10 000 habitants de la région Rhônes-Alpes. Lectrice assidue de bandes dessinées en tous genres, elle n'est pas abonnée à *LAG* mais se tient informée via Facebook.
- Yves est cadre, âgé de 46 ans et résidant en banlieue parisienne. Lecteur très assidu de bandes dessinées traditionnelles, il n'a lu *LAG* que sous la forme des albums imprimés. Yves ne se dit pas du tout fan de la série et exprime des critiques acerbes sur la qualité graphique proposée. Yves se définit comme pas du tout fan de *LAG*.

• Charlotte est une bibliothécaire toulousaine de 32 ans. Lectrice assidue de bandes dessinées en tous genres, elle est abonnée à *LAG* depuis le début. Informée par le flux RSS et Twitter, elle ne dialogue pas avec d'autres lecteurs, ni avec les auteurs, mais se définit comme tout à fait fan de la série.

• Paul est un cadre de 36 ans, résidant dans une commune de moins de 1000 habitants du Languedoc-Roussillon. Lecteur assidu de bandes dessinées traditionnelles, il est abonné depuis le début de la série. Informé exclusivement par le biais du site web officiel, il participe activement au forum et se définit comme tout à fait fan de la série.

• Henri est un homme de 34 ans qui exerce une profession intermédiaire à Lyon. Lecteur très assidu, adepte de bandes dessinées en tous genres, il s'est abonné à *LAG* en mars 2012 et s'efforce de lire la série depuis le début. Henri se définit comme plutôt fan de *LAG*, manière pour lui de dire sa sympathie sans affirmer d'autres prétentions.

• Stephen est américain, universitaire âgé de 44 ans. Abonné depuis le début de la série, il ne lit pas vraiment d'autres bandes dessinées. S'informant exclusivement au travers du site web, il n'interagit pas avec les autres lecteurs ou les auteurs et se dit tout à fait fan de la série.

Cet échantillon met en présence plusieurs profils caractéristiques : celui d'un fan aux pratiques très contributives (Stéphane), ceux de plusieurs lecteurs de la première heure et fans aux pratiques non contributives (c'est le cas de Charlotte, Paul et Stephen), celui d'un lecteur tardif (Henri) et ceux de deux non-lecteurs de la série, l'un qui n'a lu que quelques albums sans s'intéresser à la version numérique (Yves) et l'autre qui s'est intéressée à la version numérique sans la lire pour autant (Deborah). L'échantillon n'est pas quantitativement représentatif du lectorat de la série, mais représente assez bien les principales tendances que j'ai décelées parmi les répondants aux questionnaires. Surtout, cet échantillon couvre de manière

assez complète les différents degrés d'implication possibles pour un lecteur vis-à-vis de *LAG* et des dispositifs de communication qui entourent la publication de la série.

2.2. MediaEntity

2.2.1. Circulation des pratiques contributives autour d'un récit transmédia

La publication de *LAG* s'est achevée en juin 2012. Les travaux de recherche menés autour de cette série l'ont été dans les derniers mois de sa publication. La publication en ligne fin 2012 du pilote de la série transmédia *MediaEntity* (Kansara et Tarascou, 2012) m'a donné l'opportunité d'aborder le cas des premiers mois de publication d'une série originale publiée en ligne et revendiquant l'héritage de la bande dessinée dans une ambition professionnelle. *MediaEntity* se définit comme « *une fiction transmédia participative publiée sous licence Creative Commons. Les différents contenus peuvent être copiés, modifiés et redistribués.* » Une bande dessinée numérique sert de colonne vertébrale au récit. Autour d'elle, les auteurs envisageaient la mise en œuvre de différents modules transmédias (application mobile, contenus audiovisuels, jeux) en fonction de l'évolution de leur financement par les lecteurs de la série.

A partir des entretiens avec les auteurs et de l'analyse des réponses recueillies auprès des premiers lecteurs par questionnaire, complétées par des entretiens, j'ai souhaité étudier l'émergence des premiers publics de *MediaEntity* par rapport aux projections de ses auteurs. Tout au long de la publication du pilote, des énigmes permettaient d'accéder en avant-première aux épisodes hebdomadaires. Depuis la clôture du pilote en décembre 2012, la possibilité est offerte à tous d'ajouter des *narrative blocks*, c'est-à-dire des productions de tout type intégrées à l'univers de la série. Dès janvier 2013 devait s'ouvrir une campagne de financement participatif destinée à éditer une version imprimée de la saison pilote, cette campagne

a finalement été abandonnée suite à l'accord trouvé fin février 2013 avec les éditions Delcourt pour une édition traditionnelle des albums tirés de la série. Conjointement à l'évolution du travail éditorial autour de l'édition imprimée, 90 étudiants d'une école de formation aux métiers de l'Internet ont développé 14 projets de diverses natures autour *MediaEntity*. D'autres initiatives individuelles ou collectives ont été envisagées ou étaient en cours de développement.

Le site officiel www.mediaentity.net présente l'univers de la série en ces termes :

> « *MediaEntity est une série BD d'anticipation à suivre en ligne.*
>
> *Imaginez un monde surconnecté, sous l'emprise d'un réseau social tentaculaire, qui met à la disposition de chacun des profils intelligents, capables d'imiter votre manière d'écrire et de répondre automatiquement à vos messages.*
>
> *Imaginez maintenant que votre profil "mute" et se mette à agir sur le réseau de manière totalement incontrôlable, générant bientôt de faux statuts, photos ou vidéos.*
>
> *Cet univers, c'est le nôtre.*
>
> *Ce réseau social, c'est MediaEntity.*
>
> *Ce cauchemar, c'est bientôt le vôtre.* »

Dans la saison pilote, le trader Éric Magoni est victime d'une mutation médiatique qui le rend responsable aux yeux du monde d'une gigantesque catastrophe financière. Sous l'œil d'un journaliste de la vieille école, Éric Magoni est exfiltré par un réseau d'activistes anti-médias avec l'aide d'un mystérieux vagabond. C'est ce dernier – Wilhem – qui prête son visage à la page Facebook de la série et sa signature aux courriels adressés aux abonnés de la lettre électronique. Ces deux supports sont utilisés par les auteurs pour adresser les énigmes qui permettent d'accéder aux épisodes une semaine avant leur publication. Tout au long de la publication de la saison pilote, les auteurs ont également distillé sur Facebook le fruit de leur veille informationnelle autour des problèmes liés à l'identité numérique ; certaines informa-

tions relayées pouvaient sembler sorties tout droit de leur univers. Un compte Twitter a été créé mais peu alimenté. À l'issue de la publication de la saison pilote, Wilhem annonçait qu'il devait disparaître et les auteurs ont progressivement cessé l'animation des canaux de communication. Ce n'est qu'en juillet 2013, à l'approche de la publication de l'album imprimé que la page Facebook a repris une activité, animée cette fois par une agence mandatée par les éditions Delcourt dans le cadre de la campagne de promotion du livre. Le 28 août 2013 est paru le premier album imprimé de la série, complété par un cahier de contenus en réalité augmentée : le lecteur peut accéder à des contenus multimédias en survolant les pages au moyen de la caméra de son ordiphone, préalablement équipé d'une application mobile dédiée. Parallèlement à la parution de l'album, une nouvelle version du site Internet de *MediaEntity* a été mise en ligne afin d'exposer les différents contenus transmédia qui seraient effectivement produits ou proposés à la participation au fil des mois et de la parution des quatre tomes imprimés, précédée de leur équivalent numérique.

Plusieurs questions ont guidé le recueil de données. Comment se positionnent les publics de *MediaEntity* entre participation ludique, contribution créative et financière ? Des lecteurs aux pratiques non contributives franchissent-ils le pas de la contribution ? Pourquoi le font-ils et comment les pratiques contributives des uns influencent-elles l'engagement des autres ? Comment s'élabore la collaboration entre auteurs et avec l'ensemble des acteurs (lecteurs, éditeurs, partenaires) qui contribuent au projet transmédia ? Bien que les résultats concrets manquent encore à la date où paraît le premier album imprimé et où j'interromps l'exploitation des données afin de rédiger cette thèse, les premiers éléments recueillis apportent un éclairage sur les représentations et les attentes des uns et des autres. Je procéderai par croisement avec l'étude de la série *LAG* pour laquelle je dispose, à l'inverse, de données recueillies dans les dernières semaines de publication.

2.2.2. Enquête avec les auteurs de MediaEntity

J'ai pu conduire les premiers entretiens avec les auteurs de *MediaEntity* quelques semaines après le début de la publication de la saison pilote. Afin de disposer de données susceptibles d'être comparées avec celles recueillies autour de *LAG*, les guides des deux premiers entretiens semi-directifs ont été élaborés selon le même canevas que ceux des entretiens conduits autour des publics et de la collaboration pour *LAG*. Pour chaque séance, j'ai successivement interrogé la dessinatrice et le scénariste en leur demandant de ne pas assister à l'entretien précédent afin que leurs réponses respectives ne puissent éluder certains points sous prétexte qu'ils auraient été traités par le premier auteur interrogé. D'autres entretiens téléphoniques ont suivi entre la fin de la publication de la saison pilote et la parution de l'ouvrage imprimé tiré de cette dernière le 28 août 2013. Il s'agissait de recueillir le témoignage des auteurs au fil de l'évolution du projet. Comme tous deux n'étaient généralement pas disponibles au même moment, j'ai recueilli les réponses de celle ou celui qui pouvait me répondre à la date retenue.

2.2.3. Enquête auprès des lecteurs de MediaEntity

Toujours par analogie avec le travail mené autour de *LAG* j'ai élaboré un questionnaire destiné aux lecteurs de *MediaEntity*. Reprenant le canevas du questionnaire consacré à *LAG*, il s'agissait comme pour les premiers entretiens avec les auteurs de *MediaEntity* de disposer de données comparables. Ce questionnaire, composé au moyen des mêmes outils, a lui aussi été diffusé à travers l'ensemble des canaux de communication utilisés par les auteurs de la série pour communiquer avec leurs lecteurs : la page Facebook, la lettre électronique, le compte Twitter ainsi que le site web officiel. Le questionnaire a été diffusé à compter du 17

décembre 2012, soit à l'issue de la parution de la saison pilote de la série. Au 16 janvier 2013, il avait recueilli 101 réponses. N'ayant pas le temps de mener une série d'entretiens avec des lecteurs identifiés parmi les répondants au questionnaire, je me suis tourné vers les lecteurs déjà interrogés à propos de *LAG*. Parmi les six enquêtés, deux avaient connaissance de *MediaEntity* et ont accepté de me répondre : Stéphane et Deborah. Toujours par souci de pouvoir recouper les données recueillies, j'ai adopté un guide d'entretien au canevas très proche de celui utilisé pour *LAG*. Enfin, un second questionnaire a été diffusé un mois après la publication du premier album imprimé de la série. Son adresse a été relayée le 26 septembre 2013 sur la page Facebook (1345 personnes ont vu la publication selon les chiffres de Facebook) et le compte Twitter de MediaEntity, mais pas dans la lettre électronique. Une semaine plus tard, seules 11 réponses avaient été récoltées. J'ai décidé de relayer moi-même l'adresse du questionnaire aux 47 répondants au questionnaire précédent qui m'y avaient autorisé. Cela a permis de recueillir 25 nouvelles réponses.

2.3. Synthèse des pièces constitutives du corpus

Référence de l'annexe	**Date**	**Nature de la pièce**	**Description**
Annexe D3 (p.62)	20/02/2012	Entretien semi-directif (1h39)	La collaboration autour de *LAG* : créateur-scénariste
Annexe D4 (p.87)	20/02/2012	Entretien semi-directif (1h12)	La collaboration autour de *LAG* : auteur de suppléments humoristiques
Annexe D8 (p.139)	20/02/2012	Entretien semi-directif (0h42)	La collaboration autour de *LAG* : le coscénariste
Annexe D6 (p.117)	24/02/2012	Entretien semi-directif (0h26)	La collaboration autour de *LAG* : dessinateur 1
Annexe D7 (p.125)	27/02/2012	Entretien semi-directif (0h45)	La collaboration autour de *LAG* : dessinateur 2

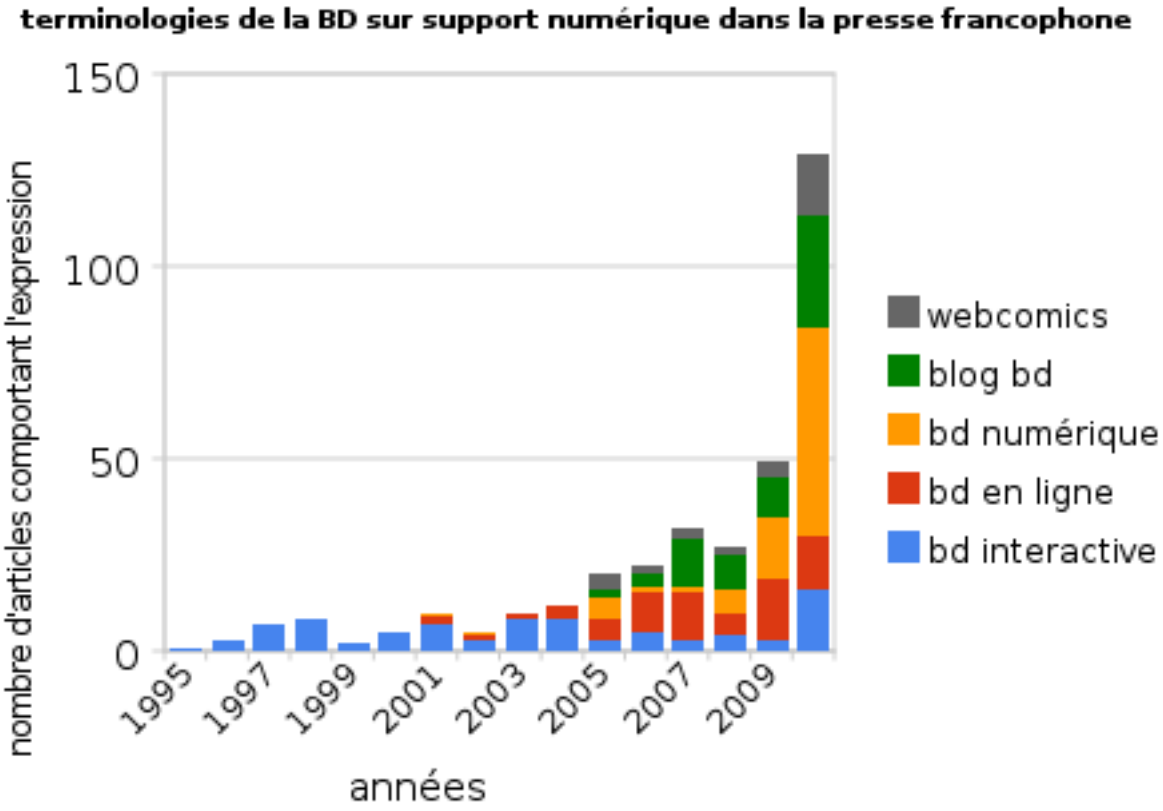
Référence de l'annexe	**Date**	**Nature de la pièce**	**Description**
Annexe D8 (p.139)	09/03/2012	Entretien semi-directif (0h15)	La collaboration autour de *LAG* : la coscénariste
	17/04/2012	Questionnaire (216 réponses)	Les publics de *LAG*
Annexe E1 (p.145)	23/04/2012	Entretien semi-directif (1h27)	Les publics de *LAG* : créateur-scénariste
Annexe F2 (p.176)	23/04/2012	Entretien semi-directif (0h40)	Les publics de *LAG* : lecteur / Stéphane
Annexe F3 (p.190)	25/04/2012	Entretien semi-directif (0h31)	Les publics de *LAG* : lecteur / Henri
Annexe F4 (p.198)	26/04/2012	Entretien semi-directif (0h25)	Les publics de *LAG* : lecteur / Paul
Annexe F5 (p.205)	26/04/2012	Entretien semi-directif (0h30)	Les publics de *LAG* : lecteur / Charlotte
Annexe F6 (p.214)	27/04/2012	Entretien semi-directif (0h20)	Les publics de *LAG* : lecteur / Yves
Annexe F7 (p.220)	27/04/2012	Entretien semi-directif (0h28)	Les publics de *LAG* : lecteur / Deborah
Annexe F8 (p.229)	27/04/2012	Entretien semi-directif (0h26)	Les publics de *LAG* : lecteur / Stephen
Annexe G2 (p.238)	17/12/2012	Entretien semi-directif (0h39)	La collaboration autour de *MediaEntity* : le scénariste
Annexe G3 (p.249)	17/12/2012	Entretien semi-directif (0h32)	La collaboration autour de *MediaEntity* : la dessinatrice
Annexe H2 (p.260)	20/12/2012	Entretien semi-directif (0h39)	Les publics de *MediaEntity* : la dessinatrice
Annexe H3 (p.271)	20/12/2012	Entretien semi-directif (0h33)	Les publics de *MediaEntity* : le scénariste
	16/01/2013	Questionnaire (101 réponses)	Les publics de *MediaEntity* 1
Annexe I2 (p.283)	15/02/2013	Entretien semi-directif (0h09)	*MediaEntity* après le festival international de la bande dessinée : un collaborateur du jeu en réalité alternée organisé durant le festival

Référence de l'annexe	**Date**	**Nature de la pièce**	**Description**
Annexe I4 (p.287)	15/02/2013	Entretien semi-directif (0h40)	*MediaEntity* après le festival international de la bande dessinée : la dessinatrice
Annexe J2 (p.301)	28/03/2013	Entretien semi-directif (0h57)	Le community management de *MediaEntity* : le scénariste
Annexe K2 (p.320)	18/07/2013	Entretien semi-directif (0h36)	Les lecteurs de *MediaEntity* : Stéphane
Annexe K3 (p.334)	18/07/2013	Entretien semi-directif (0h48)	Les lecteurs de *MediaEntity* : Deborah
Annexe L2 (p.347)	26/07/2013	Entretien semi-directif (0h58)	Point estival sur *MediaEntity* : le scénariste
	03/11/2013	Questionnaire (38 réponses)	Les publics de *MediaEntity* 2

III. Émergence de la bande dessinée numérique « de création »

Alors que des récits se réclamant de la bande dessinée existent sur les supports numériques depuis la seconde moitié des années 1990 (Baudry, 2012), le terme de « bande dessinée numérique » ne s'est popularisé que récemment pour englober cette production, selon une recension de la presse généraliste francophone entre 1995 et 2010 dressée au moyen d'une base de données d'articles de presse (Cf. Annexe A) :

Figure 2 : évolution des terminologies de la BD sur support numérique dans la presse francophone entre 1995 et 2010



Avant d'aborder l'étude proprement dite de la série *Les Autres Gens* puis de *MediaEntity*, je présenterai ici le contexte qui a vu émerger l'idée d'une bande dessinée numérique « de création », par opposition aux adaptations numériques d'albums traditionnels autour desquelles l'usage de la terminologie « bande dessinée numérique » avait été initié.

Julien Baudry, doctorant au Centre d'étude de l'écriture et de l'image, propose une approche historique très complète de la bande dessinée numérique française (*Ibid.*), je me concentrerai pour ma part sur la question des cadres auxquels se sont référés auteurs et lecteurs pour faire émerger la « bande dessinée numérique » contemporaine. Il s'agira de poser les bases nécessaires pour comprendre en quoi les deux récits auxquels je consacre mon étude perpétuent ou renouvellent les cadres de référence des récits qui les ont précédés. Après m'être intéressé à l'apparition des productions professionnelles que constituent *Les Autres Gens* et *MediaEntity* pour expliquer les enjeux de l'émergence de la bande dessinée numérique dite « de création », je m'accorderai un détour par les écoles d'Art qui ont mis en place des ateliers tournés vers la bande dessinée numérique, à la recherche des cadres auxquels se réfèrent les auteurs qui animent ces formations et les étudiants – futurs auteurs potentiels – auxquels ils s'adressent.

1. Les cadres de référence de l'émergence de la bande dessinée numérique « de création »

Howard S. Becker distingue deux formes de mondes de l'art : d'une part la production qui consiste à financer par avance des spectacles et d'autre part l'industrie culturelle qui commercialise des produits qu'elle fabrique (Becker, 1988). Le cas des *BD interactives* a montré l'échec d'une première tentative de produire du sens à la croisée des cadres de référence constitués par deux mondes de l'art qui relèvent chacun de l'une des deux formes distinguées par Becker. Le monde de la bande dessinée est une industrie culturelle, tandis que l'audiovisuel relève de la production (bien que cette production puisse ensuite être exploitée sous forme de produits culturels industriels). Le cas des blogs BD constitue un aboutissement de la production de sens entre ces deux cadres : le blogueur BD accepte le statut de producteur en réalisant des récits qui seront publiés gratuitement sur son blog, avec l'espoir qu'un éditeur reconnaisse son talent et lui offre d'être publié dans le cadre de l'industrie culturelle de la bande dessinée traditionnelle. Dans tous les cas, l'apparition et la persistance de nouvelles formes narratives sont suspendues à leur inscription dans un modèle économique à même d'assurer au moins une promesse d'existence professionnelle aux auteurs des récits concernés.

Dans quelle mesure la production de sens compatible avec l'existence d'une forme de création professionnelle en bande dessinée numérique entre-t-elle en controverse avec les cadres propres à l'industrie culturelle de l'édition ? À l'inverse, que doit cette émergence aux cadres issus du monde de la production audiovisuelle ? Enfin comment les négociations entre les cadres de ces deux mondes de l'art s'incarnent-elles aux yeux des auteurs et de leurs lecteurs dans la négociation constante autour du modèle économique applicable à chaque

récit ? J'aborderai ces questions à partir des témoignages des auteurs des séries *Les Autres Gens* et *MediaEntity*. Mais avant cela, il importe de resituer mon propos par rapport à un jalon important et un cadre de référence incontournable de la bande dessinée numérique contemporaine : le blog BD.

1.1. Le blog BD, premier jalon dans la reconnaissance d'une bande dessinée numérique de création

Avec 40,24 millions d'internautes en janvier 2012[1], le public tant espéré par la bulle Internet est là et les coûts de production et d'hébergement de contenus riches tels que les *BD interactives* ont sensiblement diminué. Mais le web francophone n'est plus dominé par les grands portails des opérateurs qui avaient cherché à attirer des abonnés par une politique de production de contenus novateurs. Entretemps les auteurs se sont approprié d'autres dispositifs de publication numérique, tels que les blogs.

Après l'explosion de la bulle Internet, la bande dessinée en ligne a cherché sa voie durant quelques années. La traduction de l'ouvrage *Reinventing comics* de Scott McCloud (Mc Cloud, 2000) n'a pas rencontré le même écho auprès des francophones que son prédécesseur *Understanding comics* (Mc Cloud, 1993). Le premier livre répondait sans doute au besoin inextinguible de définir la bande dessinée en tant que medium (Stefanelli, 2012), tandis que le second apportait des réponses à une situation propre au marché américain : autour de 2000 l'avenir professionnel des auteurs anglo-saxons s'assombrissait dans une économie du comics *mainstream* (le courant principal sur le marché de la bande dessinée anglo-saxonne) en crise. C'est dans ce contexte que le monde anglo-saxon a vu naître la tradition du *webcomics* : des

1. Source : Médiamétrie http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/nombre-internautes-france.shtml (Consulté le 02/02/2013).

bandes dessinées dont un strip ou une planche sont publiés en ligne à régularité fixe sur le modèle des *dailies* et des *weeklies* des journaux imprimés. Dès 2003 Todd Allen expose de manière détaillée le modèle économique de ce format dans *The economics of web comics*, qui a vu depuis une seconde édition (Allen, 2007), l'ouvrage *How to make webcomics* expose quant à lui étape par étape comment devenir auteur professionnel de *webcomics* (Guigar, 2008).

En pleine période de développement d'Internet, le contexte anglo-saxon du tournant des années 2000 se caractérise par un marché du comics endémique et l'absence d'espace de publication pour de nouveaux auteurs de *comicstrips* dans les journaux. Encouragés par une culture qui prône l'esprit d'entreprise, les auteurs anglo-saxons se sont naturellement tournés vers le web pour publier les histoires dont les éditeurs traditionnels ne voulaient pas ou plus. Le blog BD francophone naît d'un contexte fort différent. Pour 2001, le rapport annuel de l'association des critiques de bande dessinée titre « *l'année de tous les records* » (Ratier, 2001) suivi de « *l'année de la diversité* » (Ratier, 2002) et « *l'année de la consécration* » (Ratier, 2003) : les voyants sont au beau fixe et les éditeurs offrent leur chance à nombre de jeunes auteurs rêvant de voir leurs récits dans les rayons des librairies. Internet n'est attractif que pour les artistes les plus expérimentaux et les auteurs amateurs qui y trouvent une alternative à la publication de fanzines. C'est autour de 2005 qu'émerge le pendant francophone du *webcomics*, à la faveur du développement des blogs dans la grande mouvance du « web 2.0 ».

Dans *Les Mondes de l'Art*, Howard S. Becker relate l'expérience de l'écrivain Anthony Trollope qui, en 1947, jugeant que la notoriété acquise autour de son nom lui assurait des faveurs disproportionnées, a tenté de reproduire anonymement l'alchimie du succès sans parvenir à la consécration (Becker, 1988). En novembre 2005, Laurent Chabosy mieux connu des bédéphiles sous le pseudonyme de Lewis Trondheim réussit là où Trollope a échoué :

sous le pseudonyme de « Frantico », il parvient à faire éditer chez Albin Michel les planches du *Blog de Frantico* publiées sur Internet de janvier à mai 2005. Le livre est nominé au « prix du premier album » du festival international de la bande dessinée (FIBD) d'Angoulême 2006, alors même que Lewis Trondheim reçoit le prestigieux « grand prix de la ville d'Angoulême ». En dépit de la supercherie, le cas de Frantico s'est imposé comme un modèle de stratégie d'accès à la consécration pour d'authentiques jeunes auteurs. À partir de 2006, Lewis Trondheim est d'ailleurs l'éditeur de plusieurs blogs BD d'auteurs encore inconnus, dans la collection *Shampoing* qu'il dirige aux éditions Delcourt.

Dans l'historique que consacre Julien Baudry aux blogs BD (Baudry, 2012), plusieurs faits attestent de la place croissante qu'occupent les blogs dans les stratégies de recherche de notoriété des auteurs de bande dessinée. De 2005 à 2013, un festival est consacré chaque année aux blogs BD. Depuis 2008 sous le pavillon Jeunes Talents du FIBD, le prix « révélation blog » est remis à un blogueur qui se voit proposer l'édition d'un album de bande dessinée. Enfin, dans son bilan 2011, l'association des critiques de bande dessinée reconnaît les blogs BD comme un « *vivier pour la publication d'œuvres papier* » (Ratier, 2011). Le modèle éditorial de la bande dessinée évolue en conséquence. Selon une étude des Labs Hadopi, « *pour l'éditeur, l'autopublication et l'autopromotion des auteurs sur le web joueraient donc le rôle joué par les "pilotes" dans le secteur audiovisuel. (...) il y a constitution d'un public avant l'acte d'achat, contrairement à une démarche commerciale classique* » (Méadel et Sonnac, 2012). Ainsi, pour atteindre la consécration à laquelle il aspire sur le papier, le jeune auteur est-il poussé à rechercher une notoriété préalable en ligne. Selon les mots de la sociologie de la traduction, en tant que dispositif de publication innovant, le blog est entré en controverse avec la publication imprimée, tout comme le véhicule électrique rêvé par EDF remettait en cause les voitures thermiques produites par Renault (Callon et Latour,

1981). Pour s'intégrer au monde de la bande dessinée, le blog a dû en courber la réalité en se définissant à force de traductions de la part de multiples acteurs réunis en réseau.

Preuve de la réussite du processus de traduction, *Les Autres Gens* ou *MediaEntity* n'ont intéressé des éditeurs traditionnels qu'une fois leur potentiel confirmé sur Internet. Souvent considéré comme une tête de pont de la bande dessinée vers le numérique, s'étant constitué en « boîte noire », le blog BD fait sans doute autant figure de garde-fou face au développement d'une création narrative authentiquement numérique. Il s'agit en tous les cas d'un jalon dans la controverse qui se poursuit plus largement autour de l'évolution du récit à l'ère numérique, et d'un cadre auquel auteurs et lecteurs d'aujourd'hui sont amenés à se référer.

1.2. L'industrie culturelle de l'édition comme origine

Le monde de l'art de la bande dessinée s'inscrit dans celui de l'édition imprimée, dont la figure de l'éditeur est emblématique. S'appuyant sur un quasi-monopole de la chaîne de publication, les éditeurs décident traditionnellement de ce qui peut ou non être lu. L'accès des auteurs de bande dessinée à des dispositifs de publication numérique bouscule cet ordre établi et engendre des controverses qui conditionnent les usages que font les auteurs des dispositifs à leur disposition.

Le lancement de la série *Les Autres Gens* coïncide avec la médiatisation publique du conflit qui oppose auteurs et éditeurs de bande dessinée autour de l'édition numérique. Le créateur-scénariste de la série évoque ainsi « *ce n'était pas prémédité,* Les Autres Gens *a été lancé au moment où il y a eu tout le gros accrochage entre éditeurs et auteurs sur les droits numériques et tout ça. Donc là on arrivait comme une sorte de bénédiction médiatique. On était l'incarnation des auteurs qui se prennent en main pour faire leur projet pendant que les*

éditeurs veulent les flouer tout ça. J'aurais voulu faire un plan marketing, j'aurais pas pu rêver mieux »[1] Le débat auquel fait référence le créateur-scénariste a émergé à l'occasion du Festival international de la bande dessinée 2010. Autour de cette période, la section « bande dessinée » du Syndicat national des auteurs compositeurs (SNAC-BD) a adopté une ligne dure et une communication nourrie pour dénoncer les conditions appliquées par les principaux éditeurs du marché en matière de droits d'exploitation des œuvres sur les supports numériques. Imaginée bien avant l'émergence de ces revendications, la série *Les Autres Gens* ne se positionnait pas de manière militante dans le débat. C'est pourquoi son créateur-scénariste n'anticipait pas la résonance médiatique qui devait en résulter. Il est impossible de relater ici l'ensemble des tenants et aboutissants de la controverse qui a opposé – et oppose encore – les représentants des auteurs de bande dessinée et les éditeurs autour des modalités de calcul et de distribution des droits afférents à l'exploitation numérique des œuvres. Il semble en revanche utile de décrire un enjeu déterminant pour les usages de dispositifs de publication numérique par les auteurs et lecteurs de bande dessinée : l'opposition entre exploitation numérique par les éditeurs et création numérique par les auteurs, qui s'installe durablement à partir de mars 2010.

Mars 2010 voit non seulement le lancement de *LAG*, mais aussi l'ouverture de la plateforme en ligne Izneo dédiée à la commercialisation au format numérique des catalogues d'un regroupement des principaux éditeurs du marché. L'enjeu de cette coïncidence prend corps dans une bataille terminologique qui perdure jusqu'à ce jour. Xavier Guilbert relève dans l'édition 2012 de sa numérologie du marché de la bande dessinée « *l'exploitation numérique du catalogue existant, ce que certains désignent sous le terme de "bande dessinée numérisée"*

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 23/04/2012 : Annexe E1 (p.145)

(par opposition à une "bande dessinée numérique", qui relèverait de la création) » (Guilbert, 2013). L'expression « bande dessinée numérique » s'était imposée fin 2009 dans le discours médiatique. Son principal promoteur a été la société Aquafadas éditrice, sous la marque Ave!comics, de nombre d'adaptations de bandes dessinées sur smartphones. Ces adaptations ont souvent été décriées par les auteurs pour le recours industrialisé à des effets de transitions et de montage pour pallier l'impossibilité d'afficher des planches entières sur de petits écrans numériques. Forte de son succès médiatique, l'expression « bande dessinée numérique » a été reprise sur la plateforme Izneo pour désigner les versions numériques homothétiques d'albums traditionnels qui y sont commercialisées. Par opposition *LAG*, en tant que première création originale sur support numérique aux ambitions professionnelles, sert de porte-étendard pour disputer aux éditeurs l'expression la plus usitée et la mieux reconnue. C'est ainsi que la couverture médiatique du Festival international de la bande dessinée 2013 voit l'opposition frontale, dans les médias généralistes et spécialisés, entre les initiatives des éditeurs jugées hésitantes et le lancement de plusieurs magazines numériques par des collectifs d'auteurs, parfois soutenus par des acteurs du secteur audiovisuel[1]. Les créateurs de ces magazines saluent unanimement l'influence de *LAG* dans la naissance de leurs projets respectifs, au point que le fait de rendre hommage au créateur-scénariste de *LAG* soit devenu un *running gag* dans les conférences et tables rondes consacrées à la bande dessinée numérique (EspritBD, 2013 ; décrite p. 182).

Pourtant création numérique et exploitation numérique ne sont pas par nature antinomiques. Mais cette opposition est instaurée en cadre de référence par les acteurs impliqués autour de la bande dessinée numérique. Ce cadre est à la fois une base de négociation pour les

1. http://www.directmatin.fr/france/2013-01-31/la-bd-lheure-du-defi-numerique-363120, une des nombreuses reprises ou occurrences de la dépêche AFP, consultée le 17 mars 2014.

auteurs vis-à-vis des éditeurs (ce que nous ne pourrons pas faire avec vous, nous le ferons sans vous), une légitimation pour solliciter des moyens auprès d'acteurs étrangers au monde de l'édition (si nos partenaires traditionnels ne nous soutiennent pas nous en cherchons d'autres), et un argument auprès des médias et des publics (nous inventons un nouveau monde de l'art qu'il vous appartient de faire connaître et de soutenir). Comment une telle représentation a-t-elle pu s'imposer ? Le créateur-scénariste de *LAG* se souvient qu'à l'origine du projet de la série « *la question s'est posée de savoir si on le faisait tout seuls ou pas. Et là c'est ce que j'appelle toujours le moment où on se lance parce qu'on se fait des idées et qu'on est complètement inconscient et où c'est très bien comme ça. C'est là que j'ai dit, enfin qu'on m'a dit,* "Boah c'est sur Internet, t'as besoin de personne, c'est facile" »[1]. À l'origine, il y a donc la représentation d'Internet comme d'un eldorado où tout serait possible, un nouveau monde dans lequel chacun peut réussir sans s'appuyer sur les structures existantes. Aux yeux de ses émules, *LAG* constitue la preuve empirique qu'il est possible pour des auteurs de bande dessinée d'initier et de porter un projet sur support numérique sans l'impulsion ni le soutien d'un éditeur traditionnel. Il n'en faut pas plus pour asseoir une représentation dans laquelle le métier d'éditeur est sévèrement remis en question.

La fonction d'éditeur ne disparaît pas pour autant. Dès le début de notre premier entretien, le créateur-scénariste de *LAG* avoue « *je suis vraiment dans la phase où je fais mal. C'est-à-dire : je prends du retard, je remplis pas des trucs, je gère plus mon agenda* » (*Ibid.*). Nous sommes en février 2012 et il s'apprête à me confier sa décision récente d'arrêter la publication de la série quelques mois plus tard, et dont les difficultés qu'il soulève sont à l'origine. Derrière ses mots lacunaires se cache tout ce qui ne relève pas du travail d'un

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 20/02/2012 : Annexe D3 (p.62)

auteur, d'un scénariste, « *tous les trucs administratifs de merde classiques* » (*Ibid.*). Il s'agit en définitive de tout ce qui est traditionnellement dévolu à un éditeur et dont il serait fastidieux et superflu de dresser la description exhaustive puisque cela relève du sens commun pour quiconque s'intéresse un tant soit peu à l'édition. Or le créateur-scénariste reconnaît spontanément qu'il n'est pas donné à tout le monde de trouver un intérêt dans « *l'aspect administratif, économique et tout ça* » (*Ibid.*) à la différence de la plupart des auteurs de bande dessinée, il a fait des études de droit, de marketing et avait déjà tenté de créer une entreprise par le passé. Pour autant il affirme qu'il ne se considère pas comme un éditeur au moment d'expliquer pourquoi il a créé un feuilleton en ligne. Pour lui, un éditeur aurait fait ce choix à dessein afin de répondre à une demande identifiée, un marché potentiel. Le créateur-scénariste affirme avoir créé un feuilleton parce qu'il en avait envie.

Si les auteurs assument les fonctions éditoriales s'agissant de la publication numérique, les éditeurs traditionnels sont tout de même considérés comme des partenaires potentiels dans la perspective d'une adaptation imprimée. Depuis l'essor des blogs BD, les éditeurs et les auteurs de bande dessinée ont intégré l'idée qu'un récit qui rencontre une certaine notoriété en ligne peut faire l'objet d'une édition traditionnelle sur support imprimé. La presse a encouragé cette situation puisque la majorité des bandes dessinées numériques citées dans les colonnes des médias généralistes le sont suite à la parution d'une édition imprimée (Cf. Annexe A). En proposant à son créateur-scénariste l'édition de recueils imprimés de *LAG*, les éditions Dupuis ont contribué à perpétuer ce cadre de référence héritier des blogs BD.

Après *LAG*, fonder une partie de l'économie d'un projet numérique sur l'édition imprimée apparaît comme une question incontournable, sinon un passage obligé. Les récits créés par des auteurs de bande dessinée pour les supports numériques prennent la plupart du temps en compte leur adaptation au monde de l'art de la bande dessinée imprimée. C'est ainsi

que les auteurs du feuilleton transmédia *MediaEntity* ont démarché les éditeurs de bande dessinée comme l'aurait fait n'importe quel auteur porteur d'un projet traditionnel. Le scénariste explique : « *à Angoulême 2011 on a fait le tour un peu de tous les éditeurs. On en a rencontré. On est allés voir* [quatre éditeurs sont cités parmi lesquels les éditions Delcourt]. *Oui voilà c'est à peu près ça. Et on a commencé à discuter sur ce que ça pourrait donner* »[1]. Si l'auteur n'apporte pas plus de précisions sur les modalités de ses démarches, c'est parce qu'elles relèvent du sens commun dans le monde de l'art de la bande dessinée. Pourtant *MediaEntity* n'a trouvé un éditeur pour son adaptation imprimée que deux ans plus tard, après la publication en ligne d'une saison pilote de quatre épisodes fin 2012 : les éditions Delcourt ont annoncé leur soutien au projet à l'occasion du Festival international de la bande dessinée 2013. Les négociations ont été rapides et ont abouti quelques jours seulement avant le début du festival. La dessinatrice observe qu'avec « *le fait d'avoir mis la BD sur Internet et de commencer à fédérer une communauté, leur proposition est devenue vraiment plus intéressante. Ils ont montré beaucoup plus de motivation pour suivre le projet* »[2]. L'enjeu pour les deux auteurs consistait à ne céder que les droits afférents à l'édition imprimée tout en conservant la liberté de négocier eux-mêmes les droits d'exploitation numérique et audiovisuels. Tout comme le créateur-scénariste de *LAG*, le scénariste de *MediaEntity* établit une distinction nette avec ses fonctions d'auteur : « *c'est plutôt du travail de producteur. Enfin de producteur entre guillemets : on ne fait pas de l'audiovisuel. Mais voilà on est un peu en ce moment attaché de presse et puis la communication avec les éditeurs* »[3].

1. Entretien avec le scénariste, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. Entretien avec la dessinatrice, 15/02/2013 : Annexe I4 (p.287)
3. Entretien avec le scénariste, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)

1.3. La production audiovisuelle comme horizon

Lorsque le scénariste de *MediaEntity* parle de « *producteur* » (*Ibid.*), il fait référence à la création audiovisuelle, un monde de l'art qui lui est plus familier que l'industrie culturelle de l'édition : la production audiovisuelle. Il est issu d'une école de scénario et a commencé à développer l'univers de *MediaEntity* grâce à une bourse de deux ans du Centre national du cinéma destinée à soutenir la création française en matière de séries télévisées. La dessinatrice de *MediaEntity* est elle aussi issue du monde audiovisuel puisqu'elle a étudié le film d'animation dans deux écoles successives. J'expliquerai comment ces origines ont coïncidé à l'adoption spontanée par les deux auteurs du format *turbomédia* pourtant encore tout à fait nouveau et largement méconnu du public (voir également p. 231 et p. 280). Le terme apparaît dans les correspondances électroniques des auteurs en décembre 2010[1] et sur un forum en 2011[2] pour désigner une forme inventée en 2009 par Yves Bigerel (alias Balak) et promue – entre autres – par Alexandre Ulmann (alias Malec) qui travaillent tous deux dans le domaine du cinéma d'animation[3]. Le *turbomédia* a été adopté en 2012 par l'éditeur américain Marvel pour ses *Infinite comics* destinés aux tablettes tactiles, la plateforme *Thrillbent.com* (Waid et Rogers, 2012) ou encore le magazine numérique *Spirou.Z* édité par Dupuis depuis avril 2013. Le *turbomédia* se présente sous la forme d'une succession d'images que le lecteur consulte l'une après l'autre comme un diaporama. Dans sa forme la plus épurée, les images sont fixes et leur succession par superposition autorise des effets cinétiques et cinématographiques (Charbonneau Grenier, 2013) que les auteurs n'ont de cesse d'explorer, lorsqu'ils ne s'essaient pas à l'utilisation d'images animées surgissantes ou en boucle, à l'inclusion d'évènements ou de

1. Selon le témoignage de Yves Bigerel, recueilli par voie électronique le 19/03/2014
2. http://www.catsuka.com/interf/forum/viewtopic.php?p=372962#p372962 consulté le 19/03/2014.
3. http://ybrik-media.com/bon-anniversaire-le-turbomedia/ consulté le 19/03/2014.

boucles sonores ou encore à la mise en œuvre de choix interactifs. Nous sommes face à un format venu du monde de l'audiovisuel, inspiré par et destiné à celui de la bande dessinée, et que le monde de l'art de la bande dessinée occidentale est en train d'adopter pour s'adapter aux écrans numériques.

Bien qu'ils aient choisi d'affilier leur mode d'expression à la bande dessinée, les auteurs font abondamment référence à l'audiovisuel. Les séries télévisées américaines incarnent leur représentation de ce qu'est un récit contemporain. Le scénario de *MediaEntity* tel que son scénariste l'avait imaginé en école était celui d'une série télévisée. Lorsqu'il explique les motivations qui président à la mise en œuvre du fond d'aide à l'innovation dont il a bénéficié de la part du Centre national du cinéma, il suggère « *quand les séries américaines sont arrivées en France, ils se sont demandé* "pourquoi est-ce que nous on ne fait pas ça ? Pourquoi est-ce que les Français on ne fait pas ça ?" »[1]. En deux lettres, « *ça* » renvoie à tout ce que recouvre la représentation que l'on peut se faire du monde des séries télévisées américaines : des modalités particulières et identifiées d'écriture, de production et de consommation qui fondent une réussite économique et un rayonnement culturel. Interrogés quant aux récits qui influencent leur travail ou qui leur semble nourrir une proximité avec *MediaEntity*, ni la dessinatrice ni le scénariste ne font référence à des récits transmédias ou à des bandes dessinées. La dessinatrice cite *LAG* avant de dresser une liste de séries télévisées américaines. Le scénariste, cite pour sa part des films de cinéma, mais imagine le public du récit *turbomédia* comme « *assez similaire à celui d'une série TV* », c'est-à-dire « *habitué aux séries, sans doute à télécharger des séries puis à les regarder au moment où elles sortent et pas à attendre que ça passe à la télé* »[2].

1. Entretien avec le scénariste, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. Entretien avec le scénariste, 20/12/2012 : Annexe H3 (p.271)

Les auteurs de *MediaEntity* ne sont pas les seuls à appuyer leur récit sur le modèle télévisuel. *Les Autres Gens* se présente explicitement comme un feuilleton inspiré des *soaps* télévisés. Le néologisme « bédénovela » s'est très rapidement imposé pour décrire ce récit épisodique, à suivre quotidiennement sur Internet[1]. Le créateur-scénariste cite certes l'influence du blog BD *Chicou Chicou* : réalisé sur le mode du cadavre exquis, ce récit sert de jalon au créateur-scénariste pour imaginer un feuilleton dont chaque épisode serait mis en images par un dessinateur différent. Mais l'auteur fait explicitement appel à la série télévisée *Six Feet Under* pour expliquer la manière dont il a imaginé le scénario de *LAG* non pas sur la base de personnages au passé à tiroirs, mais sur celle de personnages comme-tout-le-monde dont les interactions composent l'histoire. Au-delà de la dimension narrative, l'image que le créateur-scénariste se fait des lecteurs qui ont découvert *LAG* sur le tard est nourrie d'un mode de consommation des séries télévisées auquel il se livre lui-même : en DVD, les spectateurs « *bouffent la série en trois semaines, ils ne font que ça* »[2]. Le mode de production est lui aussi assimilé à la représentation que le créateur-scénariste se fait du monde des séries télévisées, dans lequel – contrairement à la bande dessinée – on travaille avec « *beaucoup de monde* » (*Ibid.*) et on doit faire en sorte de tenir le récit dans la durée et la régularité.

Les séries télévisées servent de référence tant aux collaborateurs de *LAG* qu'à ses lecteurs, ainsi qu'aux lecteurs de *MediaEntity*. Interrogés sur ce qu'ils rapprocheraient des récits concernés ou appelés à fournir une explication pour décrire ces récits à quelqu'un qui ne les connaitrait pas, les uns et les autres recourent largement à des séries télévisées, de

1. Le terme apparaît pour la première fois à l'occasion de la newsletter #57 du site spécialisée www.bodoi.info avec un article daté du 9 février 2010 et mis à jour le 1er mars 2010. Il est adopté par les auteurs du feuilleton et repris par Télérama, Métro ou encore Libération.
2. Entretien avec le créateur-scénariste, 20/02/2012 : Annexe D3 (p.62)

manière générale ou sur la base d'exemples particuliers. Hormis la forme graphique, le caractère dessiné et statique des images, l'absence de bande-son, auteurs et lecteurs s'accordent à considérer *LAG* et *MediaEntity* selon le même mode de lecture sériel auquel les séries télévisées les ont familiarisés. La principale différence réside dans l'auctorialité très forte que revendiquent et dont jouissent les auteurs de bande dessinée par rapport aux scénaristes et réalisateurs de séries télévisées. Les auteurs de bande dessinée sont reconnus et identifiés. Dans le cas de *LAG* une partie du plaisir d'écriture et de lecture dont témoignent auteurs et lecteurs réside dans le changement de traitement graphique qui permet la découverte quotidienne d'un nouvel auteur à travers son interprétation personnelle des personnages récurrents de la série. Dans le cas de *MediaEntity* l'auctorialité est restée plus discrète : les auteurs ne se sont présentés que tardivement, à l'issue de la parution des quatre épisodes pilotes, et seulement par leur prénom et un portrait dessiné. La culture audiovisuelle dont sont issus le scénariste et la dessinatrice n'y est peut-être pas étrangère, mais c'est surtout de leur part un positionnement dicté par l'univers alternatif de *MediaEntity* qui interroge notre rapport à l'identité numérique et s'efforce de jouer sur l'effet de réel. Les auteurs ont préféré s'effacer derrière leurs personnages, tel Wilhem qui est l'émetteur des lettres électroniques et anime la page Facebook de la série. Pour autant, le choix de faire d'une bande dessinée la colonne vertébrale du dispositif transmédia découlait de la volonté de conserver l'auctoralité du projet (Cf. p. 226). C'est cette même volonté qui a présidé aux négociations avec les éditeurs traditionnels : si les deux auteurs n'avaient pas trouvé d'éditeur qui accepte de leur laisser les droits d'exploitation audiovisuelle et numérique ils auraient recouru au financement participatif. L'étude consacrée à chacun des deux récits prolongera ces observations et permettra d'explorer les hypothèses qui en découlent.

1.4. Le modèle économique sujet à négociations

Le conflit autour de la gestion des droits d'auteurs en matière d'exploitation numérique des bandes dessinées a révélé les inconnues qui empêchent auteurs et éditeurs de s'accorder sur une juste part de droits d'auteurs sur le prix de vente des contenus numériques. Face à un marché jugé « *balbutiant* » en 2010 (Ratier, 2010) il n'est pas possible d'anticiper le chiffre d'affaires potentiel de l'exploitation numérique des œuvres. Or dans la mesure où les bandes dessinées numériques sont commercialisées à des prix inférieurs, les droits perçus par les auteurs sur chaque vente unitaire sont mathématiquement inférieures, sans garantie que le développement du marché numérique au détriment éventuel du marché imprimé ne maintienne un chiffre d'affaires constant grâce à une augmentation du volume d'affaires. Le monde de l'art de la bande dessinée réalise qu'un contenu numérique ne peut être commercialisé selon les mêmes modalités qu'un produit physique. Face à cette évidence, les auteurs de bande dessinée s'emploient à produire du sens commun et à le partager avec leurs lecteurs afin de rendre possibles des modèles économiques grâce auxquels exercer leur activité sous une forme professionnelle. Ne prétendant pas développer un propos économique ou sociologique sur ces questions (Collectif PANIC, 2011), j'aborderai ici la manière dont les usages parviennent à s'installer.

Il est de coutume de considérer les Anglo-saxons et les Coréens comme « en avance » parce que ces sphères linguistiques entretiennent depuis plusieurs années des professionnels des *webcomics* chez les Anglo-saxons (Allen, 2007) ou des *webtoons* chez les Coréens. En francophonie le modèle qui prévaut est longtemps demeuré celui de l'auteur publiant gratuitement ses planches sur un blog BD afin de constituer un lectorat avant d'être repéré par un éditeur. Il faut attendre septembre 2009 et le feuilleton *Bludzee* de Lewis Trondheim pour

qu'un autre modèle soit exploré. Il s'agit d'un récit commercialisé sous forme d'application pour ordiphone, une histoire à suivre quotidiennement pendant un an. Un ouvrage compilant l'ensemble des épisodes quotidiens a été édité chez Delcourt en octobre 2010. Julien Baudry explique :

> « *le principe en est simple, mais révèle la juste appréciation que les concepteurs d'Ave!Comics ont des nouveaux usages numériques : les lecteurs s'abonnent à cette application et reçoivent tous les jours un nouvel épisode des aventures domestiques du chat Bludzee. Le format case par case est spécifiquement adapté au support, même si une version existe également pour lecture sur ordinateur. Le principe de parution périodique et d'abonnement mensuel rompt avec les logiques de location et de paiement à la pièce qui dominent alors. Bludzee est, de fait, la première expérience payante de bande dessinée en ligne de création originale* » (Baudry, 2012).

Mais ce précédent ne suffit pas à installer la formule de l'abonnement dans le sens commun du monde de la bande dessinée :

> « *le projet des Autres gens, lancé en mars 2010, est le premier à faire de l'abonnement un modèle commercial durable de la bande dessinée numérique* » (*Ibid.*).

Dans le cas de *LAG*, l'idée qui a présidé au format des cases pour une lecture case à case impliquait de commercialiser une application pour smartphones. Mais la découverte des règles de validation appliquées par Apple à son Appstore interdit de concrétiser cette idée : *LAG* comporte de la nudité et de la sexualité, toutes deux proscrites de la plateforme d'Apple. En revanche en matière de diffusion en ligne, l'abonnement s'impose au créateur-scénariste qui oppose la stratégie de la presse traditionnelle à celle de deux *pure players* : « *il y a deux sites d'information qui sont bénéficiaires : c'est Mediapart et @rrêt sur image quand tous les autres sont là à ramper pour avoir des subventions* »[1]. Il importe donc un modèle qu'il admire en tant que consommateur d'information en ligne. Sa réflexion se révèle assez approfondie,

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 23/04/2012 : Annexe E1 (p.145)

appuyée par de nombreux chiffres qu'il avance spontanément et de mémoire pour expliquer pourquoi il lui semblait plus judicieux de solliciter l'abonnement d'un nombre limité de lecteurs plutôt que d'escompter un succès public suffisamment large pour représenter une rentabilité financière grâce à l'affichage publicitaire. Lorsque le créateur-scénariste avance que « *le tout gratuit c'était trop risqué, trop lourd à porter, trop de la gestion, de la pub, des trucs comme ça ; trop dépendant du marché publicitaire qui est quand même hyper aléatoire. Et de plein d'autres choses comme ça* » (*Ibid.*), il recouvre sous l'expression « *comme ça* » tout le cadre de référence que constituent pour lui l'économie en ligne et l'économie d'un modèle publicitaire. Un cadre qui s'est heurté à celui des internautes lorsque *LAG* a commencé à être publié.

Le créateur-scénariste se souvient que lors du lancement de *LAG*, le « *débat majeur* » portait sur l'abonnement, « *ça a été un petit peu surprenant. J'avoue que j'avais pas pensé que ça serait à ce point. Mais tout devenait un frein pour le lecteur. Des questions qui aujourd'hui ne se posent plus* »[1]. Il évoque cette période avec émotion :

> « *c'est le seul truc qui me rendra triste un jour quand je serai devenu aigri et jaloux du succès de tous les autres, c'est le seul truc que je voudrais, c'est que au moins on me reconnaisse qu'on était en première ligne quand on s'est pris tous les coups dans la gueule. Parce qu'on s'en est pris putain. Le nombre de débats que j'ai sur "c'est débile, ça pourra jamais marcher, on en reparlera dans deux mois. Vous aurez jamais plus de 500 abonnés." C'est délirant, je veux dire, au début, on s'est pris tous les trucs qui faisaient que personne ne faisait rien quoi. Parce que "le paiement, ça ne marchera jamais, personne ne voudra jamais payer"... Eh bah on s'est battus, on a fait le truc, on a expliqué, expliqué. Et maintenant tous les petits nouveaux ils peuvent arriver et ça y est* » (*Ibid.*).

Dans les faits, les débats ont surtout pris corps sur un forum sur lequel l'annonce du lancement de la série a été accueillie avec froideur, les usagers interprétant cette annonce

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 20/12/2012 : Annexe D3 (p.62)

comme de la publicité dans la mesure où le contenu ne serait pas accessible gratuitement. Cherchant à s'expliquer, le créateur-scénariste s'est heurté à l'idée que le contenu en ligne doit être gratuit et faire reposer son existence sur l'affichage publicitaire et la vente de produits dérivés tels que des tasses ou des t-shirts : les cadres de référence de ces lecteurs sont ceux du blog BD et des *webcomics*. Trois ans plus tard, les revues numériques reposant sur un modèle d'abonnement ont été plébiscitées au Festival international de la bande dessinée, leurs auteurs revendiquant l'influence du créateur-scénariste de *LAG* sur leurs initiatives (Cf. p. 182).

Pour *MediaEntity*, le scénariste et la dessinatrice ont préféré envisager une diffusion en ligne gratuite, qu'ils ne remettent pas en question pour les parutions à venir après les quatre épisodes pilotes publiés fin 2012. Les deux auteurs font reposer la rentabilité de leur projet sur les autres modules du dispositif transmédia, à commencer par les albums imprimés. Il s'agit soit de trouver des éditeurs ou des producteurs professionnels pour financer la production des différents contenus, soit de faire appel au public de *MediaEntity* par le biais de campagnes de financement participatif. C'est la solution qui était envisagée fin 2012 à l'issu de la publication de la saison pilote, avant que la reprise de négociations avec des éditeurs n'aboutisse à un accord avec les éditions Delcourt quelques jours avant le Festival international de la bande dessinée fin février 2013. Le financement participatif représente en revanche aux yeux des auteurs un moyen susceptible de leur révéler les attentes du public et de prioriser les modules transmédia qui méritent d'être développés.

Quelques jalons semblent posés dans l'esprit des auteurs et des lecteurs, autour desquels s'instaure progressivement un sens commun qui leur permet d'envisager la publication professionnelle de bande dessinée au moyen des dispositifs numériques. Régulièrement sollicité par des auteurs porteurs de nouveaux projets et désireux de bénéficier son expérience, le

créateur-scénariste juge pourtant que beaucoup reste encore à faire. Pour chaque projet, la difficulté consiste à opter pour le juste positionnement entre la large diffusion gratuite soutenue par la publicité ou les produits dérivés et le positionnement de niche suivant un modèle payant qui peut reposer sur l'achat unitaire, le financement participatif ou l'abonnement. Auteurs et lecteurs continuent de négocier les modalités économiques de leurs usages des outils de publication numérique, tiraillés entre la commercialisation de produits édités par une industrie culturelle et l'accès à des productions audiovisuelles.

2. La bande dessinée numérique dans les écoles d'Art

Derrière les négociations autour des modalités économiques des usages des outils de publication numérique, sans céder à l'approche ontologique que privilégie Thierry Groensteen (Groensteen, 2011), il faut reconnaître que la question définitionnelle anime toujours avec force la pensée autour de la bande dessinée (Stefanelli, 2012) et que l'entrée dans l'ère numérique ravive cette tendance. Or « *il ne peut pas y avoir de définition définitive de ce qu'est la bande dessinée, puisqu'à chaque moment une innovation* (…) *peut survenir et remettre en question les canons établis* » (Maigret, 2012). On peut en revanche s'intéresser au « *construit social* » qu'Éric Maigret refuse de réduire à « *l'alliance d'images et de textes écrits* » ou à « *une séquentialité graphique* ». Dans quelques écoles d'art, des cours sont consacrés à la bande dessinée numérique. Quels cadres de référence sont sollicités par les enseignants et les étudiants pour aborder de nouvelles formes narratives et contribuer éventuellement à en inventer à leur tour ?

Je me suis entretenu avec les enseignants qui étaient en charge de ces cours en 2011-2012 aux Arts Décoratifs de Strasbourg (Joseph Béhé et Finzo) et à l'école Émile Cohl de Lyon (les frères Olivier et Jérôme Jouvray). Mon hypothèse initiale était que ces enseignements tiraient parti de la rencontre entre la tradition de la bande dessinée et les dispositifs de publication numérique pour développer les compétences créatives et d'innovation de leurs étudiants. L'approche pédagogique très empirique démontrée par les enseignants m'a poussé à invalider très rapidement cette hypothèse pour chercher d'une part à comprendre quels objectifs pédagogiques ils poursuivaient et d'autre part de quelles représentations de la bande dessinée ils étaient porteurs. Enfin, j'ai cherché à confronter mes conclusions aux témoignages des

étudiants au moyen de questionnaires électroniques et d'entretiens. Une synthèse de ce travail est parue dans *Les Cahiers Pédagogiques* (Falgas, 2013).

J'aborderai ici de manière plus développée l'enseignement en tant que système d'activité collectif au sens de la théorie de l'activité (Engeström, 2005). Un système d'activité relie un *sujet* collectif, un *objet* – c'est-à-dire une « *visée* » (Licoppe, 2008) – et une *communauté*. L'*artefact* médie la relation du *sujet* à l'*objet*. Des *règles* médient la relation du *sujet* à la *communauté*. Une *division du travail* médie la *communauté* et l'*objet*. L'accomplissement de l'*objet* débouche sur un *résultat*. Chacun des six points du modèle est relié à tous les autres. Des contradictions peuvent entacher chacun des liens qui tissent l'activité. Afin de caractériser l'*objet* de l'activité, c'est-à-dire la visée pédagogique des cours de bande dessinée numérique, je chercherai à identifier les cadres de référence sollicités aux différents points du système d'activité et les contradictions qui en découlent.

Ce travail s'appuie sur quatre entretiens semi-directifs particuliers :

- Entretien avec Olivier Jouvray, enseignant à l'école Émile Cohl de Lyon, le 04/09/2012 (46 minutes) : Annexe C2 (p.11)
- Entretien avec Joseph Béhé, enseignant aux Arts Décoratifs de Strasbourg, le 07/09/2012 (51 minutes): Annexe C3 (p.25)
- Entretien avec Jérôme Jouvray, enseignant à l'école Émile Cohl de Lyon, le 07/12/2012 (40 minutes) : Annexe C4 (p.38)
- Entretien avec Finzo, enseignant aux Arts Décoratifs de Strasbourg, le 10/12/2012 (29 minutes) : Annexe C5 (p.50)

2.1. Le projet pédagogique

La première représentation d'un système d'activité se fonde sur la relation entre le *sujet*, les *artefacts* auxquels il a recours et l'*objet* de son activité. Si l'on ne peut limiter l'approche de l'activité à cette « *partie émergée de l'iceberg* » (Engeström, 2005), elle offre un terrain propice à une première approche de compréhension de l'*objet* et des représentations à l'œuvre dans sa poursuite au travers de l'activité.

2.2. Création des cours et identité des enseignants

Émile Cohl est une école de dessin traditionnel fondée en 1984 en réaction à la mise en retrait de la technicité du dessin dans les écoles des Beaux-Arts. Au fil des ans, l'école s'est ouverte au multimédia, au dessin animé et à la bande dessinée. Lorsque le directeur de l'école a souhaité aborder la bande dessinée numérique, il a sollicité Olivier Jouvray qui avait déjà réalisé une bande dessinée interactive avec son frère Jérôme (*Supershoes*, en 2002) et qui montrait une appétence pour ce sujet puisqu'il a été en charge des questions numériques au sein du Syndicat des auteurs de bande dessinée. Le cours de bande dessinée numérique a été mis en place en 2011-2012 sous la forme d'un trimestre intégré au cours hebdomadaire de bande dessinée pour les étudiants de deuxième année, délivré par les frères Jouvray, tous deux auteurs de bande dessinée. C'est un cours qui appartient au tronc commun avant la spécialisation en édition imprimée, multimédia ou dessin animé. La bande dessinée est jugée comme un terrain d'apprentissage de la mise en scène, de la narration et du dessin. « *C'est un cours qui met en application tout ce qu'on apprend ailleurs. Donc dessin, mise en scène, cadrage, découpage, perspective décor, couleur. Tout. Donc comme c'est un cours qui met en applica-*

tion tout, c'est bien que tout le monde s'y frotte »[1]. Avant la mise en place du cours de bande dessinée numérique, les autres enseignants ont été sensibilisés à l'occasion d'une journée de formation délivrée par Olivier Jouvray. Jérôme Jouvray a pour sa part été « *mis devant le fait accompli* »[2] en n'apprenant qu'à la rentrée la mise en place du cours. Associé au cours de bande dessinée, Jérôme Jouvray a en effet – au contraire de son frère Olivier – une posture très critique vis-à-vis du numérique.

L'école des Arts décoratifs de Strasbourg fait partie de la Haute école des Arts du Rhin. Après une première année propédeutique, les étudiants intègrent l'un des ateliers parmi lesquels l'atelier communication. Dès l'année suivante, les étudiants de cet atelier se déterminent entre trois options : communication graphique, didactique et illustration. C'est dans cette dernière option, réunissant de 18 à 22 étudiants chaque année qu'a été mis en place le cours consacré à la bande dessinée numérique. Intitulé « BDnet » ce cours représente 3 à 4 heures par semaine et existe depuis 2010-2011. Joseph Béhé est à l'initiative du cours : il en a fait la proposition en réunion d'équipe pédagogique et n'a pas rencontré de difficultés à convaincre ses collègues. Un autre enseignant, Finzo, intervient avec lui lors des séances qui sont complétées par un autre cours, plus technique, délivré par André Bihler. Auteur de bande dessinée, Joseph Béhé est intéressé de longue date par l'évolution de la bande dessinée numérique, bien qu'il n'ait pas à ce jour produit de récit destiné à ce type de publication. Quant à Finzo, il est illustrateur et a beaucoup travaillé avec le logiciel d'animation interactive *Flash*.

Les cours de bande dessinée numérique sont donc confiés à des auteurs de bande dessinée professionnels édités dans le circuit traditionnel. Il s'agit d'inscrire la bande dessinée numérique dans une filiation avec sa grande sœur de papier. Les intervenants ne tiennent pas de

1. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)
2. *Ibid.*

blog BD ni ne publient de webcomic. Les frères Jouvray ont toutefois marqué l'histoire de la bande dessinée numérique française (Baudry, 2012) avec *Supershoes* (2002), le site collectif *8comix* (2011) et le projet *La Revue Dessinée* (en 2013). En l'absence d'une industrie culturelle instituée et reconnue en matière de bande dessinée numérique, les enseignants tirent leur légitimité de la conjonction de leur activité traditionnelle avec une curiosité et une volonté de s'interroger sur l'avenir de la bande dessinée sur les écrans numériques.

2.3. Le choix des outils de travail

Pour Joseph Béhé, à Strasbourg, la mise en place du cours BDnet est « *expérimentale* » : « *plus vite on démarrait, plus vite on se rendrait compte des difficultés* »[1]. Olivier Jouvray, à Lyon, parle pour sa part d'un « *test pédagogique* »[2]. Tous deux ont conscience d'aborder un territoire inexploré, mais ils l'abordent d'une manière très différente sous l'influence de leur propre expérience, de la vision de leurs collaborateurs et des moyens à leur disposition. Là où Joseph Béhé bénéficie des moyens d'un véritable atelier (faible effectif, matériels et logiciels informatiques) Olivier Jouvray s'adresse à 60 étudiants sans autres moyens que ceux d'un cours traditionnel.

Dans ces conditions, Olivier et Jérôme Jouvray ont écarté la question des logiciels et de leur utilisation. En revanche Joseph Béhé et Finzo étaient face à la contrainte de permettre l'expérimentation sans que la maîtrise technique ne soit trop discriminante. C'est ainsi qu'ils s'orientent vers le logiciel *Motion Composer* destiné à la création d'animations et des contenus interactifs pour le web et les plateformes mobiles, sans offrir d'outils de programmation complexes tels que ceux offerts par le logiciel *Flash*. L'utilisation de *Flash* ou d'*In*

1. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)
2. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)

Design n'est pas exclue pour les étudiants plus aguerris. Aquafadas, la société éditrice de *Motion Composer* est également à l'origine de *Comic Composer*, un logiciel destiné à la conception de lecture guidée et animée de bandes dessinées. Pour Joseph Béhé « Comic Composer *est surtout fait pour simuler un chemin de lecture dans une planche déjà réalisée (pour le papier).* Motion Composer *est totalement affranchi de la planche de bd papier* »[1]. Le choix de *Motion Composer* révèle donc une volonté de s'affranchir de la planche de bande dessinée traditionnelle pour prendre en compte l'unité-écran et rendre possible l'animation à l'intérieur de cette unité et la transition entre les écrans.

Olivier Jouvray affirme pour sa part qu'il « *milite depuis quelques années pour qu'on pousse d'abord les expérimentations non pas dans la déstructuration du système de cases qui existe actuellement, mais qu'on fasse des bandes dessinées* »[2]. S'agissant de bande dessinée numérique, il reste attaché à la planche traditionnelle et souhaiterait que les efforts se portent sur l'interface d'accès à cette planche. Jérôme Jouvray est plus incisif, qualifiant les animations et les transitions de « *gadgets* », de « *poudre aux yeux* »[3]. À Strasbourg en revanche, Finzo juge que le numérique est une boîte à outils qui – comme le dessin traditionnel – peut effectivement produire des effets purement spectaculaires, mais aussi contribuer efficacement au récit.

A Lyon la bande dessinée est représentée comme une forme narrative aboutie, dont l'intégrité serait fragilisée par la convergence numérique. Cette représentation transparaît dans la question qui anime Olivier Jouvray : « *est-ce que vraiment cette forme-là est la forme la plus aboutie, est la plus complète et on ne peut plus y toucher ? Ou est-ce qu'on peut encore*

1. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)
2. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)
3. Entretien avec Jérôme Jouvray, 07/12/2012 : Annexe C4 (p.38)

trouver d'autres façons de faire de la bande dessinée ? »[1]. Bien que la question soit ouverte, le poids des traditions et la conviction que la bande dessinée serait une forme aboutie pèsent lourdement sur toute réalisation nouvelle. Pour Jérôme Jouvray, « *la meilleure forme possible pour faire une bande dessinée, ça reste celle du livre* »[2]. À Strasbourg, la bande dessinée semble plutôt constituer un répertoire de solutions narratives dans lequel il s'agit de puiser et qu'il s'agit d'enrichir avec d'autres solutions, empruntées à d'autres traditions, dès lors que les outils numériques permettent de les déployer et de les hybrider.

2.4. Des cours qui visent avant tout à encourager la réflexion

À Strasbourg comme à Lyon, les enseignants s'accordent à fournir un maximum d'exemples à chaque début de séance. Si le projet d'origine des cours s'ancre dans la bande dessinée, la nécessité apparaît rapidement d'ouvrir le champ des possibles à des formes hybrides voire étrangères à ce champ. Les frères Jouvray s'orientent résolument vers un enseignement consacré au « *livre numérique* »[3] tandis que Joseph Béhé et Finzo parlent de « *narration numérique* »[4]. La forme des cours, plus magistrale à Lyon et plus pratique à Strasbourg, n'est sans doute pas étrangère à cette différence. Confrontés à la nécessité de délivrer un cours traditionnel sur un objet nouveau et mal défini (la bande dessinée numérique), les frères Jouvray ont choisi de délivrer aux étudiants des notions solides sur l'histoire du livre tout en montrant leur pertinence dans le domaine numérique. Finzo et Joseph Béhé ont pour leur part pu proposer des exercices pratiques visant à mettre en avant des dispositifs particuliers : le passage d'une image à l'autre, les chemins multiples, le mouvement, les images sur

1. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)
2. Entretien avec Jérôme Jouvray, 07/12/2012 : Annexe C4 (p.38)
3. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)
4. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)

plusieurs plans, etc. Il s'agit ainsi d'accompagner les étudiants dans leur découverte pratique des moyens d'expression numériques.

Bien que l'approche diffère, chaque cours vise avant tout à encourager la réflexion. « *C'est pas un cours où je leur dis* "voilà ce qu'il faut faire"*, c'est un cours où je leur dis* "voilà ce qui existe, voilà ce qu'on sait, voilà quelle est l'expérience accumulée depuis des dizaines voire des centaines d'années dans le milieu du livre et voilà quels outils vous devez maîtriser avant de vous engager dans cette voie" » insiste Olivier Jouvray[1], tandis que son frère suggère « *c'est presque de la recherche fondamentale à la limite :* "à quoi ça sert et qu'est-ce qu'on peut faire ?" »[2]. Pour lui « *la bande dessinée numérique ça ne s'apprend pas, il n'y a pas de cours à avoir* »[3]. Finzo décrit l'objectif du cours strasbourgeois comme celui d' « *engager une réflexion sur ce qu'est une narration portée à l'écran* »[4] et Joseph Béhé suggère « *on essaie de sensibiliser des gens qui n'y pensaient pas au départ* »[5].

2.5. Contradictions entre la représentation traditionnelle de la bande dessinée et ses avatars numériques

Engeström suggère :

> « *lorsqu'un système d'activité adopte un nouvel élément extérieur (par exemple une nouvelle technologie ou un nouvel objet), cela conduit souvent à une contradiction secondaire et aggravée par laquelle un ancien élément (par exemple les règles ou la division du travail) se heurte au nouvel élément. De telles contradictions génèrent des troubles et des conflits, mais aussi des tentatives innovantes de modifier l'activité*[6] » (Engeström, 2005).

1. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. Entretien avec Finzo, 10/12/2012 : Annexe C5 (p.50)
5. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)
6. Traduction personnelle de : « *when an activity system adopts a new element from the outside (for example, a*

L'enseignement de la bande dessinée par des auteurs de bande dessinée dans les écoles d'art semble bel et bien perturbé par l'adoption d'un nouvel élément : la publication numérique. De par leur statut d'auteurs professionnels, les enseignants incarnent une représentation traditionnelle de la bande dessinée mais sont pourtant conduits à privilégier des outils qui ouvrent au maximum l'accès à des solutions narratives en apparence étrangères à la bande dessinée. Confrontés à cette contradiction, les enseignants réorientent et élargissent l'objet de leurs cours. À Strasbourg, il ne s'agit plus d'apprendre à raconter en bande dessinée, mais de réfléchir à ce qu'il est possible de faire lorsqu'on raconte une histoire sur des écrans interactifs. À Lyon, il ne s'agit pas d'apprendre ce qu'est la bande dessinée numérique, mais de réfléchir à ce que serait un livre numérique.

Cette démarche de réorientation et d'élargissement préserve la représentation traditionnelle de la bande dessinée que portent les enseignants : « *la bande dessinée c'est de l'image séquentielle. C'est une suite d'images qui raconte quelque chose* »[1] tout en évitant l'écueil d'une essentialisation de la bande dessinée qui interdirait d'explorer tout ce qui pourrait lui porter atteinte. Joseph Béhé affirme le caractère « *flou* »[2] des frontières entre illustration, bande dessinée et dessin animé ; Olivier Jouvray préfère le « *flou* »[3] qui autorise à élargir le champ de définition du livre ou de la bande dessinée, à la tentation d'inventer de nouvelles terminologies.

---

new technology or a new object), it often leads to an aggravated secondary contradiction where some old element (for example, the rules or the division of labor) collides with the new one. Such contradictions generate disturbances and conflicts, but also innovative attempts to change the activity » (Engeström, 2005).

1. Entretien avec Finzo, 10/12/2012 : Annexe C5 (p.50)
2. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)
3. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)

2.6. La mise en œuvre des enseignements

La partie immergée d'un système d'activité collective fonde l'activité sur des *règles*, une *communauté* et une *division du travail*. Dans le cas des cours consacrés à la bande dessinée numérique, ces points du système d'activité permettent d'aborder la confrontation des cadres auxquels se réfèrent les enseignants avec ceux sollicités par leurs étudiants.

2.6.1. Le travail en binôme fondé sur les représentations du numérique chez les enseignants

À Lyon comme à Strasbourg, l'enseignement est porté par un binôme. Dans les deux écoles, un enseignant est identifié comme le référent principal, mais la position de son collègue est très différente d'une école à l'autre. Aux Arts Décoratifs, Joseph Béhé en tant qu'auteur professionnel et pédagogue reconnu pour l'enseignement de la bande dessinée est le garant de l'ancrage dans le champ de la bande dessinée. Finzo apporte à leur collaboration l'ouverture aux outils numériques, en s'appuyant sur son expérience de *Flash*. À Émile Cohl, les deux intervenants sont légitimes pour aborder le champ de la bande dessinée, l'intérêt de leur collaboration autour du numérique réside dans l'antagonisme de leurs visions respectives. Olivier Jouvray fait figure d'enthousiaste face à la position sceptique, voire défavorable, de son frère vis-à-vis des productions numériques existantes. À leurs yeux cela permet d'encourager les étudiants à la réflexion en les confrontant à « *différents sons de cloches* »[1]. C'est Olivier Jouvray qui apportait le cours, tandis que Jérôme intervenait en direct pour apporter un regard critique. La division du travail repose donc dans les deux écoles sur les représentations que se font les enseignants du numérique plus que sur leurs représentations de la bande dessinée.

1. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)

2.6.2. Les règles de l'évaluation

Le mode d'évaluation représente la principale expression des règles en vigueur dans les enseignements délivrés à Lyon comme à Strasbourg.

Les étudiants d'Émile Cohl étaient évalués sur un dossier écrit et illustré de dessins. Il s'agissait pour eux de présenter un projet de livre numérique. Le mot d'ordre était « *le contenant au service du contenu* »[1] : les enseignants attendaient que les étudiants fassent preuve d'imagination pour exploiter les possibilités des outils numériques au service d'un récit ou d'un univers de leur choix. À Strasbourg, les réponses aux exercices proposés pouvaient faire partie du dossier présenté devant le jury pour le passage en quatrième année. Un exercice consiste en un intitulé qui engage l'étudiant à raconter une histoire en expérimentant un dispositif particulier : par exemple « *Maturin a perdu son…* » vise à réaliser un récit à choix multiples. La différence des règles d'évaluation découle directement de la forme, adoptée par les enseignements, mais elle traduit aussi les représentations qui sont à l'œuvre[2].

Les frères Jouvray témoignent de leur conviction qu'il n'est pas possible d'apprendre la bande dessinée numérique. C'est pourquoi ils ont élargi le propos de leur cours à la notion de livre. Pour Jérôme Jouvray, les étudiants n'auraient pas pu proposer de réponses intéressantes si la consigne d'évaluation avait été restreinte au champ de la bande dessinée. En effet, selon lui, la seule application pertinente des moyens numériques en matière de bande dessinée réside dans le récit augmenté par des bonus interactifs qui apportent des informations documentaires, un *making of* de la bande dessinée. Finzo et Joseph Béhé portent en revanche une vision plus ouverte à l'idée d'hybridation et cherchent à travers les consignes des exercices à

1. *Ibid.*
2. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)

pousser les étudiants à mettre en pratique des possibilités jusqu'alors étrangères au langage de la bande dessinée.

Quoi qu'il en soit, à Strasbourg comme à Lyon, les enseignants témoignent de leur déception. Face à un public de jeunes étudiants qui ont grandi avec les technologies numériques, les enseignants avaient l'espoir d'être surpris. Joseph Béhé va jusqu'à s'exclamer « *on se rend compte aujourd'hui que les gens qui font des choses dans le domaine du numérique ils ont entre 40 et 50 ans. Non mais c'est vrai il faut le dire, putain mais c'est dingue !* »[1]. Les critères d'évaluation restaient cependant très imprécis, tous les enseignants s'accordant à reconnaître que hormis le sérieux, l'investissement et la clarté il s'agissait tout au plus de repérer une réflexion et une certaine originalité dans le travail remis.

2.6.3. Une communauté d'étudiants inégalement investie

Aux yeux des enseignants, il est probable que les étudiants attirés par les écoles dans lesquelles ils interviennent ne soient pas aussi sensibles que d'autres aux technologies numériques. Les Arts Décoratifs de Strasbourg attirent notamment grâce à la réputation de leur atelier de sérigraphie. Quant à Émile Cohl, les étudiants qui fournissent une justification au choix de cette école mettent tous l'accent sur la place privilégiée accordée au dessin traditionnel.

Selon Olivier Jouvray, « *les trois quarts de la classe n'avaient jamais touché une tablette* »[2], or le fait de pouvoir en manipuler en classe n'est pas comparable avec un usage quotidien chez soi. Olivier Jouvray pense que cela rendait l'objet de son cours « *mystérieux* »

1. *Ibid.*
2. Entretien avec Olivier Jouvray, 04/09/2012 : Annexe C2 (p.11)

et donc « *anxiogène* »[1]. La vingtaine d'étudiants de l'atelier illustration des Arts Décoratif est un public encore moins perméable aux technologies numériques si l'on en croit Joseph Béhé :

> « *ces jeunes viennent pour faire de l'illustration, de la bande dessinée, des affiches, des images de communication en général. Ils viennent pour dessiner en tant qu'auteurs. Donc c'est généralement des gens auxquels on va demander quelque chose d'assez personnel. Et ces gens viennent dans l'atelier d'illustration, parce que l'atelier d'illustration des Arts Déco de Strasbourg est très connu. Et ces gens viennent parce que les gens qu'ils ont vu sortir les années d'avant ont fait des choses qui leur ont plu. Ceci pour dire que les gens ne viennent pas dans l'atelier d'illustration pour faire de la BD numérique, en aucune manière* »[2].

C'est ainsi que Joseph Béhé juge qu'un tiers des étudiants n'est d'avance pas intéressé, un tiers trouve cela « *rigolo* »[3] et un tiers s'y investit. Au final, selon son estimation, un dixième de l'effectif produit des choses « *rigolotes ou intéressantes* »[4].

Les quelques éléments recueillis par le biais de questionnaires et d'entretiens auprès des étudiants me poussent à valider le constat des enseignants. Le faible taux de réponse à mes sollicitations est en soi un indicateur d'un investissement limité des étudiants dans ces cours Je dispose d'une seule réponse émanant de la promotion 2011-2012 des Arts Décoratifs, 8 de la promotion 2012-2013 et respectivement 16 et 22 réponses pour les promotions 2011-2012 et 2012-2013 à Émile Cohl. L'échantillon auquel je me réfère ne peut être qualifié de représentatif et seules des observations générales peuvent en être tirées. L'étudiant des Arts Décoratif avec lequel j'ai pu m'entretenir a spontanément établi la même typologie que Joseph Béhé et témoigne d'une faible motivation des étudiants, dont tous ne sont pas foncièrement intéressés par le numérique. Lui-même explique qu'il ne s'y est intéressé qu'à l'occasion d'un

1. *Ibid.*
2. Entretien avec Joseph Béhé, le 07/09/2012 : Annexe C3 (p.25)
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*

exercice pour lequel lui-même et un ami avaient une inspiration commune. Or leur réalisation se trouve être la seule que Joseph Béhé m'ait décrite au cours de notre entretien.

Si les répondants à mes questionnaires témoignent tous utiliser un ordinateur (le plus souvent portable), moins de la moitié d'entre eux utilisent un smartphone et un sur cinq une tablette tactile. La moitié d'entre eux ne jouent pas ou très peu aux jeux vidéo. Ces pratiques numériques semblent en deçà de celles communément attendues d'un public âgé de 20 à 26 ans. Les compétences informatiques communes telles que la navigation, la messagerie ou l'usage des réseaux sociaux sont acquis pour les étudiants de mon échantillon. En revanche, bien que les répondants représentent vraisemblablement une population plus favorable au numérique que l'ensemble de l'effectif, seule la maîtrise de la retouche photo est partagée par une majorité d'entre eux, tandis que certains savent concevoir des films d'animation, mais qu'une minorité pratique le dessin vectoriel, la modélisation 3D ou la conception multimédia.

Selon les répondants, toute école confondue, les cours traitent plutôt de livre numérique, d'illustration numérique et de récit numérique ; ils traitent moins de bande dessinée numérique que de jeu vidéo. Parallèlement, ce sont l'illustration et la bande dessinée de forme courte qui sont les modes d'expression graphiques les plus largement acquis au sein de mon échantillon, tandis que l'animation ou l'interactivité font partie du répertoire de très peu d'étudiants. Peu d'étudiants se sentent à même de réaliser un album de bande dessinée, en revanche ils se sentent plus à même de publier sur un blog BD ou même sous la forme d'un récit numérique en case par case. Malgré leur faible appétence à recourir aux moyens d'expression et de publication numériques, les étudiants témoignent d'une vision positive sur le numérique qui fait à leurs yeux partie de la vie de tous les jours et constitue un outil de création, voire un facteur d'innovation ou même de création. À leurs yeux, le numérique ne constitue pas une menace pour la création.

2.6.4. Des contradictions autour des représentations du numérique

Comme leurs enseignants, les étudiants semblent partager une représentation assez nette de la bande dessinée au point de considérer que les cours consacrés à la bande dessinée numérique traitent avant tout d'autres médias. C'est sans surprise une représentation formelle qui prévaut, fondée sur le rapport texte/image et la séquentialité. Le numérique apparaît alors comme une source d'ouverture à des formes qui sont jugées parfaitement étrangères et notamment à l'animation et à l'interactivité vidéoludique. Enseignants comme étudiants portent uniformément un discours attaché à l'idée que recourir au numérique doit se justifier par une adéquation entre forme et contenu, allant jusqu'à prôner ce recours exclusivement dans le cas où le numérique permet de produire quelque chose d'impossible avec les moyens traditionnels.

Finalement, une contradiction majeure apparaît entre la « *partie émergée* » du système d'activité et sa partie immergée. Si la relation entre *sujet*, *artefacts* et *objet* est animée par les représentations que les enseignants se font de la bande dessinée, la *division du travail*, les *règles* et la *communauté* se définissent autour des représentations que se font du numérique les enseignants et les étudiants. Les cours de bande dessinée numérique mettent en avant la bande dessinée tout en fondant leur fonctionnement sous-terrain sur le numérique. Dès lors, leur ambition pourrait consister à (re)penser la bande dessinée au travers de son apprentissage dans le cadre nouveau et étranger que constitue le numérique. Mais cette ambition serait en contradiction avec l'élargissement auquel les enseignants ont recouru en traitant qui de « *livre numérique* », qui de « *narration numérique* ». Il faut en conclure qu'il ne s'agit pas de (re)penser la bande dessinée, mais bien la narration à l'ère numérique, partant de la tradition narrative héritée de la bande dessinée.

2.7. L'innovation narrative : une utopie ?

Malgré un cadre et des conditions d'enseignement radicalement différents, la mise en œuvre de cours consacrés à la bande dessinée numérique aux Arts Décoratifs de Strasbourg comme à l'école Émile Cohl de Lyon obéit à une même dynamique. La volonté initiale consiste à faire découvrir un terrain d'expression émergent à des étudiants qui ont choisi ces écoles pour leur réputation en matière de formation à la création graphique et narrative traditionnelle. Les professionnels de la bande dessinée et de son enseignement auxquels ces cours sont confiés ont été confrontés à une contradiction importante entre la tradition dont ils étaient garants et l'ouverture nécessaire à d'autres traditions narratives. Cette contradiction n'a pu être résolue qu'en réorientant et en élargissant leur propos pour parler de « *livre numérique* » ou de « *narration numérique* ». Cet élargissement éloigne les cours de l'ambition qui aurait pu consister à (re)penser la bande dessinée à l'ère numérique. Ce sont d'ailleurs les représentations du numérique et non celles de la bande dessinée qui irriguent le fonctionnement sous-terrain du système d'activité : *division du travail*, *règles* et *communauté* se structurent et se définissent par les mouvements d'adhésion, d'indifférence et de rejet du numérique.

Ces observations poussent à dépasser la question ontologique exprimée par Thierry Groensteen et portée par les premiers travaux de recherche en matière de bande dessinée numérique. La question principale ne peut consister à se demander si la bande dessinée numérique de demain pourra être considérée comme de la bande dessinée ou si nous assistons à l'émergence d'un nouveau média (Groensteen, 2011). Sur le terrain de l'enseignement, les praticiens apportent la preuve que, face au numérique, il ne s'agit pas tant de penser la bande dessinée que de penser la narration et ses formes. En revanche, ce programme pâtit de l'héritage d'une représentation de la bande dessinée centrée sur sa définition formelle et qui ignore

la socio-histoire qu'Éric Maigret appelle de ses vœux (Maigret, 2012). Thierry Smolderen constate que les historiens de la bande dessinée ont jusqu'à présent commis une erreur méthodologique en présupposant la définition du médium telle qu'elle est établie aujourd'hui pour décrire sa forme contemporaine et en cherchant dans le passé les formes qui pouvaient y répondre (Smolderen, 2012). La définition contemporaine de « l'art séquentiel » communément admise n'éclaire pas les formes passées qui ont concouru à l'établir. Selon Smolderen, faire de l'histoire de cette manière ne peut pas nous apprendre quoi que ce soit que nous ne sachions déjà. À la lumière de l'étude des cours de bande dessinée numérique délivrés à Lyon et à Strasbourg, il apparaît que cette même approche ne permet pas non plus d'éclairer les formes nouvelles, fussent-elles héritières de la tradition narrative de la bande dessinée.

On peut voir dans l'exemple de ces cours de bande dessinée numérique l'expression de l' « *oscillation entre idéologie et utopie* » qui caractérise l'imaginaire d'Internet aux yeux de Patrice Flichy (Flichy, 2001). S'appuyant sur le philosophe Paul Ricoeur (Ricoeur, 1997), il explique :

> « *l'idéologie légitime le pouvoir, tandis que l'utopie constitue une alternative au pouvoir en place. (...) nous devons essayer de guérir la maladie de l'utopie à l'aide de ce qui est sain dans l'idéologie – son élément d'identité – (...) et tenter de guérir la rigidité, la pétrification des idéologies par l'élément utopique* » (Flichy, 2001).

Ainsi les cadres de référence sur lesquels s'appuient scripts, routines, standards et autres opérations qui constituent l'agir invisible relèvent-ils de la dimension idéologique et sont-ils intimement liés à l'identité des acteurs en présence. En favorisant la rencontre de ces cadres de référence, l'environnement numérique favorise l'émergence d'utopies au premier rang desquelles l'idée que demain nous raconterons autrement grâce aux outils numériques. Mais il est apparu nettement que la position des enseignants en tant qu'auteurs de bande dessinée traditionnelle, et celle des étudiants en tant que passionnés de graphisme et de dessin tradi-

tionnel ont fait obstacle à leur capacité à réaliser l'utopie de raconter autrement sur la base de l'héritage de la bande dessinée. Patrice Flichy parle d'*utopie de rupture* pour désigner ce qui pousse à la rencontre durable ou non entre concepteurs et usagers de dispositifs techniques innovants. L'*utopie-projet* désigne l'expérimentation par la diffusion de l'innovation, tandis que l'*utopie-fantasmagorie* désigne les inventions qui n'affrontent pas la réalité technique. Selon ses termes, l'idée que demain nous raconterons autrement relève de l'*utopie de rupture*. Si les *utopies-fantasmagories* des enseignants et les étudiants qui évoluent dans les écoles d'Art n'ont pas su réaliser l'*utopie de rupture* qui était à leur origine, qu'en est-il des *utopies-projets* que constituent *LAG* et *MediaEntity* ? De quelle manière ces deux projets ont-ils su tirer parti de l'identité de leurs acteurs pour se réaliser, tout en surmontant la rigidité des idéologies propres aux cadres de référence qui les ont vus naître ?

3. Synthèse : des cadres de référence nécessaires, mais pas suffisants

J'ai exposé comment la bande dessinée interactive avait pu apparaître fugacement autour de 2000 à la faveur d'un environnement économique favorable, mais dont le caractère spéculatif ne lui assurait pas de pérennité. C'est la forme du blog BD qui s'est ensuite imposée comme l'expression principale de l'héritage de la bande dessinée en matière de récit sur support numérique, installant durablement aux yeux des lecteurs comme du monde de l'art de la bande dessinée l'idée que la rentabilité économique d'une publication numérique devait reposer sur une édition imprimée. Lorsque le monde de la bande dessinée a commencé à commercialiser des versions homothétiques ou des adaptations des albums imprimés, certains auteurs ont réagi en revendiquant l'idée qu'une authentique bande dessinée numérique devait être créée à l'origine pour les supports numériques. Tout au long des négociations successives qui marquent l'émergence de la bande dessinée numérique contemporaine, j'ai mis en évidence la tension constante entre la référence au cadre de la bande dessinée et celle au cadre de l'audiovisuel. À travers l'étude approfondie des cas de *LAG* et de *MediaEntity*, il s'agira de préciser la nature de cette tension et l'existence d'autres cadres de référence sollicités par les auteurs et leurs lecteurs pour produire le sens nécessaire à la réussite de ces deux séries.

J'ai constaté que, malgré les ambitions des enseignants concernés, les étudiants en Arts qui ont bénéficié de cours autour de la bande dessinée numérique ne sont pas parvenus à adopter une approche innovante dont le résultat aurait été des récits aux formes novatrices et convaincantes aux yeux des enseignants. Bien que préservés des contraintes économiques qui ont étouffé la *BD interactive* dans l'œuf et permis l'établissement durable du blog BD, les étudiants se sont heurtés à la force d'un cadre de référence de la bande dessinée marqué par sa

définition formelle en tant que medium. Pour surmonter leur propre difficulté à dépasser le cadre de la définition formelle de la bande dessinée, les enseignants ont recouru à d'autres cadres qu'ils maîtrisaient, tels que le livre ou la narration au sens large. Mais les étudiants ne partageant pas ces cadres, les enseignants ont dû consacrer leurs efforts à les approfondir bien plus qu'à explorer leur apport potentiel à la création de nouvelles formes narratives pour les supports numériques. Enfin, les étudiants des écoles concernées ne présentant par des profils particulièrement technophiles, ils se sont trouvés dans la nécessité de s'approprier le cadre de référence numérique avant même de pouvoir envisager d'y évoluer.

Ainsi, le recours à une combinaison originale de cadres de référence semble-t-il nécessaire à l'émergence de nouvelles formes narratives. Mais la pérennité de telles combinaisons dépend de la capacité des acteurs à les partager. Tirant les enseignements de ce travail préalable, l'étude des cas de *LAG* et de *MediaEntity* visera principalement à comprendre comment auteurs et lecteurs ont eu la capacité de partager des cadres de référence communs, et ainsi celle de produire du sens.

IV. Les Autres Gens

1. Travaux antérieurs

La constitution du corpus d'entretiens et de l'enquête consacrés à la série *Les Autres Gens* n'a pas obéi spécifiquement à la problématique qui m'occupe ici. Il s'agissait d'une part d'interroger les pratiques (trans)médiatiques des publics de la série, et d'autre part d'interroger la place des technologies de l'information et de la communication dans la collaboration sur laquelle s'est appuyée la production des épisodes. Ces premiers travaux ont fait l'objet de communications et de publications dont je me propose de mettre en perspective les principaux enseignements susceptibles d'éclairer la suite de mon propos.

En consacrant un numéro aux « formes et enjeux de la collaboration numérique », la revue *TIC & Société* m'a offert l'occasion d'interroger le rôle des technologies de l'information et de la communication dans l'émergence – à travers *LAG* – d'une collaboration à l'envergure jusqu'alors inconnue dans le monde de la bande dessinée (Falgas, 2013). Pour ce faire, j'ai principalement recouru à la théorie de l'activité. Je me propose de revenir en premier lieu sur ce travail afin d'éclairer la collaboration des auteurs de *LAG*. En second lieu, j'aborderai les pratiques médiatiques des lecteurs de la série à partir des éléments issus d'une succession de travaux consacrés aux publics de *LAG*. L'axe III « Transmédialité chez les publics d'usagers » du colloque « Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics » a été l'occasion d'engager une étude autour des publics de *LAG*. La communication de mai 2012 a présenté les premiers résultats consacrés aux pratiques (trans)médiatiques des lecteurs de la série. Ces résultats ont été confrontés avec les discours des auteurs de la série dans le cadre du colloque EUTIC 2012 « publics et pratiques médiatiques » dont les actes présentent les conclusions de mon étude (Falgas, 2012). Enfin, les actes du colloque

« Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics » doivent accueillir une discussion critique des choix méthodologiques qui furent les miens (Falgas, 2014).

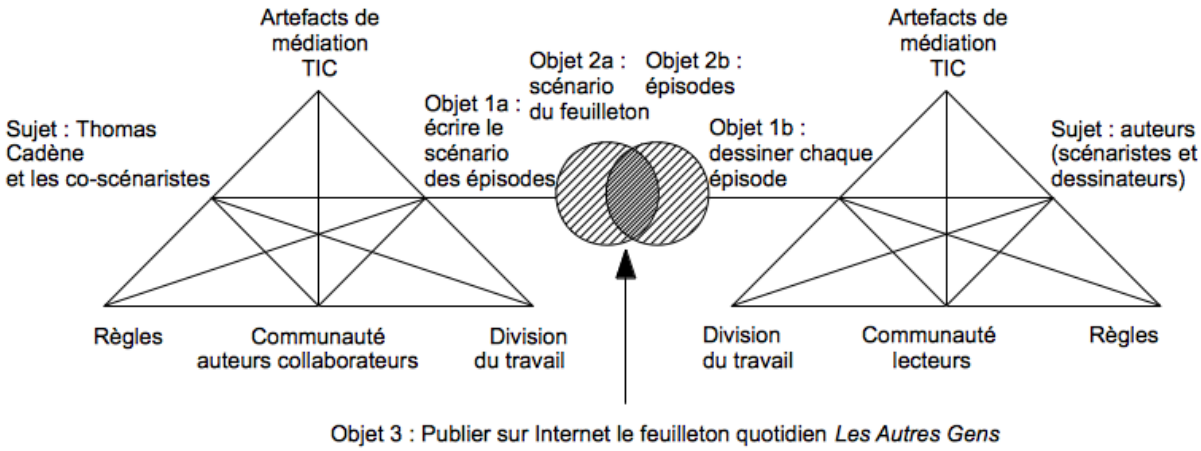
1.1. Collaboration des auteurs

Selon le vocabulaire de la théorie de l'activité (Nardi, 1996 ; Engeström, 2005 ; Kaptelinin et Nardi, 2006 ; Liccope, 2008), ce qui distingue *LAG* des collaborations traditionnelles observées dans le champ de la bande dessinée, c'est son *objet*. Il ne consiste pas à publier des albums de bande dessinée, mais à publier sur Internet un feuilleton en bande dessinée inspiré par le rythme des *soaps* télévisés. C'est ce que signifie le terme de « bédénovela » employé par les journalistes pour décrire cette série[1], hybridation de « bédé » (pour « bande dessinée ») et de « telenovela » (les *soaps* en Amérique du Sud). Le modèle complexe d'un système d'activité que propose Engeström relie un *sujet* (collectif chez Engeström), un *objet* – c'est-à-dire une « *visée* » (Licoppe, 2008) – et une *communauté*. L'*artefact* médie la relation du *sujet* à l'*objet*. Des *règles* médient la relation du *sujet* à la *communauté*. Une *division du travail* médie la *communauté* et l'*objet*. L'accomplissement de l'*objet* débouche sur un *résultat*. Chacun des six points du modèle est relié à tous les autres. Des contradictions peuvent entacher chacun des liens qui tissent le système d'activité (Engeström, 2005). Selon cette approche, l'unité d'analyse est un système d'activité collectif, médié par l'*artefact* et orienté vers une visée, considéré dans un réseau, en relation avec au moins un autre système d'activité. En tant qu'œuvre de collaboration, *LAG* répond à l'objet de raconter une histoire au long cours, à même de captiver le lecteur durant plusieurs mois, voire plusieurs années. Cette

1. Le terme apparaît pour la première fois à l'occasion de la newsletter #57 du site spécialisée www.bodoi.info avec un article daté du 9 février 2010 et mis à jour le 1er mars 2010. Il est adopté par les auteurs du feuilleton et repris par *Télérama*, *Métro* ou encore *Libération*.

collaboration de premier niveau s'appuie au quotidien sur des collaborations de second niveau dont l'*objet* consiste à produire chaque épisode de la série. Cette production se déroule en deux temps bien distincts et conformes à la tradition de la bande dessinée franco-belge (Peeters, 1998) : l'écriture du scénario et la réalisation du dessin. L'étape d'écriture est menée par le créateur-scénariste et ses coscénaristes, à l'intention de la communauté des dessinateurs qui seront appelés à mettre le scénario en images épisode par épisode. L'étape du dessin est assumée successivement par chaque dessinateur à l'intention de ses futurs lecteurs. C'est l'articulation et la succession de ces deux collaborations qui permet l'existence du scénario du feuilleton et la publication des épisodes pour finalement réaliser l'objectif principal poursuivi par l'ensemble de cette collaboration : publier sur Internet le feuilleton quotidien. *LAG* peut donc être appréhendé comme un réseau d'activités tel que l'envisage Engeström dans le cadre de la troisième génération de recherches en théorie de l'activité (Engeström, 2005). La Figure suivante présente ce réseau de manière synthétique.

Figure 3 : Réseau de systèmes d'activité à l'origine de la publication de LAG



Le recours à la théorie de l'activité a surtout présenté un intérêt heuristique. À ce stade, je ne m'y référerai plus que pour signaler ce qui est apparu comme des *opérations* aux yeux de

la théorie de l'activité et que je reconnais pour ma part comme relevant d'un agir invisible, c'est-à-dire de l'usage, par opposition à l'utilisation consciente déployée dans les *actions* de la théorie de l'activité. Par souci de clarté, avant de revenir sur les fruits de mon étude, voici une synthèse descriptive du déroulement général de la collaboration à laquelle j'ai consacré cette étude.

Le recrutement des différents collaborateurs de *LAG* par le créateur-scénariste s'est principalement déroulé par cooptation bien que certains aient pu se manifester ou être sollicités spontanément. Les prises de contact et les échanges préalables à tout recrutement mettent généralement en jeu des outils de communication numérique tels que le courrier électronique ou la messagerie de la plate-forme de réseau social Facebook. Le créateur-scénariste est à l'origine de l'histoire, qu'il transcrit sous la forme d'un scénario rédigé directement sur la plateforme de travail collaboratif Google Docs (aujourd'hui dénommée Google Drive). Cette plateforme accueille également une documentation descriptive et iconographique générale destinée à faciliter l'appropriation des personnages par les différents dessinateurs. Chaque fichier de scénario renferme la description textuelle de l'action d'un épisode, case à case, par des dialogues et des didascalies. Au fil du temps, le créateur-scénariste a fait appel à quelques coscénaristes, soit – rarement – pour imaginer librement un pan de l'histoire particulier avant de le transcrire, soit – le plus souvent – pour procéder à la transcription de ses idées d'histoire sous la forme d'un scénario formalisé dont il procédait systématiquement à la relecture et à la réécriture partielle. Le scénario de chaque épisode quotidien est confié à un dessinateur qui est libre d'en réaliser la transcription et la mise en forme graphique avant de transférer lui-même son travail sur Internet au moyen de l'interface de gestion de contenus du site web de la série. La plupart des échanges entre le créateur-scénariste, les coscénaristes et les dessinateurs s'effectuent par le biais de la messagerie de Facebook ou par courrier électronique, plus

rarement par téléphone ou au détour d'une rencontre physique pour les collaborateurs parisiens.

Sur la base des témoignages de collaborateurs de *LAG*, mon étude a confirmé le rôle déterminant des TIC dans la genèse et dans le déroulement de la collaboration autour de *LAG*. La description succincte de la collaboration permet d'apprécier à quel point les outils numériques sont sollicités à tous les niveaux. Plus important, j'ai établi que ce rôle joué par les TIC s'appuyait avant tout sur un usage spontané qui prenait la forme d'*opérations* au sens de la théorie de l'activité. Ne recourant pas encore à la recherche de marques indexicales, cette observation a découlé du constat que les TIC étaient paradoxalement très peu présentes dans le discours de mes interlocuteurs : ces derniers se montraient peu loquaces sur leur utilisation des outils numériques, dont ils témoignaient pourtant qu'elle figurait à tous les niveaux de leur collaboration. Ces observations et les conclusions que j'en tire coïncident avec ce qu'écrit Patrice Flichy à propos de la place de la messagerie électronique dans les usages d'Arpanet, qui représentait en 1973 les trois quarts du trafic du réseau :

> « *sa courte histoire ressemble plus à la découverte d'un phénomène naturel qu'au développement délibéré d'une nouvelle technologie. En dépit de ce succès, la messagerie électronique n'est pas évoquée dans les différentes présentations qui étaient faites à l'époque d'Arpanet, comme si ce n'était pas assez sérieux pour un réseau scientifique ou si, au contraire, cet usage était devenu tellement naturel que cela ne valait pas la peine d'en parler* » (Flichy, 2001).

Dans le cas de *LAG*, si les TIC étaient matériellement nécessaires à la mise en œuvre de la collaboration que j'étudiais, et si les collaborateurs n'en explicitaient pourtant pas l'utilisation de manière détaillée, c'est que cette utilisation relevait de l'usage et que cet usage s'était installé antérieurement à leur collaboration, au gré de leurs activités personnelles et professionnelles au point qu'ils ne jugent pas utile d'en parler.

Restait à comprendre comment les collaborateurs avaient su faire face aux jeux de pouvoir inhérents à une collaboration d'une telle envergure. La théorie de l'activité accorde une grande importance à l'idée que des contradictions émergent de l'incursion d'un élément nouveau dans une activité. Loin de constituer un élément générateur de contradictions, les TIC se sont révélées être un facteur de résolution des contradictions engendrées par l'*objet* novateur poursuivi par *LAG*. En effet, il s'est avéré que la *division du travail* instaurée autour de *LAG* avait su respecter les aspirations auctoriales de chacun. Pour les auteurs héritiers de la tradition franco-belge de la bande dessinée, faire de la bande dessinée c'est exister en tant qu'auteur : il n'aurait pas été concevable de se fondre dans une organisation en « studio ». Si *LAG* a pu exister, c'est grâce au fait que son créateur-scénariste a fait en sorte que chacun de ses collaborateurs n'ait ni plus ni moins à faire que ce qu'il fait pour une bande dessinée traditionnelle : écrire un scénario ou le mettre en images et percevoir des droits sur l'exploitation de son œuvre. Seul le créateur-scénariste a véritablement dû transgresser l'organisation traditionnelle du travail propre au monde de la bande dessinée, en orchestrant le travail de ses collaborateurs et en veillant à sa publication et à sa diffusion. Karl E.Weick parle de « *premise control* » (le contrôle initial) dans les organisations pour désigner le contrôle qu'exerce l'ensemble des présupposés, des définitions et des principes sur lesquels se fondent les membres de l'organisation pour évaluer les situations et prendre des décisions (Weick, 1995). Il souligne que le « *premise control* » est « *unobtrusive* » (discret) car il limite inconsciemment ce qui présente un intérêt et ce que l'on est susceptible de faire. Karl E. Weick juge que les « *premises* » (les prémices du contrôle constituées par les présupposés, définitions et principes qui le fondent) sont d'autant plus opérants dans les travaux non routiniers qu'exercent les dirigeants des organisations (par opposition avec l'activité des subalternes soumis à un contrôle plus conscient). C'est sur cette base que le travail peut être pensé et organisé : divisé

au second niveau par des programmes et des procédures, et au premier niveau par des ordres et une supervision. Ainsi le créateur-scénariste de *LAG* a pu mettre en œuvre une nouvelle forme narrative en s'appuyant sur une organisation dans laquelle les autres membres n'avaient pas à remettre autant que lui en question leurs principes en tant qu'auteurs de bande dessinée.

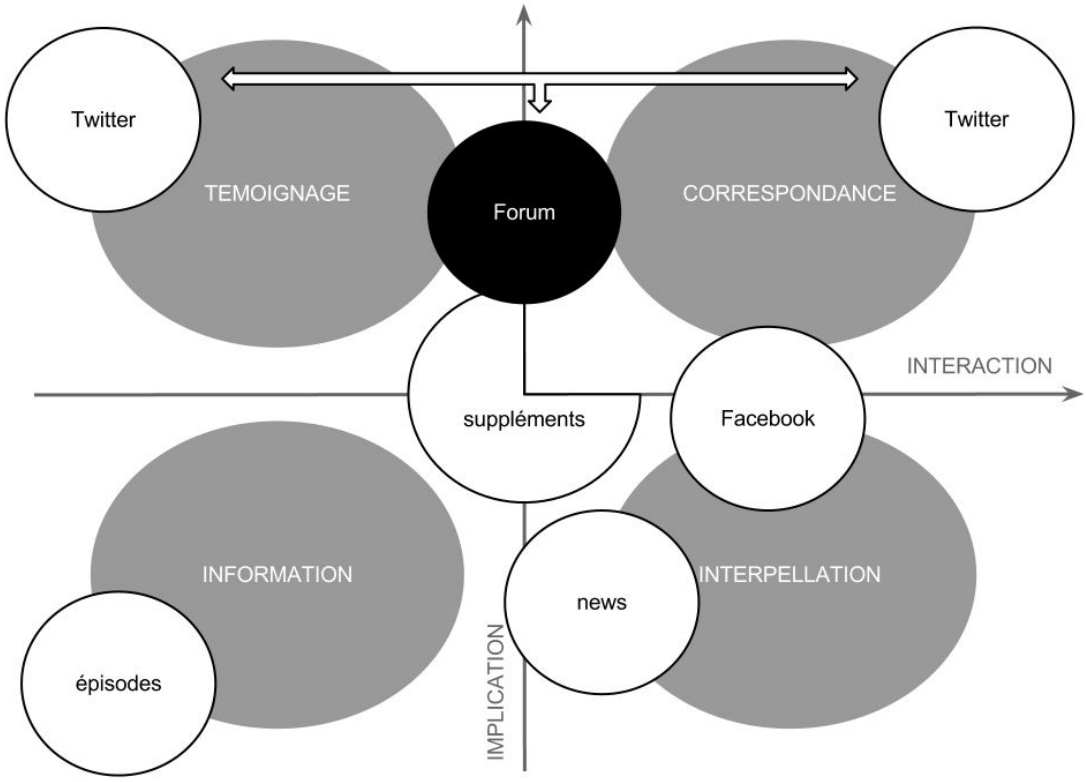
Howard S. Becker postule que « *nous pouvons envisager toute œuvre d'art comme le fruit d'un choix entre la facilité des conventions et la difficulté de l'anticonformisme, entre la réussite et l'obscurité.* » (Becker, 1988). L'exemple de *LAG* montre que les TIC rendent possibles des collaborations d'une envergure plus large que les collaborations traditionnelles. Malgré leur ampleur inédite, ces nouvelles formes collaboratives respectent les attentes individuelles des collaborateurs. Ce faisant, les TIC apportent une réponse à la double contrainte de l'anticonformisme et du respect de conventions. Pour Howard S. Becker, au-delà des artistes seuls, toute œuvre d'art met en jeu « *une certaine division du travail entre un grand nombre de personnes* » (*Ibid.*), c'est ce qu'il appelle un *monde de l'art*. En posant les jalons d'une forme nouvelle de division du travail, *LAG* constitue sans doute une première étape de l'émergence d'un nouveau monde de l'art.

1.2. Pratiques médiatiques des lecteurs

J'avais émis l'hypothèse que *LAG* pouvait être l'objet de pratiques (trans)médiatiques diverses de la part de ses lecteurs selon leurs choix quant aux médias auxquels ils recourent pour s'informer ou pour converser autour de la lecture du récit. J'envisageais qu'une telle segmentation des pratiques pourrait révéler l'existence d'une pluralité de publics. En recourant à la typologie dynamique d'Orban de Xivry *et al.* (2007) je souhaitais également vérifier l'hypothèse méthodologique selon laquelle les zones de cette typologie dont les usages ne sont pas couverts par l'observation de la blogosphère pourraient l'être par d'autres dispositifs

de communication tels que les wikis, les forums, e-mails, etc. (Pour une description de la typologie dynamique, voir p. 68). Pour ce faire, j'ai recouru au croisement de mes observations avec les données des entretiens et celles de l'enquête par questionnaires. Au terme de ce travail, j'ai pu établir un certain nombre de conclusions, tant méthodologiques que concernant la qualification des publics en fonction de leurs pratiques (trans)médiatiques autour d'un récit.

Figure 4 : Synthèse typologique des dispositifs médiatiques déployés autour de la série Les Autres Gens



J'ai pu vérifier la pertinence de l'hypothèse des auteurs de la typologie dynamique : celle-ci peut bel et bien s'appliquer à d'autres dispositifs de communication que les blogs. Face aux pratiques des lecteurs de *LAG*, j'ai proposé d'identifier une « zone de la réflexivité » au centre de la typologie, le long de l'axe de l'implication : les dispositifs relevant de cette zone ayant pour projet de permettre à l'audience de s'incarner en tant que public. J'ai en effet observé

qu'un certain nombre de pratiques, et la mise en œuvre des dispositifs de communication elle-même, visaient à en faire des lieux de réflexivité dans le cadre desquels les lecteurs de la série pourraient se reconnaître. En effet, le projet des auteurs comme les pratiques des lecteurs tendaient à dessiner un scénario idéal : le lecteur idéal était abonné à la page Facebook, grâce à laquelle il apprenait la parution de chaque nouvel épisode après la lecture duquel il débattait avec les autres lecteurs sur Twitter avant de témoigner de son ressenti sur le forum. Or une infime minorité de lecteurs démontraient la réalisation de l'ensemble de ce scénario, même parmi les répondants à mon enquête qui constituaient pourtant sans doute un échantillon particulièrement contributif du lectorat. Pourtant, le témoignage de mes interlocuteurs a attiré mon attention sur leur faculté à se reconnaître dans l'expression publique de la minorité de lecteurs contributifs. Si, pour Daniel Dayan, « *un public ne peut exister que sous forme réflexive. Son existence passe par une capacité à s'auto-imaginer* » (Dayan, 2000), alors force est de constater que le rôle premier des dispositifs de communication proposés autour d'un récit n'est pas seulement de permettre ou d'encourager l'expression et la participation de certains lecteurs, mais surtout de permettre à tous d'être les témoins de cette expression et de s'auto-imaginer à travers elle. Ainsi, les pratiques participatives sont non seulement minoritaires, mais ne peuvent être déconnectées des pratiques invisibles dont nous sommes tous les acteurs quotidiens. Comme l'observent Galuzzo et Galan, « *en lisant les fanzines, fansites, forums et blogs, le fan même isolé s'inscrit dans une communauté* » (Galuzzo et Galan, 2013). L'étude des pratiques de *lurking* sur les listes de discussion électroniques (lire les messages échangés, mais ne pas en envoyer soi-même) menée par de Robert Blair Nonnecke (Nonnecke, 2000) conclut elle-même à une redéfinition du *lurker* en tant que *non-public participant*. Ainsi, lire une publication régulièrement sans pour autant contribuer constitue une forme réelle d'engagement dans une communauté de la part des *lurkers* tout comme de celle des lecteurs non

contributifs qui ont répondu à mon étude. Je rejoins donc le postulat initial de Nonnecke (*Ibid.*) :

> « *ignorer, écarter ou mal comprendre le lurking perturbe notre connaissance de la vie en ligne et peut conduire à des conceptions d'interfaces en ligne inappropriées*[1] ».

Cette conclusion remet en cause un raccourci du monde académique qui consiste à assimiler les fans à un public contributif, une tendance dont atteste l'appel à communication du colloque « La participation des publics, pratiques et conceptions » de novembre 2013 en évoquant « *les formes de participation les plus visibles, notamment incarnées par la figure du "fan"* ». J'ai souhaité approfondir la question en m'intéressant plus précisément au cas des fans déclarés de *LAG*. En effet, parmi les répondants à mon enquête, près de la moitié se déclaraient « tout à fait » « devenu[s] fan[s] de la série *Les Autres Gens* », tandis que 5% seulement présentaient des pratiques conformes au scénario idéal. Les fans déclarés présentaient certes une tendance plus importante à se rapprocher de ce scénario, mais sans qu'il l'emporte pour la majorité d'entre eux. Ainsi, contrairement à l'idée communément répandue dans le sillage du travail de Henry Jenkins, le fan ne se résume pas au *hardcore fan* qui est à la fois un fan et un contributeur. Selon mes interlocuteurs, le fait de s'abonner et de suivre la série quotidiennement peut suffire à qualifier un fan : être fan, c'est être un admirateur, un inconditionnel, et ce indépendamment de toute corrélation sociodémographique. C'est un rappel salutaire pour le chercheur cerné par une littérature académique qui justifie souvent son intérêt disproportionné pour les publics participants ou contributifs par l'étude du fan. Si les publics contributifs ou participants autour d'un récit sont souvent majoritairement composés de fans, ces publics ne sont pourtant qu'un segment minoritaire au sein de

1. Traduction personnelle de : « *ignoring, dismissing, or misunderstanding lurking distorts our knowledge of life online and may lead to inappropriate design of online environments* » (Nonnecke, 2000).

l'ensemble du public des fans de ce récit. L'étude des seules traces laissées par ces publics ne peut en aucun cas rendre compte des dynamiques de circulation qui sont à l'œuvre et qui se fondent justement sur la possibilité d'inscrire ces traces grâce à différents dispositifs de communication. Ainsi, je n'aurais pu faire l'économie ni de l'observation, ni du recueil de données par questionnaires, ni des entretiens semi-directifs. Les méthodologies de traitement des données recueillies ont conjugué le recours à une typologie dynamique, à l'analyse qualitative et à l'analyse quantitative. C'est grâce à la mise en œuvre conjointe et non linéaire de plusieurs méthodologies qu'il m'a été possible de faire émerger des conclusions inattendues.

1.3. Conclusion

Dans l'ombre des pratiques contributives de quelques-uns d'entre eux, il semble bien que les lecteurs de *LAG* se soient constitués en d'authentiques publics. Si le public de la télévision ne sera jamais qu'un presque-public (Dayan, 2000), les publics des récits sur support numérique peuvent disposer des moyens nécessaires à leur réflexivité. À ce titre, les dispositifs de communication mis en œuvre autour des récits sur support numérique permettent le partage des cadres de référence propres aux auteurs et aux lecteurs de ces récits et s'avèrent nécessaires à la production de sens commun. L'étude de la collaboration mise en œuvre autour de la production de *LAG* montre quant à elle que les technologies de l'information et de la communication accueillent la production de sens commun entre les producteurs de récits sur support numérique eux-mêmes.

Ainsi, les outils et les dispositifs de communication numériques accueillent et rendent possible les échanges nécessaires à la production de sens autour des récits sur support numérique. Les outils et les dispositifs de communication propres à l'environnement numérique constituent un premier ensemble de cadres de références dont le partage permet aux auteurs

comme aux lecteurs de partager les autres cadres de référence sans lesquels ils ne pourraient produire ensemble du sens commun. L'étude et la compréhension de ces cadres de référence constitués autour des plateformes de réseaux sociaux, du *chat* ou des forums en ligne sont l'objet de pans entiers de la recherche académique et je n'aurai pas la prétention d'y apporter ici ma contribution. Face à la question qui m'occupe, il est important de souligner que l'étude de nos pratiques narratives sur les supports numériques ne peut se résumer à une analyse de contenu, qu'il s'agisse des contenus narratifs publiés sur les supports numériques ou des contenus périphériques produits par leurs auteurs et leurs publics au moyen des dispositifs de communication numériques. De telles approches ne peuvent produire que des définitions parcellaires et déconnectées des réalités sociales.

2. Approche indexicale

L'ampleur sans précédent de la collaboration sans laquelle le récit de *LAG* n'aurait pu exister ne constitue certes pas le seul caractère novateur de ce récit numérique héritier de la bande dessinée. Mais il s'agit bel et bien d'une innovation que les lecteurs ont pleinement adoptée dans leurs usages tout au long des deux ans et demi de publication en ligne. L'étude particulière de la collaboration des auteurs de *LAG* tout comme celle des pratiques (trans)médiatiques des publics de *LAG* ont révélé l'une et l'autre l'importance de ce qui n'est pas explicitement exprimé dans le discours des producteurs et des usagers lorsque l'on cherche à comprendre l'émergence et la réussite d'une innovation. L'évolution des auteurs et des lecteurs de bande dessinée dans l'environnement numérique les pousse à produire un sens nouveau face à un changement de contexte, tout en leur apportant des moyens nouveaux pour produire ce sens.

Focalisé sur les thématiques des publics et de la collaboration, je n'ai fait qu'effleurer cette production de sens. Je vais à présent l'explorer en cherchant à identifier et caractériser les cadres de référence auxquels recourent auteurs et lecteurs pour produire du sens commun tout au long des différentes étapes du processus de représentation à l'œuvre avec *LAG*. Il y a tout d'abord la *sélection* des personnages et des évènements (fictifs) qui sont représentés dans le récit. Principalement attribuée au créateur-scénariste, cette sélection a dû trouver l'adhésion des autres auteurs ainsi que celle des lecteurs. Quels sont les cadres de référence partagés qui ont rendu cette adhésion possible ? L'histoire imaginée par le créateur-scénariste fait l'objet d'une *transcription* dont les étapes impliquent des coscénaristes et des dessinateurs et qui repose elle aussi sur des cadres de référence partagés qu'il convient de caractériser tant ce qui était donné à voir chaque jour sur le site Internet de la série bouscule les standards de trans-

cription des planches et des strips des albums traditionnels de bande dessinée. La *mise en récit* finale que constituent les épisodes dessinés et publiés sur le site Internet de la série repose sur un certain nombre d'orientations esthétiques. Ces orientations échappent, elles aussi, au seul cadre de référence que constitue la bande dessinée traditionnelle, je pense notamment au changement quotidien de traitement graphique qu'implique le choix de renouveler chaque jour le dessinateur de l'épisode. Enfin, l'*interprétation* des lecteurs qui ont adopté la lecture quotidienne de cette série met en jeu leurs propres cadres interprétatifs, dont rien ne présuppose qu'ils soient tous partagés des auteurs. En définitive, au terme de plus de deux ans de publication, on peut se demander si *LAG* est parvenu à établir de nouveaux cadres de référence dont pourraient profiter les récits numériques ultérieurs.

2.1. Cadres de la sélection

La genèse de *LAG* repose sur deux éléments qui déterminent la *sélection* narrative, c'est-à-dire l'élaboration de l'histoire destinée à être racontée. Tout d'abord, le créateur-scénariste fait référence au feuilleton, ce qui renvoie plus pour lui aux séries télévisées qu'à la bande dessinée. Tout en se défendant de faire un véritable *soap*, c'est à ce type de récits télévisuels que le créateur-scénariste fait référence très tôt au début du projet pour en tirer la notion d' « *obligation de fréquence* »[1]. Le second élément déterminant pour la genèse de *LAG* est la publication en ligne, dont le cadre de référence est positionné volontairement en contre-pied de celui de la publication gratuite popularisée par les blogs BD. Le créateur-scénariste a recouru à l'idée préconçue qu'il est facile de publier sur Internet :

> « *On découvre l'Amérique parce qu'on croit qu'il y a l'Inde et puis que c'est tout près. Et en fait c'est pas du tout tout près et au milieu il y a l'Amérique et on découvre l'Amérique. C'est cool*

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 20/02/2012 : Annexe D3 (p.62)

quoi. Voilà, moi j'me suis lancé dans ce truc en me disant "c'est Internet, c'est comme un blog c'est facile" et en fait ça a été monstrueusement compliqué » (*Ibid.*).

Il ajoute à l'idée de publier en ligne celle de proposer du contenu payant. Il s'appuie en cela principalement sur son intérêt pour l'information indépendante en ligne et les modèles de sites tels que Mediapart et @rrêt sur images qu'il suppose rentables :

« *je voyais parallèlement @rrêt sur images et Mediapart et je me disais "mais c'est évident eux ils vont marcher". (...) Et c'est étonnant parce que là on est deux ans après et il y a deux sites d'information qui sont bénéficiaires : c'est Mediapart et @rrêt sur images quand tous les autres sont là à à… à ramper pour avoir des subventions pour se faire racheter par des sites, des trucs comme ça* » (*Ibid.*).

Même si les séries télévisées s'imposent comme le cadre de référence principal pour partager autour de l'idée de feuilleton, le créateur-scénariste s'appuie sur une expérience plus personnelle de feuilleton épistolaire qu'il a adressé quotidiennement par courrier électronique durant deux ans à quelques dizaines de personnes (des amis, et des amis d'amis). Cette expérience concourt également avec l'idée d'une diffusion en ligne, puisque le créateur-scénariste en avait déjà mesuré le potentiel : « *à une époque où je fréquentais plutôt les sites d'actu ou les trucs comme ça* (…) *pour moi Internet c'était la possibilité d'envoyer un mail à tout le monde* » (*Ibid.*). On peut donc supposer que *LAG* nait de l'adéquation entre le sens commun qui entoure les idées de feuilleton et de publication en ligne, et l'expérience personnelle du créateur-scénariste dont l'influence initiale était l'information en ligne. En revanche, le monde de l'art de la bande dessinée est étranger à cette émulsion. Lorsqu'il l'évoque, le créateur-scénariste présente l'ensemble du monde de l'art de la bande dessinée comme étranger à ses propres origines. Lui a commencé par raconter par courrier électronique, à publier des dessins et des planches de bande dessinée sur un forum en ligne. Tandis que le monde de la bande dessinée lui apparaît comme structuré autour d'écoles, de cercles d'amis auxquels il

était étranger. C'est néanmoins dans ce monde qu'il recrute ses premiers collaborateurs. Le fait que les collaborateurs réunis autour de *LAG* se reconnaissent les uns les autres comme auteurs de bande dessinée est le seul lien initial de ce projet avec le cadre de référence de la bande dessinée. Dans sa recherche de collaborateurs, le créateur-scénariste s'appuie sur la cooptation, les rencontres en festivals de bande dessinée ou le contact direct d'auteurs de bande dessinée qu'il apprécie. C'est par l'entremise de Facebook qu'il recrute l'un des collaborateurs les plus étrangers au monde de la bande dessinée puisque la coscénariste n'avait jamais signé aucun album traditionnel. Le créateur-scénariste ne recrute cette collaboratrice qu'après y avoir été encouragé par un autre collaborateur, mais initialement c'est au gré des publications de cette personne sur Facebook qu'il est interpellé par ses qualités d'écriture. Le cadre de la bande dessinée est donc déterminant de l'identité des collaborateurs de *LAG* : seule l'intervention d'une forme nouvelle de mise en relation, à travers l'usage d'une plateforme numérique de réseau social, permet d'échapper très anecdotiquement à ce cadre.

Le créateur-scénariste s'est entouré au fil du temps de quelques coscénaristes. Cette évolution était de nature à modifier la manière dont s'élaborait la sélection narrative. La première expérience en la matière a consisté à confier le scénario d'une semaine de publication particulière à un premier coscénariste. Il s'agissait d'un *flashback* qui devait être publié en période estivale. Le créateur-scénariste avait sélectionné une période de la vie de ses personnages et quelques éléments thématiques qui devaient intervenir dans le récit. Le coscénariste a été totalement libre d'enrichir cette première sélection et d'en orienter sa transcription. Le deuxième coscénariste est pour sa part intervenu sur le récit régulier, pour pallier une défaillance du créateur-scénariste. Ce nouveau collaborateur a créé un personnage et pouvait *sélectionner* et *transcrire* les éléments de l'histoire avec une certaine liberté tant que les enjeux généraux mis au point avec le créateur-scénariste étaient respectés. Ce « *boulot de*

direction d'écriture » (*Ibid.*) pourrait sembler inspiré du monde de l'audiovisuel. Mais il s'avère que le créateur-scénariste avait dirigé par le passé un album collectif dans lequel sont parus plusieurs récits imaginés librement par différents auteurs et reliés entre eux par un univers et un évènement commun de son cru. L'un des coscénaristes fait d'ailleurs référence à ce projet antérieur, à l'occasion duquel il a fait la connaissance du créateur-scénariste. Le créateur-scénariste a donc déjà été confronté, dans le monde de la bande dessinée, à ce type d'activité. Bien que cela reste exceptionnel dans le monde de la bande dessinée, cette expérience personnelle constitue pour lui un cadre de référence évident.

À différentes reprises, le créateur-scénariste a choisi de confier la réalisation intégrale de contenus pour la série et de se départir de la *sélection* de ce qui allait être raconté. Au cours du mois d'août 2011, le créateur-scénariste a confié à l'auteur de suppléments humoristiques la responsabilité d'animer le site de la série, sans autre consigne particulière. C'est dans ce contexte que l'auteur de suppléments humoristiques a imaginé de publier des épisodes inspirés par les émissions de télévision de type magazines, dans lesquels il présente les coulisses imaginaires de la série sur le mode de la caricature. À l'occasion d'une semaine spéciale de fin d'année, plusieurs collaborateurs ont eu l'opportunité de réaliser chacun un épisode entier et indépendant en toute liberté. Il s'agissait d'imaginer un épisode du passé de l'un des personnages, situé à la période de Noël. C'est ainsi que l'auteur de suppléments humoristiques a choisi de traiter d'un père de famille politiquement identifié très à gauche et l'a mis en scène en 1980, lors du Noël qui a précédé l'élection de François Mitterrand. Cette expérience pourrait être rapprochée de la tradition des *fanfic*, ces récits imaginés par des fans pour décrire des évènements que ne couvre pas le récit original. Cette forme de création très en vogue dans le monde des comics et des séries télévisées est en revanche moins développée dans celui de la bande dessinée franco-belge. Pour *sélectionner* le contenu des suppléments

humoristiques, leur auteur s'est entretenu (au moyen de la messagerie de Facebook) avec différents collaborateurs pour recueillir leur expérience, savoir comment ils travaillaient et aussi quel regard ils portaient sur le travail des autres. En revanche, l'auteur de suppléments humoristiques n'a pas cherché le contact des lecteurs : pour les mettre en scène, il s'est appuyé avant tout sur le contenu du forum de la série. Pourtant, le fait de mettre en scène auteurs et lecteurs contribue selon ses observations à créer du lien :

> « *Les lecteurs je les mets beaucoup en scène, parce que je sais que la série repose beaucoup sur eux. Je sais que dans le LAG Mag, le fait de mettre en scène soit les dessinateurs, soit les lecteurs, c'est aussi ce qui euh.. Ce qui crée du lien ensemble. Enfin le sentiment de faire partie de quelque chose, tu vois* »[1].

Cette hypothèse se confirme au regard des témoignages de lecteurs de la série. Cette approche semble très originale et ne semble s'appuyer sur rien de préexistant. Elle évoque l'approche d'un journaliste lancé dans une enquête de terrain dans la mesure où le cadre de référence journalistique semble concorder avec le choix de donner aux suppléments humoristiques la forme d'une caricature des magazines TV tantôt sur le modèle des magazines imprimés, tantôt sur celui des émissions télévisées de type magazine (un mélange rendu possible par la rencontre d'une forme graphique héritée de la bande dessinée et de la diffusion en case à case sur écran). Nous sommes donc face à un travail d'enquête relativement sérieux, mais destiné à *sélectionner* les éléments nécessaires à la caricature des auteurs et des lecteurs d'une série, dont la forme est elle-même une caricature d'une certaine presse peu réputée pour la profondeur de ses analyses. Le recours à une telle succession de cadres de référence participe du succès des suppléments humoristiques à la fois pour faire rire lecteurs et auteurs de la

1. entretien avec l'auteur de suppléments humoristiques, 20/02/2012 : Annexe D4 (p.87)

série, mais aussi de la capacité de ces suppléments à constituer une sorte de miroir apte à encourager la réflexivité des publics de *LAG*.

Au moment de nos entretiens, le créateur-scénariste recourait régulièrement à deux coscénaristes : un homme de 26 ans et une femme de 38 ans, tous deux résidant en région parisienne. Le choix des épisodes dont il confie la *transcription* scénaristique relève d'une démarche de sélection narrative dans la mesure où chacun se voit confier des épisodes mettant en scène certains personnages en particulier. Le coscénariste se voit généralement confier les épisodes qui mettent en scène les plus jeunes personnages, c'est-à-dire ceux de son âge. Pour le créateur-scénariste comme pour le coscénariste il semble évident que cela permet un traitement plus juste des dialogues et des réactions des personnages, même si le créateur-scénariste s'est dit surpris de ne pas trouver une aussi grande liberté de ton et d'expression que celle à laquelle il s'attendait. La coscénariste se voit quant à elle confier des épisodes dans lesquels intervient un personnage en particulier pour lequel elle a fait part de son attachement au créateur-scénariste. Bien que ce personnage ne partage pas de point commun particulier avec elle, on peut considérer que la coscénariste endosse son rôle. Une part de la *sélection* semble donc s'opérer en s'inspirant de ce que les collaborateurs pourront traiter avec le plus d'authenticité. De la même manière, on peut supposer que la recherche d'authenticité guide le choix de nombre d'évènements ou de personnages, dans la mesure où le créateur-scénariste estime avoir mis une facette de lui-même dans chacun de ses personnages. C'est aussi par souci d'authenticité que le coscénariste met les personnages en scène dans des soirées parisiennes auxquelles lui-même a eu l'occasion de participer. Il constate que le créateur-scénariste est très friand de toute occasion de relier le récit au réel, par exemple en rappelant qu'une campagne électorale est en cours, en faisant des clins d'œil à l'actualité politique. On retrouve peut-être ici l'influence du cadre de référence lié à l'information en ligne, sur lequel le créa-

teur-scénariste a fondé l'idée initiale de commercialiser la série sous forme d'abonnements. Mais le plus important reste le recours à l'idée de « *caster* » les coscénaristes comme on choisit des acteurs pour interpréter des rôles à l'écran :

> « *J'essaie de caster comme je castais les dessins pour l'ambiance, de caster les, les auteurs par rapport aux personnages. Forcément Joseph* [le coscénariste] *est collé beaucoup aux jeunes (...) Et Marie-Avril* [la coscénariste]*, parce qu'elle adore ce personnage-là et qu'elle me l'a dit tout de suite, je l'ai collée à Irène par exemple. Alors qu'elles ont pas grand-chose à voir, mais simplement parce qu'elle aime beaucoup ce personnage et que ça se sent et donc elle le traite bien et bon voilà quoi* »[1].

Cette idée venue de l'audiovisuel est aussi sollicitée par le créateur-scénariste lorsqu'il évoque les quelques jours durant lesquels il a mis en scène le décès de l'un des personnages majeurs de la série : il a choisi ses collaborateurs (le coscénariste comme les dessinateurs) comme un réalisateur choisirait ses acteurs, afin d'avoir la certitude que le résultat soit inattaquable (c'est-à-dire parfaitement authentique) malgré l'émoi que provoqueraient les évènements qu'allaient découvrir les lecteurs.

Un épisode peut se résumer en quelques courtes phrases à partir desquelles le coscénariste élabore une transcription scénaristique :

> « *sur Facebook simplement, c'est un peu le bureau quoi, l'open space où il y a tous les auteurs et il nous dit euh… "Tu peux me faire Arnaud, Camille qui tombent amoureux. Je voudrais que ça soit chez Arnaud, voilà. Après pour une deuxième partie tu me fais John et Hélène qui ont un problème Tac tac tac". Je lui pose des questions, il me dit "non pas comme ça, comme ça comme ça. Et puis troisième partie euh ça fait un tiers d'épisode, deux tiers d'épisode et troisième tiers tu me fais, je sais pas, Mathilde en première, sur la une blablabla" et je lui pose des questions, tac, tac, tac, tac, tac. Ça va assez vite* »[2].

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 20/02/2012 : Annexe D3 (p.62)
2. Entretien avec le coscénariste, 20/02/2012 : Annexe D5 (p.102)

La coscénariste témoigne quant à elle d'une forte participation à la *sélection* des évènements. Cela passe par de nombreuses discussions avec le créateur-scénariste, par le biais de la messagerie de Facebook, au cours desquelles tous deux confrontent leurs avis et leurs idées sur les personnages que la coscénariste prend généralement en charge parce qu'elle les affectionne plus. Au terme de ce processus, la coscénariste réalise directement la *transcription* scénaristique qui est systématiquement révisée par le créateur-scénariste avant d'être adressée au dessinateur. La *sélection* des évènements narrés dans *LAG* est donc très rarement déléguée par le créateur-scénariste. Lorsqu'il en délègue une partie, c'est toujours de manière très encadrée en définissant des règles préalables, en dialoguant beaucoup avec le collaborateur concerné et en relisant la *transcription* produite pour s'assurer qu'elle traduit bien l'idée qu'il s'en faisait au moment où il a *sélectionné* les éléments de l'histoire.

Pour procéder à la *sélection*, le créateur-scénariste et ses collaborateurs s'appuient sur un certain nombre de cadres de référence tels que le feuilleton, l'information en ligne et le journalisme, le profil sociodémographique des personnages et de ceux qui les mettent en scène, les magazines TV, des expériences narratives antérieures dont certaines caractéristiques ont été reprises pour *LAG*. Il est frappant de constater que la bande dessinée n'est sollicitée comme cadre de référence que pour souligner une étrangeté du projet narratif de *LAG* dès ses origines, par rapport au monde dans lequel le feuilleton recrute ses auteurs. Le seul élément antérieur à *LAG* à appartenir au cadre de la bande dessinée est lui-même atypique, puisqu'il s'agit de l'ouvrage collectif que le créateur-scénariste de *LAG* a dirigé sur un mode particulièrement original par rapport aux modes de création habituels dans le monde de la bande dessinée. Alors pourquoi *LAG* est-elle située si nettement dans le champ de la bande dessinée au moment de sa publication ? Comment cette série a-t-elle pu s'imposer comme le fer de lance pour revendiquer l'existence d'une forme originale de création de « BD numérique »

face aux stratégies de numérisation et d'enrichissement déployées par les éditeurs pour aborder les supports numériques ? Pour Karl E. Weick, la production du sens est enracinée en premier lieu dans la construction de l'identité (Weick, 1995). Les collaborateurs de *LAG* ont rejoint le projet en tant qu'auteurs de bande dessinée, cette identité première détermine le sens qu'ils produisent autour de la série, en dépit de tous les autres cadres de référence auxquels ils ont recours pour définir leur projet. Si la publication de *LAG* a pu se poursuivre avec succès, c'est sans aucun doute que cette identité a pu être maintenue malgré l'incursion de cadres de référence étrangers. Lors du désastre de Mann Gulch, selon Karl E. Weick les sapeurs-pompiers ont perdu leur identité de pompiers au moment où ils abandonnaient leurs outils (Weick, 1993). Voyons comment les auteurs réunis autour de *LAG* ont su préserver leur identité, dans un contexte certes moins désastreux, mais tout de même bousculé par la nouveauté.

2.2. Cadres de la transcription

Au moment d'engager le début de la deuxième saison de sa série, le créateur-scénariste a cherché à entremêler des arcs narratifs différents au fil des épisodes en se reposant sur les coscénaristes qui bénéficiaient chacun d'une autonomie sur l'un ou l'autre arc narratif. S'il ne l'exprime pas formellement, ce mode narratif lui a manifestement été inspiré par le monde des séries télévisées dont il est un consommateur friand. Ce mode de *sélection* et de *transcription* s'est avéré trop complexe à mettre en œuvre dans le cadre organisationnel de *LAG* et a dû être abandonné : « *on se retrouvait avec des épisodes écrits par trois personnes* »[1]. Le créateur-scénariste a préféré revenir à un fonctionnement dans lequel la *sélection* initiale lui incombe et où la *transcription* (par le découpage et la mise en scène case à case, ainsi que

1. entretien avec le créateur-scénariste, 20/02/2012 : Annexe D3 (p.62)

l'écriture des dialogues) est confiée aux coscénaristes. Le cadre de référence que constituent les séries télévisées contemporaines reste toutefois le principal cadre de la *transcription* narrative de l'histoire sous forme d'un scénario. Ainsi, le créateur-scénariste affirme-t-il :

> « *Je pense que sur ce genre d'expérience là, j'ai peut-être plus de points communs avec des types qui font de la série en télé que avec des…* [il parle ici d'auteurs de bande dessinée] *Cette idée de flux et de bosser avec beaucoup beaucoup de monde et cette idée de de faire en sorte que ce truc tienne toujours la route* »[1].

Cette référence au monde de l'audiovisuel ne s'appuie sur aucune expérience concrète, elle s'appuie simplement sur une représentation assez générale de ce monde et de ses modes de fonctionnement. En revanche, le créateur-scénariste est capable de dresser une liste assez précise des points de différence entre son travail sur *LAG* et ses expériences antérieures dans le monde de la bande dessinée : il a jusque-là toujours dessiné lui-même pour la production de ses récits et toujours collaboré avec un éditeur pour la publication de ceux-ci. Cela ne prouve en aucun cas que raconter *LAG* relève des mêmes compétences et modalités que raconter pour la télévision. Mais cela atteste que pour produire le sens nécessaire à raconter une histoire sur support numérique avec un bagage hérité de la bande dessinée, le monde de l'audiovisuel constitue pour l'heure un cadre de référence non seulement utile, mais incontournable.

L'influence du monde de l'audiovisuel en matière de *transcription* narrative dans *LAG* ne s'arrête pas là. En plus des dialogues et des didascalies, le scénario réfère souvent à des informations vestimentaires appuyées par des images glanées sur Internet. Le créateur-scénariste accorde beaucoup d'importance à l'image que renvoient ses personnages à travers leur manière d'être, de se tenir et de se vêtir : selon les épisodes, il s'efforce de documenter ces éléments afin de stéréotyper chaque personnage et d'en partager une vision suffisamment

1. *Ibid.*

commune avec ses collaborateurs. J'ai notamment eu accès à un Tumblr (du nom d'une plate-forme de micro-blogging souvent utilisée pour partager dans un même espace une sélection de billets, d'images ou d'autres contenus en ligne) sur lequel étaient compilées au fil de l'eau toutes sortes d'images qui permettaient de se représenter l'un ou l'autre personnage de la série. Certains de ces personnages sont ainsi directement inspirés par des célébrités, des acteurs ou des actrices de cinéma ou de la télévision. Pourtant les collaborateurs ne représentent pas les personnages en empruntant ostensiblement leurs traits à leurs modèles : il s'agit de partager une idée commune des personnages afin de les rendre crédibles et reconnaissables dans leur manière d'être plus que dans leurs traits.

La *transcription* sous forme de scénario case à case apparaît comme très différente de celle d'une planche traditionnelle aux yeux du coscénariste. Mais c'est surtout la forme du feuilleton qui implique des habitudes particulières telles que celle de situer l'action en début d'épisode et de la clore par un *cliffhanger*. Les types de plans utilisés diffèrent également de ceux d'une planche de bande dessinée, mais cette dimension est laissée aux dessinateurs lors de la *mise en forme* : les indications de plan dans le scénario ne sont pas systématiques et le dessinateur reste libre de proposer autre chose. Quant à la coscénariste, elle est issue d'une tradition plus littéraire puisque *LAG* est sa première expérience d'écriture pour la bande dessinée et qu'elle est devenue auteure par le biais d'un concours organisé par une maison d'édition de presse enfantine. La coscénariste définit très rapidement la forme du scénario comme un « *dialogué* » de chaque case, complété par des « *didascalies* »[1], ce qui pourrait renvoyer au monde du théâtre peut-être plus encore qu'à celui de l'audiovisuel. Le bagage de la coscénariste provient de l'écriture d'articles, de l'écriture d'un scénario pour un dessin

1. entretien avec la coscénariste, 09/03/2012 : Annexe D8 (p.139)

animé, ainsi que de récits dans la presse enfantine. Mais pour elle ce sont toutes des écritures totalement différentes de ce qu'elle fait pour *LAG* et toutes ces écritures n'ont rien à voir entre elles. Pour la coscénariste comme pour les autres collaborateurs, *LAG* « *se rapproche beaucoup plus de la série télévisée que de la BD* »[1]. Pour autant en termes d'écriture, la coscénariste relève qu'elle a rencontré des difficultés au départ, car cela ne lui semble rien avoir de commun avec l'écriture pour un dessin animé. Pour *LAG* il s'agit de décrire une succession d'images statiques, tandis que pour un dessin animé il s'agit de décrire une scène en mouvement.

Le dessinateur-2 explique qu'à partir du scénario fourni, il réalise ce qu'il appelle un « *storyboard* », c'est-à-dire une *transcription* visuelle du découpage dialogué contenu dans le scénario. Il opère à ce stade le choix des cadrages et des successions de plans. Ce « *storyboard* » est ensuite *transcrit* en dessins qui sont scannés et mis en couleurs sur ordinateur[2]. Si les termes employés par le dessinateur-2 renvoient à la tradition audiovisuelle, il faut être conscient que ce sont des termes très usités également par les enseignants, les essayistes ou les professionnels de la bande dessinée. Pour le dessinateur-2, sa collaboration à *LAG* est très similaire à celle qu'il connaît dans le cadre d'une série de bande dessinée traditionnelle pour laquelle il travaille avec une scénariste. Dans les deux cas, ce qu'il désigne comme une contrainte est le fait que la *transcription* soit contenue dans le scénario et qu'on lui confie presque exclusivement la *mise en forme* graphique du récit. On comprend ici que le cadre de référence qui s'impose est celui de la bande dessinée. Le fait de partager un cadre connu et reconnu permet au dessinateur-2 de s'accomplir en tant qu'auteur de bande dessinée malgré un format de récit très différent de celui d'une série de bande dessinée traditionnelle.

1. *Ibid.*
2. Entretien avec le Dessinateur 2, 27/02/2012 : Annexe D7 (p.125)

La *transcription* de l'histoire en scénario s'appuie très fortement sur le cadre de référence imposé par les séries télévisées et le monde de l'audiovisuel. Le créateur-scénariste conçoit son mode de travail comme celui d'un scénariste de série télévisée, aidé par quelques assistants pour concrétiser ses idées et le suppléer ponctuellement, mais de manière très encadrée. Il importe peu qu'aucun des collaborateurs n'ait jamais travaillé sur des séries télévisées : il leur suffit de partager la même représentation de sens commun d'un tel mode de travail pour l'accepter et l'appliquer. Malgré cette approche scénaristique, le cadre de la bande dessinée est tout de même sollicité lors de la *transcription* du scénario en images. Si tel est le cas, ce cadre de référence se révélera sans doute plus présent pour soutenir la *mise en forme* narrative que constituent les épisodes proposés chaque jour aux lecteurs de la série.

2.3. Cadres de la mise en forme

À l'origine du projet, le seul lien avec le monde de la bande dessinée réside dans l'identité des auteurs impliqués, puisque le projet voit le jour à l'occasion d'un microfestival de bande dessinée et que le premier cercle de collaborateurs est constitué de jeunes auteurs de bande dessinée. En dépit de l'influence des différents cadres de référence que j'ai identifiés, cette identité détermine *la mise en forme* du récit.

Selon le créateur-scénariste, « *même quand c'est des jeunes d'une manière générale, tous les dessinateurs qui participent sont des dessinateurs au moins à qualité professionnelle, pour ceux qui ne le sont pas encore. Donc il n'y a pas, ils savent faire leur boulot* »[1]. Cela signifie que même ceux qui n'auraient pas encore publié d'albums en librairie ont selon lui toutes les compétences requises pour le faire tant dans la qualité de leur dessin que dans leur capacité de

1. Entretien avec le créateur-scénariste, 20/02/2012 : Annexe D3 (p.62)

découpage, de mise en scène ou de production d'un récit graphique lisible. Le créateur-scénariste recourt ici implicitement aux standards propres au monde de la bande dessinée. Les rares exemples de difficultés rencontrées au cours de la collaboration sont attribués au manque de professionnalisme, à un amateurisme du collaborateur. Les compétences requises par la collaboration à *LAG* sont donc les mêmes que pour la collaboration à un album de bande dessinée traditionnelle : l'amateur pour *LAG* n'est pas celui à qui des compétences spécifiques à la création pour le numérique feraient défaut, mais bien celui qui ne démontrerait pas toutes ces compétences caractéristiques d'un professionnel de la bande dessinée.

Comme on l'aura compris, le scénario dont dispose chaque dessinateur ne fournit pas forcément d'indications précises quant au découpage d'une scène et aux cadrages des images : il apporte principalement le texte exact des dialogues découpé case à case. Cela a pu conduire à des interprétations de la part du dessinateur qui peut opter pour des cadrages ou un découpage inadaptés faute de précisions. Un des collaborateurs a parfois pris en charge la relecture pour relever de telles incohérences ou autres obstacles à la lisibilité. En me reportant au scénario d'un épisode qui avait posé problème, je constate que celui-ci omet toute information de cadrage concernant les cases incriminées : ce type d'information est parfois fourni, mais pas systématiquement, laissant au dessinateur une certaine liberté… Ou supposant qu'il partagera une idée suffisamment proche de celle du créateur-scénariste. Le scénario a une forme plus proche de celle d'une pièce de théâtre assez fournie en didascalies que d'un découpage de bande dessinée tel qu'en proposent certains manuels d'apprentissage. Le cadre de référence est moins le théâtre que ses dérivés télévisuels. Le fait que le récit final prenne la forme d'un « case à case » à lire en diaporama coïncide avec cette approche : le cadre de référence est celui de l'espace de l'écran, et non celui de la planche de bande dessinée traditionnelle. La référence qui a conduit au choix d'un tel cadre est pourtant moins celle de la télévi-

sion que celle de l'application mobile. En effet, le format des cases et des épisodes de *LAG* a été imaginé au départ pour une diffusion sur ordiphone. À cette période, les deux premières générations d'iPhone étaient alors les seuls terminaux disponibles sur un marché. Bien que cette diffusion ne se soit pas concrétisée, à cause de la crainte d'une censure dans le cadre de la politique de sélection d'Apple sur son magasin d'applications, le format a été conservé pour la diffusion en ligne. Avant la parution de *LAG*, des versions mobiles d'albums de bande dessinée étaient disponibles sur le marché depuis environ un an, les planches y étaient découpées pour une lecture case à case dont la mise en scène pouvait être animée. Si ces productions ont été beaucoup décriées, elles ont pourtant insufflé l'idée qu'une bande dessinée numérique puisse se lire case à case. Dans les premiers mois de publication de *LAG*, il était possible de lire les épisodes case à case, mais aussi sous la forme d'une succession verticale de cases à faire défiler au moyen de la molette de la souris. La conception d'une lecture en *scrolling* dans laquelle le lecteur fait défiler les cases d'un même épisode en une longue bande ininterrompue a été popularisée par les blogs BD. La lecture par défilement est aussi l'apanage des *webtoons* coréens auxquels le créateur-scénariste a pu être sensibilisé à travers ses contacts avec le créateur d'un portail francophone dont le modèle s'appuie sur celui des bandes dessinées numériques coréennes, et qui fut l'éditeur de ses premiers albums de bande dessinée. Selon les témoignages de lecteurs de *LAG*, la possibilité de mener une lecture défilante est tombée dans l'oubli et ce d'autant plus avec l'adoption d'un outil de lecture de diaporama plus performant. Il est probable que la forme de la *transcription* scénaristique, imaginée pour une lecture case à case selon le cadre de référence initial d'une lecture sur ordiphone, ait conduit les dessinateurs à privilégier à leur tour une *mise en forme* qui s'est avérée plus propice à une lecture case à case. Le choix d'un récit feuilletonnant qui emprunte les codes du monde télévisuel a donc rencontré les codes du monde des applications mobiles et

en particulier des applications de lecture de bande dessinée. L'écriture du scénario s'est ainsi concentrée sur une écriture case à case dans laquelle il s'agit surtout de fournir des dialogues exacts assortis des quelques descriptions nécessaires à la compréhension de l'état psychologique, des actions des personnages, et ponctuellement des cadrages et choix de mise en scène auxquels le scénariste peut avoir pensé. Une telle écriture a conduit les dessinateurs à produire des récits case à case dont la lecture s'est avérée plus efficace sous cette forme que sous une forme tabulaire et défilante. Bien que cela soit rare, il arrive même d'observer dans *LAG* les effets très cinétiques de mise en scène qui caractérisent les récits *turbomédia* qui se sont développés à la même période et rencontrent aujourd'hui un succès croissant (Cf. p. 97).

La série *LAG* présente la particularité de proposer une *mise en forme* qui varie quotidiennement au gré du style du dessinateur. C'est un choix qui découle indirectement d'une expérience de lecture du créateur-scénariste. Ce dernier a suivi un blog BD qui présentait un récit tournant autour de plusieurs personnages, mais réalisé par plusieurs dessinateurs différents sur le mode du cadavre exquis. Cette expérience, sans inspirer directement l'existence de *LAG*, l'a rendue possible parce qu'elle a ancré l'idée qu'un récit de qualité pouvait exister à travers un traitement graphique différent chaque jour. Un autre choix de *mise en forme* aurait pu s'appuyer sur un travail en studio, mais elle n'aurait pas aussi bien coïncidé avec les aspirations artistiques et l'identité des collaborateurs dans la mesure où le monde de la bande dessinée dont ils sont issus promeut une forte identité d'auteur. Benoît Peeters souligne d'ailleurs à quel point le modèle idéal de l'auteur complet guide la collaboration entre le scénariste et le dessinateur d'un album de bande dessinée traditionnelle (Peeters, 1998). L'auteur de suppléments humoristiques définit son propre style comme « *comique et*

expressif »[1]. Il a rencontré des difficultés lors de sa première collaboration, car il s'était vu confier un épisode classique de la série. Or ces épisodes sont traités dans un registre beaucoup plus réaliste. Bien que la série offre à chaque collaborateur la liberté d'exprimer son style graphique personnel, tous les dessinateurs ne peuvent donc pas y contribuer de la même manière. La participation du dessinateur-2 ne tombait pas non plus sous le sens, car il n'avait encore jamais publié de bande dessinée dont le récit ait un cadre contemporain. Lorsqu'il s'est manifesté auprès du créateur-scénariste pour collaborer, il était en train de dessiner le premier album d'une série prenant justement pour cadre le Paris d'aujourd'hui, avec des personnages très authentiques, qui n'auraient pas dénoté avec ceux mis en scène dans *LAG*. Dans les deux cas, le dessinateur-2 mettait son trait au service d'un scénariste (une scénariste dans le cas de la série traditionnelle). Or pour lui l'expérience s'est révélée très similaire. Cela atteste que la collaboration à *LAG* en tant que dessinateur correspond tout à fait à l'identité dans laquelle peut se reconnaitre un dessinateur de bande dessinée, et ce malgré l'influence de tous les autres cadres de référence que j'ai pu relever.

Le dessinateur-1 et l'auteur de suppléments humoristiques jugent que la participation régulière à la série offre l'opportunité d'essayer des choses nouvelles au niveau graphique, de dépasser certains blocages, d'évoluer. Face au poids d'un récit au long cours, face aux nombreux personnages imaginés par un autre, les collaborateurs redéploient leur expression sur ce qui leur est vraiment confié : le dessin. Ils y sont encouragés en étant témoins de la variété graphique qu'offre l'ensemble des épisodes. Un autre facteur de cette libération est la contrainte de temps, souvent soulevée par mes interlocuteurs : devoir produire un épisode en quelques jours les oblige à abandonner certaines crispations. Bien que *LAG* cherche à

1. Entretien avec l'auteur de suppléments humoristiques, 20/02/2012 : Annexe D4 (p.87)

proposer une *mise en forme* qui réponde aux cadres de l'audiovisuel, mais aussi des applications mobiles, la série appuie sa *mise en forme* sur des compétences qui relèvent du cadre de la bande dessinée. Surtout, ce cadre détermine l'identité auctoriale des collaborateurs et le fait d'admettre une *mise en forme* graphique différente chaque jour afin de laisser chaque dessinateur affirmer son identité stylistique et graphique. D'ailleurs, le dessinateur-1 s'accorde à dire comme mes autres interlocuteurs que les scénarios fournis sont très rigoureux. Il explique cela par le fait que l'on sache « *ce qu'il y a dans chaque case* »[1], à savoir les dialogues et leur découpage case à case, avec des liens permettant de visualiser le lieu dans lequel l'action se déroule. Il souligne comme un atout la liberté de mise en scène graphique qui découle de la rigueur scénaristique accordée au découpage des dialogues. Ainsi ce qui semblait dicté par les cadres de l'audiovisuel et des applications mobiles se révèle favoriser l'expérience des dessinateurs en tant qu'auteurs de bande dessinée. En ne leur imposant que le découpage des dialogues, le créateur-scénariste les laisse libres d'exprimer leurs compétences graphiques, mais aussi narratives. En se montrant très méticuleux sur le contenu et le découpage des dialogues, le créateur-scénariste évite à ses collaborateurs de recourir à des compétences moins naturelles pour des auteurs de bande dessinée.

Pourtant, l'expérience graphique dont témoignent les collaborateurs révèle des différences avec celle qu'ils connaissent en tant qu'auteurs de bande dessinée. Le dessinateur-1 explique qu'il ne respecte pas les étapes traditionnelles de réalisation d'une planche de bande dessiné parce qu'il ne réalise pas de crayonné, ne trace pas les cases. Tout est dessiné immédiatement à l'encre de manière définitive.

> « *Il y a quelque chose de plus frais dans les, dans Les Autres Gens. Enfin je trouve. Du coup. Il y a quelque chose de plus lâché et tout et du coup il y a, pour la prochaine, pour l'album que j'ai*

1. Entretien avec le Dessinateur 1, 24/02/2012 : Annexe D6 (p.117)

en projet c'est quelque chose que je voudrais complètement garder. Par exemple essayer d'éviter de passer par la case "crayonné" ou alors très peu, et euh essayer de garder une fraîcheur, enfin la fraîcheur du dessin et ... Et voilà. Donc ça pour le coup Les Autres Gens euh, enfin si j'arrive à faire ça je trouve que Les Autres Gens m'aura bien aidé euh là-dessus »[1].

Ce processus est encouragé par les délais imposés, mais sans doute aussi par la narration case à case et par la publication en ligne plus immédiate, dont on attend moins un résultat techniquement irréprochable.

Le dessinateur-2 souligne qu'il a lui aussi gagné en aisance et en rapidité dans sa pratique du dessin grâce à sa collaboration à *LAG*. Il a choisi de dessiner sur de petits formats afin d'être plus rapide. Selon lui cette contrainte lui a « *beaucoup apporté au niveau du cadrage, des possibilités de narration, de simplification, de mise en scène* »[2]. La mise en forme devient de plus en plus aisée à mesure que le dessinateur-2 construit une « *proximité* », une « *empathie* » avec les personnages qui lui sont confiés[3]. Il explique cela en distinguant nettement la phase de conception de son « *storyboard* » de celle des dessins[4]. Le *storyboard* relève encore d'une *transcription* au cours de laquelle le dessinateur s'approprie le scénario, tandis que le dessin est une *mise en forme* au cours de laquelle il ne se pose plus aucune question. Le dessinateur-2 souligne l'importance de poser des « *balises* »[5] qui encadrent son travail et le libèrent totalement au moment de la *mise en forme* :

« *Je mets des grosses balises et une fois que ces balises sont là, je dessine. (...) Enfin avec le temps je sais assez précisément où mettre ces balises (...) Et donc ça c'est agréable parce que ben*

1. *Ibid.*
2. entretien avec le Dessinateur 2, 27/02/2012 : Annexe D7 (p.125)
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*
5. *Ibid.*

il y a une espèce de sécurité à se dire "voilà on est dans tel contexte" et je sais que je peux me lancer »[1].

Progressivement, les collaborateurs les plus réguliers semblent donc intégrer *LAG* comme cadre de référence, ne plus avoir besoin d'autres cadres à mesure que la série en devient un. Cette démarche est facilitée par la rigueur que tous reconnaissent au créateur-scénariste, qui semble avoir su poser les éléments nécessaires pour faciliter autant que possible l'assimilation de son projet et sa prise en compte en tant que cadre de référence.

Il semble donc bien que l'identité initiale des dessinateurs qui collaborent à *LAG* détermine la réussite de la série et son existence en tant que bande dessinée. Chaque dessinateur se définit comme auteur de bande dessinée. Tous les témoignages concordent pour affirmer que la tournure prise par la collaboration n'a pas remis en cause cette identité. L'identité des collaborateurs inscrite dans le cadre de la bande dessinée a même été renforcée par leur collaboration à *LAG*, comme j'ai pu le montrer au cours de l'étude consacrée à l'organisation et de la division du travail dans la production de *LAG* (Cf. p. 130). Bien que la *mise en forme* offerte à la lecture ait été imaginée pour répondre aux cadres de référence de l'audiovisuel et des applications mobiles, les conditions de sa production sont sans conteste celles de la bande dessinée. Le plus frappant est de constater que tout cela se révèle émancipateur pour les collaborateurs qui découvrent des modalités d'expression graphique qui enrichissent leurs travaux destinés à l'édition traditionnelle. Mais si chaque collaborateur affirme et enrichit librement son style graphique, il semble que tous soient liés par une rapidité d'exécution et une grande spontanéité. Peut-être cette caractéristique esthétique maintient-elle une certaine unité entre

1. *Ibid.*

les épisodes et permet-elle aux lecteurs de surmonter la variation quotidienne de style dans la représentation des personnages de la série.

2.4. Cadres de l'interprétation

2.4.1. Le cadre de la BD dessinée face au changement quotidien de dessinateur

Tous les lecteurs n'ont pas adhéré au changement quotidien de *mise en forme*. S'il relève l'originalité de l'expérience collaborative, Yves n'a pas été convaincu par le résultat, certes pour lui « *L'expérience est amusante même en tant que volume relié hein. C'est un peu le principe du tac au tac à l'ancienne quoi. Donc euh… C'est pas inintéressant en tant qu'exercice de style* »[1], mais il déplore le manque d'unité graphique d'un épisode à l'autre pour un résultat qui manque de lisibilité à ses yeux. Yves n'a jamais lu *LAG* sous sa forme numérique originale, il croit se souvenir avoir découvert *LAG* par le biais de sites spécialisés, des « *sites BD ou approchant ce lectorat-là* »[2], entendant par là qu'il s'agissait de sites destinés à des lecteurs de bande dessinée traditionnelle avant tout. Yves ne s'est pas rendu sur le site Internet de *LAG* pour s'intéresser au récit sous sa forme numérique, car il n'est ni « *familier* » ni « *favorable au principe de la BD numérique* »[3] : pour lui la bande dessinée s'exprime dans le cadre de la page imprimée. C'est d'ailleurs sous cette forme qu'il a lu *LAG*. Il est allé consulter le site Internet par la suite afin de savoir comment celui-ci était organisé, mais il n'a pas souvenir d'avoir lu d'épisode en ligne ni même de ce à quoi ressemblait le site lors de sa visite. *LAG* est son premier contact « *involontaire et indirect avec la BD numérique* »[4]. Face

1. Entretien avec Yves, 27/04/2012 : Annexe F6 (p.214)
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*

au cadre de référence de l'album de bande dessinée traditionnelle dont Yves est le porteur, les albums de *LAG* semblent en décalage, ils manquent d'unité et de lisibilité. Un auteur de bande dessinée doit traditionnellement maintenir un style uniforme du début à la fin d'un album. Face à ce canon, les albums de *LAG* détonnent si on les considère en tant que récit unifié et non en tant qu'ouvrages collectifs. Pour Yves, le scénario est convaincant, mais il se complexifie trop pour qu'un traitement graphique aussi pluriel permette sa lecture. Cela pousse Yves à incriminer le niveau des dessinateurs pour expliquer le manque d'unité graphique de leurs styles.

Les autres lecteurs en revanche ne manquent jamais de souligner l'intérêt qu'ils ont trouvé et le plaisir qu'ils ont pris à découvrir le trait d'un auteur différent à chaque épisode. Stéphane, le « *premier fan* » selon les propres termes du créateur-scénariste de la série[1], a découvert la série en librairie et s'y est intéressé parce qu'il avait reconnu plusieurs dessinateurs qu'il appréciait. Bien que passionné de séries télévisées, il affirme n'avoir pas compris que cette série fonctionnait sur le mode du feuilleton avant d'en acheter le premier album et de le lire. Il semble avoir considéré cet album comme un ouvrage collectif, sans chercher de prime abord en comprendre le principe : son acquisition n'a été guidée que par l'intérêt pour le travail graphique des auteurs qui y étaient réunis. Il n'a pas acheté le livre pour lui-même, mais pour l'offrir, et – comme le font souvent ceux qui offrent des bandes dessinées – il l'a lu et a décidé d'acheter le deuxième tome pour lui-même afin de connaître la suite de l'intrigue. Stéphane juge qu'il n'avait pas une grande culture de la bande dessinée avant *LAG* : il lisait jusqu'alors surtout des séries de bandes dessinées franco-belges classiques et connaissait les principaux blogueurs BD. La bande dessinée d'auteur ou la jeune génération lui étaient incon-

1. Entretien avec le créateur-scénariste de *LAG*, 23/04/2012 : Annexe E1 (p.145)

nues. En s'intéressant à *LAG* parce qu'il y reconnait quelques auteurs incontournables de la jeune génération, surtout connus pour leur production en blog BD, Stéphane s'ouvre du même coup à un récit avant-gardiste qui va le happer, et à la production graphique d'une multitude d'auteurs méconnus dont il cherchera à découvrir le travail en dehors de *LAG*. Il affirme avoir « *fait toute* [sa] *culture BD en quelques mois grâce aux* Autres Gens »[1], il veut dire par là qu'il a découvert bien des auteurs qu'il ne connaissait pas, qu'il sait à présent les situer, qu'il est parfois allé se renseigner sur leur travail en dehors de la série et qu'il en suit depuis une quinzaine par le biais de leurs blogs BD, sans compter ceux qu'il suit sur Twitter. Pour ce lecteur, *LAG* fait figure de catalogue de la bande dessinée contemporaine. Cela montre qu'il reconnait à la série des qualités qu'il relie au monde de la bande dessinée, au premier rang desquelles figurent la diversité graphique et la forte auctorialité esthétique de ses auteurs. Les moyens de communication numériques impriment également leur empreinte, puisque Stéphane commence à suivre certains auteurs découverts grâce à *LAG* par le biais de leur blog ou de leur compte Twitter : il n'attend pas de retrouver ces auteurs en librairie ou cités dans les critiques spécialisées, il cherche à s'informer à la source en direct auprès de l'auteur sans l'entremise d'un éditeur, d'un libraire ou d'un service de presse. Cette démarche spontanée contraste nettement avec celle dont témoigne Yves, dont les principaux abonnements sur Facebook sont tournés vers des pages d'éditeurs plutôt que vers des pages tenues par des auteurs.

Finalement, même s'il a abandonné la lecture de la série dès le tome 3, Yves ne l'en a pas moins découverte par intérêt pour un auteur en particulier. En acquérant le premier tome, il souhaitait voir dans quel projet l'un de ses auteurs favoris s'était impliqué. C'est une

1. Entretien avec Stéphane, 23/04/2012 : Annexe F2 (p.176)

démarche courante pour les amateurs de bande dessinée que de suivre des auteurs de cette manière. Cela montre à quel point la dimension auctoriale est primordiale dans le cadre de la bande dessinée. Ne retrouvant pas le cadre connu d'une unité graphique au sein d'un même récit, Yves s'est progressivement désintéressé de la série là où d'autres lecteurs plus éclectiques ont pu surmonter cette perte de repères en lui donnant un sens positif pour la considérer comme une source de découverte.

La découverte quotidienne d'un autre style graphique était avant tout le fait d'une contingence pratique : puisqu'un seul ne pouvait tout dessiner, il fallait solliciter une multitude de dessinateurs. De plus, la reconnaissance des collaborateurs en tant qu'auteurs de bande dessinée interdisait de mettre en œuvre une organisation en studio dans laquelle le style de chacun aurait dû se fondre. Le créateur-scénariste s'est spontanément tourné vers cette solution parce qu'il avait déjà fait l'expérience en tant que lecteur d'un récit à plusieurs mains pour lequel il s'était passionné. Or ce choix qui n'était en aucun cas guidé par une stratégie de séduction du public s'est révélé structurant pour l'identité et la reconnaissance de la série. Le créateur-scénariste a été le premier lecteur de *LAG*, à la lecture des premiers épisodes il a constaté que cela fonctionnait sur le plan narratif et artistique. Avec le recul, le créateur-scénariste fait référence à la lecture littéraire pour expliquer de quelle manière chaque dessinateur offre selon lui une vision personnelle des personnages, un peu comme un lecteur se construit une vision personnelle des personnages d'un roman. De ce fait, toujours selon lui, les lecteurs de *LAG* élaborent à leur tour des visions très personnelles de chaque personnage, en fonction de leurs affinités avec le style de tel ou tel dessinateur.

2.4.2. Les séries télévisées, cadre de l'adhésion au récit

Le cadre de l'audiovisuel et en particulier celui des séries télévisées est prépondérant dans la définition du projet dont découle *LAG*. Il l'est tout autant pour l'*interprétation* qu'en font ses lecteurs tout comme ses auteurs.

Une fois abonné à la série, Stéphane lit plus d'un an de publication en quelques semaines. Il dit être devenu accroc et reconnaît le même comportement que celui qu'il présente face à une série télévisée dont il peut regarder tous les épisodes d'une saison en quelques soirées. Stéphane tient d'ailleurs un blog consacré aux séries télévisées et reconnait en *LAG* tous les mécanismes qui l'attirent vers ces récits. C'est la reconnaissance de ce cadre de référence qui semble le faire plonger et devenir accroc là où il n'était jusqu'alors qu'un lecteur fidèle de certaines séries de bande dessinée parce qu'il ne pouvait s'empêcher de vouloir connaître la fin. Ayant rattrapé son retard sur la parution de la série, Stéphane adopte une lecture quotidienne, à heure fixe : le matin en prenant son café au bureau. Il se replonge parfois dans l'épisode du jour ou les épisodes précédents en cours de journée, au gré des sollicitations sur le forum de la série ou sur Twitter. Le temps nécessaire à la lecture d'un épisode (quelques minutes) et leur disponibilité en ligne dictent un mode de consommation un peu différent de celui des séries télévisées. Les fans de séries télévisées tels que Stéphane peuvent être amenés à se procurer un nouvel épisode dès sa mise à disposition sur Internet afin de le regarder au moment qu'il leur conviendra le mieux, éventuellement de manière ritualisée, mais en fonction de l'organisation de leur quotidien. Il n'est possible de regarder un nouvel épisode télévisuel au moment de sa diffusion qu'à la condition d'avoir accès à la chaine sur laquelle il est diffusé et que cette diffusion se déroule à un horaire qui coïncide avec son emploi du temps. C'est ainsi que certaines séries télévisées ont pu être déprogrammées faute de spectateurs lors

de leur diffusion télévisée, alors qu'elles étaient à l'origine d'une large audience différée parmi laquelle se trouvaient des fans assez dévoués pour initier des actions de représailles et revendiquer la reprogrammation de leur série favorite (Jenkins *et al.*, 2013). Dans le cas de *LAG*, la parution matinale coïncide avec le début d'une journée de travail sur poste informatique, lire le nouvel épisode s'intègre naturellement au rituel de consultation de ses messages électroniques, des nouvelles de ses contacts sur les réseaux sociaux ou de tel ou tel site d'information.

Pour décrire les résumés mensuels proposés sur un ton humoristique, Stéphane s'appuie encore une fois sur le cadre des séries télévisées et du traditionnel résumé de début d'épisode précédé de la mention « *previously on…* » : il retrouve dans les résumés de *LAG* le plaisir de vérifier qu'il n'a rien oublié d'important au cours de sa lecture, qu'il a bien saisi tous les ressorts de l'intrigue. La place de *LAG* dans les échanges de Stéphane avec son entourage est elle aussi similaire à celle d'une série télévisée. Il en conseille la lecture ou en livre des anecdotes tout aussi spontanément qu'il le fait à propos de séries télévisées. Ce type de pratique ne semble pas aussi évident dans le cadre du monde de la bande dessinée, sans doute parce que le rapport au quotidien est bien moins palpable dans le cas d'une série dont les albums paraissent annuellement. Dans le monde de la bande dessinée, comme dans le monde du livre en général, les lecteurs conseillent un livre qui les a particulièrement touchés, ou une nouveauté qui les intéresse, ils échangent bien plus rarement sur l'évolution de l'intrigue d'une série.

Lorsqu'il évoque Stéphane, le créateur-scénariste se réfère à la passion de son lecteur pour les séries télévisées et à son activité professionnelle dans le monde de l'animation. Pour lui ces éléments constituent une référence partagée qui rend leurs échanges intéressants et enrichissants. De par son statut, ce lecteur qui est tellement fan de *LAG* que le créateur-scéna-

riste souligne qu'il s'excuse chaque fois auprès de lui « *d'être un peu accroc à la série* »[1] légitime *LAG* comme une série qui joue sur le même terrain que les séries télévisées. Le décès d'un personnage a poussé nombre de lecteurs à exprimer leur émotion, même plusieurs mois plus tard, auprès du créateur-scénariste tant par voie électronique que lors de rencontres durant les festivals. Un tel exemple n'est pas sans rappeler l'émoi provoqué par les décès de personnages dans les séries télévisées. Bien que postérieur à *LAG* , l'exemple le plus percutant en la matière est sans doute l'épisode « *The Red Wedding* » de la troisième saison de la série *Game of Thrones* produite par HBO en 2013. La diffusion de cet épisode a été suivie de réactions nourries sur les réseaux sociaux, et même de vidéos dans lesquelles les spectateurs montraient à quel point cet épisode décisif les avait bouleversés. Sans atteindre les mêmes proportions, du fait d'une audience bien plus modeste, le décès d'un personnage de *LAG* a eu un impact très similaire auprès de la petite communauté de ses lecteurs. La bande dessinée traditionnelle, de par son environnement et son rythme de parution, ne semble pas se prêter à de telles réactions. Lorsqu'il promeut la volonté de surprendre ses lecteurs, le créateur-scénariste se réfère sans aucun doute à son expérience de spectateur télévisuel.

Cette perception de la série semble partagée par les collaborateurs du créateur-scénariste. Ainsi, la seule chose comparable à *LAG* aux yeux de l'auteur de suppléments humoristiques comme du coscénariste ce sont les séries télévisées. L'auteur de suppléments humoristiques s'aperçoit toutefois qu'il retrouve aussi un peu de l'expérience offerte par les planches de bande dessinée publiées quotidiennement dans la presse régionale, bien que le récit ne soit pas conçu pour être lu une planche à la fois, mais plutôt en épisodes de plusieurs planches publiées dans les hebdomadaires de bande dessinée. En somme l'expérience du feuilleton

1. Entretien avec le créateur-scénariste de *LAG*, 23/04/2012 : Annexe E1 (p.145)

n'est pas l'apanage de la série télévisée, mais aujourd'hui c'est elle qui monopolise l'essentiel du cadre de référence en la matière. Pour le dessinateur-2, *LAG* fait forcément penser aux *soaps* télévisés, mais il avoue avoir du mal à savoir si c'est bien son idée ou si elle ne lui vient pas surtout du créateur-scénariste. Quoi qu'il en soit, il subsiste à ses yeux une différence : la bande dessinée offre une dimension de « voyage », les moyens graphiques permettent de représenter n'importe quels décors sans budget supplémentaire. Les autres collaborateurs relèvent également que le changement quotidien de dessinateur constitue un point de différence évident avec les séries télévisées. Ainsi le cadre de référence des séries télévisées est-il en concurrence directe avec celui de la bande dessinée considérée comme un espace de grande liberté et de forte auctorialité. Le cadre audiovisuel semble d'ailleurs être cité avant tout sous l'impulsion du créateur-scénariste qui a fait de ce cadre un des fondements de son projet. Le fait que son « *premier fan* » se trouve être un passionné de séries télévisées n'est pas anodin : Stéphane s'est passionné pour *LAG* parce qu'il partage le même cadre de référence que le créateur-scénariste, et le créateur-scénariste l'a valorisé parce qu'il partageait le même cadre de référence que son lecteur. Il me faut préciser que je n'ai pas interrogé Stéphane suite à mes entretiens avec le créateur-scénariste : ce lecteur faisait partie anonymement de la douzaine de lecteurs dont les réponses à mon questionnaire m'avaient particulièrement interpellé, ce sont les éléments concordants entre les deux témoignages qui m'ont très rapidement permis de les relier entre eux.

2.4.3. Les blogs BD, cadre potentiel de la lecture en ligne

Bien que la référence aux séries télévisées revienne explicitement dans le discours de beaucoup de lecteurs, tant au cours des entretiens que dans les réponses à l'enquête par questionnaire, les entretiens révèlent d'autres cadres de référence et montrent que chacun recourt à

ce qu'il connait le mieux pour s'approprier la lecture d'une série dont la forme est nouvelle et n'entre encore dans aucun cadre prédéfini.

Ainsi Henri, documentaliste féru de bande dessinée, se présente comme un lecteur assidu de blogs BD au moment où la publication de *LAG* débute. Il en suivait alors une dizaine, en s'abonnant à leurs flux RSS, comme en attestent des formules telles que « *je suis pas mal de blogs BD* » ou « *j'étais abonné aux flux RSS des blogs, des choses comme ça* »[1]. Henri juge évident d'avoir eu connaissance de l'existence de *LAG* du fait de son intérêt privilégié pour la bande dessinée et du fait qu'il s'informe principalement grâce à Internet : s'il n'en avait pas eu connaissance par des blogs, cela aura été par un site d'information spécialisé. Il cite d'ailleurs spontanément le site spécialisé dans lequel est paru le premier article consacré à *LAG*, le même que cite le créateur-scénariste comme point de départ de l'intérêt du monde de la bande dessinée pour son feuilleton. Henri a ouvert un compte sur le site de la série aussitôt après l'avoir découverte, afin de lire les premiers épisodes (gratuits) au moment de leur parution. Mais il n'en lit alors que quelques-uns. Ce n'est que deux ans plus tard, à la faveur de la parution des albums qu'il explique avoir ressenti le besoin de s'abonner parce que « *c'est quand même une super initiative* »[2]. Cet abonnement lui est offert par sa compagne, lectrice des albums, mais qui n'a pas fait usage de l'accès aux épisodes en ligne. La découverte des albums s'est faite de manière fortuite par le biais d'une amie, abonnée à *LAG* et qui transportait le premier tome avec elle lors d'un séjour au domicile du couple. Au moment de notre entretien, Henri n'avait souscrit son abonnement que depuis un mois et essayait de rattraper son retard :

1. Entretien avec Henri, 25/04/2012 : Annexe F3 (p.190)
2. *Ibid.*

« *J'me fais des sessions de rattrapage de, voilà. Je m'en mange beaucoup, à chaque fois que je me connecte pour essayer de rattraper le jour d'aujourd'hui* »[1].

Malgré cela, à la différence de Stéphane, il ne témoigne pas d'une capacité à dévorer la série comme on dévore une saison entière de série télévisée en quelques soirées, incapable d'interrompre sa découverte avant de tomber littéralement de sommeil. Bien que le plaisir de la lecture demeure, Henri exprime une forme d'obligation, car tant qu'il n'aura pas la même connaissance des personnages de la série, il ne pourra pas vivre l'expérience à laquelle il aspire :

« *Bah j'aimerais bien vivre un petit peu l'expérience du feuilleton. C'est quand même ça l'intérêt. Et euh, la parution quotidienne. Et pour ça le numérique ça s'y prête bien quoi. Et jusqu'à maintenant je ne l'ai pas cette expérience d'avoir une aventure chaque jour. Enfin d'avoir un épisode chaque jour* »[2].

Interrogé sur le choix de commencer depuis le début coûte que coûte plutôt que de lire les épisodes récents, Henri recourt à l'exemple des séries télévisées :

« *C'est vrai que les feuilletons, à la télé, … Des séries j'en ai pris en cours de route quoi. Et rattraper le fil, les personnages, tout ça… Mais ça m'est pas venu à l'esprit sur* Les Autres Gens »[3].

Ainsi, le cadre de référence dans lequel semble se situer mon interlocuteur se rapproche plus de la lecture de blogs BD que du cadre des séries télévisées. Ce type de lecture prend place aux moments de liberté où l'on peut rester devant un ordinateur entre deux impératifs familiaux ou professionnels, un temps que l'on assimile souvent à de la procrastination. Henri explique d'ailleurs qu'il ne ressent pas de frustration à devoir interrompre sa lecture :

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*

> « *Quand je m'arrête c'est en général parce qu'on va sortir se balader ou pour faire autre chose. Et du coup j'ai pas ce… Voilà, j'ai pas cette frustration que j'avais en refermant le premier album. Et je l'ai pas refermé parce que j'avais autre chose à faire. Je l'ai refermé parce que je l'avais fini* »[1].

Pour Henri, la bande dessinée traditionnelle est une lecture de « *livre* » : il lit indifféremment des romans ou des bandes dessinées dans les transports en commun et « *le soir au lit* »[2]. Ce cadre est différent de celui d'un amateur de séries télévisées et de celui de tous ceux qui terminent leur journée devant un écran d'ordinateur. Voilà qui explique sans doute le rapport qu'entretient mon interlocuteur avec *LAG*, dans lequel on perçoit qu'il lui serait plus aisé de se passionner pour la série sous la forme d'albums que sous la forme numérique. Mais sans doute ce rapport serait-il différent si ce lecteur pouvait suivre la série au jour le jour comme il le souhaite : il lui serait alors possible de l'inscrire dans ses habitudes et de la ritualiser parmi la lecture des autres blogs BD auxquels il est abonné sous forme de flux RSS. Cependant, il semble que l'évolution professionnelle de mon interlocuteur l'ait un peu éloigné des blogs BD également : il était bibliothécaire lorsqu'il en lisait de manière assidue, il est depuis devenu documentaliste et cela paraît coïncider avec un engagement moindre dans le suivi de ses abonnements RSS ainsi que dans le fait de s'être « *mis à Twitter* »[3] sans pour autant que les deux soient entrés en concurrence selon lui. Henri est aussi père d'une petite fille (dont il indique qu'elle est gardée par une nourrice) dont on peut supposer qu'elle occupe une place grandissante dans son quotidien. Enfin, Henri m'explique qu'il a rejoint une fanfare et que cela passe avant *LAG*, il situe ainsi son activité de lecture numérique dans le champ très concurrentiel du temps libre. Bien que devant me contenter d'hypothèses sur les raisons

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*

exactes de l'évolution des usages de mon interlocuteur, il apparaît clairement que l'engagement qu'il peut consacrer à la lecture d'une série telle que *LAG* dépend très fortement de la possibilité de l'inscrire ou non sans les cadres de son quotidien. La lecture forcée de *LAG* ne s'est développée que depuis l'annonce de la fin imminente de la série. En effet après s'être abonné, Henri a laissé un temps son abonnement « *en sommeil* »[1] : ayant perdu « *cette habitude de lecture numérique* »[2] qui était l'apanage des blogs BD, il traitait son abonnement à *LAG* comme on traite un livre que l'on possède et dont on sait qu'on pourra le lire quand on veut.

On voit dans cet exemple combien l'adhésion à une nouvelle forme narrative dépend de la possibilité qu'ont ses lecteurs de l'inscrire dans les cadres qui leur sont familiers. Si Stéphane a pu adhérer totalement à la série, c'est en la rattachant au même cadre que celui qui a servi de principal modèle au créateur-scénariste de la série. Henri a dû pour sa part bricoler entre les cadres de la lecture de livres et celui de la lecture de blogs BD, sans vraiment trouver d'équilibre, car aucun des deux ne lui a permis de rattraper le retard qui l'empêchait d'accéder à l'expérience à laquelle il aspirait.

2.4.4. L'info en ligne, cadre réel de la lecture

L'analyse du témoignage de Paul, ingénieur de formation dans la pétrochimie, révèle l'influence d'un tout autre cadre de référence qui apparaissait dans l'ADN de la série : l'information en ligne. Abonné de la première heure, Paul a découvert *LAG* sur un blog BD très connu, à l'occasion d'un billet publié durant les débuts de la série. Ce billet, d'un blogueur BD pourtant tout à fait étranger au projet, a attiré énormément de visiteurs au point que le

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*

créateur-scénariste y fasse également référence. Les commentateurs du billet en question ayant beaucoup débattu du caractère payant de l'abonnement à *LAG*, c'est sans doute la raison pour laquelle mon interlocuteur s'attend à ce que je l'interroge sur cette question alors que telle n'était pas mon intention première. Pour lui, la décision de suivre la série a été immédiate. Pourtant il ne motive pas cette décision par le fait d'avoir été passionné par l'histoire, mais par le caractère « *intéressant* » du projet[1], ce qui dénote une forme de curiosité pour la nouveauté.

Paul travaille chez lui, mais est également amené à effectuer des déplacements professionnels. Sa lecture de la série prend place au moment auquel il se connecte pour la première fois de la journée pour lire des sites d'actualité et quelques blogs. Bien souvent il consulte d'abord les échanges du forum consacrés à l'épisode de la veille, avant de lire l'épisode nouvellement paru. Les réactions et les questions des autres lecteurs sur le forum jouent un rôle d'entrée en matière, lui permettent de se replonger « *dans le bain* »[2]. C'est un comportement auquel on ne pense pas dans d'autres cadres plus traditionnels tels que la série télévisée, la bande dessinée ou même le blog BD, alors qu'il semble assez évident dans le cas de *LAG*. Cette approche reste limitée à la lecture quotidienne de la série : si mon interlocuteur ne peut se connecter au site durant quelques jours (à cause d'un déplacement professionnel en particulier), il ne lira le forum qu'après avoir lu les épisodes parus depuis, afin de ne pas risquer d'être confronté à des informations qui lui gâcheraient la surprise. On retrouve ici ce que les internautes désignent couramment comme du *spoil* : le fait de découvrir la fin d'un film, d'un livre ou d'un récit quelconque au détour d'une conversation sur Internet parce qu'un des

1. Entretien avec Paul, 26/04/2012 : Annexe F4 (p.198)
2. *Ibid.*

participants n'a pas pris en considération le fait que certains pouvaient ne pas encore avoir lu ou vu ce récit.

Paul envisage l'achat des albums de *LAG* avant tout pour soutenir la série, on comprend qu'il a intégré l'idée que les albums puissent constituer une forme de produit dérivé nécessaire à la rentabilité du projet, une pratique assez courante sur les blogs mais moins évidente pour quelqu'un qui a déjà payé pour l'accès à un contenu. Pour mon interlocuteur il pourra aussi s'agir de conserver un souvenir et – pourquoi pas – de pouvoir relire cette histoire, car il ne se considère pas prêt à lire de la bande dessinée sur écran : il n'allume pas son ordinateur portable le soir et conçoit la lecture de bande dessinée installé dans un fauteuil. En creux, cela tend à situer la lecture quotidienne de *LAG* dans un usage qui tient plus à la lecture de blogs ou de sites d'information, qu'à la lecture de bande dessinée traditionnelle. Force est de reconnaître qu'on imagine assez peu lire de la bande dessinée au petit matin… Sauf quelques cases ou une planche au détour de la lecture d'un journal quotidien. C'est sans doute à ce type d'usages qu'il faut relier la lecture de récits sur supports numériques pour nombre de lecteurs. Paul n'est d'ailleurs pas un fervent lecteur de blogs BD : il ne lit que les deux blogs BD hébergés sur la plateforme de son quotidien national en ligne, ce qui corrobore l'idée que ses lectures en ligne tiennent plus du cadre de la lecture de presse que de celui de la lecture de livres. À ses yeux *LAG* est très différent des blogs BD qu'il connait, puisqu'il s'agit d'une histoire à suivre et qu'elle se poursuit de manière quotidienne.

En ayant pu suivre la série dès le début, Paul n'a pas rencontré les difficultés qu'a pu rencontrer Henri. Il a pu inscrire sa lecture dans le cadre familier de la veille informationnelle matinale de tout travailleur du secteur tertiaire. N'oublions pas que c'est aussi le cadre de la lecture démontré par Stéphane, et celui auquel se référait le créateur-scénariste lorsqu'il envisageait que son récit soit lu sur ordiphone dans les transports en commun.

Américain, professeur de littérature anglo-saxonne et traducteur de philosophes français, Stephen a découvert *LAG* grâce au même grand quotidien français en ligne que celui auquel se réfère Paul. Stephen s'est lui aussi rapidement abonné par intérêt pour l'expérience, mais aussi par désir de lire un français courant tel qu'on le parle au quotidien. La série a trouvé place dans les moments quotidiens de pauses, entre deux cours par exemple. Mon interlocuteur n'est pas un lecteur de bande dessinée, il connaît quelques *graphic novels* mais cela ne semble pas faire beaucoup partie de sa culture, il ne se sent pas familier non plus des *webcomics* publiés sur le web anglo-saxon, il lit en revanche régulièrement quelques *comicstrips* en ligne tels que ceux que l'on trouve également de longue date dans les journaux. Mais la lecture de *LAG* ne semble pas s'appuyer fortement sur cette pratique très distanciée : pour Stephen comme pour les autres lecteurs de la version numérique originale de *LAG* avec lesquels j'ai pu m'entretenir c'est le cadre de la veille informationnelle qui vient accueillir la lecture de *LAG*.

Je me suis entretenu avec une autre lectrice de la première heure, elle aussi bibliothécaire. Charlotte lit la série quotidiennement, le soir lorsqu'elle relève ses flux RSS. Elle suit de la même manière un certain nombre de blogs BD et de *webcomics*, mais pour elle la régularité de *LAG* constitue une différence qui la pousse à rapprocher cette série de la lecture du magazine hebdomadaire de bande dessinée traditionnelle dans lequel elle a l'habitude de suivre la suite des aventures de ses héros. Bibliothécaire de métier, on sent chez Charlotte une grande curiosité et le besoin de découvrir (et de faire découvrir) toutes sortes de récits. Cette démarche semble affecter ses pratiques de lecture en ligne, le soir chez elle, hors du cadre professionnel, bien qu'elles échappent aux fonds bibliothécaires. C'est une pratique qu'elle revendique explicitement, consciente que pour beaucoup de lecteurs la lecture s'effectue le matin au bureau. Difficile de savoir d'où lui vient cette image qui correspond si précisément à

ce que je viens de dépeindre pour d'autres lecteurs, mais cela semble un cadre assez évident pour la lecture d'une série en ligne telle que *LAG* pour qu'elle s'y réfère spontanément. Sans inscrire sa lecture dans le cadre professionnel, Charlotte la situe tout de même dans le même cadre d'une veille informationnelle en ligne, à travers l'usage des flux RSS.

Si le cadre des séries télévisées joue un rôle déterminant pour obtenir l'adhésion des lecteurs au contenu du récit, le cadre d'une lecture numérique de blogs et de sites d'information s'impose pour rendre possible la lecture de ce récit. Ce cadre, en plus de rendre difficile le rattrapage pour le lecteur retardataire, semble faire obstacle à la relecture du récit. Charlotte n'a pas acheté les livres, elle l'envisage peut-être pour relire le récit, mais n'est pas certaine de le faire. Il semble que pour elle il s'agisse d'une histoire passionnante à lire au quotidien, mais dont elle ne souhaite pas fortement la redécouvrir dans une pratique de lecture plus longue. Il lui semble en revanche que la lecture case à case n'est bien adaptée qu'à une lecture épisodique et quotidienne, tandis que la lecture sous forme de planches traditionnelles se révélerait plus conviviale pour se replonger dans le récit dans son ensemble.

2.4.5. Une forme narrative nouvelle et hors cadres

Enfin, ma dernière interlocutrice est graphiste et dessinatrice de bande dessinée. Deborah juge que s'intéresser à « *ce qui se passe au niveau de la bande dessinée numérique* » est le lot de « *tout passionné* »[1], elle se sent partie prenante d'une forme de communauté d'auteurs et de lecteurs qui suivent le travail et les projets des auteurs issus de la bande dessinée qui investissent les supports numériques. Selon elle, *LAG* est un incontournable pour quiconque s'intéresse à cette forme de création. Le fait que le projet implique de nombreux auteurs y

1. Entretien avec Deborah, 27/04/2012 : Annexe F7 (p.220)

contribue, puisque quels que soient les auteurs que l'on suive parmi ceux qui diffusent de l'information sur Internet (par le biais de blogs ou de leurs pages sur les réseaux sociaux) *LAG* apparaissait forcément chez l'un ou l'autre.

Ce qui fait la particularité du témoignage de Deborah, c'est qu'elle se révèle ne pas avoir suivi la série, dont elle ne peut résumer l'histoire. Sa lecture et sa connaissance de *LAG* s'inscrivent dans une forme de veille professionnelle et de curiosité artistique : il s'agit de comprendre les contours du projet et sa forme bien plus que de lire le récit proprement dit. Deborah se souvient plus de l'interface du site de la série, qu'elle trouve « *très beau* »[1] et qui l'a marquée en tant que graphiste. Deborah n'a pas pris connaissance de l'offre existante en librairie, elle profite d'ailleurs de notre entretien pour me demander un certain nombre de détails et de précisions sur le fonctionnement général du modèle économique de *LAG* ainsi que sur l'efficacité des différents modes de lecture proposés. Cet échange confirme qu'elle a abordé *LAG* dans un cadre de veille et non dans un cadre de lecture narrative. Dans ce cadre, elle n'a pas souhaité investir financièrement pour accéder à la lecture sur abonnement, se contentant de consulter ce qui lui était accessible gratuitement afin de se faire une opinion et de savoir ce dont il s'agissait puisque la série se présentait comme incontournable pour tout passionné curieux de l'évolution de la bande dessinée numérique.

Avant de devenir accroc aux livres puis à la lecture numérique de *LAG*, Stéphane pensait offrir une nouveauté, un livre surprenant dans lequel sa destinataire aurait plaisir à retrouver le trait de nombre d'auteurs de blog BD dont il était amateur. Il n'avait aucune idée de l'existence de plus d'un an de publication sur Internet et s'en était remis au cadre de référence traditionnel qui veut qu'une bande dessinée nouvellement parue en librairie ne soit souvent

1. *Ibid.*

connue que des médias spécialisés et n'ait encore bénéficié d'une couverture dans la presse que depuis quelques jours. Tout au plus pouvait-il s'attendre à ce que les auteurs réunis dans l'album en aient fait état sur leur blog. C'est lorsqu'il a offert le livre à sa destinataire que Stéphane a découvert l'existence du site Internet et de la publication en ligne, car le destinataire du cadeau connaissait déjà la série. C'est ainsi que Stéphane se tourne vers l'abonnement pour lire la suite du récit, après s'être procuré le deuxième tome et faute que d'autres tomes soient encore parus. Les récits que mes interlocuteurs m'ont confiés quant à leur rencontre avec cette série leur sont toujours personnels et – comme pour toute belle rencontre – ils accordent une large part à l'imprévu et à l'inattendu, contrairement au récit de Deborah. Après cette rencontre, chaque lecteur a cherché avec plus ou moins de succès à intégrer *LAG* à son quotidien avec les cadres de référence qui lui étaient propres. Cette démarche est un véritable travail de production de sens en réponse à la proposition émise par les auteurs de la série, qui eux-mêmes se sont livrés à un important travail de production de sens pour parvenir à publier ce récit.

Le témoignage de Deborah montre que le seul cadre de l'intérêt pour l'innovation narrative ne peut soutenir l'adoption de nouvelles formes narratives. La production de nouvelles formes narratives dépend de la capacité de leurs auteurs à recourir à des combinaisons nouvelles de cadres de référence existants et partagés entre eux. L'adoption de ces nouvelles formes narratives relève quant à elle de l'adhésion des publics aux combinaisons échafaudées par les auteurs, et le cas échéant de la capacité des publics à recourir à d'autres cadres de référence pour parvenir à une telle adhésion. Selon une telle approche, peu importe que le résultat formel obéisse ou non aux définitions échafaudées pour désigner le langage de la bande dessinée. Ce n'est d'ailleurs en aucun cas au cadre d'une définition sémiologique de la bande dessinée qu'auteurs et lecteurs de *LAG* font référence : leur référence à la bande dessinée

s'appuie sur la perception de ce mode d'expression graphique comme un espace de liberté dans lequel la reconnaissance d'une auctorialité prime sur toute autre considération. Tous les autres aspects du récit sont contaminés par des cadres de référence étrangers.

3. Synthèse : un récit à la forme novatrice devenu cadre de référence

Le cas de *LAG* atteste de la situation de convergence qui caractérise l'ère numérique. L'étude des pratiques (trans)médiatiques des lecteurs de la série montre que ces derniers se sont constitués en d'authentiques publics à travers la lecture du récit publié en ligne comme des conversations qui lui sont consacrées sur les mêmes écrans par certains lecteurs, grâce aux dispositifs de communication numérique. La production du récit s'appuie elle-même sur la convergence entre outils de conversation et de publication. C'est dans le cadre de cette convergence que la collaboration d'une centaine d'auteurs a pu voir le jour et perdurer durant deux ans et demi. Ce récit a été imaginé au croisement de trois grands cadres de référence : celui de la série télévisée pour imaginer et écrire une histoire destinée à être publiée en feuilleton à suivre au quotidien, celui de la bande dessinée pour mettre en forme cette histoire dans le respect de l'identité des collaborateurs impliqués, et enfin celui de l'information en ligne pour publier le récit de manière professionnelle. L'adhésion (ou non) des lecteurs s'avère reposer sur leur capacité à partager ces mêmes cadres de référence. Le recours exclusif au cadre de référence de la bande dessinée conduit pour sa part à l'échec interprétatif. Dans le cas de *LAG*, je conclus donc que, dans l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, les auteurs héritiers de la bande dessinée se réfèrent au cadre de la bande dessinée pour fonder leur identité. Ces auteurs parviennent à collaborer parce qu'ils partagent avec le créateur-scénariste les cadres de référence étrangers à celui qui fonde leur identité. Ils parviennent ainsi à proposer une forme narrative nouvelle tant dans la *sélection*, la *transcription* et la *mise en forme* du récit. Les

lecteurs adhèrent au récit lorsqu'ils parviennent à partager ces cadres de référence au moment de leur *interprétation*.

Depuis la publication de *LAG*, le créateur-scénariste est régulièrement convié à intervenir lors de rencontres organisées autour de la bande dessinée numérique (tables rondes, journées d'étude, séminaires…). Lorsque ce n'est pas le cas, il est rare que son nom ne soit pas cité par les intervenants tant *LAG* fait figure de jalon. La conférence-débat organisée par le site EspritBD au cours du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême 2013 (EspritBD, 2013) a réuni Pierre-Yves Gabrion de la revue enfantine de bande dessinée numérique pour iPad *BD Nag*, Simon et Emilie auteurs de la série transmédia *MediaEntity*, Fabien Vehlmann de la revue de bande dessinée numérique *Professeur Cyclope*, Olivier Jouvray de *La Revue Dessinée* diffusée sous forme de Mook (une forme luxueuse de magazine destinée à la diffusion en librairie) et d'application iPad, Balak et Malec respectivement inventeur et premier promoteur du format *turbomédia*, Thomas Cadène le créateur-scénariste des *Autres Gens* et Wandrille Leroy éditeur, blogueur BD et organisateur du Prix Révélation blog décerné chaque année durant le festival. Au cours de ce rendez-vous qui réunissait les principaux acteurs du monde de la bande dessinée numérique, les premiers mots du créateur-scénariste de *LAG*, « *bonjour, je représente le passé* » (*Ibid.*), ont été salués par l'hilarité et les applaudissements des autres invités qui s'accordent à reconnaître *LAG* comme le récit précurseur de toutes les initiatives ultérieures. Olivier Jouvray affirme ainsi, toujours avec l'assentiment hilare des autres invités « *Thomas je pense que c'est un peu comme le vinyle, il survivra toujours dans nos cœurs comme celui qui a initié beaucoup de choses.* » (*Ibid.*) avant que Fabien Vehlmann ne renchérisse « *déjà je suis obligé de remercier Thomas Cadène parce que contractuellement désormais à chaque fois qu'on prend la parole sur le numérique on doit constamment le citer sinon on est agoni d'injures sur Twitter* " comment pouvez-vous

m'oublier après tout ce que j'ai fait pour vous ?" *Et il a raison !* (…) *Il a été quand même le premier à nous montrer qu'on pouvait faire payer un modèle en ligne.* » (*Ibid.*) La suite de la table ronde est d'ailleurs très largement consacrée au modèle économique.

Voilà qui rappelle les mots de Patrice Flichy :

> « *l'expérience réussie va alors être transformée en mythe. Le contexte social particulier qui a rendu possible l'expérimentation est oublié, cette technique locale est alors présentée comme la technique de base d'un nouveau fonctionnement social. Ce travail de déplacement effectué par le mythe va finir par transformer l'utopie en idéologie* » (Flichy, 2001).

En effet, pour les auteurs, créateurs et porteurs de projets de récits sur support numérique héritiers de la bande dessinée, *LAG* se constitue en cadre de référence, notamment sur les questions liées au modèle économique. *LAG* a recouru au cadre de référence de l'information en ligne pour publier et commercialiser sur les écrans numériques une histoire fondée sur le cadre de référence de la série télévisée, réalisée par des auteurs porteurs d'une identité marquée par le cadre de référence de la bande dessinée traditionnelle. En trouvant son public et en démontrant sa rentabilité, la série *LAG* s'est constituée en passeuse, auprès des auteurs héritiers de la bande dessinée, du cadre de référence que constitue le modèle économique de l'information en ligne. Or la série ne s'est révélée rentable qu'avec l'apport non prémédité de son adaptation en série d'albums imprimés. Cette édition répond au cadre de référence instauré lorsque les éditeurs de bande dessinée ont assimilé les blogs BD (et par extension l'autopublication sur Internet en général) à un vivier de création. *LAG* se réfère donc à un cadre nouveau tout en préservant la référence au cadre existant. L'adoption de la formule de l'abonnement pour la commercialisation de la revue numérique *Professeur Cyclope* est l'aboutissement du recours au cadre de référence de l'information en ligne pour imaginer la publication numérique d'un récit et de l'adhésion des lecteurs à ce cadre dans leurs pratiques

de lecture. En revanche, cette revue numérique ne reprend pas le cadre de référence de la série télévisée quant à son approche du récit, lui préférant celui des grandes revues de bande dessinée de la fin du XXème siècle. Bien qu'une revue puisse elle aussi accueillir une lecture en feuilleton, elle regroupe toujours plusieurs récits ; tandis qu'une série télévisée existe de manière indépendante, en particulier depuis que les moyens numériques permettent de la consommer indépendamment de sa diffusion sur une chaîne de télévision. Le recours identitaire au cadre de référence de la bande dessinée est donc bien plus marqué dans le cadre d'une revue de bande dessinée numérique qu'il ne l'était pour *LAG*, où il est intervenu pour fonder l'identité des collaborateurs, mais pas celle du récit. À l'occasion d'un séminaire au Laboratoire Communication et Politique à Paris le 10 février 2014, le créateur-scénariste de *LAG* a d'ailleurs indiqué que lors de son lancement il avait tenu à présenter la série en tant que « *feuilleton* » et non en tant que « *bande dessinée* » afin de la rendre attractive pour d'autres publics que celui des lecteurs de bande dessinée. Pour lui, la référence à la bande dessinée pouvait constituer un frein à la réussite de son projet si elle était trop marquée pour le définir au-delà de l'identité de ses auteurs. Sans présumer de la réussite de projets numériques plus fortement ancrés dans la tradition de la bande dessinée, l'exemple de *LAG* montre en tous cas que le recours à des cadres de référence très variés peut aboutir à un récit dont la forme novatrice ne l'empêche pas de satisfaire ses auteurs et ses lecteurs.

V. MediaEntity

L'étude de la série *Les Autres Gens* (*LAG*) s'est inscrite dans les derniers mois de publication de la série. Si cette situation n'a pas empêché d'identifier les cadres de référence auxquels ont recouru les auteurs pour produire le récit, le témoignage de ces derniers était nourri d'un important recul réflexif dont on peut difficilement occulter l'influence. De la même manière, les lecteurs interrogés s'appuyaient pour certains sur une expérience de plus de deux ans. Dans ces conditions, l'analyse ne peut prétendre livrer une compréhension longitudinale du phénomène de production par ses auteurs et d'appropriation par ses lecteurs d'un récit à la forme novatrice. L'étude des premiers mois de publication de la série *MediaEntity* doit apporter un contrepoint à l'étude de *LAG* au cours de ses derniers mois de publication. La recherche indexicale des cadres de référence partagés par les auteurs et les lecteurs de *LAG* avait tiré profit de l'étude préalable de l'organisation collaborative autour de la production de la série qui permettait d'exposer de manière assez complète le contexte de la production narrative. Je me propose donc de suivre le même cheminement en comparant les deux formes collaboratives, avant de m'intéresser aux cadres de référence proprement dits et aux différentes étapes de la communication narrative (*sélection*, *transcription*, *mise en forme* et *interprétation*). L'étude des pratiques (trans)médiatiques des lecteurs de *MediaEntity* n'apparaît en revanche pas pertinente dans la mesure où les données recueillies recouvrent des pratiques encore balbutiantes. Sur un plan heuristique, l'hypothèse de mener une telle étude m'a toutefois conduit à remettre en question la typologie dynamique à laquelle j'ai eu recours pour étudier le cas de *LAG*, j'y reviendrai donc avant d'entrer dans l'étude indexicale des entretiens proprement dite.

1. Le « *do it yourself* » transmédia

Hormis par le nombre de ses collaborateurs, j'ai montré que *LAG* se distinguait très peu des collaborations artistiques traditionnelles du monde de la bande dessinée grâce au fait que le créateur-scénariste et – dans une moindre mesure – ses coscénaristes étaient seuls à assumer une identité qui échappait à celle d'un auteur de bande dessinée traditionnelle. *MediaEntity* paraît moins innovante en matière de collaboration autour de la production du récit de bande dessinée dans la mesure où la série implique simplement un scénariste et une dessinatrice. Toutefois, dans le cas de *MediaEntity* la dimension transmédia du projet implique des ruptures importantes avec les formes traditionnelles de collaboration narratives. En effet, outre la bande dessinée numérique et son adaptation sous forme d'album imprimé (Kansara et Tarascou, 2013), les auteurs projettent non seulement de décliner leur univers et leur récit sur d'autres médias, mais ils autorisent surtout la création pure et simple par d'autres qu'eux de récits qui s'inscriraient dans leur univers. Le scénariste désigne ce projet en parlant de « *do it yourself transmédia* »[1] par opposition aux productions transmédias des acteurs du monde audiovisuel qui suivent « *une logique de circulation d'audience* »[2] visant à conserver cette dernière d'un support et d'un média à l'autre. Dans le cas de *MediaEntity* l'enjeu consiste en premier lieu à motiver la contribution et la participation des lecteurs. Si les productions (trans)médiatiques qui en découlent permettent d'élargir l'audience de *MediaEntity*, c'est encore un horizon lointain et hypothétique pour les deux auteurs. L'intérêt affiché par les auteurs n'est pas économique mais créatif, « *parce que ça nous amuse* »[3]. Les données recueillies dans le cadre de cette recherche – conduite aux débuts de la publication de la

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*

série – présentent bien peu d'exemples concrets de la collaboration qu'ambitionnent les auteurs de *MediaEntity*. En revanche ces données décrivent l'élaboration du dispositif narratif transmédia tel que l'envisagent les auteurs et tels que le comprennent les premiers lecteurs de la série.

LAG apportait l'exemple d'un projet parvenu à maturité, pour lequel les représentations des uns et des autres s'étaient stabilisées au moment où je récoltais les données nécessaires. Quelles que soient les contradictions qui aient pu se présenter au début de la collaboration autour de *LAG*, elles étaient résolues au moment où j'entamais mes recherches et l'activité de collaboration qui s'offrait à moi était stabilisée. Cela a permis d'établir que la réussite de ce projet narratif innovant s'était appuyée d'une part sur l'application des canons de la collaboration artistique en bande dessinée, et d'autre part que l'usage spontané des TIC par l'ensemble des acteurs impliqués avait permis leur mise en réseau et la concrétisation de la plus vaste collaboration jamais rencontrée en bande dessinée. *MediaEntity* constitue pour sa part un projet en maturation : dans l'intervalle de temps durant lequel j'ai récolté des données les contours du projet et les représentations portées par ses auteurs ont fortement évolué. En somme, si *LAG* se présentait au moment de mon étude comme une « boîte noire » en train de se refermer, *MediaEntity* était encore en train de chercher ses contours précis, il était possible d'observer les « *négociations et ajustements entre actants humains et non-humains* » (Callon, 2001) pour reprendre les termes de la sociologie de la traduction. Quels sont les facteurs qui ont influencé ces négociations ? Si contradictions ou controverses il y a eu, les données recueillies en portent les marques et celles de leur résolution. De quelle nature relèvent les contradictions et les controverses auxquelles les auteurs de *MediaEntity* ont dû faire face entre la publication sur Internet du premier épisode de la série et la publication du premier album imprimé ?

1.1. Collaboration, participation, contribution

1.1.1. Une collaboration initiale de faible envergure

La série transmédia *MediaEntity* est l'aboutissement d'un processus qui débute plusieurs années plus tôt par l'écriture d'un premier projet scénaristique, avant d'être poursuivi dans le cadre d'un projet transmédia pour le compte d'un opérateur de télécommunications, pour finalement aboutir dans le monde de la bande dessinée. *LAG* était née de l'idée qu'avec Internet ce serait « *facile* »[1]. *MediaEntity* doit sa forme première à l'idée que la bande dessinée offre une plus grande liberté créative que le monde de l'audiovisuel, comme en témoigne la dessinatrice : « *avec les moyens qu'on avait, voilà, on a pu produire tout seul de notre côté ces quatre épisodes* »[2] ; mais aussi à la même représentation d'une grande facilité offerte par Internet : « *sur Internet on a des outils à portée de main pour pouvoir montrer notre travail. Éditer un livre c'est très long. Là c'était vraiment parfait pour montrer notre travail directement de nous aux lecteurs* »[3]. Le lancement d'une saison pilote et plus largement la décision de publier une bande dessinée numérique s'appuient sur l'idée qu'Internet offre des outils simples d'accès pour publier son travail en direct. L'édition imprimée apparaît beaucoup plus lourde aux yeux de la dessinatrice. Cette dernière a déjà fait l'expérience du potentiel de circulation offert par Internet, à travers le clip animé *Le Café* qu'elle avait réalisé pour une chanson d'Oldelaf et qui totalise aujourd'hui plusieurs millions de vues sur la seule plateforme de partage vidéo Youtube[4]. Le succès du clip *Le Café* fonde l'intuition qu'il est

1. Entretien avec le créateur-scénariste de *MediaEntity*, 20/02/2012 : Annexe H3 (p.271)
2. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H2 (p.260)
3. *Ibid.*
4. http://youtu.be/UGtKGX8B9hU consulté le 10/03/2014

possible et efficace de « *se montrer comme ça sur Internet* »[1]. Ce n'est pas théorisé ou réfléchi : l'expérience seule fonde l'idée de sens commun qu'une diffusion sur Internet peut rencontrer le succès et qu'il n'y a pas de raison de ne pas essayer. Cela traduit une forme de confiance dans le support de diffusion. Le créateur-scénariste de *LAG* fondait la même idée en se référant à des blogs BD ou à des sites d'information en ligne sur abonnement, autrement dit à des exemples extérieurs à sa propre expérience créative. Dans le cas de *MediaEntity*, le sens commun est d'autant plus prégnant qu'il est exprimé par l'auteur qui en est à l'origine. Les récits de *success stories* telles que celle du clip *Le Café* relèvent de ce que Patrice Flichy désigne comme des mythes, selon le sens de Roland Barthes (Barthes, 1957), à l'image d'un des nombreux récits fondateurs de l'imaginaire d'Internet :

> « *Prenons l'exemple de ce petit récit qui apparaît plusieurs fois dans les premiers livres de présentation d'Internet : deux internaute, qui habitaient aux deux bouts des États-Unis et se sont rencontrés sur le Net, ont décidé de se marier. Cette anecdote véridique, en devenant un mythe, prend une autre signification, ce n'est plus l'histoire de ces deux personnes singulières, mais un récit qui montre qu'Internet permet de construire un nouveau lien social, de créer un rapport intime entre deux inconnus qui pendant longtemps ne se sont jamais rencontrés face à face* » (Flichy, 2001).

De la même manière l'anecdote d'un contenu largement diffusé et partagé par les internautes prend une autre signification pour les auteurs de récits sur support numérique : elle montre à leurs yeux qu'Internet permet à un auteur de trouver son public et de rencontrer le succès en dehors des industries culturelles traditionnelles.

Le créateur-scénariste de *LAG* avait confié la conception du site Internet de sa série à un concepteur extérieur. Usant très facilement des outils de publications mis à sa disposition, l'auteur ne démontre en revanche aucune appétence pour le développement de ces outils. Le

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

scénariste de *MediaEntity* s'est pour sa part attelé à l'apprentissage du développement d'un site Internet : « *moi j'ai dû me mettre à apprendre à coder* »[1]. Cet apprentissage n'a pas constitué une barrière au regard de la manière très évasive et indexicale dont en parle le scénariste : « *c'est pas du tout mon métier, si tu fais analyser le site sur le site du W3C tu verras toutes les erreurs et tout ça. Mais j'ai fait du mieux que j'ai pu* »[2]. C'est ainsi que les auteurs de *MediaEntity* ont pu concrétiser par eux-mêmes et sans élargir la collaboration l'idée qu'il était possible de publier une bande dessinée numérique. Mais s'ils souhaitaient garder la main sur la première expression de leur univers, le scénariste et la dessinatrice désirent vivement que d'autres s'en saisissent et le prolongent par des créations diverses.

1.1.2. Élargissement progressif de la collaboration

Suite à la signature du contrat d'édition avec les éditions Delcourt, le scénariste a bénéficié de la collaboration d'étudiants d'une école supérieure de formation aux métiers de l'Internet. L'éditeur de *MediaEntity* est éditeur-externe pour les éditions Delcourt, il exerce par ailleurs les fonctions de directeur Internet au sein d'un groupe d'enseignement privé, par son entremise le directeur d'une école du groupe – dédiée à former aux métiers d'Internet – s'est intéressé à *MediaEntity* et a souhaité que des étudiants puissent y consacrer des projets de groupes. Certains groupes ont produit des contenus narratifs tels que des vidéos ou un projet de jeu en réalité alternée. D'autres ont travaillé sur des outils susceptibles de servir au projet : plateforme de partage de contenus, éditeur et lecteur de récit *turbomédia* (Cf. p. 97), forum de discussion. La nouvelle version du site Internet déployée pour la sortie du premier album a été notamment réalisée par l'un des groupes d'étudiants.

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. *Ibid.*

L'interlocuteur principal dans cette collaboration était le directeur de l'école, qui « *cherchait un projet open source parce qu'il avait envie d'initier ses étudiants à cette culture-là* »[1]. Chaque année les étudiants travaillent en groupes de six à huit personnes sur des projets souvent fictifs « *comme s'ils répondaient à un client* »[2]. Or *MediaEntity* offrait un espace à investir pour se confronter à une véritable situation de commande, grâce à l'ouverture offerte par l'usage d'une licence Creative Commons. Ces licences ouvertes permettent aux auteurs d'autoriser *a priori* et sans démarches de contractualisation certaines formes d'exploitations de leur œuvre moyennant la mention de leur identité. Ainsi, pour *MediaEntity*, l'ensemble de la série peut-être exploité, modifié ou intégré à d'autres créations dès lors que cela s'effectue dans un cadre non commercial. Le scénariste a été encouragé par le directeur de l'école à définir des besoins assez précis qui se sont traduits par une quinzaine de propositions dont les contours restaient toutefois suffisamment ouverts et parmi lesquelles chaque groupe pouvait choisir librement afin de laisser les étudiants « *exprimer leur créativité* (…) *apprécier le travail qu'ils font* »[3]. La formulation des propositions est le fruit d'un travail conjoint entre les auteurs de *MediaEntity* et le directeur de l'école. Au début de cette collaboration, le scénariste était plein d'espoirs quant à l'inventivité d'étudiants « *plus jeunes* » pour lesquels « *les pratiques communautaires, ils sont vraiment dedans* »[4].

À l'issue de la collaboration avec les étudiants, la difficulté a consisté à recueillir les fichiers produits par ces derniers. La fin de l'année d'étude et l'arrivée des vacances n'ont pas permis aux auteurs de recueillir tout ce qui avait été produit. Deux vidéos sont toutefois déjà

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 28/03/2013 : Annexe J2 (p.301)
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*

disponibles parmi les contenus en réalité augmentée accessibles depuis le premier album imprimé. L'une des réalisations les plus marquantes des étudiants est un outil de gestion de contenus destiné à déployer des plateformes d'échange et de partage de contenus en ligne. Pour *MediaEntity*, cet outil permettrait de déployer une plateforme sur laquelle partager les diverses contributions des lecteurs à l'univers de la série. Le scénariste résume l'outil en le définissant comme « *un truc blanc utilisable par n'importe quel univers, une espèce de site communautaire de fans créatifs* »[1] ce qui suppose que le code source de cet outil soit libre. En revanche, le forum fait figure d'arlésienne. Deux groupes d'étudiants avaient pour objectif d'en développer un. L'un a tenu à le développer à partir de zéro et n'a pas abouti à un résultat exploitable malgré le travail accompli. Le second groupe a fait face à des dissensions internes et n'est pas non plus parvenu à un résultat probant. Un lecteur avait contacté les auteurs par le biais de la messagerie de la page Facebook, afin de mettre en place un forum autour du jeu de rôles, mais entretemps le scénariste a perdu la possibilité d'accéder à la gestion de la page. Cette situation est d'autant plus surprenante que dès nos premiers échanges le scénariste considérait la mise en place d'un forum comme une action incontournable. Mais en faisant confiance à des collaborateurs extérieurs pour mettre en place cet outil, l'auteur s'est exposé à ce qu'il ne puisse être déployé dans les délais ou sous la forme qu'il imaginait. Ce n'est qu'avec la publication du deuxième album imprimé de la série, fin janvier 2014, qu'un forum est ouvert au moyen d'un outil suggéré par un lecteur de la série[2].

Le travail des étudiants relève pleinement de la collaboration dans le sens où le scénariste a été associé au projet depuis le départ et tout au long de son déroulement. L'auteur a rencontré les étudiants tous les quinze jours et disposait d'un espace d'échange sur l'intranet

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)
2. http://www.mediaentity.org/thread.php?file=hello-world consulté le 10 mars 2014

de l'école pour répondre à leurs questions. Mais l'idéal auquel aspire le scénariste est de voir certains lecteurs participer pleinement au développement de son univers. C'est la raison pour laquelle il place *MediaEntity* sous la licence Creative Commons « by-nc-sa » qui autorise la création spontanée d'œuvres dérivées sous réserve qu'elles n'aient pas de vocation commerciale sans accord des auteurs originaux, et que le nom des auteurs originaux soit cité.

1.1.3. Un univers ouvert à la participation

À l'issue de la publication des quatre épisodes constitutifs de la saison pilote, le site web de *MediaEntity* s'est enrichi de pages qui présentent l'ensemble du projet transmédia de ses auteurs. Une campagne de financement participatif était annoncée, ainsi que la création de différents « modules transmédia » selon l'évolution de cette campagne : un jeu sur téléphone mobile, une web-série participative, un docu-fiction tourné en super-8, un jeu de rôles, des jeux en réalité alternée. Un document téléchargeable proposait également de concevoir ses propres « briques narratives » dans l'univers de *MediaEntity*. Ce document jette les bases d'une nomenclature et d'un système descriptif pour référencer ces briques. Mais les auteurs n'ont témoigné d'aucune suite concrète à ces pistes lancées en décembre 2012.

La piste du financement participatif s'éloigne progressivement dans le discours des auteurs à mesure qu'ils sentent un intérêt grandir chez les éditeurs de bande dessinée. L'objectif principal de ce financement consistait à pouvoir éditer une version imprimée de la bande dessinée qui avait été publiée sur Internet dans un format *turbomédia* (Cf. p. 97). Les auteurs proposaient d'ailleurs de télécharger une version « BD papier » de leur récit : un fichier PDF réunissant des planches au format et à la mise en page traditionnels. L'objectif

était « *de rassurer sur le résultat final* » en cas d'édition imprimée[1]. La signature d'un contrat avec les éditions Delcourt vient surseoir au projet de solliciter une contribution financière des lecteurs de *MediaEntity*. C'est aussi l'occasion de remettre à plat l'ensemble du projet transmédia.

En s'engageant à réaliser trois albums de bande dessinée dans l'année qui suit la parution du premier, les auteurs s'imposent de fait de donner la primauté totale à la bande dessinée. Il n'est matériellement pas possible à la dessinatrice de collaborer à autre chose qu'à la réalisation de cette bande dessinée dans sa version numérique et dans sa version imprimée. Le scénariste est accaparé par la collaboration avec l'éditeur et l'ensemble des acteurs impliqués autour de l'édition et de la commercialisation de la bande dessinée. Dès lors, les autres composants du projet transmédia occupent économiquement un statut d'outils de promotion du récit central que constitue la bande dessinée. Mais le récit en bande dessinée ne peut exprimer qu'une histoire parmi toutes celles qui disent l'univers imaginé par le scénariste. C'est pourquoi il est artistiquement important pour lui de ne pas abandonner le projet transmédia. La dimension transmédia du projet ne vise pas une rentabilité financière, mais une rentabilité créative. L'édition d'albums de bande dessinée est le moyen de subsistance de ce projet créatif.

Une autre forme de participation est proposée à travers les jeux en réalité alternée, dans le prolongement des énigmes qui ponctuaient les premières semaines de publication numérique. Un jeu a été organisé durant le Festival International de la Bande Dessinée (FIBD) d'Angoulême en février 2013. Il s'agissait de promouvoir *MediaEntity* sous une forme originale, en phase avec son univers. Les visiteurs du festival ont pu croiser des affiches d'avis de

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H3 (p.271)

recherche qui les invitaient à se rendre sur un stand où l'équipe du site web *EspritBD* (de connivence avec les auteurs) faisait découvrir la BD au format *turbomédia* et remettait des badges et une carte de visite sur laquelle figurait un numéro de téléphone, à ce numéro un répondeur indiquait l'emplacement de l'ultime étape du jeu, où les porteurs du badge pouvaient se faire remettre des documents consacrés à *MediaEntity*. Selon le témoignage de la dessinatrice comme de l'animateur du stand *EspritBD*, les participants ont été peu nombreux à réaliser la totalité du scénario proposé. Les 200 badges ont été distribués, mais pas toujours à des visiteurs venus après avoir vu les affiches. 10 à 20 personnes seulement se sont présentées à l'étape finale du jeu. Plusieurs facteurs semblent y avoir contribué : certaines personnes ont craint que le numéro d'appel ne soit un numéro surtaxé, quant au dernier lieu de rendez-vous il était très à l'écart du centre du festival, or les visiteurs n'étaient pas là en premier lieu pour jouer, surtout qu'il leur eût fallu braver les intempéries. Pourtant mes interlocuteurs tirent un bilan positif de cette première expérience, car ils sont convaincus que l'important n'était pas que le maximum de personnes participe totalement au jeu : le but était de faire connaître *MediaEntity* tout en promouvant la promesse d'un projet transmédia. La participation ludique à l'univers de *MediaEntity* était déjà de mise à travers les énigmes qui permettaient d'accéder en avant-première aux épisodes numériques. Cette offre de participation ludique est encore de mise après la publication du premier album puisque la tenue de plusieurs jeux en réalité augmentée a été annoncée dès le lancement, notamment durant le festival Delcourt 2013 à Paris et lors des Utopiales 2013 à Nantes.

Lors de la publication du premier album imprimé, une page « transmédia » dans la nouvelle version du site web de la série expose les modules qui seront effectivement produits : le jeu de rôles dont un scénario accompagnera chaque nouvel album, une web-série participative dont sept scénarios seront proposés tout au long de l'année pour être réalisés par

les lecteurs eux-mêmes, des jeux en réalité alternée pour animer des festivals et, enfin, une série de nouvelles littéraires à télécharger au format numérique. Parallèlement la page intitulée « projet » expliquait :

> « *UN PROJET TRANSMÉDIA*
>
> *Au-delà de la bande-dessinée, différents modules permettent de continuer à explorer l'univers de MediaEntity.*
>
> *Chaque support est autonome et complète une même histoire, dont le fil rouge est la série BD.*
>
> *SOUS LICENCE CC*
>
> *Les contenus numériques de MediaEntity sont publiés sous la licence Creative Commons BY-NC-SA 3.0.*
>
> *Ils peuvent être copiés, modifiés et redistribués gratuitement sous la même licence.*
>
> *PARTICIPATIF*
>
> *Les internautes sont encouragés à s'approprier concept, images, intrigues et personnages de MediaEntity, pour faire vivre l'univers sur le web ou dans la réalité.*
>
> *Les modules du jeu de rôle et de la web-série à tourner soi-même sont un terrain de jeu qui se prête particulièrement à la participation.* »

La première expression de ce projet est le jeu de rôles dont les règles sont disponibles en téléchargement depuis la fin de la saison pilote. Un premier scénario a été mis en ligne peu avant la parution du premier album, la dernière page de l'album offrant – par le biais de la réalité augmentée – un lien de téléchargement vers le fichier en question. Aux yeux du scénariste, les joueurs de jeux de rôles sont de nature à s'engager plus fortement. Le jeu de rôles est susceptible de lui attacher un public fidèle, potentiellement intéressé par les autres initiatives participatives. Le scénariste fait explicitement référence à « *ces petits schémas qui trainent quand on parle du transmédia, avec un noyau de fans hardcore qui participent beaucoup et qui sont peu nombreux. Et puis plus tu t'éloignes du centre et plus les gens sont nombreux*

mais moins ils participent »[1]. Il semble évident à ses yeux que le « *noyau de fans hardcore* » conditionne l'intérêt du plus grand nombre.

1.1.4. Des fenêtres ouvertes à la contribution

Bien que le recours à une licence Creative Commons ouvre la porte à la libre participation de quiconque au développement de l'univers de *MediaEntity*, au cours de notre dernier entretien le scénariste s'applique à rappeler que la participation reste très incertaine, « *la participation faut pas trop compter dessus* »[2]. Le scénariste semble chercher à attirer le maximum de contributeurs et de collaborateurs pour développer son univers, tout en étant convaincu qu'ils seront sans doute très peu nombreux. Il avoue « *par exemple sur le jeu de rôles moi j'adorerais pouvoir aussi écrire avec quelqu'un les scénarios de jeux de rôles et pouvoir un peu me nourrir de cette créativité et pas juste tout seul dans notre coin à faire un truc holistique* »[3]. La participation spontanée se révélant très incertaine, les auteurs s'efforcent d'encourager la contribution à travers des appels et des incitations aux contours plus cadrés.

Le premier tome imprimé renferme plusieurs *rabbit holes*, dans le vocabulaire du transmédia il s'agit de points d'entrée qui mènent de l'univers réel à l'univers fictionnel, à l'image du terrier du lapin blanc d'*Alice au Pays des Merveilles*. Un numéro de téléphone est imprimé qui débouche sur le répondeur téléphonique d'une chaîne de radio pirate (fictive) à la recherche de témoignages de la part de personnes victimes ou témoins de mutations médiatiques. Des coordonnées de longitude et de latitude orientent vers un bar parisien dans un mur duquel est fixée une clé USB (une *dead drop*) contenant des données liées à *MediaEntity*. La

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H3 (p.271)
2. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)
3. *Ibid.*

réalité augmentée permet d'accéder d'autant plus facilement à ces informations, ainsi qu'à un formulaire de dépôt de témoignage. Enfin, toujours grâce à la réalité augmentée, le lecteur peut visionner plusieurs vidéos dans lesquelles témoignent des victimes de mutations médiatiques. Parmi celles-ci, deux étudiants de l'école qui a collaboré au projet, des amis des auteurs, mais aussi l'auteur, humoriste et présentateur TV Davy Mourier. Ce dernier est bien connu de la communauté *geek* et des téléspectateurs de la chaine Nolife. Dans la vidéo il interprète son propre rôle en affirmant que toutes les frasques pour lesquelles on le connait sont des émanations du réseau et que rien de tout cela n'est réel. Le scénariste de *MediaEntity* explique qu'il avait l'idée d'associer une personnalité susceptible de contribuer à l'effet de réel autour de son univers, les éditions Delcourt l'ont mis en relation avec Davy Mourier, auteur d'un album paru à la même période que celui de *MediaEntity* et bénéficiant lui aussi de la réalité augmentée. L'éditeur de *MediaEntity* connait Davy Mourier pour l'avoir fait intervenir durant le festival des blogs BD qu'il organise chaque année depuis 2005. En s'appuyant sur la participation d'une personnalité, le scénariste envisage que cela puisse inspirer des contributions spontanées.

Lors de la parution de l'album, sur la page qui donne accès aux vidéos, plusieurs portraits portaient encore un point d'interrogation, le lecteur qui les activait était dirigé vers le formulaire de contact. La conjonction de plusieurs moyens de soumettre un témoignage avec la présence de plusieurs vidéos permet au lecteur d'imaginer ce que l'on peut attendre de lui. Sans participer de manière totalement spontanée et créative, le lecteur se voit proposer des consignes qui l'incitent à contribuer sous une forme plus contrainte. Les auteurs annoncent également une web-série à tourner soi-même dont les scénarios seront mis en ligne au fil des mois afin que les contributeurs puissent tourner les séquences nécessaires à l'élaboration d'un montage collectif.

Tout en répondant à la difficulté que peut représenter un appel à la libre participation, les auteurs apportent également une première réponse aux inquiétudes exprimées par un des lecteurs avec lequel j'ai pu m'entretenir (Cf. p. 241). Ni Stéphane ni Deborah ne savaient exactement en quoi consistait la licence Creative Commons. Par méconnaissance, les lecteurs peuvent tout simplement passer à côté de l'opportunité participative. En proposant des cadres de contribution plus balisés, les auteurs facilitent la contribution à la fois parce qu'elle nécessite un investissement créatif moins important, mais aussi parce qu'ils garantissent une plus grande intégrité du résultat par rapport à leur univers.

Si la page « transmédia » a été maintenue dans la version du site mise en ligne fin janvier 2014, la page « projet » n'y figure plus. Les éléments qui figuraient sur cette page restent accessibles depuis un lien « Creative Commons » disponible dans la page « transmédia ». La web-série participative, seule brique contributive du dispositif transmédia, ne figure plus sur cette nouvelle version du site web et semble avoir été abandonnée. L'idée d'une production spontanée autour de la série semble s'estomper au profit de la mise en avant des autres médias à travers lesquels est décliné son univers. Des médias ludiques tels que le jeu de rôle ou les jeux de pistes perpétuent les ambitions participatives d'origine, mais l'ambition contributive paraît compromise en dehors de cadres très précis.

1.2. Contradictions et controverses

Partant d'une collaboration de faible envergure qui n'impliquait qu'un scénariste et une dessinatrice, les auteurs de *MediaEntity* ont progressivement ouvert leur projet à la collaboration d'acteurs extérieurs. Cela leur a permis de disposer de contenus et d'outils qu'ils n'auraient pu concevoir ou utiliser seuls, mais cela les a également rendus tributaires de la

disponibilité des autres acteurs impliqués et de leur capacité à s'approprier leur univers. En proposant un univers ouvert à la participation ludique, les auteurs cherchent à se reposer sur un noyau de participants plus investis que ne le seraient de simples lecteurs, et susceptibles de faire connaître plus largement leur œuvre. La participation créative permise par le recours à une licence Creative Commons vise quant à elle à enrichir l'univers de récits et de créations qui émanent de personnes aussi passionnées que les deux auteurs. Depuis la signature d'un contrat d'édition, la seule forme de participation financière qui subsiste consiste à acquérir les albums : les auteurs ne cherchent pas à multiplier les sources de revenus, le financement participatif envisagé un temps avait pour seul objectif de viabiliser leur projet narratif et artistique. Enfin, conscients que la libre participation est très incertaine, les auteurs ont élaboré des cadres et des invitations à la contribution afin que le maximum de lecteurs puisse abonder à leur univers à la hauteur de leurs moyens.

De la collaboration de deux auteurs à la contribution des lecteurs, en passant par des collaborations et des formes de participation diverses, les TIC sont toujours mises en jeu. Comment un projet aussi marqué par le numérique a-t-il prospéré dans le giron du monde de la bande dessinée ? Comment deux auteurs au profil moins technophile que ne l'était celui de du créateur-scénariste de *LAG* ont-ils développé pareil projet ?

1.2.1. Un projet numérique inscrit dans le monde de la bande dessinée

La vocation du scénariste de *MediaEntity* pour la bande dessinée est récente. Ce dernier a suivi une formation de scénariste dans le cadre d'une école dont les diplômés s'orientent généralement vers le monde de l'audiovisuel. C'est d'ailleurs à ce monde qu'était initialement destiné l'univers de *MediaEntity*. C'est pourtant sous forme de bande dessinée numérique qu'il voit sa première expression concrète, dans le cadre d'une collaboration classique entre

un scénariste et une dessinatrice. Le scénariste et la dessinatrice se connaissent de longue date puisqu'ils étaient scolarisés dans le même collège et se sont fréquentés à partir du lycée. La dessinatrice a rejoint le projet à l'occasion de son développement sous la houlette de l'opérateur de télécommunication Orange, après que le scénariste en ait jeté les bases à la faveur d'une bourse d'écriture. Un autre collaborateur a contribué à l'univers de *MediaEntity* dans les premiers temps de son développement : un ami du scénariste, issu de la même école que lui. Cet ami a quitté le projet pour « *une autre vie* » aux États-Unis tandis que la dessinatrice le rejoignait[1]. Le scénariste a deux autres expériences scénaristiques en bande dessinée. Il avait écrit un scénario pour l'ouvrage collectif *13m28* édité par Manolosanctis (RaphaëlB, 2010), il a également collaboré avec Vincent Perriot et Pablo Sala Hourcadette sur *Opération Cobra !* à paraître dans la revue de bande dessinée numérique *Professeur Cyclope*[2]. Le choix de la bande dessinée comme principal média d'expression obéissait à la volonté de conserver la main sur un univers dont les auteurs craignaient de le voir leur échapper s'il était confié au monde de l'audiovisuel. L'édition du premier album a-t-elle confirmé cette intuition ?

Avant de signer avec les éditions Delcourt, le scénariste identifiait déjà le travail important requis par la création à destination d'un support numérique et d'un support papier, « *c'est pas tout à fait deux fois plus de boulot mais ça fait au moins une fois et demi le boulot* »[3]. Le « *boulot* » est le même aux yeux de l'auteur : il s'agit toujours de bande dessinée, la dessinatrice et lui parlent de dessin, de découpage, d'encrage. La controverse ne réside donc pas dans la création proprement dite, mais – avant même la collaboration avec celui-ci – dans le fait de devoir convaincre un éditeur de financer un travail qui ne sera pas imprimé et commercialisé

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)
2. http://professeurcyclope.blogspot.fr/2012/09/operation-opera.html consulté le 19/09/2012
3. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)

par ses soins. Pour le scénariste, le support n'a pas d'incidence sur son travail. Dans le cas de *MediaEntity*, cette aisance tient surtout au fait que l'univers a toujours primé sur le récit, tant lorsqu'il était développé à destination de la télévision que dans le cadre du programme porté par un opérateur de télécommunications ou sous sa forme actuelle autour d'une bande dessinée faisant office d'épine dorsale.

MediaEntity relève du récit transmédia tel que le définit Henri Jenkins, « *l'art de faire monde* » (Jenkins, 2006). Le récit transmédia est un récit-monde qui ne peut être saisi qu'à travers les multiples points de vue offerts par plusieurs médias. Pour le scénariste, « *au départ c'est très économique et très intéressé comme principe le transmédia. Ça consiste à chercher comment faire passer un public d'un support à l'autre tout en le gardant dans notre emprise* »[1]. La dessinatrice juge qu'Orange a sollicité les créateurs pour « *remplir de contenus* » les différents canaux que l'opérateur commercialise (mobile, télévision, Internet, tablettes)[2]. En dépit de cette motivation purement économique par laquelle il justifie l'intérêt d'Orange, le scénariste affirme avoir été porté par l'envie dans la mesure où le transmédia lui apparaissait comme une évidence pour aborder la thématique des identités numériques (Cf. p. 76). C'est cette adéquation entre « *le fond et la forme* » qui a motivé la participation de la dessinatrice[3]. Cette envie est si prégnante, que lorsque j'ai interrogé le scénariste quant aux sources d'hésitation qui auraient pu le retenir de porter le projet dans un premier temps sans le soutien initial d'aucun producteur ni éditeur, celui-ci a pensé immédiatement et exclusivement à ce qui pourrait l'empêcher de concrétiser les différents modules qu'il envisageait : le financement. Sa priorité dès nos premiers entretiens reste le « *support matriciel* » que constitue la

1. *Ibid.*
2. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)
3. *Ibid.*

bande dessinée numérique *turbomédia*[1], mais sa préoccupation consiste à savoir s'il pourrait produire autre chose comme il le projette. Or ma question couvrait un champ bien plus large, elle était influencée par les réponses du créateur-scénariste de *LAG* qui avait exprimé l'étendue des difficultés rencontrées pour assumer toutes les tâches qui ne relevaient pas du métier d'auteur proprement dit. Avant d'être confronté à la collaboration éditoriale, le scénariste de *MediaEntity* n'évoquait pas du tout ces problèmes. Qu'il ait sous-estimé ces difficultés ou qu'il se soit senti parfaitement en mesure de les surmonter, le scénariste montre que son ambition est narrative avant tout.

Lors de notre dernier entretien, le scénariste décrit le « *bouclage de l'album* » comme une nouveauté, une activité à laquelle les deux auteurs n'avaient jamais été confrontés[2]. L'auteur dresse spontanément une liste des différents éléments qu'ils ont dû réaliser et dont ils n'avaient pas forcément anticipé la charge de travail qu'ils représenteraient : « *les pages de titre, la page de garde, la maquette de la couverture, les pages bonus* »[3]. Il ne s'étend pas sur la teneur exacte de cette activité, rapidement résumée par « *tout ça* »[4] car il juge qu'on comprend aisément ce qu'elle peut recouvrir comme aller/retours avec l'éditeur et comme mises au point avec ce dernier sur la manière de transmettre les fichiers. Une autre difficulté réside dans le fait que l'éditeur et l'imprimeur ont besoin de fichiers définitifs, aucune retouche n'est plus possible une fois un livre parti à l'impression. Cela a représenté une charge de travail particulière que de finaliser les fichiers. À l'inverse, les contenus numériques disponibles grâce à la réalité augmentée peuvent être corrigés même après la date de

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*

parution de l'album : les auteurs ont travaillé sur ces contenus jusqu'à la dernière minute. Selon le scénariste, « *c'est plus lourd, un petit peu plus contraignant avec le papier* » et « *c'était pas naturel* » pour lui qui avait jusque-là travaillé pour une publication en ligne[1].

L'éditeur a présenté aux auteurs la réussite commerciale du premier tome de *MediaEntity* comme un « *gros enjeu* »[2]. De ce fait les auteurs ont été fortement sollicités et mis à contribution par les différents services en charge des relations commerciales, du marketing ou des relations presses. Suivis par un éditeur externe (dont l'activité éditoriale n'est pas la principale activité professionnelle), les auteurs ont également souvent dû « *centraliser les communications* »[3]. Le scénariste présente cela comme un « *truc organisationnel* » qui perturbe sa capacité à se concentrer sur la création[4]. Il reconnaît pourtant que la dessinatrice et lui ont « *un petit peu de mal* (…) *à lâcher du lest* »[5], ils ont à cœur de s'approprier tout ce qui est mis en place autour de leur création par l'éditeur. Finalement, faute de temps, le scénariste a laissé la main à l'agence chargée de l'animation de la page Facebook de la série bien qu'il ne se reconnaisse pas tout à fait dans l'esprit des publications émises. Ces difficultés peuvent sembler paradoxales avec la volonté des auteurs d'ouvrir leur univers aux contributions extérieures. Mais les auteurs semblent penser que des contributeurs passionnés par l'univers produiront des contenus moins problématiques que ne le fait une structure éditoriale guidée par des objectifs de rentabilité qui lui sont propres.

Quoi qu'il en soit, le scénariste juge qu'il jouit d'une véritable liberté créative en ayant choisi la bande dessinée comme support de son récit plutôt que l'audiovisuel. « *Ils regardent,*

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*
5. *Ibid.*

ils annotent quelques trucs (…) *mais sur le fond on est totalement libres* »[1]. Les supports numériques répondent à la représentation idéale que se font les auteurs d'une création sans contrainte et ouverte à la participation et à la contribution. Mais, afin de trouver une forme de rentabilité à même d'assurer leur subsistance, ils doivent se tourner vers un monde de l'Art établi. Ils ont trouvé dans celui de la bande dessinée un espace qui, malgré quelques contradictions inévitables, offre un maximum de libertés et de réceptivité à leur projet narratif, artistique et créatif.

C'est ainsi que l'existence de *MediaEntity* en tant que bande dessinée numérique et imprimée est un fait établi : les auteurs ont signé avec les éditions Delcourt pour que quatre albums soient publiés entre août 2013 et octobre 2014, le contenu de chaque album sera d'abord disponible en ligne gratuitement sous sa forme *turbomédia*. Aux yeux du monde de la bande dessinée, *MediaEntity* reproduit simplement le modèle hérité du blog BD : le succès d'une publication en ligne légitime une édition imprimée. Les auteurs considèrent la version numérique comme la forme la plus authentique de leur travail. Quant à l'éditeur, il peut faire valoir la publication numérique dans sa campagne marketing et de relations presse. L'édition imprimée comporte des contenus accessibles en réalité augmentée grâce au survol de certaines pages par la caméra d'un ordiphone. Tout en apportant au passionné quelques informations pour donner plus de corps à l'univers de *MediaEntity* ces contenus servent également d'argument pour distinguer l'album des autres parutions aux yeux des journalistes et des consommateurs (la couverture de l'ouvrage arbore une étiquette « *version exclusive : dossier spécial* + *réalité augmentée* »).

1. *Ibid.*

1.2.2. Des auteurs non-technophiles pour un récit sur les médias numériques

Le scénariste et la dessinatrice résident en province, en milieu rural, à proximité de Pau. L'un s'est équipé d'un ordiphone d'entrée de gamme courant 2013, l'autre utilisait encore un téléphone mobile classique. Ils n'ont ouvert un compte sur Facebook que parce que c'était nécessaire pour pouvoir administrer une page sur le réseau social. Le scénariste affiche volontiers une relation ambiguë d'attraction/répulsion aux TIC, dont l'univers de *MediaEntity* est l'expression. Les deux auteurs présentent donc un profil bien différent de celui du créateur-scénariste de *LAG*, le parisien ultra connecté qui tweete tout au long de sa journée, recourt à la messagerie de Facebook pour dialoguer avec ses collaborateurs et utilise spontanément le service visioconférence d'Apple depuis son ordiphone ou sa tablette tactile. Pourtant, les auteurs de *MediaEntity* développent un projet dont les caractéristiques numériques peuvent apparaître bien plus ambitieuses que ne l'étaient celles de *LAG*.

Malgré leur inscription à Facebook uniquement pour les besoins de leur projet, les auteurs de *MediaEntity* démontrent une adoption très rapide des usages les plus avancés de cet outil. Bien que ce soit principalement le scénariste qui ait animé cet espace de communication, la dessinatrice reconnaît sommairement « *je me suis retrouvée des fois à faire quelques posts Facebook et tout* » bien qu'à l'origine « *ça faisait assez peur parce que nous on n'a pas de Facebook, pas de Twitter. Nous à la base on vit cachés quoi. Et voilà, là, qu'on s'y mette un petit peu, c'est drôle d'apprendre le B A BA de Facebook* »[1]. Twitter apparaît pour sa part comme plus étranger aux deux auteurs. Ils n'ont ouvert un compte sur la plateforme de micro-blogging que parce qu'ils y ont été encouragés par l'exemple de *LAG* et le témoignage du créateur-scénariste de *LAG*. Ils alimentent peu ce compte et n'entrent jamais dans des

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

échanges de nature conversationnelle. Après la parution du premier album de la série, c'est par courriel qu'ils me remercient de partager sur Twitter les adresses URL des articles consacrés à la série, et par courriel également qu'ils s'émeuvent de voir mes tweets mettre l'accent sur certaines critiques ou mécompréhensions des journalistes.

Le scénariste a recouru à *Scoopt It* pour relayer sa veille sur le thème de l'identité numérique. *MediaEntity* avait été repéré sur quelques *Scoop It* pour son utilisation du *turbomédia* (Cf. p. 97) comme pour son caractère transmédia, c'est ainsi que le scénariste a découvert cette plateforme et souhaité l'essayer. Il s'agit d'un choix « *par pure naïveté. Je connaissais pas les outils de curation et c'est peut-être le premier sur lequel je suis tombé et ça avait l'air le plus simple. Et puis on avait été un petit peu relayés sur Scoop It, donc du coup je me suis dit* "qu'est-ce que c'est Scoop It ?" *je suis allé voir et voilà. Mais j'ai pas fait d'étude très poussée pour voir lequel était le plus intéressant* »[1]. Ne permettant pas aisément d'éditorialiser les publications et n'offrant pas de possibilité d'autoriser la contribution extérieure, l'outil est progressivement laissé à l'abandon. Le scénariste le définit comme un « *outil de curation* » et fournit sans difficulté une définition de ce concept à la popularité récente dans les communautés technophiles : « *une sorte de veille médiatique. On va essayer d'être attentif à ce qui se passe dans l'actualité dans un domaine et rediffuser les informations intéressantes qui arrivent au fur et à mesure, sur un outil particulier, en l'occurrence Scoop It* »[2]. L'abandon de la pratique de curation elle-même est également justifié par son caractère chronophage. Pour le scénariste, maintenir une veille autour des thèmes de son univers fait partie de son travail de scénariste, mais cela prend un temps non négligeable et entre en contradic-

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 28/03/2013 : Annexe J2 (p.301)
2. *Ibid.*

tion avec sa volonté de ne pas se disperser à « *passer du temps sur Internet* »[1]. Idéalement, le scénariste imagine « *une application Facebook* » qui permettrait de suivre la circulation des informations sélectionnées dans l'outil de curation et d'ouvrir cette curation aux contributions extérieures[2]. Bien qu'il n'ait rejoint le réseau social que récemment et sans l'investir pour son usage privé, l'usage de Facebook semble au centre des représentations de l'auteur en matière d'outils de communication numérique.

Contrairement à Facebook sur lequel il s'est inscrit pour les besoins de son projet, le forum est un outil familier du scénariste. Il en porte une représentation assez précise et il y accorde plus de valeur qu'à Facebook dont on a parfois le sentiment qu'il subit le caractère incontournable. Le scénariste perçoit le forum comme un outil pour introduire une communication « *plus qualitative* » dans la perspective du « *projet Creative Commons* », c'est-à-dire de la collaboration créative avec ses lecteurs[3]. Parce qu'il en est lui-même usager, le fonctionnement des forums est totalement intégré au raisonnement du scénariste. Il utilise par exemple spontanément le terme « *thread* »[4] pour parler des fils de discussion d'un forum, ce qui atteste de sa familiarité avec ce type d'outil. En revanche il ne saisit pas d'emblée ce que j'entends par « *rubricage* »[5], peut-être plus parce que cela lui semble transparent. Pour exprimer l'intérêt que représente un forum à ses yeux, le scénariste fait référence aux lacunes de Facebook : « *le problème de Facebook c'est que quand tu ne fais plus rien, quand tu ne postes plus rien, tu n'as aucun retour au fur et à mesure* »[6]. Selon lui l'engagement démontré par les

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*
5. *Ibid.*
6. *Ibid.*

abonnés d'une page Facebook est faible, sur un forum il pourrait être plus important. Le scénariste observe de lui-même que Facebook sert de référence à toutes les idées de développements d'outils communautaires, il s'agit de trouver des solutions aux « *inconvénients de Facebook* »[1] : le forum répondrait à l'inconvénient d'un faible engagement.

Le caractère éphémère des publications de Facebook pousse le scénariste à envisager l'ouverture d'un blog. L'idée d'un blog se fonde sur l'expérience personnelle de l'auteur, qui apprécie de pouvoir « *suivre à rebours l'actualité d'un projet* »[2]. Le blog représente pour lui un outil d'inscription pérenne, de mémoire. Mais comme le forum, aucun blog n'a été ouvert durant la période étudiée. Enfin, prenant exemple sur la série télévisée *Lost*, le scénariste envisage la mise en place future d'un wiki autour de l'univers de *MediaEntity* : « *je pense que ça peut être un outil utile pour montrer en quoi un univers transmédia peut être organique et modulable. Sur le mode un peu des wiki que les fans ont fait sur* Lost *par exemple* »[3]. On voit ici l'influence croisée d'une bonne connaissance des dispositifs accessibles sur Internet et d'une expertise en matière de productions audiovisuelles et transmédia. Pour terminer, les auteurs ont recours à Google Analytics pour mesurer l'audience des pages du site web de *MediaEntity*. Sans démontrer de compétences expertes en analyse d'audience, ils ont su s'approprier l'outil et identifier quelques indicateurs pertinents à leurs yeux afin de constater l'évolution de l'audience entre chaque parution d'épisode, identifier les sections du site les plus visitées et repérer les secteurs géographiques les plus représentés dans la perspective d'organiser des jeux en réalité alternée dans des villes où existe une base suffisante de lecteurs.

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*

Malgré une faible appétence aux TIC, les auteurs de *MediaEntity* démontrent une grande aisance à s'en approprier les usages et à les définir pour répondre aux besoins de leur projet. Ils n'hésitent pas à expérimenter de nouveaux outils quitte à les abandonner s'ils ne leur donnent pas satisfaction. Dans tous les cas, chaque nouvelle expérience leur apporte une vision plus fine de ce qu'ils aimeraient mettre en œuvre. Le cas de Facebook est emblématique tant les besoins exprimés par les auteurs prennent cette plateforme comme centre de référence malgré une posture assez désabusée quant à l'impossibilité de faire sans Facebook. En dépit de leur aisance et de leur propension à faire par eux-mêmes, les auteurs délèguent progressivement les usages qui ne relèvent pas strictement de la production narrative. Par exemple, le nouveau site Internet mis en ligne à l'occasion de la sortie du premier album dépasse les compétences du scénariste, « *parce que ça a été fait en Ajax et voilà, moi, sorti du PHP de base je… Pffft, voilà c'est ma limite quoi* »[1]. Le scénariste dépend donc de l'intervention de son éditeur pour certaines mises à jour telles que l'ajout d'une rubrique.

C'est faute de temps et de compétences techniques qu'aucun forum n'a été mis en place autour de la série à la date où se clôt la récolte des données étudiées ici. Après l'échec des projets étudiants sur cet aspect, un lecteur a pris contact par le biais de la messagerie Facebook afin d'envisager la mise en œuvre d'un forum consacré au jeu de rôles *MediaEntity*, mais le contact n'a pas abouti suite à une difficulté technique avec Facebook. En effet, dans le courant de l'été 2013 le scénariste s'est vu fermer son compte Facebook au prétexte qu'il pourrait ne pas s'agir d'un authentique compte individuel. Il n'est pas parvenu à réactiver son compte, or il se trouve que lui seul disposait du statut de gestionnaire de la page consacrée à la série, et de l'accès à la messagerie de cette page. Depuis, seule l'agence mandatée par les

1. *Ibid.*

éditions Delcourt pour animer la page Facebook à l'approche de la sortie du premier tome imprimé est en mesure de publier des contenus sur cette dernière.

L'animation de la page Facebook par une agence extérieure fait figure d'exemple de « *truc transmédia problématique* » auquel le scénariste ne s'attendait pas vraiment[1]. Il s'avère difficile d'obtenir que des intervenants privés extérieurs trouvent « *la voix de Wilhem* »[2] comme l'avaient fait les auteurs en s'adressant aux lecteurs à travers l'un des personnages principaux de leur univers. Concrètement le scénariste a eu le sentiment que les animateurs de la page n'avaient pas pris la peine de s'imprégner de ce qu'il avait fait par le passé, il a dû opérer quelques mises au point et passer par une démarche de validation préalable d'un document Powerpoint comportant les statuts à publier dans les 30 jours à venir. L'ensemble de cette collaboration est réalisé par courriel et quelques coups de téléphone ont été échangés sans qu'il y ait de rencontre. Bien qu'insatisfait de l'animation de la page Facebook de *MediaEntity*, faute de temps et d'intérêt pour l'usage de Facebook, le scénariste n'envisage plus de reprendre cet aspect en mains.

1.3. La création narrative aux frontières d'un monde de l'art

Tout comme *LAG*, *MediaEntity* s'est basée sur l'idée que le numérique offrait un terrain d'expression qui permettait aux auteurs de se débrouiller seuls. Les deux projets montrent que cette idée n'est pas dénuée de fondements, puisque l'un comme l'autre a pu aboutir à une publication conforme aux attentes de ses auteurs. Mais l'un comme l'autre montre aussi que les auteurs sont contraints soit de prendre à leur charge de nombreuses tâches qui ne relèvent pas de la création narrative et de développer les compétences nécessaires, soit de trouver des

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)
2. *Ibid.*

acteurs auxquels déléguer ces tâches. *LAG* et *MediaEntity* ont trouvé dans le monde de l'art de la bande dessinée un tuteur sur lequel s'appuyer. En adoptant – ou en acceptant d'adopter – certains contours imposés par les usages de ce monde de l'art, les auteurs ont pu assurer l'existence leurs projets. Mais pour chaque tentative de s'éloigner de ces usages, ils ont dû déployer des efforts inédits. Ces efforts ont parfois trouvé réponse dans l'usage de dispositifs de publication ou de communication numérique, mais les TIC n'ont pu répondre à tous les besoins. C'est pourquoi les auteurs expriment unanimement une grande fatigue, et parfois une lassitude, causée par l'effort qui consiste à se livrer à des activités nouvelles et qui entrent souvent en contradiction avec l'activité à laquelle ils aspirent : la création narrative.

2. Une typologie dynamique pour le transmédia : l'axe de la fictionnalité

En m'appuyant sur la typologie dynamique de Orban de Xivry *et al.* pour qualifier les projections des auteurs de *LAG* dans la mise en œuvre des différents dispositifs de communication proposés aux lecteurs autour de la série, j'avais relevé une lacune de cette typologie : elle ne prend pas en compte la dimension fictionnelle des contenus publiés ou échangés. Je n'ai pas relevé cette lacune à l'occasion de la synthèse exposée dans le présent mémoire, car elle n'apparaissait qu'à propos de la publication des épisodes de la série, dont j'ai qualifié à défaut le projet d'*informatif*. Face à *MediaEntity*, force est de constater que la plupart des dispositifs mis en œuvre entremêlent réel et fiction. Le projet communicationnel des auteurs se fond et entre parfois en controverse avec leur projet narratif de donner corps à un univers alterné. C'est pourquoi, dans la perspective d'une approche typologique comparable à celle conduite pour *LAG*, il s'avère nécessaire d'approfondir l'hypothèse d'une approche sémio-pragmatique du projet fictivisant des auteurs, sous peine de ne pas saisir l'ensemble du projet qui est le leur en développant une série transmédia. Bien que je n'aie pas souhaité développer une telle étude, car elle ne me semblait pas pertinente pour aborder des pratiques naissantes et non stabilisées, il me semble bon d'envisager cette perspective et d'affiner l'outil heuristique en conséquence. Sur le plan théorique, je n'ai pas eu recours à la sémio-pragmatique. J'aimerais ouvrir ici quelques pistes quant à son exploitation concertée avec l'approche indexicale qui fut la mienne.

Pour Roger Odin, « *un espace de communication est un espace à l'intérieur duquel le faisceau de contraintes pousse les actants (E) [émetteur] et (R) [récepteur] à produire du sens sur le même axe de pertinence* » (Odin, 2011). Bien que l'on puisse, avec Yves Jeanneret,

qualifier le recours aux notions d'émission et de réception de « *commode, mais confuse* » (Jeanneret, 2008), elles restent ici pertinentes, entendues comme des approximations dans le strict cadre de l'étude du projet communicationnel dont les émetteurs sont les auteurs de *MediaEntity*. Sur cette base, on peut envisager le projet des auteurs de *MediaEntity* pour chacun des dispositifs de communication qu'ils déploient (ou envisagent de déployer) comme relevant de l'instauration d'un « *espace de communication* » dans le cadre duquel les lecteurs et eux-mêmes produiront du sens « *sur le même axe de pertinence* ». C'est à partir de ce postulat que la sémio-pragmatique peut fournir quelques outils pour aborder la dimension fictionnelle qui fait défaut à la typologie dynamique à laquelle j'ai recours. Le fait que Roger Odin s'intéresse à l'action de produire du sens ne peut qu'encourager à chercher une complémentarité entre son approche sémio-pragmatique et une approche indexicale ethnométhodologique qui était elle-même dictée par la volonté d'éclairer la production de sens en tant qu'action au sein d'une structure organisationnelle.

La sémio-pragmatique de Roger Odin se développe d'abord autour de la notion de fiction (Odin, 2000). Roger Odin s'interroge sur notre propension à déployer spontanément un « *mode de lecture fictionnalisant* » lorsque nous sommes face à un film, et sur le développement d'autres modes de lectures sous l'effet de différentes contraintes telles que le cadre dans lequel se déroule la projection (par exemple dans une salle de classe, les élèves sont invités à déployer un mode de lecture documentarisant). Le projet de la sémio-pragmatique consiste à « *mettre* [l']*approche immanentiste dans la perspective pragmatique contextuelle* » (Odin, 2011) : il s'agit de réconcilier la « *croyance* » dans le sens immuable du texte et la « *reconnaissance* » que le sens d'un texte change en fonction du contexte. Le modèle sémio-pragmatique postule deux espaces : celui de l'émission et celui de la réception. Dans l'espace de l'émission, l'émetteur produit un texte avec des « *vibrations* ». Dans l'espace de la réception,

le récepteur produit un autre texte par sa lecture des vibrations. Chaque espace est soumis aux contraintes propres au contexte de la production ou de la réception. Un même récepteur peut fort bien produire un texte différent selon le contexte de sa lecture.

Si les actants, notamment les récepteurs, ne se préoccupent généralement pas des vibrations, c'est parce qu'ils obéissent à des contraintes que Roger Odin qualifie d'universelles et dont la première est la contrainte narrative : « *les théoriciens de différentes disciplines tombent d'accord pour le constater : c'est comme si une forme intérieure nous poussait vers les structures narratives* » (*Ibid.*) Lorsque nous nous absorbons dans un récit, nous ne nous préoccupons pas de sa forme et sommes à même de déployer un mode de lecture fictionnalisant. Mais d'autres modes de lecture encouragent à aborder des récits comme autre chose que des fictions (des documents, des preuves, des démonstrations techniques, des expérimentations plastiques ou esthétiques...) et peuvent faire écran à la narration. De plus, si « *un film n'a pas besoin de faire d'efforts importants pour pousser le spectateur à produire un récit* » (Odin, 2000), il n'en va pas de même de formes narratives moins conventionnelles dont les lecteurs n'ont pas assimilé le langage. La bande dessinée traditionnelle elle-même est victime de cela : ceux qui affirment ne pas « savoir lire » la bande dessinée se heurtent à un langage qui leur demande trop d'efforts cognitifs pour pouvoir s'abandonner au récit. Les premières expériences de bande dessinée numérique, en particulier les plus ambitieuses sur le plan formel ne peuvent que souffrir des mêmes difficultés. Voilà qui explique sans doute grandement l'exaspération de certains auteurs ou passionnés, qui peinent à comprendre pourquoi leurs contemporains ne daignent pas s'intéresser à des récits qui sont formulés dans des langages qu'eux maîtrisent. Ces pionniers sont d'ailleurs souvent si préoccupés par l'innovation formelle qu'ils plébiscitent des récits dont la forme instaure des contraintes incompatibles avec un mode de lecture fictionnalisant. C'est ainsi que la forme du *turbomédia* (Cf. p. 97)

qu'ont adopté *LAG* comme *MediaEntity* a pu être jugée de prime abord comme décevante ou peu innovante. Elle rencontre pourtant un succès grandissant en s'appuyant sur l'hybridation de langages partagés par une large part du lectorat : ceux de la bande dessinée et de l'animation.

Roger Odin distingue trois niveaux de fictivisation. Le premier postule qu' « *à partir du moment où l'on est dans le langage (et non dans le réel), il y a fictivisation* » (*Ibid.*). Le deuxième découle de la mise en œuvre d'un travail de narration : le recours au langage pour produire un récit entraîne la fictivisation. Enfin, le troisième niveau de fictivisation apporte les éléments qui permettent de distinguer la fictivisation du langage et de la narration :

> « *Dans l'approche sémio-pragmatique, décrire un processus de fictivisation 3, c'est décrire la construction par le spectateur (ou le lecteur) non seulement d'un énonciateur fictivisant mais d'un énonciateur fictif.*
>
> (...)
>
> *Pour l'approche sémio-pragmatique, l'énonciateur n'est pas un fait textuel, mais une présupposition et une construction du spectateur ou du lecteur, et si traces il y a, ce sont celles de l'énonciateur tel que je le construis dans le mouvement de la lecture. La première opération énonciative effectuée par le spectateur fictionnalisant est de construire un énonciateur doté d'une intention fictivisante. Il n'y a fictivisation 3 qu'intentionnelle. Le fait de découvrir qu'un texte que j'avais lu jusque-là comme historique comporte des erreurs factuelles importantes ne fait pas de ce texte un texte fictif. Le fictif ne saurait être confondu avec l'erreur, bien que l'un et l'autre soient affectés de la modalité non réelle. La fictivisation 3 est une activité volontaire de faire semblant* » (*Ibid.*).

Cette définition de la fictivisation apporte les éléments nécessaires à l'instauration d'un troisième axe, et d'une troisième dimension à la typologie dynamique. Cet axe de la fictivisation, tracé en profondeur, orthogonal et de part et d'autre de l'abscisse et de l'ordonnée de la typologie initiale relie réel et fiction selon le projet fictionnalisant des auteurs. Le projet sera considéré comme d'autant plus fictionnalisant qu'il aura recours à un langage complexe, qu'il s'appuiera sur une forme narrative et enfin qu'il instaurera un énonciateur fictionnalisant

voire un énonciateur fictif. De quatre zones, la typologie en compte désormais huit. Les quatre zones initiales se situent dans le premier plan de la typologie, le plan non-fictionnel. Les quatre zones du plan fictionnel seront identifiées comme suit :

- La zone de l'Information fictive
- La zone du Témoignage fictif
- La zone de la Correspondance fictive
- La zone de l'Interpellation fictive

La typologie dynamique originale a permis d'identifier différents publics réunis autour d'un feuilleton en ligne. Cette approche a mis à jour les dynamiques de réflexivité qui permettaient à ces publics de dépasser le degré de « *presque-public* » auquel sont cantonnés les publics de la télévision selon Dayan (Dayan, 2000). Une typologie déclinée sur plusieurs plans en fonction des différents espaces de communication sémio-pragmatiques permettrait d'explorer la circulation des publics, du projet des auteurs voire de celui d'autres acteurs entre ces plans. Une telle approche semble prometteuse pour aborder des récits transmédia tels que *MediaEntity*, mais sans doute aussi toute forme de communication transmédiatique à l'ère numérique.

3. Approche indexicale

Le caractère transmédia de *MediaEntity* complique son analyse. Toutefois, puisque la bande dessinée occupe une place centrale dans le dispositif transmédia de cette série, je me concentrerai sur cette dernière en accordant une place secondaire aux autres médias. Mais le fait que la fiction se décline sur d'autres médias perturbe la recherche des cadres de référence partagés autour du récit. Cela s'avère d'autant plus délicat que l'approche fictionnalisante contamine des dispositifs de communication qui ne sont pas seulement utilisés pour raconter une histoire. Tout comme la typologie dynamique, les quatre étapes de la fabrique des représentations que j'emprunte à Howard S. Becker (Becker, 2002) touchent à leurs limites lorsqu'elles sont confrontées à un projet transmédia, pourtant assez modeste, tel que *MediaEntity*. Je ne me suis pas risqué à tenter de traduire ce projet selon les termes de la théorie de l'activité, mais on imagine aisément la complexité du réseau d'activités qu'il représente. Cet état de fait doit sans doute beaucoup à l'observation d'un projet en cours de structuration : les hypothèses et les tentatives se succèdent et s'accumulent au fil des entretiens, illustrant combien la production de sens procède par tâtonnement en dépit de toute certitude. J'explorerai les cadres auxquels se réfèrent les auteurs pour la *sélection* des composantes de leur récit, leur *transcription* selon les standards propres aux médias choisis et la *mise en forme* du récit. Enfin, je confronterai les cadres auxquels les auteurs ont recours pour imaginer l'*interprétation* de leur récit par les lecteurs, avec ceux qui transparaissent dans les témoignages de lecteurs. Avant de conclure, j'aborderai le cas particulier du jeu en réalité alternée organisé à l'occasion du festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 2013 et qui constitue un exemple suffisamment circoncis pour apporter un contrepoint à l'analyse plus globale du projet transmédia que constitue *MediaEntity*.

3.1. Cadres de la sélection

À l'origine de MediaEntity on retrouve le cadre de référence télévisuel : « *Au départ c'était une série télé que j'avais commencé à écrire à l'école de scénario. C'était une série télé donc on a commencé à le construire comme ça. J'avais eu une bourse d'écriture pour le développer* »[1]. Ce cadre entre en corrélation avec la formation du scénariste tout comme avec les dispositifs d'aide institutionnels. Pour le créateur-scénariste de *LAG*, la télévision constituait une source d'inspiration et s'est révélée influencer l'idée qu'il se faisait de la division du travail dans la production de son récit. Pour le scénariste de *MediaEntity*, la télévision est un véritable monde de l'art dans lequel il évolue : il ne s'agit pas de raconter comme à la télévision – ni même pour elle – mais en son sein en tant que monde de l'art avec ses acteurs, ses institutions, son organisation. Grâce à la bourse d'écriture dont il bénéficie à l'issue de ses études, le scénariste a pu consacrer deux ans à temps plein à développer son histoire, c'est-à-dire à la *sélection* des évènements de son scénario. Cette *sélection* s'élabore autour d'une thématique centrale, « *les identités numériques* »[2] et c'est cette thématique qui guide le choix de s'orienter vers une production transmédia. Ce choix entre en synergie avec l'opportunité d'intégrer un programme de développement financé par l'opérateur de télécommunication Orange, il s'effectue donc lui aussi en lien direct avec l'évolution du monde de l'art audiovisuel de plus en plus influencé par la convergence numérique. Les cadres de référence à l'origine de la série sont donc ceux du monde de l'audiovisuel et des expériences transmédia qui s'y développent, et le cadre thématique des identités numériques et des multiples problématiques qui en découlent et dont les médias se font écho.

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. *Ibid.*

Le scénariste précise qu'au moment de présenter le dossier qui lui a valu une bourse d'écriture de deux ans, « *c'était simplement un concept, il n'y avait pas d'histoire, il n'y avait pas de personnage* »[1]. Plus qu'une histoire, *MediaEntity* est imaginé comme un univers. Bien qu'une histoire principale soit élaborée pour être publiée sous forme de bande dessinée numérique et d'albums imprimés, l'univers imaginé par le scénariste de la série est destiné à accueillir une infinité d'histoires et de récits. Le premier scénario du jeu de rôles en est un exemple, tout comme chacune des vidéos accessibles en réalité augmentée depuis les pages du premier tome imprimé. Si la *sélection* des composantes qui définissent l'univers semble à présent assez claire, la *sélection* des histoires qui s'y déroulent et des évènements qui les composent semble moins évidente. Contrairement à *LAG*, la *sélection* ne prend pas pour moteur la psychologie de personnages qui semblent parfois mener une vie propre qui échapperait à leur créateur. La dessinatrice justifie d'ailleurs son intérêt pour le projet par l'adéquation entre le recours à différents médias et un univers qui interroge nos rapports à ces médias : « *c'est vraiment le lien fond/forme, ouais cette histoire racontée sur ce support, ouais j'avais trop envie de… Voilà de réfléchir à ça, de trouver des idées avec lui pour ça* »[2]. C'est la recherche de cette adéquation qui guide les choix du scénariste de *MediaEntity*. La *sélection* concerne à la fois les composantes d'une histoire qui interroge les identités numériques, et les médias sollicités pour mettre en scène cette histoire : au-delà du récit principal en bande dessinée, il s'agit de choisir sous quelle forme raconter quels évènements. Est-ce le média ou l'histoire qui prime ? Chaque média est considéré par le scénariste comme un monde de l'art avec sa propre communauté qu'il s'agit de convaincre afin de l'attirer vers l'univers de *MediaEntity* :

1. *Ibid.*
2. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

« *On s'était notés toutes les communautés qu'il fallait qu'on aille voir. Mais voilà la communauté jeux de rôles on n'est pas allés la voir. (...) La communauté éventuellement des réalisateurs amateurs on n'est pas allés la voir. La communauté des joueurs, le jeu point & click… Bon ben même s'il y a des joueurs tu n'as pas vraiment de communauté du jeu point & click. On n'est pas allés voir non plus* »[1].

C'est donc par un certain opportunisme qu'il se tourne vers tel ou tel moyen d'expression, parce que l'occasion lui en est offerte et qu'il peut en espérer des retombées :

« *On se rend bien compte que si on doit tout faire aboutir ça va nous prendre du temps. On a bien conscience qu'il faut un support matriciel. Donc c'est le turbomédia pour nous. Et puis si on peut faire des choses en plus on le fera. Mais on sent bien que c'est pas simple. Déjà que c'est pas simple de faire la bande dessinée, de financer la bande dessinée. Alors le jeu de rôles et les faux documentaires et ce genre de choses on sait que c'est pas forcément tout de suite. Enfin on verra. (...) De toute façon elle s'est un peu construite à chaque fois qu'on changeait de support. Quand on était chez Orange on a beaucoup fait ça : soit c'était une série télé, soit c'étaient des jeux… Donc en fait ça a été très moteur de changer de support comme ça. Donc il n'y a pas eu d'hésitation à se dire "on va explorer ce que ça donne sur tous les supports". Par contre sur l'aboutissement final encore aujourd'hui on n'est pas sûrs de ce qui va aboutir* »[2].

Lors de notre dernier entretien, le scénariste envisage la suite du projet en ces termes :

« *nous dans notre tête on voit jusqu'au quatrième tome euh… On voit jusqu'au quatrième tome parce qu'on s'est engagés à les faire. Et puis on fait un peu le bilan quoi. On va faire un peu le bilan de quelle est la communauté, qu'est-ce qui euh… Quels sont les supports qui intéressent les gens. Parce que, après, moi ça m'amuse quel que soit le support. Tu me dis "fais un truc MediaEntity sur tel support" je vais trouver, parce que ça m'amuse. Enfin voilà cet univers a tendance à phagocyter toute ma créativité* »[3].

Ces propos montrent à quel point le choix des médias de *transcription* de l'univers de *MediaEntity* est avant tout une question d'opportunité. Le scénariste prend du plaisir à

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. *Ibid.*
3. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)

raconter des histoires dans son univers quel qu'en soit le support. Il en prend également à coordonner des récits dans plusieurs médias et c'est ainsi que la *sélection* narrative dans un projet transmédia concerne autant les évènements des histoires que les supports de leur représentation.

Lorsque des opportunités se présentent, elles peuvent être compromises par la difficulté à *sélectionner* ce qui sera raconté. Ainsi une première opportunité de publier en bande dessinée a souffert de l'opportunité conjointe de produire une série télévisée. Il s'est révélé impossible pour les deux auteurs de travailler conjointement avec un éditeur de bande dessinée et un producteur de télévision qui tous deux souhaitaient accueillir une trame narrative non seulement différente, mais qui soit aussi la trame principale. Une autre difficulté est apparue par rapport à la gestion des droits audiovisuels dont l'éditeur de bande dessinée aurait souhaité avoir la gestion bien que les auteurs aient des contacts directs avec des producteurs et souhaitent rester maîtres de leur univers. Avant même de concerner les évènements et l'histoire, la *sélection* dans le cadre d'un récit transmédia doit donc surmonter les négociations avec les acteurs des différents mondes de l'art concernés. Le partage de cadres de référence communs avec chacun de ces acteurs est d'autant plus difficile qu'il ne doit pas interférer avec ce qui est partagé avec d'autres. Quoi qu'il en soit, chaque monde de l'art concerné de près ou de loin par une facette du récit transmédia intervient en tant que cadre de référence.

Je ne peux parler de *sélection* sans revenir sur la curation à laquelle s'est livré le scénariste sur un site Scoop It!. Si l'initiative n'a pas perduré au-delà de la publication de la saison pilote, les auteurs souhaitaient fortement l'étendre et l'ouvrir à la contribution des lecteurs. C'était l'objet d'un des projets proposés aux étudiants de l'école des métiers de l'Internet (Cf. p. 192). Le scénariste explique qu'il ne s'agissait pas d'abonder le contenu narratif et fictionnel de leur récit, mais au contraire de contaminer la perception du réel en sensibilisant

les lecteurs aux informations qui coïncident avec leur univers : personnalités victimes de l'emballement des médias, informations saugrenues et suspectes, évolution des technologies en matière de contrôle de l'identité et de surveillance numérique, … Le cadre de référence conventionnel de la curation consiste à mener une veille informationnelle afin de rester au fait de l'évolution d'un domaine particulier. Le projet des auteurs de *MediaEntity* visait à utiliser ce cadre pour produire un effet de réel autour de leur univers en faisant partager à leurs lecteurs leur état d'esprit créatif au moment de *sélectionner* ce qui compose leur univers et leur récit. Quand bien même ce projet n'a pas abouti dans sa dimension contributive, les retours de la curation menée durant la publication des quatre premiers épisodes encouragent à penser que cette démarche était pertinente : le fait que quelques lecteurs aient suggéré spontanément des informations à intégrer à la curation suggère que d'autres – témoins de cela – ont pu modifier leur regard sur le monde et l'information en ayant à l'esprit l'univers de *MediaEntity* sans pour autant contribuer. Le scénariste observe en tous cas que « *très souvent quand on pitche notre projet on a toujours une anecdote* "ah oui ça fait penser à telle histoire que j'ai vue, à tel fait divers que j'ai vu ou à telle fille de mon lycée qui s'est fait pourrir" *donc voilà, de suite ça fait appel chez les gens à des trucs vécus quoi. Ou en tous cas vus sur le Net* »[1] : son univers se prête très naturellement à une imbrication avec le réel que la curation permet d'exacerber en constituant un cadre de référence qui sert de pont entre réel et fiction.

Le scénariste reconnaît que le premier personnage mis en scène est directement inspiré de l'affaire Kerviel. Ce choix vise à adresser un « *clin d'œil* »[2] aux lecteurs : en reconnaissant des similitudes avec des évènements réels et récents, les lecteurs comprennent d'emblée les ressorts de l'univers dans lequel les auteurs veulent les plonger. C'est grâce à cela que le récit

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 28/03/2013 : Annexe J2 (p.301)
2. *Ibid.*

s'engage tambour battant sur une course poursuite sans qu'il soit nécessaire de recourir à une longue scène d'exposition. Le décor ainsi planté, la suite du récit pourra mettre en scène des personnages et des évènements plus fictionnels : le recours et le détournement de l'actualité ne devant et ne pouvant rester qu'un clin d'œil dans un récit qui ne se déroule pas en temps réel, au contraire de *LAG* dont l'inscription dans le réel était un cadre de référence structurant pour toucher les lecteurs dans leur quotidien.

La référence au cadre de la bande dessinée est plus tardive dans l'historique du projet. L'univers créé par le scénariste était destiné à une exploitation transmédia sur les supports de l'opérateur Orange : série télévisée, jeux sur mobiles, sites Internet… Ni *MediaEntity* ni aucun de la dizaine de projets développés dans ce cadre n'ont bénéficié d'une production effective à l'issue de la phase de développement. C'est alors que les auteurs de *MediaEntity* envisagent de donner corps à leur univers sous forme de bande dessinée numérique. Pour expliquer ce choix, le scénariste parle de « *souplesse* », par opposition au monde de l'audiovisuel qu'il perçoit comme bien plus rigide[1]. La dessinatrice explique pour sa part que plusieurs producteurs étaient intéressés par leur projet au sortir de la phase de développement incubée par Orange. Elle retient la mise en garde de l'un de leurs interlocuteurs : « *choisissez bien le moment où vous allez sortir du bois* » et justifie ainsi le choix de « *continuer à développer l'histoire avec nos compétences à nous. Il sait écrire, je sais dessiner. Et c'est comme ça qu'on en est venus à dire* "on va le raconter en bande dessinée, on va aller le plus loin possible dans nos idées à deux comme ça" »[2]. La bande dessinée fait figure de médium accessible à des individus, avec un minimum de moyens. Aux yeux des auteurs, le monde de l'audiovisuel se différencie par une économie qui le rend moins accessible et plus contraignant : « *dans la télé,*

1. *Ibid.*
2. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

ils ont beaucoup plus d'argent que dans la bande dessinée » affirme le scénariste[1]. Il ajoute que dans le cadre d'une adaptation télévisée, les producteurs exigeaient de nommer leurs propres réalisateurs tandis qu' « *en bande dessinée on nous faisait confiance comme réalisateurs de notre projet* »[2].

MediaEntity apparaît comme l'exact opposé de *LAG* dans la mesure où la genèse de chacun sollicite les cadres de référence de l'audiovisuel et de la télévision, mais où chacun s'inscrit identitairement dans l'un tout en aspirant à l'autre. Le cadre de référence de l'actualité est latent dans les deux projets et accompagne l'inscription du récit dans le réel, il est toutefois moins structurant pour *MediaEntity* qui ne prétend pas coller à l'actualité comme le prétendait *LAG* et qui n'élabore pas son modèle économique en s'inspirant de la presse en ligne. Si la bande dessinée constitue le principal média narratif du projet transmédia des auteurs de *MediaEntity*, c'est uniquement parce que ce monde de l'art leur a semblé le plus favorable dans une démarche de *sélection* qui procède d'abord en décidant des médias susceptibles d'accueillir l'univers imaginé par le scénariste autour de la thématique des identités numériques. Le choix d'un média d'élection est conjugué aux contours de l'univers pour inspirer la *sélection* de ce qui y sera raconté. Le fait que cet univers ait été d'abord imaginé pour l'audiovisuel est-il pour autant rendu anodin ?

3.2. Cadres de la transcription

« *- Finalement le média pour toi c'est quelque chose qui est assez transparent ?*

- Ouais, je pense qu'il faut pas que ça reste en ce sens, pour arriver à avoir une écriture vachement plus bande dessinée. Mais c'est vrai que quand j'écris mes scénarios c'est pas. C'est pour ça d'ailleurs que c'est difficile d'écrire pour plusieurs médias. Quand j'écris mes scénarios, je

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. *Ibid.*

ne découpe pas en fait en cases. J'écris comme si c'était un scénario de film. Du coup c'est assez euh… Ouais c'est assez transparent en fait du média vers lequel c'est censé être. Mais ça c'est possible uniquement si derrière tu as quelqu'un qui est capable de faire le travail que je ne sais pas faire, c'est de découper »[1].

S'agissant des récits qui lui semblent se rapprocher de *MediaEntity*, le scénariste évoque des genres cinématographiques : le film choral (le scénariste parle de multi-intrigue) tel que *Collision* (Haggis, 2005), le film catastrophe, le *teen movie* tel que *Scream* (Craven, 1996) ou *Thirteen* (Hardwicke, 2003) et enfin le film d'anticipation tel que *Le Fils de l'Homme* (Cuarón, 2006). Bien que son projet se présente comme transmédia et bien qu'il se déploie dans le cadre de la bande dessinée, le scénariste envisage une *transcription* de son histoire sous une forme qui emprunte principalement au cadre cinématographique. Les genres auxquels il se réfère s'appuient fortement sur le montage alterné afin de faire coexister une multitude de destins individuels au sein d'un même récit, quiconque a connaissance de ces films pourra se remémorer des plans ou des séquences dont un récit sous forme *turbomédia* pourra s'inspirer en tirant profit des possibilités que ce format hérite du dessin animé et du storyboard.

La dessinatrice explique à propos du scénariste que « *lui pour le scénario, il avait besoin de moi pour le rendre vraiment plus concret, enfin pour entrer en fabrication. Et voilà, et du coup je me suis lancée là-dedans. Parce que bon ça restait quand même dans mes compétences voilà, mise en scène, dessiner euh… C'était pas finalement très loin de ce que j'avais appris en dessin animé* »[2]. Elle ajoute qu'après ses études dans une école consacrée aux techniques de l'animation, elle a suivi un cursus dans une seconde école « *plus dans la réalisation, donc tu apprends plus les métiers de préproduction du dessin animé qui finalement*

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)
2. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

rejoignent toutes les questions qu'amène le turbomédia, les questions de mise en scène, de storyboard »[1]. Pour elle, le cadre de référence de la *transcription* est celui de l'animation dans la mesure où il s'agit de mettre en scène un scénario. Chronologiquement, le *turbomédia* (Cf. p. 97) arrive tardivement dans le projet et n'influence pas – contrairement à ce que suggèrent les propos de la dessinatrice – le recours à des compétences liées à la mise en scène et au dessin animé. Lorsque la dessinatrice rejoint le projet, il est écrit pour la télévision et s'apprête à bénéficier du programme de développement transmédia d'un opérateur de télé-communications, il ne s'agit alors pas de concrétiser *MediaEntity* sous forme de bande dessinée numérique, et encore moins de *turbomédia* (le format n'est alors même pas encore inventé). C'est donc pour aborder le monde audiovisuel et l'écriture transmédia que la dessinatrice met en avant le cadre de référence du dessin animé dont on verra combien il influence le choix du format *turbomédia* au moment de décliner le projet en bande dessinée numérique.

Lorsque les auteurs se tournent vers la bande dessinée proprement dite pour *transcrire* l'histoire, la dessinatrice explique que le scénariste disposait déjà de « *beaucoup beaucoup de texte, il avait développé déjà plein plein de différents temps de l'histoire qui ne sont pas encore visibles du tout dans les quatre premiers épisodes. Il avait beaucoup beaucoup de matière et du coup de là on est repartis ensemble sur euh, vraiment ordonner toutes ces idées* »[2] : avant d'intervenir quant à la mise en scène, elle est donc intervenue à rebours sur la *sélection*. Bien que les deux auteurs soient étrangers au monde de la bande dessinée, ils reproduisent le cadre de référence qui veut que certains auteurs de bande dessinée franco-belge qui collaborent à deux sur un même récit « *cherchent à se rapprocher de l'heureux état d'auteur complet* » (Peeters, 1998). Dans le cas de *MediaEntity*, les auteurs procèdent naturellement

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*

par ce que Peeters nomme « *la fréquence des échanges* » (*Ibid.*) puisqu'ils résident et travaillent sous le même toit.

> « *Au tout début pour vraiment commencer le scénario, enfin mettre en ordre quelle scène vient avant quelle scène, comment on gère les informations épisode par épisode et puis les longues intrigues qui courent sur toute une saison. Ça, on l'a fait ensemble. En fait je sais pas si t'as vu sur le site à la toute fin dans la rubrique "les auteurs" tu vois dans le fond toute une rangée de post-its. Ben ça c'est un travail qu'on a fait en commun au tout tout début avant qu'il rentre vraiment dans les dialogues on met en ordre ensemble les intrigues de chaque personnage. Quelle info on rentre dans quel épisode. Et ensuite il se met à faire la continuité dialoguée, seul. Et ensuite je mets en scène le dialogue. Et ça va assez naturellement en fait. Toutes les infos qu'il me donne, dans quel ordre il me les donne dans la scène genre… Sa première phrase suggère un plan large et ensuite on se rapproche d'un personnage et du coup gros plan et il se met à parler, champ contrechamp avec un autre personnage. Enfin ça vient assez naturellement du coup la mise en scène. Après ça continue, c'est dialogué* »[1].

Ce témoignage met en évidence la très forte référence au cadre audiovisuel dans la *transcription* en bande dessinée numérique. On voit donc que malgré l'approche transmédia qui conduit les auteurs à *sélectionner* tel ou tel média avant de tirer de leur univers des évènements susceptibles d'y être narrés, le cadre de référence originel du projet – l'audiovisuel – guide très fortement la *transcription* scénaristique jusque dans le choix de la mettre en scène selon un format de bande dessinée particulièrement nouveau : le *turbomédia*.

Décidés à adopter une *transcription* en bande dessinée numérique, les auteurs de *MediaEntity* ont imaginé dans un premier temps « *une espèce de gaufrier* » dont les cases pourraient être aisément visualisées une à une sur téléphone mobile[2]. On retrouve l'influence du cadre de référence propre aux applications mobiles et qui avait présidé à la *mise en forme* de *LAG* en un récit case à case. Le souhait initial de publier la version en ligne sous forme de

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)
2. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G2 (p.238)

gaufrier répond pour sa part au cadre plus traditionnel de la bande dessinée. Les albums de *LAG* adaptés de la version numérique ont d'ailleurs adopté cette forme du gaufrier et c'est sans doute en connaissance de cause que les auteurs de *MediaEntity* envisagent ce format dans un mouvement qui les rapproche de la bande dessinée là où le créateur-scénariste de *LAG* avait procédé en cherchant à s'en distinguer. Mais une découverte bouleverse ce choix. « *Quand on a découvert le turbomédia on a été assez convaincus que c'était un très très bon mélange entre le dynamisme des séries télé, de la narration de séries télé. Ça s'y prêtait bien en tous cas. Et puis la souplesse qu'offre la bande dessinée* »[1]. C'est le scénariste qui a découvert le *turbomédia*, mais la dessinatrice observe qu'en produire lui est « *venu finalement assez intuitivement* »[2]. Or le *turbomédia* est l'invention de professionnels du storyboard et de l'animation, tandis que la dessinatrice de *MediaEntity* est issue d'une formation en dessin animé. Le fait de partager avec ses inventeurs les standards du monde de l'animation semble avoir permis à la dessinatrice de s'approprier aisément un langage narratif novateur. Cette appropriation est d'ailleurs plus nette, plus rapide et plus efficace qu'elle n'a pu l'être pour les dessinateurs qui ont réalisé les derniers épisodes de *LAG* alors que le *turbomédia* avait atteint une notoriété suffisante dans le monde de la bande dessinée pour qu'ils en aient connaissance et s'en inspirent. Le fait que le *turbomédia* revendique l'héritage du langage de la bande dessinée traditionnelle a permis aux auteurs de *MediaEntity* de lui trouver du sens pour répondre à leur recherche d'un mode d'expression narratif à la fois souple dans sa mise en œuvre et dynamique dans sa mise en forme. Le recours au format *turbomédia* constitue un marqueur qui a été reconnu par la petite communauté de ses amateurs et de ses promoteurs :

1. *Ibid.*
2. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

> « *On est allés en fait sur le forum de Catsuka et là on a pu échanger vraiment avec des gens spécialisés dans le turbomédia. Parce que, voilà, on avait choisi ce forum parce que vraiment au-delà de l'anim' il avait une catégorie turbomédia. Et là on a pu avoir des commentaires vraiment poussés sur la mise en scène. Des encouragements, des questionnements et ça, c'était vraiment vraiment très agréable de voir que les images étaient passées au crible de leur regard de spécialistes. Ils voyaient des choses que le grand public ne voit même pas, doit juste ressentir comme ça. Mais ne doit pas en avoir conscience. C'était très agréable d'avoir les retours de gens qui s'intéressent à la fabrication même du turbomédia* »[1].

Ces observations illustrent toutes les caractéristiques qui définissent la production de sens selon Karl E. Weick (Weick, 1995) : les acteurs produisent le sens nécessaire à l'invention, au développent et à l'adoption de nouvelles formes narratives à partir de leur identité (1), en s'appuyant rétrospectivement sur ce qu'ils connaissent (2), ce qu'ils produisent modifie l'environnement sensible (3), possède une dimension sociale (4) et s'inscrit dès lors dans une situation en perpétuelle évolution (5) dans laquelle chacun évolue en s'appuyant sur des indices (6) et guidé par l'idée de ce dont il est plausible que cela aboutisse plus que par la recherche de l'exactitude (7) :

1. Les inventeurs du *turbomédia* sont des professionnels de l'animation.
2. Ils partagent avec les auteurs de *MediaEntity* la connaissance des techniques de l'audiovisuel et du dessin animé, mais aussi l'idée que la bande dessinée offre une souplesse et une rapidité d'exécution plus grandes qui permettent à un auteur isolé de produire un récit sans le concours d'un studio.
3. En mettant leurs expériences *turbomédia* à disposition sur Internet, leurs inventeurs modèlent l'environnement sensible.

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H2 (p.260)

4. Les auteurs de *MediaEntity* ont pu découvrir ces expériences et entrer en contact avec leurs auteurs et leurs commentateurs.
5. En adoptant à leur tour le format *turbomédia*, les auteurs de *MediaEntity* contribuent à faire évoluer la situation vers une plus grande reconnaissance de ce format encore confidentiel.
6. Ce sont les indices qui identifiaient le *turbomédia* comme une forme de bande dessinée numérique qui ont permis sa découverte par des auteurs qui cherchaient à produire de la bande dessinée numérique.
7. Bien qu'aucun monde de l'art n'offre alors véritablement un environnement économique qui permette la production professionnelle de récits *turbomédia* et que rien ne prouve que cela soit un jour le cas, l'efficience narrative de ce format convainc les auteurs de *MediaEntity* qui jugent plausible que des lecteurs trouvent autant d'intérêt qu'eux à des histoires narrées sur ce mode.

S'agissant de la version imprimée, un nouveau découpage a dû être effectué afin de transposer les cases sur récit *turbomédia* dans des planches de bande dessinée. Pour le deuxième album, les auteurs ont adopté une autre méthode de travail en produisant les deux versions de manière presque simultanée : le découpage du récit est effectué en pensant à la version numérique, puis ce sont les planches de bande dessinée qui sont réalisées avec leur propre découpage avant d'être déclinées en version numérique. À mesure qu'ils intègrent le monde de la bande dessinée, les auteurs en adoptent le cadre de référence dans leurs méthodes de travail pour la *transcription* de leur histoire. Le cadre de la référence à la bande dessinée pousse progressivement à modifier l'agenda de publication lui-même. Ainsi le service marketing des éditions Delcourt a-t-il rendu les auteurs sensibles au risque qu'une publication simultanée du premier album en librairie et de la suite du récit sur Internet ne brouille le message vis-à-vis

de la presse et des consommateurs. Alors que les auteurs avaient initialement envisagé que les lecteurs du premier album imprimé puissent accéder d'emblée à la suite du récit sur Internet, cette suite n'aura été rendue disponible que sous forme imprimée quelques mois plus tard et seul le premier quart est alors mis en ligne sur Internet. Outre les raisons éditoriales propres au monde de la bande dessinée, cette situation est aussi le résultat de la charge de travail très importante qui pèse sur les épaules des deux auteurs pour lesquels il s'est révélé impossible de produire les épisodes numériques et la version imprimée dans les délais qu'ils avaient initialement envisagés. En définitive, si le cadre de référence de la bande dessinée s'impose c'est parce que c'est de celui-ci que dépendent la rentabilité du projet et la subsistance de ses auteurs. Le scénariste dispose toutefois de plus de latitude que la dessinatrice, dans la mesure où le scénario des quatre premiers tomes concernés par le contrat d'édition était déjà achevé au moment de la signature. Le scénariste peut ainsi se consacrer à écrire pour le jeu de rôles, pour les vidéos réalisées par des amis et destinées aux suppléments en réalité augmentée et à organiser des jeux de piste en réalité alternée. Il peut envisager d'écrire des nouvelles ou encore d'écrire le scénario d'un docu-fiction ou d'une websérie.

La *transcription* narrative de *MediaEntity* met donc en tension les origines audiovisuelles du projet avec son adoption par le monde de l'art de la bande dessinée. La tension entre ces deux cadres de référence est cristallisée dans le choix et l'adoption du format *turbomédia* qui s'explique par la conduite exemplaire d'une production de sens en contexte organisationnel. Bien que les auteurs assimilent de plus en plus fortement le cadre de référence que constitue le monde de l'art de la bande dessinée, au détriment de celui du monde de l'art de l'audiovisuel duquel ils sont issus, ces derniers considèrent le récit en bande dessinée numérique au format *turbomédia* comme l'expression originale de leur ambition narrative. Or le choix de privilégier la bande dessinée était dicté par la volonté de conserver une forte auctorialité sur

les récits inspirés par l'univers qu'avait imaginé le scénariste de *MediaEntity*. Pourtant, cette auctorialité ne semble pas se manifester dans la *transcription* narrative puisque les auteurs s'efforcent de perpétuer et de consolider les standards d'un format inventé par d'autres. L'auctorialité à laquelle tenaient les auteurs de *MediaEntity* se manifeste-t-elle davantage dans le cadre de la *mise en forme* du récit ?

3.3. Cadres de la mise en forme

Pour les auteurs, le récit original est constitué par la bande dessinée numérique *turbo-média* disponible en ligne. L'édition imprimée devait reprendre rigoureusement la même histoire, c'est-à-dire la même *sélection* d'évènements. En revanche, en concertation avec leur éditeur, les auteurs ont enrichi cette édition d'un cahier contenant des informations complémentaires sur leur univers. En plus des informations imprimées, ce cahier est consultable en réalité augmentée au moyen d'une application mobile : en scannant les pages, le lecteur accède à des contenus numériques complémentaires. Ces éléments additionnels se présentent comme des bonus, à l'image de ceux présents sur nombre de DVD, mais leur *mise en forme* adopte le cadre de référence ludique et avant-gardiste afin de faire de cet album l'un des premiers à exploiter la réalité augmentée – un argument non négligeable dans la communication autour de sa sortie en librairie. Ce choix de *mise en forme* perpétue une orientation adoptée dès le début de la publication de la série sur Internet.

Lorsque les auteurs utilisent les moyens de communication numérique pour faire connaître leur récit et fidéliser leurs lecteurs, ils optent pour une *mise en forme* fictionnelle qui prend leur propre univers pour cadre de référence. C'est ainsi qu'un personnage de la série intervient dans un commentaire à la vidéo promotionnelle du lancement de la série, invi-

tant les internautes à le contacter depuis la page Facebook de la série[1]. Cet énonciateur fictif a été choisi par les auteurs pour leur servir de paravent dans l'animation des réseaux sociaux. Cette approche est en adéquation avec l'idée d'un univers alternatif et avec la volonté de le faire vivre sous une forme transmédia, mais aussi de manière ludique. Sur la page Facebook de *MediaEntity* les auteurs tâtonnent entre publications anonymes et publications attribuées à leur énonciateur fictif (Wilhem). Le 28 octobre 2012 : « *Vous voulez en savoir plus? Demandez à Wilhem qu'il vous contacte* ». Le 8 novembre 2012 : « *Merci à Stéphanie qui m'a envoyé cet article.* "Hé Wilhem, tu la connais l'histoire de Kiki Kannibal?" *Comme elle, n'hésitez pas à m'envoyer ou à publier sur le journal de MediaEntity des articles ou témoignages de mutations sur internet. La vôtre peut-être?...* ». Les lecteurs qui prennent la peine de contacter le fameux Wilhem deviennent les destinataires d'une correspondance fictivisante, composée de courriers électroniques qui les maintiennent informés de la mise à disposition de nouveaux épisodes et des énigmes à résoudre pour y accéder en avant-première. Ces messages sont assortis d'informations autour de la question de l'identité numérique. La fiction contamine les espaces de communication jusqu'à la fin de la publication de la saison pilote, lorsque Wilhem annonce qu'il doit disparaître, laissant place à des publications bien moins fictionnelles. Si je n'ai pas abordé cet aspect dans le cadre de la *sélection*, c'est que ce qui est publié au moyen des dispositifs de communication numériques ne relève pas à proprement parler d'une histoire ou d'un récit : les auteurs ne *sélectionnent* pas des évènements fictifs, mais des informations telles que la publication d'un nouvel épisode ou un évènement réel qui a été relayé dans la presse. C'est bien au stade de la *mise en forme* qu'ils intègrent le réel à leur univers. Le scénariste explique ce choix ainsi :

1. http://www.youtube.com/watch?v=Z5Cw12ylMd8 consulté le 17/10/2013

« *En fait sur les réseaux sociaux on sentait qu'on était un peu dans un paradoxe parce qu'on parle des dangers des réseaux sociaux et puis en même temps on sait très bien qu'on est obligés d'y aller euh… Pour réunir une communauté. Mais bon, j'y suis allé petit à petit. Et en fait la solution un petit peu qu'on a trouvée, c'était de fictionnaliser ça et de faire en sorte que ça soit Wilhem qui soit le community manager. Voilà qu'on ait un personnage, voilà de mettre en scène notre propre paradoxe* » (*Ibid.*).

Si les réseaux sociaux avaient été abordés sur un mode de communication traditionnel, leur cadre de référence aurait interféré avec celui de la problématique des identités numériques qui est au cœur de l'univers de la série. En utilisant une identité numérique fictive pour aborder les réseaux sociaux, les auteurs de *MediaEntity* renforcent leur univers en tant que cadre de référence et recherchent la connivence avec leurs lecteurs.

Les auteurs de *MediaEntity* montrent un grand attachement à la préservation de leur style tant graphique que d'écriture. Ainsi il leur est difficile de « *lâcher du lest* »[1] aux services des éditions Delcourt. La dessinatrice ne peut s'empêcher de « *mettre son grain de sel, de faire des changements* »[2] sur les documents de communication qui lui sont soumis. Dans un premier temps, le scénariste ressent le besoin de corriger chacune des publications prévues pour la page Facebook. Le cadre de la *mise en forme* est donc très personnel et intimement lié à l'univers élaboré durant l'étape de *sélection*. On a vu que le choix de la bande dessinée comme média de la *transcription* obéissait à une recherche d'auctorialité forte, cette auctorialité se traduit dans la *mise en forme* que les auteurs souhaitent aussi proche que possible de ce qu'ils imaginaient pour leur histoire et leur univers. Les auteurs de ce projet transmédia ne cherchent pas à marquer leur identité par une invention formelle qui viserait les cadres de référence de la *transcription* : même le choix du format *turbomédia* pour le moins novateur

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe J2 (p.301)
2. *Ibid.*

ne s'accompagne pas d'une volonté avant-gardiste. Les auteurs ont au contraire recherché la reconnaissance des inventeurs et des promoteurs d'un format qu'ils ont choisi parce qu'ils étaient conquis par son efficacité et le fait qu'il corresponde à leur propre identité marquée par l'audiovisuel et le dessin animé. Après l'avoir choisi, ils ont cherché à le maîtriser bien plus qu'à en explorer les possibilités encore en friche. Tous les autres médias choisis par les auteurs pour *transcrire* leur univers sont abordés en cherchant à se conformer à leurs standards. La *sélection* des médias en corrélation avec les éléments de l'histoire et de l'univers suffit aux auteurs pour exprimer leur créativité, dès lors qu'ils peuvent *mettre en forme* cette sélection selon leur propre sensibilité, sans bousculer les standards de *transcription* qu'ils se sont choisis. Pour le scénariste, les difficultés à confier une part de la *mise en forme* à un prestataire extérieur sont une « *problématique typiquement transmédia* »[1].

Comme toute représentation, un projet transmédia est mis au défi de trouver l'adhésion de son public. Se décliner sur une grande variété de support peut provoquer l'égarement, c'est pourquoi il s'avère si important de respecter au maximum les standards de *transcription* propres à chaque média sollicité. Ainsi la créativité se loge-t-elle en priorité dans la *sélection* de ce qui est raconté et des médias qui serviront à le raconter, ainsi que dans la *mise en forme* déclinée sur chaque média. En s'appuyant sur un format de *transcription* nouveau et encore largement méconnu, les auteurs de *MediaEntity* ont pris le risque de ne pas pouvoir tirer profit de standards partagés par leurs lecteurs. Ce pari se fonde sur leur totale adhésion à ce format, basée sur la reconnaissance des deux principaux cadres de référence entre lesquels ils se situent. En outre, les auteurs ont privilégié une circulation ludique et fictionnalisante entre les différents médias proposés à leurs lecteurs. Comment les auteurs conçoivent-ils l'appropria-

1. *Ibid.*

tion de leur récit par les lecteurs ? Les lecteurs eux-mêmes sont-ils parvenus à réaliser cette appropriation ?

3.4. Cadres de l'interprétation

3.4.1. L'interprétation imaginée par les auteurs

> « *Ça avait commencé pas comme une blague, mais comme la seule solution qu'on avait trouvée pour euh, pour assumer un petit peu notre paradoxe et du coup ça a fonctionné. Parce que les gens nous parlaient pas à nous. Remarque, on n'avait pas annoncé qui on était… Donc les gens s'adressaient au personnage* »[1].

La contamination des réseaux sociaux et des communications électroniques avec les lecteurs par l'univers de *MediaEntity* en tant que cadre de référence a rencontré un certain succès. En effet une douzaine de lecteurs (parmi environ 350 abonnés à la lettre électronique) ont adressé des messages électroniques directement à Wilhem, allant jusqu'à l'interpeler sur des questions précises liées à l'identité numérique. C'est ainsi que le personnage a répondu à la question d'une lectrice dans une lettre électronique adressée à l'ensemble des lecteurs abonnés. L'idée originale reposait sur la publication d'un seul épisode monolithique. Mais les auteurs se représentaient leur lectorat en ligne comme plus facile à capter par une publication morcelée, un court feuilleton. En découpant le premier épisode en quatre, ils sont conduits à imaginer la mise en scène de sa publication à travers des énigmes à résoudre pour accéder en avant-première à la parution suivante. C'est de cette manière qu'est né le personnage de Wilhem, devenu l'interlocuteur des lecteurs tandis que les deux auteurs se placent en retrait. C'est une situation surprenante pour le lecteur de bandes dessinées, habitué à associer ses lectures à l'identité de leurs auteurs. Cette situation s'explique par le recours des auteurs à

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H3 (p.271)

d'autres cadres que celui de la bande dessinée, et notamment à la référence au cadre de la vie quotidienne des internautes :

> « *Au départ c'était un très long pilote, qui est visible maintenant sous forme intégrale. Ensuite on a divisé pour pouvoir tout au long du mois de lancement, vivre une interaction avec le public. Et pour favoriser cette interaction, on a mis en place toute l'histoire avec Wilhem, un des personnages de la BD qui s'adressait à eux par mail. On a essayé de se servir de tous les outils. Enfin pas encore, on aimerait le faire encore plus. Mais se servir des outils d'Internet voilà, les mails, Facebook, une vidéo, une suite d'images euh… Une galerie à regarder comme ça comme le turbomédia. On a voulu utiliser tous les petits outils d'Internet et les mettre en scène dans notre histoire avec Wilhem le parano qui voulait échanger avec eux* »[1].

Pour la dessinatrice, il s'agit d'utiliser chaque outil dans ses « *fonctions propres* »[2] afin de toucher les internautes et pas seulement des bédéphiles.

Face à un récit à la forme novatrice, la dessinatrice observe :

> « *il y a certains gros geeks de la BD numérique qui attendaient ça depuis longtemps et ça fait vraiment vraiment plaisir de se sentir reconnus avec eux. Après voilà, par rapport au grand public c'est vraiment tout nouveau, il y en a plein qui n'ont pas forcément envie de lire sur des écrans et tout. Ou qui découvrent que finalement c'est pas si désagréable que ça. Donc ça va venir petit à petit* »[3].

Ces propos traduisent l'opposition entre bande dessinée numérique et bande dessinée traditionnelle, entre public technophile et grand public plus conservateur. C'est dans ce cadre de référence en tension que les auteurs de *MediaEntity* conçoivent l'*interprétation* de leur récit. C'est dans ce cadre qu'ils envisagent que les lecteurs pourront se sentir concernés par leur propos qui met en tension les avantages et les dangers des technologies numériques. Le public imaginé par le scénariste reflétait selon lui deux facettes de lui-même : l'intérêt

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H2 (p.260)
2. *Ibid.*
3. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 17/12/2012 : Annexe G3 (p.249)

passionné pour le numérique et le fait d'y être réfractaire. Il dit avoir « *un rapport de haine/ amour envers Internet* »[1].

En se prenant lui-même comme cadre de référence de l'*interprétation* de son récit par ses lecteurs, le scénariste montre à quel point l'univers de *MediaEntity* lui est personnel et pourquoi il lui aurait été impossible de l'abandonner dans le cadre d'une production audiovisuelle qu'il n'aurait pu contrôler. Face à ce constat, il peut sembler paradoxal de chercher à attirer des contributions extérieures. Lorsqu'il a appris ce que permettait la licence Creative Commons, le lecteur Stéphane s'est ainsi exclamé : « *c'est culotté* (…) *c'est couillu* »[2], avant de m'expliquer qu'il accorde une grande importance à l'intégrité de l'œuvre et n'est pas attiré par la possibilité d'intervenir au sein de cette dernière. Pour lui, c'est même la porte ouverte à des détournements qui peuvent desservir l'œuvre et ses auteurs et il espère vivement que les auteurs de *MediaEntity* n'auront « *pas de mauvaise surprise* »[3]. L'explication se trouve dans la référence au cadre des licences libres, un cadre que peu de lecteurs semblent partager avec les auteurs de *MediaEntity* au regard des témoignages recueillis par questionnaire dont aucun ne fait état de la possibilité de contribuer à l'univers par des créations parallèles ou dérivées des créations originales. Ce cadre a en revanche été aisément reconnu par les responsables et les étudiants de l'école avec laquelle les auteurs de *MediaEntity* ont collaboré : c'est grâce à ce cadre que le scénariste a pu animer des projets étudiants autour de la série et bénéficier de contributions issues de cette collaboration. La mise en ligne des règles et d'un premier scénario de jeu de rôles sur table vise à solliciter un autre cadre de référence susceptible d'être reconnu et partagé par des lecteurs qui auraient une propension à contribuer à l'univers : de

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H3 (p.271)
2. Entretien avec Stéphane, 18/07/2013 : Annexe K2 (p.320)
3. *Ibid.*

par son expérience personnelle, le scénariste considère les rôlistes comme une communauté à l'envergure limitée, mais douée d'une forte propension à la participation et à la contribution.

D'abord écrit pour la télévision, le projet est devenu transmédia en se centrant sur un format qui fait appel à la bande dessinée. Pourtant, le scénariste juge qu'il a continué de s'adresser au même public, « *habitué aux séries, sans doute à télécharger des séries puis à les regarder au moment où elles sortent et pas à attendre que ça passe à la télé. Donc du coup on a imaginé un public assez similaire à celui d'une série TV* »[1]. Le cadre de référence télévisuel est donc toujours présent au moment d'envisager l'*interprétation* du récit par ses lecteurs. Pour les auteurs, le fait de viser puis d'accéder à l'édition imprimée de leur récit, le fait d'être en contact avec le monde de l'édition, les pousse à intégrer le cadre de la bande dessinée de manière plus marquée :

> « *on a compris que c'était assez, que c'était très important d'avoir de la BD papier et que c'est pas du tout le même public. Et la BD papier c'est un public dont on apprend, dont on a vite appris au contact des éditeurs, mais sur lequel on se remet en question encore aujourd'hui, parce qu'il y a aussi une BD papier qui devait sortir et dont on est en train de discuter avec des éditeurs. Et là pour le coup le public, on sait que c'est pas le même. Et on pense peut-être quand même s'en tenir à l'histoire, mais pour le mode de lecture on sait que c'est vraiment différent* »[2].

Le scénariste se montre préoccupé de trouver son public et semble conscient que cela repose sur une reconnaissance réciproque du cadre dans lequel l'histoire est racontée. Au cours de notre dernier entretien, il a exprimé une forme de résignation à ce que tout ce qui ne relève pas de la bande dessinée proprement dite ne trouve qu'un public très restreint. Seul le cadre de référence de la bande dessinée s'appuie effectivement sur un monde de l'art constitué dans lequel *MediaEntity* se positionne comme une production légitime. Les autres

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*

émanations de l'univers sont conçues et distribuées sur un mode amateur, sans le concours d'institutions établies. Sans présumer de la justesse du pronostic du scénariste, cette situation explique sans doute son sentiment : le caractère professionnel et institué de la production d'une bande dessinée prend le pas sur les autres activités créatives des auteurs et ne peut manquer d'orienter leur jugement.

> « *J'ai l'impression qu'en fait tout le monde s'en fout. Que les gens s'en… Même chez Delcourt tu vois, euh… "Ouah super c'est génial il y a d'autres trucs que la BD" et ils sont juste contents que ça existe sans pour autant faire le pas d'aller le lire ou d'aller fouiller un peu dedans. Donc je pense que en vrai tout ce qui est en plus de la bande dessinée ça va être très très restreint comme public* »[1].

Au contact d'un éditeur de bande dessinée, les auteurs sont face à des professionnels qui évoluent au sein d'un monde de l'art qui les fait vivre. Howard S. Becker avance que les acteurs d'un monde de l'art ont tendance à exclure de ce monde tout ce qui pourrait en bousculer l'ordre établi et leur position professionnelle en particulier (Becker, 2002). Il est difficile de reprocher aux acteurs du monde de l'art de la bande dessinée leur tropisme pour les récits traditionnels imprimés et commercialisés en librairie, et le fait qu'ils considèrent le reste comme des bonus ou des arguments commerciaux. « *C'est pas forcément une mauvaise chose* » ponctue le scénariste[2], montrant qu'il intègre progressivement le cadre de référence de ses interlocuteurs quitte à y sacrifier une part de ses ambitions créatives. Il se dit ennuyé que la maison d'édition mette l'accent sur le caractère transmédia du projet alors que celui-ci existe sans aucun moyen, « *si vraiment ça intéresse jamais personne, je sais pas combien de temps on continuera à être transmédia* »[3]. En ne faisant pas reposer la rentabilité initiale du

1. Entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, 26/07/2013 : Annexe L2 (p.347)
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*

projet sur une édition imprimée, le créateur-scénariste de *LAG* n'a pas rencontré la même situation : l'édition imprimée de *LAG*, bien qu'elle ait constitué une source nécessaire à l'équilibre économique du projet, a toujours été considérée comme une adaptation et le cadre de référence de la bande dessinée en tant que monde de l'art n'a pas imposé ses règles aux auteurs de la série.

Les lecteurs ont-ils adhéré à l'incursion de la fiction dans le cadre de leur quotidien ? Comment ont-ils surmonté la tension entre le cadre audiovisuel et celui de la bande dessinée qui se traduit par une forme narrative dont les standards leur sont pour la plupart encore inconnus ?

3.4.2. L'interprétation par les lecteurs

Stéphane, qui était par ailleurs le « *premier fan* » de *LAG* (Cf. p. 163) se souvient :

> « *j'ai adoré la mise en scène de…* MediaEntity*, qui était vachement plus… … Travaillée j'allais dire que celle des* Autres Gens*. Enfin les différentes cases qui apparaissent, c'est vachement cinématographique pour moi. C'était assez intéressant, j'ai beaucoup aimé le trait. Et en plus le script me plaisait pas mal* »[1].

Ne connaissant pas le *turbomédia*, Stéphane recourt spontanément au cadre cinématographique pour expliquer ce qui l'a interpelé dans la « *mise en scène* » du récit. Restant dans ce cadre, il parle de « *script* » plutôt que de scénario pour désigner l'histoire. Professionnel dans le milieu du dessin animé, il parle de « *trait* » à propos de la *mise en forme* graphique du récit tout en se défendant ultérieurement d'avoir jamais considéré *MediaEntity* comme un dessin animé. Ce témoignage prouve combien le *turbomédia* se révèle efficace en tant que format de *transcription* pour peu que l'on dispose d'un cadre de référence lié à l'audiovisuel

1. Entretien avec Stéphane, 18/07/2013 : Annexe K2 (p.320)

> « *la mise en scène enfin c'est vraiment le truc que je retiens. Alors je sais pas si je suis très clair quand je dis que les cases apparaissent, contrairement aux* Autres Gens *où il y a une case qui défile sur l'écran à chaque fois. Là le fait qu'elles apparaissent pas forcément aux mêmes endroits, qu'il y ait des espèces de mouvements qui sont donnés par l'apparition de plusieurs cases, etc. Enfin je trouve ça très… Très ciné. Très vivant* »[1].

Le témoignage de Stéphane montre également une fois encore que l'adhésion des lecteurs repose sur la reconnaissance des cadres de référence qui animent les auteurs puisque l'on sait que *MediaEntity* a été imaginé pour l'audiovisuel. Stéphane reconnaît également le cadre de référence thématique qui est à l'origine de l'univers de la série :

> « *alors en plus ce trip autour des réseaux sociaux moi me plait pas mal forcément. (…) Cette idée que les réseaux sociaux peuvent être un danger, une sorte de conspiration. Je trouve ça original, je trouve ça jamais vu* »[2].

Lorsque je l'informe des parcours des deux auteurs, Stéphane reconnaît « *ça fait effectivement très pilote de série. Le mec il sait qu'il a un épisode pour convaincre. Donc tout l'épisode il faut qu'il envoie du lourd* »[3]. Il n'a d'ailleurs pas connaissance de la parution imminente d'un album imprimé, puisqu'il explique : « *je sais pas s'il y aura un jour l'idée de le transposer en papier. Mais ça risque d'être compliqué d'avoir ce rendu en papier. Donc je trouve ça vachement… Enfin c'est hyper adapté à son média quoi* »[4]. Pour lui, et bien qu'il ne connaisse et n'identifie pas ce format, le *turbomédia* est donc bien à la croisée de l'audiovisuel et de la bande dessinée tout en n'étant ni l'un ni l'autre. Voilà qui n'est pas sans rappeler les mots de Rodolphe Töpffer, l'un des pères de la bande dessinée, baptisant son invention « *littérature en estampes* » (Töpffer, 1837, cité dans Töpffer *et al.*, 1994) en référence à deux

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*
4. *Ibid.*

cadres connus et reconnus mais dont ce qu'il faisait n'était plus tout à fait ni l'un ni l'autre. Le témoignage de Stéphane met également l'accent sur le fait que raconter case à case ne suffit pas à définir le *turbomédia* puisque *Les Autres Gens* ne lui a pas du tout provoqué de réflexions similaires. Ainsi les efforts des auteurs de *MediaEntity* pour s'approprier ce format novateur semblent couronnés de succès, puisque le résultat est reconnu de leurs lecteurs alors même que ces derniers en ignorent le nom et l'existence. Pour Stéphane, cette forme de « *mise en scène* » distingue tout à fait *MediaEntity* de tout ce qu'il a pu lire en bande dessinée traditionnelle :

> « *encore une fois je me répète, mais il y a une mise en scène qui joue vachement sur le mouvement, sur le changement d'une case à l'autre. (...) Enfin je me souviens notamment d'une case qui s'ouvrait sur des portes d'ascenseur et c'était assez joli, c'était assez réussi. Donc typiquement si tu as les deux cases face à toi sur une page, sur une page papier ça marche pas. Alors que là l'ascenseur s'ouvrait petit à petit* »[1].

Mon interlocuteur cherche beaucoup ses mots pour exprimer ce qu'il a ressenti, montrant par là qu'il ne dispose pas du vocabulaire et doit recourir à celui de cadres qu'il connait. Un tel témoignage atteste que nous sommes en présence d'une forme narrative tout à fait novatrice et en émergence, dont la reconnaissance par le biais de cadres de référence plus répandus précède la reconnaissance en tant que cadre de référence propre.

En revanche, Stéphane ne s'est pas prêté au jeu des énigmes, car il ne ressentait pas le besoin d'accéder aux épisodes en avant-première. Il a suivi la série au gré des annonces de parution diffusées sur la page Facebook de cette dernière sans impatience entre chacune. Il sait tout à fait ce qu'est le transmédia et cite spontanément des exemples liés à des séries télévisées, mais il constate que ce n'est pas quelque chose qui l'attire, car cela demande « *de*

1. *Ibid.*

l'investissement pour aller chercher à droite à gauche »[1]. Ainsi Stéphane n'a-t-il lu que la bande dessinée numérique *turbomédia* sans prendre connaissance de l'existence d'autres modules. À propos des jeux en réalité alternée (un autre concept qui ne nécessite aucune explication pour lui grâce à sa connaissance du monde audiovisuel et de ses récents développements), mon interlocuteur explique « *je trouve ça absolument fascinant en terme d'écriture, quand on me raconte ce qui se passe je trouve ça fascinant, hyper bien foutu* »[2] mais qu'il n'y joue pas. Ainsi le lecteur le plus contributif de l'échantillon que j'avais interrogé autour de *LAG* n'est-il pas prêt à entrer dans une démarche participante. Cela montre d'une part que contribution et participation sont deux approches bien distinctes, la dimension ludique constituant un frein à la participation pour quelqu'un qui s'avoue « *spectateur, j'allais dire passif* » *:*

> « *je veux qu'on me raconte une histoire et ça m'intéresse pas de… Enfin ça m'intéresse pas d'être acteur, ouais non je suis pas là pour ça non. J'ai envie d'écouter l'histoire ou de la lire et je me laisse porter. Et du coup participer avec le jeu ne m'intéresse pas tellement* »[3].

D'autre part cela montre que ne pas participer n'implique pas un désintérêt pour la participation d'autrui puisque Stéphane se dit fasciné par ce dont il est témoin de la part des participants. Tout comme nombre de lecteurs de *LAG* se sont reconnus dans les propos de Stéphane lorsqu'il contribuait au forum ou sur Twitter, Stéphane pourrait se reconnaître ou se sentir engagé envers l'univers de *MediaEntity* s'il n'était que témoin de la participation d'autres lecteurs. Une de ses réserves à participer est d'ailleurs de savoir que d'autres seront « *plus au taquet* » que lui, comme si la contribution ou la participation n'avait d'intérêt à ses yeux qu'en faisant partie des plus investis (ce qui était le cas pour lui avec *LAG*). Après notre

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*
3. *Ibid.*

entretien, il est allé visiter le site de la série et a souhaité me faire part de remarques complémentaires par message électronique :

> « *j'ai l'impression qu'il y a plein d'infos partout, trop. J'ai l'impression d'avoir raté le coche et qu'il y a trop de choses à rattraper. Rien que quand je vais sur l'onglet jeu de rôle, il y a un "livret de règles" de 52 pages à lire!! Et quand je vais voir Facebook et les énigmes, je comprends rien à là où on en est. Ça me frustre un peu en fait. Du coup, je préfère me concentrer sur la BD en espérant qu'il ne me manque pas d'info pour bien comprendre l'histoire* »[1].

Alors que pour *LAG* il avait rattrapé plus d'un an de publication en quelques semaines, Stéphane se décourage de rattraper ce qui s'est déroulé en marge de la publication des premiers épisodes de *MediaEntity* et ce sentiment de frustration le détourne de l'idée de s'intéresser à autre chose qu'à la bande dessinée. Comme d'autres lecteurs de *LAG* avant lui, Stéphane se heurte donc avec *MediaEntity* au manque de cadres de référence susceptibles de lui permettre de profiter de l'ensemble de l'expérience qui lui est offerte.

Stéphane s'attendait à ce que *MediaEntity* soit commercialisée sur abonnement comme ce fût le cas de *LAG*, preuve que cette dernière série a instauré pour lui un cadre de référence nouveau en matière de consommation narrative sur support numérique. Il se sent d'ailleurs rebuté par la communication sur les réseaux sociaux :

> « *je les ai trouvés un tout petit peu trop présents. J'avais l'impression de recevoir énormément de choses de MediaEntity quelquefois un peu obscures. Volontairement ils essaient de lancer un mystère etc. (...) je les trouve un tout petit peu trop présents et du coup il y a un moment où je me suis dit "arrêtez de de vendre le truc et revenez quand vous serez prêts à lancer la première saison"* »[2].

Stéphane montre ainsi qu'il ne reconnaît pas le cadre de référence adopté pour la promotion de la série. Il ne s'est pas prêté au jeu et à la dimension transmédia, il ne peut donc pas

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*

adhérer aux publications fictionnelles d'une page à laquelle il s'était abonné pour être informé – comme il avait pu le faire pour *LAG*.

Il est intrigant de constater que Stéphane se sent « *à fond* »[1] derrière le personnage du trader victime d'une mutation médiatique. Il constate de nombreuses similitudes entre le destin de ce personnage et celui du personnage de *LAG* auquel il était le plus attaché. Bien que les auteurs des deux séries n'aient pas recherché cette similitude, leur lecteur établit un lien qui montre sa reconnaissance et son appétence pour certains archétypes, certains cadres de référence. Ceci étant, pour Stéphane,

> « *contrairement aux Autres Gens, où je trouvais des gens qui étaient susceptibles et capables d'être intéressés par ce que ça racontait. MediaEntity, je trouve qu'il faut être un petit peu plus féru de BD déjà. C'est peut-être un poil moins accessible. C'est peut-être con ce que je dis, mais ouais. Faut peut-être un peu plus être dans la BD, je sais pas. Peut-être que je me fais des idées* »[2].

Pour lui l'univers alternatif proposé par la série semble moins accessible à tous que celui très proche du réel et du quotidien qu'offrait *LAG*. Le cadre de la bande dessinée semble bénéficier d'une ouverture à l'imaginaire et à la science-fiction, dont il n'était pas nécessaire de disposer des références pour s'intéresser à *LAG*.

La seconde lectrice de l'échantillon interrogé autour de *LAG* à avoir lu *MediaEntity* se révèle être Deborah : celle qui n'était justement pas lectrice de *LAG*. À défaut d'être exhaustive, ma démarche comparative bénéficie donc de l'éclairage des témoignages de deux lecteurs à l'investissement diamétralement opposé face à *LAG*.

1. *Ibid.*
2. *Ibid.*

À la différence de *LAG*, Deborah a lu l'ensemble des épisodes publiés pour *MediaEntity*. Comme Stéphane, ce sont les annonces sur Facebook qui lui ont permis de suivre les publications. Contrairement à *LAG*, elle se souvenait bien de l'histoire.

> « *Alors j'adore le graphisme, euh, le rythme. En fait il y a beaucoup de choses qui m'ont plu. Pourtant c'est pas vraiment un univers que j'ai l'habitude de lire ou d'aller moi-même vers ce genre d'histoire et là non c'est arrivé comme ça et oui c'est une bonne découverte. Donc je dirais le graphisme qui m'a tenue. Ça a un petit côté Pedrosa. Et l'ambiance, les couleurs vont bien avec l'ambiance de l'histoire, donc ça collait bien. Voilà, ça se lit tout seul en fait* »[1].

Par sa référence à un auteur de bande dessinée – Pedrosa – Deborah montre que son intérêt pour le graphisme et le dessin s'inscrit dans le cadre de la bande dessinée, un cadre dans lequel elle évolue elle-même en tant que dessinatrice. Pourtant, tout comme Stéphane, Deborah souligne une différence importante avec ce dont elle est coutumière en bande dessinée :

> « *le lien entre la bande dessinée et le film. Où là on est vraiment dans le storyboard, mais plus avancé. On a une ébauche de ce que ça pourrait être de façon plus animée. Et à la fois ça suffit, c'est pas la peine de… D'en faire un dessin animé non plus ou d'en faire un film. Je trouve que c'est parfait comme système. (…) À la fois, bon, la différence avec un livre : un livre on peut s'arrêter quand on veut et reprendre à un moment donné. Là par contre il faut suivre tout d'une traite parce que c'est vrai que sinon on est un peu perdu quoi. (…) c'est vraiment un mode, un mode à part en fait. On est toujours dans la bande dessinée, on s'approche du film mais on est dans autre chose. On est vraiment dans le storyboard. Mais euh, mais ça fait pas storyboard préparation de film non plus. En fait on est vraiment sur un nouveau support* »[2].

On retrouve dans ces mots la définition du *turbomédia* qu'avait également adoptée Stéphane et dont Deborah ignore elle aussi le nom et l'existence. Tout comme Stéphane elle reconnaît spontanément un format au croisement de l'audiovisuel et du livre, du dessin animé

1. Entretien avec Deborah, 18/07/2013 : Annexe K3 (p.334)
2. *Ibid.*

et de la bande dessinée, et dont le résultat n'est ni l'un ni l'autre, mais fonctionne très bien ainsi. Tout comme Stéphane, le récit proposé par *MediaEntity* lui apparaît comme très différent et novateur par rapport à d'autres récits en case à case qu'elle a pu rencontrer, et notamment de *LAG* :

> « *au niveau des bandes dessinées numériques c'est vrai que euh… Il y a déjà eu ce système-là de vignette par vignette qu'on tourne soi-même. Ou sinon des séquences qui tournent comme un diaporama. Mais ces deux systèmes-là j'adhérais pas du tout. Alors que là vraiment c'est… Je trouvais que c'était vraiment nouveau. Comme je vous expliquais, le fait que au niveau du rythme déjà, qu'on puisse nous le contrôler, qu'il n'y ait pas forcément qu'une vignette, mais parfois deux, trois. Qu'il y ait différents plans quand même, différents… On retrouve le mode bande dessinée. Euh… Il y a aussi la narration qui tend plus vers le film où des fois on a des retours en arrière où… On a une case, mais on voit une case juste avant. Ça, on ne pouvait pas le faire jusqu'à maintenant, on ne le faisait pas. Pareil au niveau du défilement des textes avec les bulles, c'est assez intéressant. Donc je trouvais que ça apportait ouais, beaucoup plus que ce qu'il y avait jusqu'à maintenant* »[1].

En revanche, si Deborah conçoit que le parcours des auteurs dans l'audiovisuel corresponde à la forme de leur récit, elle n'y voit pas une explication évidente. Pour elle le cadre de référence audiovisuel n'est pas prioritaire et elle considère que des auteurs issus de la bande dessinée auraient tout aussi bien pu aboutir au même résultat. En tous les cas, son témoignage montre que maîtriser le cadre de l'audiovisuel à un degré professionnel n'est pas nécessaire pour apprécier le récit *turbomédia*. Il montre aussi que la maîtrise du cadre de la bande dessinée ne fait pas obstacle à cet intérêt, en tous cas dans le cas de quelqu'un qui montre une certaine curiosité pour les nouvelles formes narratives. Il en va différemment des auteurs de bande dessinée auxquels Deborah a pu faire partager sa découverte : « *j'ai pas l'impression que ça les ait plus accrochés que ça. Il y en a encore, il y en a encore beaucoup qui sont*

1. *Ibid.*

encore bien enfermés dans le format papier »[1]. Je rappelle que Deborah s'était intéressée à *LAG* par curiosité formelle pour une bande dessinée numérique qui apparaissait incontournable, et que cette curiosité seule n'avait pas suffi à maintenir son intérêt pour la série au point de la lire et de s'en souvenir. Dans le cas de *MediaEntity*, on voit que la même curiosité a été immédiatement suivie d'une adhésion au fond comme à la forme du récit et que cette double adhésion a engagé la lectrice. Elle se dit impatiente de lire la suite et, comme Stéphane, aurait été prête à payer un abonnement tandis que l'album imprimé ne l'intéresse que par curiosité. Mais il est probable que pour d'autres professionnels de la bande dessinée traditionnelle, il soit difficile d'adhérer à une forme narrative qui peut sembler entrer en concurrence avec celle qu'ils connaissent et qu'ils pratiquent, là où les plus curieux l'aborderont avec enthousiasme tout comme les simples lecteurs n'ayant aucun intérêt identitaire (ou économique) particulier à privilégier l'une ou l'autre forme narrative.

Les réponses à l'enquête par questionnaire conduite à l'issue de la parution des premiers épisodes confirment les témoignages de Stéphane et Deborah. Parmi les 84 répondants à avoir saisi une réponse à la question « *si vous deviez présenter* MediaEntity *à quelqu'un qui ne sait pas du tout de quoi il s'agit…* », les deux tiers s'appuient sur le cadre de référence de la bande dessinée et de la bande dessinée numérique en particulier (40% des répondants). Plus de la moitié des répondants salue le caractère novateur du format narratif choisi. Les réponses les plus précises s'appuient tantôt sur le cadre cinématographique, celui du dessin animé ou du diaporama. Seuls deux répondants utilisent le mot *turbomédia*, démontrant que ce format n'est pas encore identifié pour les lecteurs, mais que son impact le rend malgré tout recon-

1. *Ibid.*

naissable. De nombreux témoignages envisagent que ce format puisse être l'avenir de la bande dessinée numérique. La moitié des répondants s'attache à évoquer l'intrigue, parmi eux près de la moitié reconnaît avant tout la thématique des réseaux sociaux et de l'identité numérique, un quart a retenu un lien avec l'actualité ou le monde de la finance. Alors qu'un tiers des répondants à l'enquête déclare avoir recouru aux énigmes de Wilhem pour lire les épisodes en avant-première, la dimension ludique et transmédia du projet n'est relevée que par 15% des témoignages de répondants. Enfin, parmi les 18 répondants à relever le caractère épisodique du récit, deux font référence à *LAG* et quatre aux séries télévisées.

Malgré un échantillon très modeste et en dépit de la concision des témoignages recueillis sous forme textuelle, il est flagrant d'une part que chacun des cadres de références sollicités par les auteurs de *MediaEntity* est identifié au moins par quelques lecteurs, et d'autre part qu'aucun cadre de référence étranger n'est avancé par les lecteurs pour aborder la série. Tous les témoignages revêtent un ton très positif et encourageant pour l'avenir de *MediaEntity*, confirmant ainsi que les cadres de référence auxquels les auteurs ont eu recours sont bien partagés par leurs lecteurs et que ce partage coïncide avec l'adhésion de ces derniers au récit dans sa forme novatrice comme dans son propos.

Les ambitions ludiques, participatives et contributives des auteurs semblent toutefois rencontrer des difficultés à entrainer l'adhésion des lecteurs. Afin de mieux éclairer ce problème, je conclurai mon propos par l'étude particulière du cas du jeu en réalité alternée organisé à l'occasion du festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 2013.

3.5. Le jeu en réalité alternée

À l'occasion du festival international de la bande dessinée d'Angoulême 2013, les auteurs de *MediaEntity* ont organisé un premier jeu en réalité alternée. Cette initiative visait à

promouvoir leur univers et leur projet à travers une action ludique, en phase avec l'esprit de ce dernier. Cette action perpétue l'esprit ludique et participatif qui présidait à la publication hebdomadaire des épisodes de la saison pilote, accessibles en avant-première aux lecteurs qui parvenaient à résoudre les énigmes de Wilhem, le personnage par l'entremise duquel les auteurs s'adressaient à leurs lecteurs afin de justifier leur présence sur les réseaux sociaux alors que la série en condamne les dangers. L'organisation de ce jeu est postérieure à la publication des épisodes, et elle précède de plusieurs mois la parution de l'album imprimé. Aussi ai-je souhaité l'aborder indépendamment, en contrepoint de la recherche des cadres de référence qui ont accompagné l'ensemble du projet.

Au cours du festival, les visiteurs ont pu rencontrer des affiches d'avis de recherche reprenant le graphisme de la série. Sur ces affiches, le portrait de personnages disparus et une incitation à lire la bande dessinée. Les visiteurs pouvaient lire celle-ci soit en se connectant au moyen de leur ordiphone, soit en se rendant sur le stand d'un partenaire du jeu. À l'issue de leur lecture, les visiteurs se voyaient inciter à se rendre sur le stand du partenaire pour y demander une carte de visite. Ces cartes de visite portaient un numéro de téléphone qui aboutissait à une boîte vocale. Le message vocal invitait les visiteurs à poursuivre leur recherche sur un stand de l'espace fanzine du festival « off », en portant le badge qui était joint à la carte de visite qu'ils s'étaient vue remettre. Parvenus à ce stand, ils y rencontraient enfin les auteurs de la série qui leur remettaient des documents photocopiés autour de l'univers de *MediaEntity* qui expliquaient comment chacun des disparus avait été victime d'une mutation médiatique.

« *On n'avait pas envie de juste faire de la publicité pour* MediaEntity*, voilà ça nous plaisait au-delà de faire une affiche de promo de* MediaEntity. *Faire des affiches qui peuvent intriguer et qui peuvent faire jouer certains* »[1].

La *sélection* du mode de communication ludique tout comme de ses composantes répond donc au cadre de référence de la publicité traditionnelle. Il s'agit à la fois d'en reprendre les supports (l'affiche) tout en les détournant pour correspondre à un univers qui se veut critique face à cette dernière. Les autres supports d'accueil du jeu répondent aux cadres de références d'un festival : la lecture gratuite, les petits souvenirs et enfin les photocopies sur le mode du fanzine papier *underground*. Les éléments de fiction sollicités sont tirés des fondements de *MediaEntity* puisqu'il s'agit simplement des portraits de quelques personnages mis en scène dans la série.

La *transcription* du scénario du jeu en réalité alternée a été effectuée en deux semaines. Les compétences graphiques de la dessinatrice ont été sollicitées pour élaborer les affiches, cartes de visite et documents. Une ligne de téléphone mobile temporaire a été ouverte et une centaine de badges ont été commandés sur Internet. Le concours du partenaire était déjà acquis, car il s'agit d'un site de promotion de la bande dessinée numérique dont les responsables sont également très actifs autour du transmédia et des jeux en réalité alternée. Ces derniers avaient déjà proposé leur coopération pour les énigmes qui accompagnaient la publication en ligne des épisodes de la série. Les moyens mis en œuvre s'avèrent donc très réduits et la *transcription* du jeu dans chacun des supports sollicités ne cherche pas à en bousculer les standards. Il s'agit au contraire de produire un effet de réel en recourant à des moyens d'expression et de communication familiers dont l'assemblage coordonné crée la surprise.

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 15/02/2013 : Annexe I4 (p.287)

La *mise en forme* ne cherche pas en revanche à épouser tous les canons des supports choisis. Les affiches d'avis de recherche utilisent le graphisme propre à la série et ne peuvent en aucun cas passer pour de véritables avis de disparition. La carte de visite et le badge reprennent également ce graphisme plutôt que l'esthétique d'une carte de visite professionnelle ou d'un badge promotionnel. Enfin les documents distribués à l'issue du parcours bénéficient des compétences professionnelles de la dessinatrice et ne pourraient être confondus avec un fanzine amateur.

L'*interprétation* du jeu par les visiteurs du festival a été très partielle et bien peu ont suivi la piste jusqu'au bout. Les cent badges et cartes de visite ont été distribués, mais beaucoup l'ont été à des visiteurs de passages sur le stand du partenaire indépendamment du message véhiculé par les affiches et seulement 10 à 20 visiteurs se sont présentés au stand de l'espace fanzine. Selon les auteurs comme leur complice sur le stand partenaire, plusieurs freins sont apparus. De manière anecdotique, certains visiteurs ont pu craindre de téléphoner à un numéro dont ils craignaient qu'il soit surtaxé. Par ailleurs la localisation de l'espace fanzine a pu décourager certains visiteurs qui ne souhaitaient pas s'éloigner autant de ce qu'ils étaient venus visiter, d'autant plus qu'ils étaient confrontés à une météo peu favorable. De manière plus générale, le cadre de référence dans lequel évolue le visiteur d'un festival de bande dessinée n'est pas celui d'un jeu de piste : le jeu ne répondait pas à quelque chose que les visiteurs étaient venus chercher à Angoulême. Malgré cela, la bande dessinée a effectivement été lue par de nombreux visiteurs et toutes les cartes de visite et les badges ont été distribués. Lire une bande dessinée ou récolter de petits souvenirs répondait en effet tout à fait aux attentes d'un festivalier.

L'exemple du jeu en réalité alternée illustre bien la démarche des auteurs de *MedieEntity* et leur approche transmédia. Ils ne cherchent pas à bousculer les cadres de référence des diffé-

rents médias qu'ils sollicitent, mais au contraire à s'y fondre. Leur expression artistique et narrative passe par la *sélection* conjointe des médias et de l'histoire qui doit y prendre forme, ainsi que par l'unité graphique de la *mise en forme* des images qui sont diffusées. En revanche, les standards de *transcription* épousent autant que possible ceux des médias d'élection. On voit d'ailleurs que tout écart avec ces standards est sanctionné dans l'*interprétation* par le public, tandis qu'il adhère d'autant plus facilement que les standards sont respectés. La démarche transmédia exige un très fort investissement en matière de production de sens afin de relier des éléments narratifs disséminés sur différents médias, c'est pourquoi elle ne peut aboutir que si les cadres de référence sont scrupuleusement choisis et respectés.

4. Synthèse : l'évolution du projet narratif tributaire du monde de l'art choisi pour l'accueillir

En portant sur les premiers mois de publication et la période qui les séparait de l'édition d'un premier album imprimé, l'étude de *MediaEntity* n'a pas établi l'émergence d'authentiques publics tels que ceux réunis autour de *LAG*. Cette étude s'est heurtée à la complexité d'un projet défini comme transmédia. Par la multiplicité des médias sollicités ou envisagés, et par l'usage plus ou moins fictionnalisant des dispositifs de publication et de communication convoqués, *MediaEntity* offre au chercheur un terrain riche, mais très complexe. En se concentrant principalement sur le récit *turbomédia* dont les auteurs ont affirmé le caractère central, il s'est tout de même révélé possible d'identifier un certain nombre de cadres de références et d'en tirer des enseignements. Parmi ces cadres de référence, l'étude de la place fluctuante de la bande dessinée montre qu'auteurs et lecteurs de récits à l'ère numérique recourent à des cadres de référence préexistants qu'ils combinent et reconfigurent constamment afin de parvenir à produire de nouveaux cadres sur lesquels s'appuyer.

Les auteurs de *MediaEntity* ont d'abord imaginé leur univers dans le cadre d'une production télévisuelle, avant de le développer dans un cadre transmédia duquel la bande dessinée était initialement absente. La bande dessinée ne s'est imposée comme monde de l'art privilégié que lorsque les auteurs ont réalisé qu'ils souhaitaient conserver une forte auctorialité sur leur œuvre. Sous l'influence de leurs représentations d'Internet et des médias numériques, et après l'échec de leurs premières recherches d'un éditeur, ils ont souhaité développer ce projet sur support numérique, car cela leur semblait plus simple. C'est ainsi que des auteurs issus du monde audiovisuel s'improvisent auteurs de bande dessinée numérique, en jugeant que leurs

compétences graphiques et narratives pourront ainsi s'exprimer librement. Contrairement à l'image la plus répandue dans la littérature académique consacrée à la bande dessinée (Stefanelli, 2012), les auteurs n'abordent pas la bande dessinée comme un langage formel, mais comme un territoire d'opportunités narratives dans lequel exprimer visuellement un récit et un univers, avec une grande spontanéité. Dans ce territoire de liberté, les deux auteurs découvrent l'existence d'un format nouveau, mais particulièrement attractif pour eux : le *turbomédia*. Par une activité de production de sens qui correspond en tout point au modèle proposé par Karl E. Weick (Weick, 1995), les auteurs de *MediaEntity* reconnaissent dans le *turbomédia* les cadres qui sont les leurs, les mêmes que ceux des inventeurs de ce format : narration graphique, storyboard de dessin animé, forte auctorialité, filiation affirmée à la bande dessinée. L'enthousiasme des premiers lecteurs de *MediaEntity* découle de la reconnaissance de ces mêmes cadres, alors qu'ils ignorent pour la plupart tout de l'existence du *turbomédia* en tant que format en voie de légitimation aux yeux du monde de la bande dessinée. Si l'invention d'une nouvelle forme narrative repose – comme l'a montré l'exemple de *LAG* et comme c'est le cas du *turbomédia* – sur la combinaison originale de cadres de référence existants, son adoption nécessite pour sa part la reconnaissance de cet assemblage de cadres par les auteurs qui y auront recours comme par leurs publics.

Reste l'ambition contributive et participative qui animait les auteurs de *MediaEntity*. On a vu que cette ambition n'a que très modestement abouti et qu'à l'issue de la période d'étude les auteurs tendaient à la délaisser. C'est que le cadre de référence à la bande dessinée est progressivement devenu le cadre de définition de leur identité professionnelle, dans la mesure où l'édition d'albums imprimés est leur seule source de revenus. La production et la publication du récit elles-mêmes ont progressivement évolué vers un nouvel équilibre dans lequel la publication du récit *turbomédia* ne s'est pas poursuivie y compris trois mois après la parution

du deuxième album en librairie le 22 janvier 2014. Hormis l'argument économique, il faut également y voir l'influence de l'engagement des différentes communautés auxquelles les auteurs avaient souhaité s'adresser. Pour eux, chaque média du dispositif transmédia devait constituer un point d'entrée vers leur univers, à l'intention de communautés diverses telles que les lecteurs de bande dessinée, les joueurs de jeux de rôles, les amateurs de jeux en réalité alternée, de webdocs, etc. Or c'est bien le monde de la bande dessinée qui s'est révélé le plus réceptif, et pour cause : ce monde a reconnu en *MediaEntity* le cadre de référence qui était le sien, et ce malgré sa contamination par d'autres cadres étrangers. Il est à ce titre intéressant de souligner que les auteurs de *MediaEntity* n'étaient initialement pas parvenus à contractualiser une édition imprimée lorsqu'ils avaient abordé le monde de la bande dessinée avec un dossier sous une forme traditionnelle. En effet, leurs interlocuteurs n'étaient alors pas prêts à leur laisser la gestion des droits numériques et audiovisuels. Si l'on peut concevoir que l'évolution des débats autour des droits numériques dans le monde de la bande dessinée ait pu concourir à un changement de discours, il semble que le succès d'estime rencontré par la publication numérique d'une saison pilote sous forme *turbomédia* ait été déterminant. Dans la mesure où les auteurs souhaitaient conserver tous les droits qui ne relevaient pas de l'édition des albums de bande dessinée, c'est en apportant la preuve qu'ils portaient un projet original et différent qu'ils sont parvenus à convaincre. Mais c'est aussi en inscrivant ce projet dans des cadres perçus comme innovants, mais connus que leur démarche a abouti : d'une part depuis les blogs BD il est devenu naturel d'envisager l'édition imprimée de récits déjà publiés sur Internet, et d'autre part le format *turbomédia* est bien identifié par les professionnels qui s'intéressent à la bande dessinée numérique et cherchent comment l'intégrer aux pratiques du monde de l'édition imprimée.

4. Synthèse : l'évolution du projet narratif tributaire du monde de l'art choisi pour l'accueillir

Ces observations mettent l'accent sur les intenses négociations qui animent acteurs individuels et institutionnels, humains et non-humains. Elles poussent à solliciter les moyens de la sociologie de la traduction. Je discuterai de cette hypothèse méthodologique après avoir débattu des conséquences méthodologiques de ma position d'acteur du monde de l'art que j'étudiais, avant de proposer des pistes d'amélioration des outils théoriques et méthodologiques que j'ai mis en œuvre dans ce travail.

VI. Limites et perspectives méthodologiques

1. Conséquences méthodologiques de l'étude d'un monde de l'art dont on fait partie

Les auteurs de l'ouvrage collectif *La position du doctorant* suggèrent que « *connaître ses limites, c'est aussi connaître ce qu'on est capable d'apporter de neuf* » (Di Filippo *et al.*, 2012). Ainsi est-il temps de relever deux particularités qui marquent mon positionnement en tant que jeune chercheur. La première est mon statut d'observateur et acteur passionné sur le terrain de la bande dessinée en ligne depuis 1999. Ainsi, le choix de la bande dessinée numérique comme terrain de travail était-il antérieur à celui de l'aborder à travers la question des usages. Jusqu'à ce que je m'engage dans la thèse ma position a été « *celle de l'expert, qui utilise sa connaissance d'un domaine pour répondre à des demandes pratiques* » (Heinich, 2002) ou, selon les situations, « *celle du penseur, qui tâche de justifier ou de critiquer une situation au nom de certaines valeurs* » (*Ibid.*). À travers le travail de thèse, j'ai adopté la position « *du chercheur, qui comprend et explique le monde social grâce à des méthodes spécifiques* » (*Ibid.*). La seconde particularité de mon positionnement réside dans son inscription récente dans le champ disciplinaire des Sciences de l'information et de la communication. Après une maîtrise en Arts Plastiques dans le cadre de laquelle j'avais consacré mon mémoire aux nouveaux rapports entre jeu et récit dans certaines productions multimédia, j'ai terminé mes études en 2005 par l'obtention d'un DESS contenus et projets Internet suite auquel je suis entré dans la vie active en tant que webmestre de l'université de Metz. C'est six ans plus tard que je me suis inscrit en thèse, optant alors sans hésitation pour les Sciences de l'information et de la communication parce que mon orientation de fin d'études, mon activité professionnelle tout comme mes appétences me poussaient vers cette discipline malgré une connaissance encore rudimentaire de ses courants et de ses auteurs.

Ce positionnement m'interdit de prétendre à une neutralité ingénue vis-à-vis de mon terrain de recherche, et m'oblige à l'assumer vis-à-vis de mon champ disciplinaire tout comme du choix de mes méthodes et de leur ancrage théorique. Dans cette position le « je » s'est imposé pour l'écriture, bien qu'il m'ait fallu veiller à ne pas tomber dans les écueils que relève Jean-Pierre Olivier de Sardan en sciences sociales en général et dans l'enquête de terrain anthropologique en particulier (de Sardan, 2000). Pour Jean-Pierre Olivier de Sardan :

> « *On ne peut que se féliciter de l'élargissement de la palette des options stylistiques disponibles pour l'écriture ethnographique. Mais on doit en même temps garder à l'esprit que le recours à tel ou tel procédé d'écriture ne préjuge en rien de la qualité ethnographique ou sociographique des informations et interprétations proposées. Les choix stylistiques sont en fait largement "neutres" du point de vue de la qualité scientifique : c'est une des grandes différences entre l'œuvre littéraire, où contenu et forme sont indissociables, et le texte sociologique, qui admet un tel découplage. Une option narrative donnée peut être mise au service du meilleur comme du pire. Ni l'usage d'un jargon indigeste ni inversement le caractère élaboré d'une écriture ne peuvent disqualifier ou qualifier a priori l'ethnographie ou la sociographie qui s'y expriment. De même, tels ou tels parti pris stylistiques (utiliser un peu ou beaucoup le "je", le dissoudre derrière un "nous" de politesse, gommer toute présence du narrateur) ne sont corrélés par nature ni avec une plus ou moins grande intelligibilité procurée sur le monde, ni avec une plus ou moins grande capacité à le décrire…* » (*Ibid.*).

L'auteur met en garde contre la revendication du « je » à des fins méthodologiques, qui ne constitue en aucun cas une panacée, mais ne peut en revanche être évité dans certaines situations de recherche. Dans de telles situations, ce que Robert R. Faulkner et Howard S. Becker désignent comme « *le statut d'observateur-participant dans un monde de l'art que l'on souhaite étudier* » (Faulkner et Becker, 2008) relève pour Jean-Pierre Olivier de Sardan de la figure du « *dédoublement statutaire* » :

> « *Le chercheur qui est déjà impliqué sur son terrain par son statut professionnel, hors recherche, n'est pas en quête d'intégration, il a au contraire plutôt besoin de trouver des procédures de "mise à distance" lui permettant d'être le moins possible juge et partie, et de se dégager*

en tant que chercheur des positions et des jugements qui sont les siens en tant qu'acteur. Cela aboutit à une sorte de schizophrénie où la même personne est à la fois le chercheur et l'informateur du chercheur, l'observateur tenu à l'impartialité au moins relative et le praticien condamné à la décision et à l'arbitrage. (...) le dédoublement statutaire offre des avantages et des inconvénients, et combine des ressources nouvelles et des contraintes supplémentaires » (de Sardan, 2000).

Tous les auteurs s'accordent à relever des atouts comme des obstacles engendrés par de telles situations, et à dire qu'il faut avant tout que le chercheur prenne en compte les implications de sa situation quelle qu'elle soit. De par ma formation initiale en Arts Plastiques, tout comme mon activité professionnelle, ma réflexion s'est toujours appuyée sur une pratique. C'est pourquoi j'ai décidé d'engager mon travail en réponse à des appels à communication et à contributions auxquels mon terrain me semblait faire écho, sans perdre de vue mon orientation initiale. Ce faisant je n'ai pas cherché à offrir une représentation « photographique » de la situation que j'étudiais. J'ai opté pour une représentation impressionniste, au sens esthétique du terme, dans laquelle chaque étude avec sa propre méthode et ses propres ancrages théoriques visait à capter un état de la situation changeante. La composition de l'ensemble des traces de mon travail devant permettre de saisir l'impression produite par le récit en mouvement. Tel le peintre impressionniste face à son sujet, je faisais donc confiance à mes sens pour capter la situation et la représenter au plus près de mon impression afin de l'inscrire sous une forme observable, étudiable, recombinable, comparable et confrontable à d'autres (Latour, 1987).

Mes premières études ont suivi des orientations thématiques inspirées par des appels à communication et des appels à contribution. Mon intérêt pour ces appels était motivé par le fait qu'ils entrent en résonance avec les hypothèses que je pouvais entretenir alors, pour expliquer comment certains récits numériques héritiers de la bande dessinée parviennent à

poser des jalons. *Les Autres Gens* affichait une approche collaborative nouvelle et la série s'était poursuivie avec succès durant deux ans et demi, aussi ai-je cherché à comprendre comment une telle approche collaborative avait été possible. J'ai également cherché à mieux caractériser la manière dont les lecteurs se sont approprié cette publication. Dans cette double approche, l'analyse de mon corpus d'entretiens et de résultats d'enquête s'est concentrée sur l'identification de thématiques et le croisement des éléments identifiés dans le discours de chaque interlocuteur. Au terme de ce travail, j'ai constaté que ce qui attirait plus particulièrement l'attention était moins ce que disaient explicitement mes interlocuteurs que ce que ces derniers passaient sous silence. Le peu de détails fournis par ces derniers sur leur utilisation des outils de communication numérique à leur disposition m'a conduit à conclure que cette utilisation avait été très largement intériorisée au point de devenir un usage tout à fait courant et invisible pour les usagers. Tout en fournissant une explication à l'apparition d'une collaboration d'une telle envergure, ce constat m'a encouragé à explorer la dimension indexicale des propos recueillis. Parallèlement, mon étude des pratiques médiatiques des lecteurs de *LAG* a débouché sur une remise en question très critique de la « figure du fan » telle que je l'avais rencontrée dans la littérature académique et au détour de différents appels qui m'avaient paru obnubilés par la « participation ». Comme Anthony Galuzzo et Jean-Philippe Galan dans le champ des recherches en marketing, il m'est apparu que les approches inspirées par les *fan studies* souffrent de la considération isolée de chaque *fandom* (communauté de fans) qui empêche d'envisager les dynamiques de circulation à l'œuvre entre différentes communautés de fans, mais aussi entre fans et consommateurs classiques. Face à ces limites, les deux auteurs proposent d'adopter une démarche ethnographique (Galuzzo et Galan, 2013). Dans le cadre de mon étude, les publics participants se sont révélés constituer non seulement la partie émergée de l'iceberg des publics de *LAG*, mais aussi celle de l'iceberg de ses fans en général.

Si la plupart des participants sont fans, la plupart des fans ne sont pas participants. C'est ainsi que je touchais à une autre forme d'invisibilité, la face cachée de nombreuses études qui ne portent que sur les traces laissées par les participants et ignorent les dynamiques de circulation qui sont à l'œuvre entre les différents publics et sans lesquelles aucun public ne pourrait exister… Et donc aucune innovation narrative ne pourrait apparaître et persister.

C'est sur la base de ces constats que j'ai consolidé ma problématique de travail pour demander : dans l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, à quels cadres les auteurs héritiers de la bande dessinée se référent-ils, et de quelle manière s'y réfèrent-ils, pour produire le sens commun nécessaire à la création de récits numériques dont les lecteurs parviennent à partager les standards de *transcription*, tirent des routines d'usage pour leur *interprétation*, et jugent attrayante la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés ? Pour répondre à cette question, il m'a fallu revenir à l'analyse des entretiens et des résultats d'enquête en ne les passant plus au crible d'une recherche thématique, mais à celui d'une approche réflexive sur ma propre interprétation. Si ce que j'avais pu tirer de plus probant au sujet de la collaboration et des pratiques médiatiques des publics résidait entre les lignes, alors il me fallait chercher ce que je trouvais d'autre entre les lignes. Pourtant, il est impossible de prétendre expliquer l'ensemble du contenu indexical d'un propos, quel qu'il soit : Harold Garfinkel l'a démontré avec malice en demandant à ses étudiants de s'y essayer (Garfinkel, 1967). C'est pourquoi je m'en suis remis à une approche réflexive. Si mes interlocuteurs pouvaient recourir à l'indexicalité, c'est parce qu'ils s'adressaient à moi plutôt qu'un autre. Sans m'identifier comme un expert du sujet dont nous débattions, ils assumaient tous que j'en avais une bonne connaissance, peut-être meilleure que la leur. Au cours de nos échanges, j'ai fréquemment ressenti l'empathie caractéristique du partage d'une compréhension commune d'un phénomène et mes interlocuteurs m'ont parfois

fait part verbalement de leur reconnaissance pour avoir su traduire clairement ce qu'ils cherchaient à exprimer par périphrases. L'extrait suivant est sans doute l'exemple le plus marquant :

« *- Dessinatrice : Euh… Nous on voulait absolument montrer euh… Avec notre saison zéro on voulait voilà, on voulait euh… Promettre euh une bonne série aux, aux lecteurs. Et euh… Et là avec, avec les moyens qu'on avait voilà on a pu produire euh tout seuls de notre côté ces quatre épisodes. Donc on s'est dit "bon ben on va, on va, on va les montrer" parce qu'il n'y a pas vraiment besoin de, d'un matériel fou : sur Internet on peut vraiment trouver, on a des outils à portée de main pour pouvoir montrer notre travail sans forcément. Donc voilà. Éditer un livre c'est très long. Là c'était vraiment parfait pour euh, pour montrer notre travail directement de nous aux lecteurs. Et euh… Et… Au départ on. C'était un très long pilote, qui est visible maintenant sous forme intégrale. Ensuite on a divisé pour pouvoir euh… Vivre plus voilà tout, tout au long du mois de lancement, vivre une euh une interaction avec le public. Et pour favoriser cette interaction, on a mis en place toute l'histoire avec Wilhem, un des personnages de la BD euh qui s'adressait à eux par mail. On a essayé de se servir de tous les outils. Enfin pas encore, on aimerait le, le faire encore plus. Mais se servir des, des outils d'Internet voilà, les mails, Facebook, une vidéo, une suite euh d'images euh… Un un, une galerie à regarder comme ça comme le turbomédia. On a voulu utiliser tous les, les petits outils d'Internet et les mettre en scène dans notre histoire euh avec Wilhem le parano qui voulait échanger avec eux quoi.*

- Chercheur : L'idée en fait ça consiste un petit peu à dire qu'en utilisant les outils que les gens connaissent ça sera plus facile de… De les interpeller dans leur quotidien euh…

- D : Voilà ! Oui, voilà, c'est EXACtement ça ! [rires]

- C : [rires]

- D : T'es un très bon traducteur.

- C : [rires] Donc il ne s'agit pas. Ça rejoint un petit peu ce que tu disais par rapport au fait que tu crois pas trop à une bande dessinée homothétique sur Internet. Finalement dans ton esprit on a, on a un… On a un média ou même plusieurs médias, on a plein d'outils qui sont disponibles sur ce… Sur Internet et il s'agit finalement de se les approprier, de les utiliser euh…

- D : Oui voilà, de les mettre en valeur et de… De les utiliser dans, dans leurs fonctions propres. Ouais. Ouais ouais, c'est exactement ça.

- C : D'accord, et c'est comme ça à ton sens que, que tu pourras toucher au mieux un public d'internautes et pas nécessairement qu'un public de bédéphiles ou je sais pas…

- D : Voilà ouais. Oui. Ah là là j'aurais aimé te le dire comme tu l'as dit.

- C : [rires]

- D : C'est exactement ça [rires]

- C : Mais j'avais besoin que tu me le dises avec tes mots avant de pouvoir euh… Essayer de comprendre si je le traduisais justement.

- D : Ah ouais ouais ouais, ah ouais c'est parfait. C'est exactement ça Julien.

- C : Je suis heureux de l'avoir bien compris.

- D : [rires] »[1].

Je ne peux prétendre avoir compris authentiquement ce que pensaient réellement mes interlocuteurs. L'exemple qui précède montre d'ailleurs que ce que pensent mes interlocuteurs ne s'exprime pas toujours aisément et peut nécessiter une traduction qu'ils ne sont pas en mesure d'effectuer eux-mêmes. J'attire également l'attention sur la manière dont les deux lecteurs de *MediaEntity* parlent du *turbomédia* alors que ce format narratif leur est inconnu et qu'ils l'ont rencontré pour la première fois au travers de la lecture de *MediaEntity* (Cf. p. 244). Tout partage de représentation repose sur un partage de cadres de références communs aux interlocuteurs. Ces cadres de référence ne peuvent pas mieux être identifiés que par les interlocuteurs eux-mêmes à travers une lecture réflexive et forcément approximative de leur échange. C'est conscient de la nécessaire approximation inhérente à toute communication, en particulier lorsqu'elle est médiée, que je revendique l'analyse réflexive qui fût la mienne. En somme, face aux transcriptions de nos entretiens, j'ai dû moi-même produire du sens en acceptant d'entrer dans un processus (Weick, 1995) :

1. Entretien avec la dessinatrice de *MediaEntity*, 20/12/2012 : Annexe H2 (p.260)

1. Inscrit dans la construction de mon identité qui ne saurait se restreindre à la position de jeune chercheur.
2. Rétrospectif en faisant appel à ce que je savais déjà ou croyais savoir, aux cadres de références que je pouvais mobiliser.
3. Générateur d'un environnement que je contribuais à modeler, notamment à force de communications et de publications, mais aussi d'échanges informels au cours desquels j'ai partagé l'évolution de mes recherches.
4. Social à travers les multiples rencontres qui ont ponctué ce travail et ont contribué à l'enrichir.
5. Continu et évolutif, notamment au fil de la découverte d'outils théoriques et méthodologiques qui ont affiné mon approche.
6. Basé sur des signaux et des indices que mon travail a constitué en grande partie à découvrir, relever et identifier.
7. Guidé par la recherche d'interprétations plausibles à défaut de pouvoir les prétendre exactes.

Si l'indexicalité de ce que me disaient mes interlocuteurs s'appuyait sur ma place d'interlocuteur vis-à-vis d'eux, alors j'étais le mieux à même d'explorer cette indexicalité. Mes interlocuteurs étaient les seuls à disposer du sens plein et entier de leurs propos, mais à ce titre ils n'étaient pas en mesure de l'expliciter sans qu'on le leur demande. Un lecteur extérieur des transcriptions de nos entretiens pourrait rechercher les points obscurs qui échappent à sa compréhension et revenir vers mes interlocuteurs pour leur demander des éclaircissements : une telle démarche serait sans doute extrêmement instructive et mériterait d'être essayée dans le cadre d'autres recherches. Une autre approche pourrait s'appuyer sur des échanges avec l'enquêté autour de la réécoute de son entretien immédiatement après sa tenue et à quelques

reprises ultérieures. En l'occurrence, ma position privilégiée m'a permis de me livrer à une lecture réflexive de nos échanges, au cours de laquelle j'ai dû faire pleinement confiance à mon jugement pour relever les marques d'indexicalité qui éveillaient mon attention compte tenu de la question qui m'animait. L'explication, toute personnelle soit-elle, est légitimée par le fait que ces propos m'étaient adressés : si leur interprétation ne peut être considérée avec exactitude comme celle de mes interlocuteurs, elle m'appartient puisqu'ils s'en sont remis à moi pour comprendre ce qu'ils me disaient bien qu'ils ne me disaient pas tout, à ce titre cette interprétation revêt une plausibilité suffisante pour être exploitée.

J'ai pu constater que cette démarche était beaucoup plus éprouvante que la recherche de thématiques au sein d'un entretien. Lorsque l'on recherche des thématiques, il « suffit » de relire les propos recueillis afin de retrouver les passages pertinents parce qu'ils abordent les sujets recherchés, puis de commenter ces passages en les confrontant à d'autres extraits d'autres entretiens. Lorsque l'on se livre à une lecture indexicale et réflexive, il faut maintenir une attention constante pour retrouver l'état d'esprit dans lequel on a mené l'entretien initial, parallèlement il faut adopter un recul réflexif qui permette d'interroger les interprétations que l'on a pu faire des propos tenus par son interlocuteur au moment où il les a exprimés, tout en confrontant le souvenir de cette interprétation avec ce à quoi l'interlocuteur pouvait effectivement chercher à faire référence… Et enfin exposer cela et le discuter dans des termes qui permettent d'en tirer une compréhension et de la partager avec un futur lecteur. C'est au prix de cette gymnastique intellectuelle que l'on peut prétendre livrer sa compréhension, intimement subjective, mais sans doute plus sincère et plus juste que l'analyse surplombante de celui qui applique ce qu'il « sait » (ou croit savoir, pour l'avoir lu de la plume d'autrui) aux propos d'autrui… Ou de celui qui s'en remet aux propos d'autrui pour dire ce qu'il ne sait pas. La lecture indexicale aura consisté à mettre à jour le savoir partagé qui était indexé dans

nos échanges. Ce savoir ne s'avère être qu'un tissu de références dont la concordance au gré des entretiens avec un échantillon restreint d'interlocuteurs et de récits, ne peut déboucher que sur des hypothèses. Tel était l'objet de cette recherche. Il serait à présent souhaitable d'expérimenter cette méthode dans d'autres domaines afin de la valider en tant que moyen de recherche d'hypothèses. Mais aussi de mettre à l'épreuve d'autres méthodes les hypothèses auxquelles je suis parvenu afin de parvenir à des conclusions applicables à toute démarche d'innovation narrative.

2. La place du mot dans la recherche en sensemaking

Le doctorant est régulièrement conduit à exposer l'objet de sa recherche à un public profane. En de telles circonstances, voici quel a été mon discours dans les dernières semaines de rédaction :

> « *Je travaille sur la BD numérique… Ou plutôt sur le récit sur support numérique. Nous sommes d'accord pour dire qu'aujourd'hui – sur les mêmes écrans – nous regardons des séries TV, nous lisons des BD, de la littérature, nous regardons des films… Que toutes les formes narratives que nous connaissions se retrouvent sur nos écrans ? En plus de ces publications, nous avons aussi des conversations, toujours sur les mêmes écrans : sur les forums, les réseaux sociaux… Il ne fait aucun doute qu'à force on ne racontera plus de la même manière. Nous avons simplement besoin de nous attacher à des choses que nous connaissons, exactement comme on a commencé par filmer des pièces de théâtre au cinéma. Alors voilà, je cherche à comprendre quels sont les cadres auxquels nous nous référons pour inventer de nouvelles formes narratives. Et je le fais en partant de la bande dessinée : j'étudie en profondeur deux récits en particulier qui sont présentés comme de la bande dessinée numérique mais qui échappent chacun d'une manière ou d'une autre à une conception traditionnelle de la bande dessinée. J'interroge leurs auteurs et leurs lecteurs, pour trouver ce que les uns et les autres sollicitent et partagent pour produire et s'approprier ces récits. Parce que dans dix ans, si on cherche à comprendre comment on a inventé telle ou telle forme narrative on ne pourra plus le comprendre aussi bien que maintenant.* »

L'innovation est donc une préoccupation centrale de mon travail. Or l'innovation narrative – au sens d'invention et d'adoption de nouvelles formes narratives – a jusque-là échappé aux recherches portant sur les usages ou l'innovation. Non que les nouvelles formes narratives n'intéressent pas la recherche académique, mais elles sont plutôt l'apanage de l'esthétique ou de la sémiologie que d'approches pragmatiques ou sociologiques. S'agissant d'innovation, on pourrait s'interroger comme le fait Fabien Granjon sur la pertinence à s'intéresser à

des phénomènes sociotechniques marginaux tels que l'émergence de nouvelles formes de récits sur supports numériques :

> « *Le post-médiatisme produit des énoncés théoriques surplombants qui écrasent les réalités empiriques de la production d'information et font bien souvent abstraction des rapports de force concrets qui structurent le champ médiatique, la production de contenus et la réception de l'information. Le repérage des innovations technologiques les plus récentes et l'insistance systématique à rendre compte de phénomènes sociotechniques marginaux tendent à donner une centralité considérable à des faits émergents dont on voit mal comment, en l'état actuel des choses, ils pourraient conduire à un bouleversement* » (Granjon, 2012).

Pourtant, c'est bien en s'intéressant à des faits émergents qu'il est possible de comprendre comment ils font évoluer – à défaut de la bouleverser – la situation du récit à l'ère numérique. En étudiant les faits au moment de leur émergence, il est possible d'éviter de faire abstraction des rapports de force qui structurent le champ médiatique. Ainsi, toute nécessaire qu'ait été la partie de mon travail consacrée à ce qui a précédé l'apparition des deux récits étudiés, elle s'est révélée incapable d'éclairer ces faits *a posteriori* aussi bien que l'a permis l'étude indexicale du témoignage des auteurs et des lecteurs de *LAG* ou de *MediaEntity*. L'étude de *LAG* aura sans doute pâti d'être effectuée de manière ponctuelle quelques semaines avant la fin de la publication de la série. Tandis que l'étude de *MediaEntity* aura pâti du manque de recul imposé par le suivi longitudinal des premiers mois d'évolution du projet. L'étude de *LAG* était légitimée par le succès et la reconnaissance qu'a rencontrés cette série, tandis que l'étude de *MediaEntity* prenait le pari d'une reconnaissance à venir des qualités que j'avais décelées dans ce récit en le découvrant d'abord en tant que lecteur. L'approche ethnométhodologique m'a sans doute préservé de la production d'énoncés théoriques surplombants tels que ceux que dénonce Fabien Granjon. Cette approche oblige à l'humilité, car elle offre peu de possibilités de montée en généralité. Ses vertus sont avant tout critiques. Elle a permis de remettre en

question des énoncés produits autour de faits émergents tels que les pratiques participatives ou contributives. Elle a offert un autre regard que celui de l'approche immanentiste sur ce qu'est la bande dessinée, à travers l'étude des manières qu'ont les auteurs et les lecteurs de s'y référer en tant que cadre dans la mise en œuvre de nouvelles formes narratives sur les supports numériques. Enfin, sans produire d'énoncé théorique surplombant, mais qui ne serait propre qu'à une forme narrative héritée du passé, elle suggère que raconter à l'ère numérique est avant tout une action de production de sens en contexte organisationnel qui s'appuie sur les formes narratives traditionnelles, mais ne saurait s'y restreindre.

Olivier Bomsel rappelle qu'en matière de protocoles éditoriaux on a longtemps occulté « *l'envers du décor* » :

> « *dans le monde issu de la Renaissance - trop souvent confondue avec l'origine des médias - le passage des expressions du privé au public s'habillait d'une forme matérielle : les églises, les théâtres, les tableaux, les musées, les journaux, les kiosques, les livres, les librairies, les disques, les concerts, la télévision, la radio figuraient les chemins de la publication. Ces supports tangibles organisaient le passage au public et l'appropriation des messages par la société. Leur mission d'information était celle d'une mise en forme signifiante, identifiée à son médium. Et puisqu'on savait les nommer, assigner leur rôle à des fonctions techniques, justifier leurs pratiques par une économie, point n'était besoin de chercher la part symbolique qui venait s'y glisser, ni ce que ces protocoles pouvaient avoir en partage. L'édition avait en charge les livres ; la presse, les journaux ; le disque, la musique ; le cinéma, le cinéma ; la radio... Et les vaches étaient bien gardées* » (Bomsel, 2013).

L'ère numérique bouscule cet ordre établi en faisant converger toutes formes et tous types discursifs sur les mêmes écrans, notamment les formes narratives telles que la bande dessinée, le dessin animé, le cinéma ou les séries télévisées. Une telle situation révèle ce qui était jusqu'alors invisible : la part symbolique propre à chaque forme narrative et ce que partage (ou pourrait partager) chacune. Mais cette révélation est fugace : sitôt qu'une controverse apparaît, les acteurs s'emploient activement à produire le sens nécessaire à la renvoyer à

l'invisible, posant ainsi les bases de l'apparition de nouvelles controverses. Seule l'observation en direct de ces négociations permet de saisir au vol ce qu'elles rendent brièvement visible, et d'expliquer ensuite ce que le nouvel invisible a de différent avec celui qui le précédait. La difficulté d'une telle entreprise réside dans la position du chercheur qui ne saurait être surplombante, mais doit pourtant adopter un recul suffisant pour ne pas accepter tel quel le sens produit par les acteurs. En effet, le chercheur est face à une mise en abîme de la production de sens : tout en observant celle des acteurs auxquels il s'intéresse, il doit également réaliser une production de sens avec ces derniers pour comprendre ce qu'ils lui disent et lui montrent. En outre, au moment de rendre compte de son travail auprès de la communauté scientifique, le chercheur s'engage dans une troisième production de sens. Or, dans cette position, les seuls cadres de référence auxquels le chercheur puisse recourir sont les siens. Il doit donc partager suffisamment de cadres de référence avec les acteurs dont il observe la production de sens pour comprendre cette dernière et pour interagir avec les acteurs eux-mêmes, tout en disposant des cadres académiques grâce auxquels interpréter et traduire ses observations à l'attention de ses pairs. Tout comme les auteurs de *LAG* et de *MediaEntity*, le chercheur ne peut faire bouger les lignes qu'au prix d'une grande créativité dans l'assemblage des cadres auxquels il se réfère. Comme eux, le chercheur ne peut prétendre déployer de cadres nouveaux sans en assembler d'anciens d'une manière inédite. Choisir un objet de recherche marginal ou émergent contribue sans doute à favoriser le recours à des cadres encore peu sollicités ou rarement confrontés à ceux de la recherche. Cela n'est pas sans risque, car faute de littérature académique développée autour d'un tel objet, le chercheur peut passer pour iconoclaste. Mais le risque iconoclaste est le prix à payer pour jouir de l'opportunité de confronter des cadres de référence qui l'ont peu été, et – peut-être – de produire dans leur confrontation un sens nouveau à même d'inspirer d'autres cadres.

En somme, il faut suivre la mise en garde et les conseils énoncés par Michel Callon pour la sociologie de la traduction :

> « *Il est facile de voir que les ingénieurs, après avoir résolu ce qu'ils appellent les problèmes techniques, ont besoin des sociologues pour poursuivre leur action et imposer le monde qu'ils ont rêvé. Méfions-nous de la télématique, des biotechnologies ou du nucléaire, car tous ces terrains sont déjà soigneusement balisés, organisés et la sociologie risque de n'y être que la continuation de la technologie par d'autres moyens ! Attachons-nous plutôt à explorer et à rendre visibles les territoires où les techniques et les sciences ne se sont pas constituées, où l'on débat pour savoir ce qui est acquis et ce qui ne l'est pas, pour délimiter les frontières entre recherche fondamentale et recherche appliquée, où l'on se bat pour définir et articuler logiques socio-économiques et logiques techniques, où l'on définit l'identité des acteurs impliqués, où l'on négocie les intérêts, les problèmes légitimes, la répartition des tâches et où, même partiellement, les divisions et les catégories imposées sont remises en cause sous la poussée des nouveaux acteurs* » (Callon, 1981).

La sociologie de la traduction propose de considérer les situations à travers la circulation et la résolution des controverses au sein de réseaux d'acteurs qui peuvent être indifféremment humains ou non-humains (institutions, organisations, technologies, …). Lorsqu'un réseau d'acteurs se stabilise, lorsque la boîte noire se referme, il devient à son tour acteur : d'où la terminologie de « théorie de l'acteur-réseau » très populaire pour désigner la sociologie de la traduction. Ce que l'on désigne communément comme des représentations de sens commun et que j'ai choisi de désigner comme des cadres de référence font figure d'acteurs au sein du réseau de traduction qui réunit auteurs et lecteurs autour de l'invention et de l'adoption de nouvelles formes narratives. Des cadres de référence tels que la bande dessinée, les séries télévisées ou l'information en ligne font figure de boîtes noires : ils ne sont plus interrogés par les acteurs humains qui y recourent. Loin de n'être que des instruments ou des briques de construction, ces cadres de référence sont bel et bien des acteurs-réseau, puisqu'ils recouvrent des réseaux d'acteurs – des mondes de l'art – et sont porteurs de leurs propres traductions, c'est pourquoi leur rencontre au sein d'un nouveau réseau engendre des controverses. Dans

son introduction à l'anthropologie des sciences et des techniques, Bruno Latour insiste sur la place des inscriptions dans tout processus de traduction et dans la recherche scientifique en particulier (Latour, 1987) : nommer ou représenter quelque chose, c'est inscrire et pérenniser une traduction afin que d'autres acteurs se l'approprient et élaborent autour d'elle de nouvelles traductions. Les cadres de référence s'inscrivent par les marques indicielles de leur existence et notamment par les mots qu'adoptent les autres acteurs pour y faire référence.

Cela rejoint la proposition de Karl E. Weick pour qui le mot est le matériau de la production de sens (Weick, 1995). Pourtant, le mot *turbomédia* n'est apparu publiquement qu'en 2011 pour désigner une invention formelle de 2009. Il n'est encore aujourd'hui usité que par un petit microcosme de connaisseurs alors que les qualités et le potentiel de ce format sont parfaitement reconnus des lecteurs qui y sont exposés. Le 5 février 2009, la première expression du *turbomédia* était une réaction graphique aux dérives de l'adaptation numérique d'albums imprimés[1] afin de les commercialiser sur ordiphones : l'ambition de l'auteur de cette démonstration ne visait pas à inventer un nouveau format, mais à démontrer le potentiel – évident à ses yeux de professionnel du dessin animé – d'une narration numérique héritière de la bande dessinée. Les naissances de la bande dessinée (Smolderen, 2009 ; Smolderen, 2012) ont procédé de la même manière puisque l'expression *bande dessinée* n'est apparue et ne s'est imposée que lorsque cette forme narrative a trouvé une certaine stabilité esthétique, sémiologique, commerciale… Ainsi l'apparition d'un mot est-elle l'indice d'un jalon dans le processus de production de sens. Sans marquer la fin de toutes les controverses, le mot nouveau n'apparait que tardivement au sein des négociations entre les acteurs d'un réseau de traduction. Or, la recherche académique en sciences sociales s'est constituée autour

1. http://balak01.deviantart.com/art/about-DIGITAL-COMICS-111966969 consulté le 19/03/2014

de l'écrit et du mot, il suffit pour s'en convaincre de songer à l'unité sur laquelle s'appuie la définition formelle de nos articles scientifiques : le nombre de caractères. On peut donc juger que la recherche académique en sciences sociales souffre d'un tropisme pour la représentation par les mots, qui occulte la place d'autres formes de représentation de la société (Becker, 2009). La transcription des dialogues du premier *turbomédia* de l'Histoire ne serait pas aussi convaincante que sa source, la reproduction séquentielle des images qui le constituent au sein des pages du présent mémoire ne le serait pas plus. Seule la lecture du *turbomédia* permet d'accéder pleinement au sens qui est le sien et qui a été suivi d'intenses négociations – qui se poursuivent encore aujourd'hui – sous bien des formes, parmi lesquelles des messages sur des forums, des échanges de courrier électronique, des conversations orales, des conférences et tables rondes, mais aussi et surtout d'autres productions narratives qui réagissent plastiquement à la proposition initiale.

Karl E. Weick proposait que l'avenir de la recherche en *sensemaking* puisse se trouver dans une attention plus grande portée au verbe en tant qu'expression de l'action et de la production de sens en tant que processus en cours (Weick, 1995). Il semble qu'il faille également prendre en compte d'autres formes d'inscription et de représentation, non pas à travers des analyses esthétiques ou sémiologiques comme celles dont j'ai souhaité me départir en interrogeant auteurs et lecteurs de bandes dessinées numériques, mais à travers des approches info-communicationnelles qui considèrent ces représentations comme des expressions tout aussi légitimes du sens. Selon une telle approche, les recherches esthétiques et sémiologiques conduites par d'autres peuvent sans aucun doute apporter des outils précieux.

3. Chercher les cadres de référence à travers des entretiens

Les entretiens sur lesquels je me suis appuyé n'ont pas été conduits avec la préoccupation de mettre en lumière les cadres de référence ou la production de sens en général. Si je suis tout de même parvenu à les exploiter, des recherches ultérieures bénéficieraient d'une méthode mieux adaptée. Le modèle de *sensemaking* proposé par Karl E. Weick ne s'appuie pas sur une méthodologie précise (Weick, 1995) au contraire de Brenda Dervin qui a élaboré des grilles d'entretiens et des méthodes de traitement très détaillées (Dervin, 1983). Les deux modèles abordent le *sensemaking* de manière différente, mais potentiellement complémentaire (Maurel, 2010), m'autorisant à chercher dans la proposition de Brenda Dervin des pistes méthodologiques pour de futures recherches autour de la production de sens en contexte organisationnel.

Brenda Dervin et Karl E. Weick partagent une approche constructiviste marquée par l'idée que les situations dans lesquelles nous évoluons sont changeantes. La réalité est le produit changeant et lacunaire de notre perception de ces situations changeantes, ainsi que du partage du produit de nos perceptions individuelles. Pour Brenda Dervin, le chercheur ne peut être un simple observateur : lui-même engagé dans une activité de production de sens, il ne peut la mener à bien sans être lui-même acteur, car cela le couperait de la dimension inter-subjective nécessaire à la production de sens. Ce n'est qu'en multipliant les points de vue individuels que la production de sens peut s'affiner et cerner la réalité (*circling reality*), le chercheur seul ne peut y parvenir. On a vu toutefois que cette position impliquait du chercheur un fort engagement réflexif, afin de parvenir à prendre le recul nécessaire sur sa propre place dans la production de sens à laquelle il contribue. Chez Brenda Dervin, les institutions

sont par nature fondées sur le passé. Les structures existantes tendent à perpétuer le sens produit par le passé et doivent être constamment remises en question afin d'accompagner la production de sens présente, tournée vers l'avenir. Le rôle du chercheur est alors de catalyser cette production de sens contemporaine afin d'améliorer et d'altérer les structures existantes.

La principale différence entre les modèles de Karl E. Weick et de Brenda Dervin réside dans l'intérêt qu'ils portent à l'individu. L'individu est au centre des préoccupations de Brenda Dervin, pour qui il s'agit de comprendre ses besoins informationnels et de surmonter les difficultés et les lacunes rencontrées. Karl E. Weick met l'accent sur la dimension organisationnelle. Tout en cherchant à proposer des solutions aux lacunes des organisations et des structures existantes, Karl E. Weick ne les oppose pas aussi frontalement aux individus que le fait Brenda Dervin. Son approche prend mieux en compte le fait que les individus appuient une part non négligeable de leur activité de production de sens sur le sens inscrit dans les institutions au sein desquelles ils évoluent. On a vu combien le monde de la bande dessinée ou celui de l'audiovisuel véhiculaient d'éléments identitaires sur lesquels auteurs et lecteurs s'appuient lorsqu'ils partagent des récits aux formes novatrices. On pourrait sans doute juger que le monde de la bande dessinée constitue un frein à la production d'un sens nouveau. C'est d'ailleurs une position que l'on rencontre couramment de la part des plus fervents défenseurs d'une création nativement numérique en bande dessinée. Mais j'ai montré que la rigidité de certains cadres allait de pair avec leur capacité à soutenir solidement l'appropriation de nouvelles formes narratives.

On a vu également que le mot et l'expression verbale ou textuelle des individus n'était pas le seul mode d'expression et le seul matériau de la production de sens. Toutefois les individus restent les premiers témoins et les premiers acteurs de cette activité, et leur discours le principal moyen d'accéder à cette dernière. Or Brenda Dervin propose des méthodes d'entre-

tien très détaillées qui méritent l'attention. Le modèle fait appel à la triangulation de trois dimensions : *situations* (les situations initiales), *gaps* (les manques, lacunes, obstacles et autres discontinuités) et *uses* (ce qui aide ou entrave le dépassement des *gaps*). La méthode d'entretien consiste à demander au répondant un récit séquentiel détaillé (*Micro-Moment Time-Line interview*) dans lequel chaque étape (*Micro-Moment*) est associée à au moins deux dimensions que le chercheur peut approfondir avec le répondant au moyen d'une grille de questions. Le codage des réponses vise principalement à déterminer le degré d'importance des différents éléments recueillis, leur lien au passé, au présent ou à l'avenir, et leur caractère positif, neutre ou négatif vis-à-vis des besoins exprimés par le répondant.

La méthode de Brenda Dervin vise à ce que le répondant dise les choses : la dimension indexicale du discours n'est pas abordée. Et pour cause : Brenda Dervin observe que les enquêteurs témoignent d'un plus grand intérêt à mener ce type d'enquêtes, cela montre que sa méthode prévoit que les entretiens puissent être confiés à des enquêteurs et non conduits par le chercheur lui-même. Or, s'agissant d'identifier les cadres de référence et de caractériser leur place dans la production de sens, on a vu l'importance d'une position active et participante du chercheur. En se positionnant comme interlocuteur des répondants, le chercheur est en mesure de partager réellement les cadres de référence que ces derniers sollicitent, et donc de les relever et de les caractériser avec bien plus d'acuité que s'il devait s'en remettre à l'écoute ou à la transcription d'un entretien mené par un enquêteur autre que lui, porteur de cadres de référence différents des siens. Il semble préférable que le chercheur prenne le temps et la peine d'entrer dans l'arène de la production de sens. En revanche, les questions et le mode de traitement proposés par Brenda Dervin peuvent l'aider à interroger les répondants de manière plus approfondie et à mieux éviter les biais qu'implique sa participation subjective à la production de sens.

Ainsi, dans le cas de récits sur support numérique on pourra s'appuyer sur la séquence *sélection*, *transcription*, *mise en forme* et *interprétation* pour demander aux répondants de choisir une *situation* pour chacune de ces étapes, dans laquelle ils se souviennent avoir dû faire face à des difficultés, et d'en décrire l'évolution étape par étape. Dans une perspective d'étude longitudinale, les mêmes répondants pourraient être réinterrogés sur les mêmes situations et sur des situations survenues depuis et qu'ils jugent similaires ou différentes de celles déjà abordées. Préalablement à l'approfondissement de situations particulières – et afin d'en identifier plus aisément – on pourrait demander aux répondants de décrire le déroulement habituel de chaque étape de la séquence. L'analyse de tels entretiens devrait s'appuyer, comme ce fût le cas dans mon étude, sur la recherche et l'analyse réflexive des marques indexicales des cadres de référence sollicités. Chaque cadre serait caractérisé par son degré d'importance et sa participation vertueuse ou non aux yeux des répondants à la résolution des problèmes rencontrés. La caractéristique temporelle des difficultés rencontrées mérite la plus grande attention et l'expression du passé, du présent et du futur devraient être considérés comme des cadres de référence génériques.

Conclusion

Considérant l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, à quels cadres les auteurs et les lecteurs héritiers de la bande dessinée se référent-ils et de quelle manière s'y réfèrent-ils ? Sous l'influence de la sociologie de la traduction, j'ai cherché à répondre à cette question au travers de situations contemporaines qui permettaient l'observation des négociations et ajustements entre les acteurs. Mon travail s'est appuyé principalement sur le *sensemaking* de Karl E. Weick selon une approche ethno-méthodologique inspirée par Harold Garfinkel. Il s'agissait de comprendre comment des auteurs confrontés à de nouveaux dispositifs de publication produisent le sens commun nécessaire à la création de récits numériques dont les lecteurs parviennent à partager les standards de *transcription*, tirent des routines d'usage pour leur *interprétation*, et jugent attrayante la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés.

Cette approche a été confortée par l'analyse préalable de l'apparition et du déclin des *BD interactives*, une forme narrative qui hybridait bande dessinée et dessin animé et qui n'a pas survécu à l'éclatement de la bulle Internet : plus de dix ans après cette étape de l'Histoire de la bande dessinée numérique, il s'avère impossible d'avancer plus que de vagues hypothèses quant aux cadres de référence des acteurs impliqués. Le cas des *BD interactives* a toutefois permis d'identifier les premières expressions de la tension entre bande dessinée et dessin animé, entre édition de produits culturels et production audiovisuelle, une tension qui est au cœur des négociations qui ont vu émerger l'idée de « bande dessinée numérique de création » après que l'essor des blogs BD dans la seconde moitié des années 2010 ait installé un cadre de référence basé sur l'autopublication gratuite de récits sur Internet destinée à attirer l'intérêt du public et des éditeurs pour déboucher sur une édition imprimée. Bien qu'ils n'aient pas eu à subir directement les contraintes économiques, les enseignements proposés dans quelques écoles d'Art afin de sensibiliser les étudiants à la création de récits numériques aux formes

innovantes ont abouti à un constat mitigé faute de cadres de référence suffisamment partagés entre enseignants et étudiants et du fait du poids trop important de l'idéologie liée à une conception immanentiste de la bande dessinée.

C'est au travers de l'analyse du cas de la série *Les Autres Gens* qu'il a été réellement possible d'identifier la mise en œuvre fructueuse de cadres de référence afin d'instaurer une nouvelle forme narrative. Cette série est parvenue à constituer autour d'elle d'authentiques publics qui démontrent une capacité à la réflexivité au travers de leurs usages contributifs comme non-contributifs des dispositifs de communication disponibles. La collaboration de plus d'une centaine d'auteurs autour de la production d'un tel récit s'est appuyée sur leur usage spontané des outils de communication numérique qui appartiennent à leur quotidien personnel et professionnel. Ces auteurs héritiers de la bande dessinée se réfèrent au cadre de la bande dessinée pour fonder leur identité. Ces auteurs parviennent à collaborer parce qu'ils partagent avec le créateur-scénariste les cadres de référence étrangers à celui qui fonde leur identité, en premier lieu le cadre des séries télévisées, mais aussi celui de l'information en ligne ou des applications mobiles. Ils parviennent ainsi à proposer une forme narrative nouvelle tant dans la *sélection*, la *transcription* et la *mise en forme* du récit. Les lecteurs adhèrent au récit lorsqu'ils parviennent à partager ces cadres de référence au moment de leur *interprétation*. La rentabilité économique de *LAG*, modeste mais réelle, a constitué ce récit en mythe fondateur pour d'autres créations destinées aux supports numériques qui ne partagent pourtant avec *LAG* que le cadre de référence identitaire de la bande dessinée.

Bien qu'ils ne fondent pas leur identité sur le cadre de la bande dessinée, les auteurs de *MediaEntity* ont choisi ce cadre de référence pour déployer leur projet narratif. Mais pas plus que pour *LAG* ce n'est en tant que forme et que langage que la bande dessinée est sollicitée : avant tout la bande dessinée est considérée comme le cadre dans lequel l'auteur peut être

complet et libre de ce qu'il raconte et de la manière dont il le raconte. De par leurs origines liées à l'audiovisuel et au dessin animé, les auteurs de *MediaEntity* ont vécu d'autant plus fortement la tension entre édition et production, entre bande dessinée et animation. Ils ont résolu cette tension en adoptant un format narratif nouveau, le *turbomédia*, dans lequel ils ont reconnu les cadres de référence dont ils étaient porteurs (l'animation et l'audiovisuel) tout comme ceux auxquels ils aspiraient (la bande dessinée et le numérique). Malgré le caractère tout à fait novateur de ce qui leur était proposé, les lecteurs ont parfaitement adopté cette forme narrative et ses standards et routines d'usage parce qu'ils en partageaient les cadres de référence. Il s'est en revanche avéré plus difficile de réunir des publics autour de l'expérience transmédia et participative visée par les auteurs, chaque nouveau média sollicité ajoutant ses propres cadres de référence et la nécessité de parvenir à les partager avec leur audience. À l'issue de mon étude, les auteurs semblent positionner de plus en plus leur identité dans le cadre adoptif de la bande dessinée, du fait qu'il s'agisse du média central de leur projet et qu'il soit le seul à engendrer une rentabilité économique et donc leur subsistance.

Ainsi on peut conclure que l'apparition et l'appropriation de récits aux formes innovantes s'appuient sur une importante activité de production de sens, entre les acteurs concernés, autour des cadres de référence qui président à la forme comme au propos de ces récits. L'invention de nouvelles formes narratives s'appuie sur l'assemblage original de cadres de références antérieurs, et ce à toutes les phases de la production narrative : de la *sélection* de l'information à l'*interprétation* du récit en passant par sa *transcription* selon des standards potentiellement nouveaux et sa *mise en forme* stylistique. L'innovation proprement dite n'aboutit que lorsque cette invention parvient à une existence économique, sur laquelle auteurs et lecteurs peuvent fonder une identité en tant que professionnels ou consommateurs.

Il n'est pas un rendez-vous consacré à la bande dessinée numérique qui ne s'attarde longuement sur la question des modèles économiques et de l'existence d'un marché potentiel pour des récits sur support numérique. Il n'est pas un rendez-vous qui ne se conclue par la formule « *nous pourrions encore en discuter longuement, ce sont des sujets passionnants* ». Parallèlement la réaction spontanée de tout un chacun si l'on évoque la bande dessinée numérique consiste à imaginer des récits animés ou interactifs. Selon ma propre expérience, dans le champ académique, évoquer une étude autour de la bande dessinée numérique semble suggérer d'emblée qu'il s'agira d'analyser très concrètement des récits pour en expliquer le fonctionnement formel et le langage. Le développement de récits sur support numérique souffre de ces deux injonctions utopiques : proposer une forme tout à fait surprenante et néanmoins convaincante tout en instaurant un modèle économique à même d'ouvrir un nouveau marché encore inexistant. Comme le suggère Patrice Flichy à la suite de Paul Ricoeur, le remède à ce mal utopique est le recours à l'élément d'identité provenant des idéologies en vigueur (Flichy, 2001 ; Ricoeur 1997). Ni les auteurs de *LAG* ni ceux de *MediaEntity* n'ont cherché à révolutionner le paysage médiatique, pourtant leurs créations auront bien plus influé sur l'évolution de nos pratiques narratives que bien des expérimentations formelles ou des tentatives commerciales. Comme si en matière narrative, pour innover il ne fallait surtout pas chercher à inventer quoi que ce soit mais seulement raconter des histoires à partir de l'assemblage spontané de cadres de référence existants, en étant animé d'une ambition professionnelle. Si la rencontre avec un public réceptif aux cadres sollicités n'est pas garantie, elle est d'autant plus probable que les auteurs racontent spontanément des histoires telles qu'ils aimeraient en lire eux-mêmes et non telles qu'ils imaginent que des lecteurs-consommateurs seraient prêts à en lire.

Bibliographie

Akrich M., 1992, « La description des objets techniques », *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines Paris, les Presses, 2006.

Alldredge K., Keppler C., 2010, *Comprendre le rôle d'internet dans le quotidien des consommateurs - Indice d'influence numérique*, Fleishman Hillard, Harris Interactive.

Allen T., 2007, *The economics of web comics : a study in converting content into revenue*, [S.l.], Indignant Media, 2nd. ed.

Bagieu P., 2007, « Ma vie est tout à fait fascinante », Adresse : http://www.penelope-jolicoeur.com/.

Barthes R., 1966, « Introduction à l'analyse structurale des récits », *Communications*, 8(1), pp. 1-27.

Barton N.H., Hewitt G.M., 1985, « Analysis of Hybrid Zones », *Annual Review of Ecology and Systematics*, 16(1), pp. 113-148.

Baudry J., 2012, « Histoire de la bande dessinée numérique francophone - partie 3 : les blogs bd, une spécificité française ? », *Neuvième art 2.0*. Adresse : http://neuvieme-art.citebd.org/spip.php?rubrique72 [Consulté le : 31 mai 2012].

Beaudouin V., 2002, « De la publication a la conversation », *Réseaux*, 6/2002(n°116), pp. 201-225.

Becker H.S., 1988, *Les mondes de l'art*, trad. de l'anglais par J.Bouniort, Paris, Flammarion, 2010.

Becker H.S., 2009, *Comment parler de la société: artistes, écrivains, chercheurs et représentations sociales*, Paris, La Découverte.

Becker H.S., Peretz H., 2002, *Les ficelles du métier : comment conduire sa recherche en sciences sociales*, Paris, Éditions La Découverte.

Bomsel O., 2013, *Protocoles éditoriaux: qu'est-ce que publier?*, Paris, A. Colin.

Boudissa M., 2010, *La bande dessinée entre la page et l'écran : Étude critique des enjeux théoriques liés au renouvellement du langage bédéique sous influence numérique*, Thèse d'esthétique, sciences et technologies des arts, Paris, Paris VIII.

Boulet, 2004, « Bouletcorp », Adresse : http://www.bouletcorp.com/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Bres J., 1994, *La narrativité*, Louvain-la-Neuve, Duculot.

Cadène *et al.*, 2010, « Les Autres Gens », Adresse : http://www.lesautresgens.com [Consulté le : 3 avril 2014].

Caïra O., 2011, *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales.

Callon M., 1981, « Pour une sociologie des controverses technologiques », *Fundamenta Scientiae*, 2(3/4), pp. 381-399.

Callon M., 2001, « Sociologie de l'acteur réseau », pp. 267-276, trad. de l'anglais par Guenièvre Callon, *in* : *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines Paris, les Presses, 2006.

Callon M., Latour B., 1981, « Le grand Léviathan s'apprivoise-t-il ? », pp. 11-32, *in* : *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines Paris, les Presses, 2006.

Charbonneau Grenier A., 2013, « Insufferable et le numérique », *du9*. Adresse : http://www.du9.org/dossier/insufferable-et-le-numerique/ [Consulté le : 24 avril 2013].

Clément J., 2000, « Hypertextes et mondes fictionnels ou l'avenir de la narration dans le cyberespace », Adresse : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000294/fr/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Collectif PANIC, 2011, *Culture numérique*, Paris, Le Manuscrit.

Craven W., 1996, *Scream.*

Cuarón A., 2006, *Le Fils de l'Homme*.

Dayan D., 2000, « Télévision : le presque-public », *Réseaux*, 18(100), pp. 427-456.

Dervin B., 1983, « An overview of sense-making research : concepts, methods and results », Dallas, Texas.

Le Diberder A., 2003, « La mesure d'audience des nouveaux médias : une bonne réponse mais quelle est la question ? », pp. 221-228, *in* : *L'audience: Presse, radio, télévision, internet. Les quinze ans d'Hermès, 1988-2003*, Paris, Éditions du CNRS. Adresse : http://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2003-3-page-221.htm [Consulté le : 3 avril 2014].

Djief, Côté, 2001, « L'Oreille Coupée », Adresse : http://membres.multimania.fr/bd9/ [Consulté le : 2 février 2013].

Engeström Y., 2005, *Developmental work research : expanding activity theory in practice*, Berlin, Lehmanns Media.

EspritBD, 2013, *conférence-débat*, Angoulême. Adresse : http://blog.espritbd.fr/bd-numerique-debat-conference-angouleme [Consulté le : 18 février 2013].

Evans C., Gaudet F., 2012, *La lecture de bandes dessinées*, Culture études, Paris, DEPS du Ministère de la Culture et de la Communication. Adresse : http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Articles/La-lecture-de-bandes-dessinees [Consulté le : 3 avril 2014].

Falgas J., 2004, *Toile Ludique, vers un Conte Multimédia | v1.0*, Mémoire de maîtrise d'Arts Plastiques, Metz, Université de Metz. Adresse : http://julien.falgas.fr/post/2004/09/22/1300-toile-ludique-vers-un-conte-multimedia-v10.

Falgas J., 2012, « Le récit à l'épreuve de la conversation : projection des auteurs et pratiques médiatiques des lecteurs de la bédénovela Les Autres Gens », pp. 205-214, *in* : *Publics et pratiques médiatiques*, Université de Lorraine, Metz.

Falgas J., 2013a, « Enseigner la narration à l'ère numérique », *Les Cahiers Pédagogiques*, (506). Adresse : http://www.cahiers-pedagogiques.com/Enseigner-la-narration-a-l-ere-numerique [Consulté le : 18 juin 2013].

Falgas J., 2013b, « Forme et enjeux de la collaboration autour de la « bédénovela » numérique Les Autres Gens », *Tic & société*, (Vol. 6, N° 2). Adresse : http://ticetsociete.revues.org/1345 [Consulté le : 6 juin 2013].

Falgas J., 2014, « Approche méthodologique de l'étude des pratiques (trans)médiatiques des lecteurs de la bédénovela Les Autres Gens », pp. (à paraître), *in* : *Dispositifs transmédiatiques, convergences et constructions des publics*, Question de communication, série actes, Nancy, Presses universitaires de Nancy.

Faulkner R.R., Becker H.S., 2008, « Studying Something You Are Part Of : The View From the Bandstand », *Ethnologie française*, 113(1), pp. 15.

Fayol M., 1985, *Le récit et sa construction : une approche de psychologie cognitive*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé.

Di Filippo L., 2012, « La position du doctorant Trajectoires, engagements, réflexivité: colloque, Université de Lorraine, Metz, 19-20 mai 2011 », Presses universitaires de Nancy.

Flichy P., 2001, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, Découverte.

Fons Schiedon, Jacamon & Matz, 2002, « The Killer », Adresse : http://www.submarinechannel.com/project/killer [Consulté le : 2 février 2013].

Galuzzo A., Galan J.-P., 2013, « L'apport de l'ethnographie multisite à l'étude du consommateur fan », *La Revue des Sciences de Gestion*, 3(261-262), pp. 139-145.

Garfinkel H., 1967, *Recherches en ethnométhodologie*, trad. de l'anglais par Michel Barthélémy, Baudouin Dupret, Jean-Manuel de Queiroz et Louis Quéré, Paris, Presses universitaires de France, 2007.

Gaumer P., Allain A., 1999, *Guide de l'auteur de bande dessinée*, Angoulême, France, Centre national de la bande dessinée et de l'image.

Granjon F., 2012, *Reconnaissance et usages d'Internet: une sociologie critique des pratiques de l'informatique connectée*, Paris, Transvalor-Presses des Mines.

Groensteen T., 1999, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1. éd.

Groensteen T., 2011, *Bande dessinée et narration, Système de la bande dessinée 2*, Paris, P.U.F.

Guigar B., 2008, *How to make webcomics*, Berkeley Calif., Image.

Guilbert X., 2013, « Numérologie, édition 2012 », Adresse : http://www.du9.org/dossier/numerologie-edition-2012/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Haggis P., 2005, *Collision.*

Hardwicke C., 2003, *Thirteen*.

Heinich N., 2006, « Pour une neutralité engagée », pp. pp.83-96, *in* : Série actes, Metz, Questions de communication.

Héron P.-M., 2010, « Fictions hybrides à la radio », *Le Temps des médias*, 14(1), pp. 85.

IO Interactifs, 1998, « John Lecrocheur », Adresse : http://www.criticalsecret.com/n13 [Consulté le : 2 février 2013].

Jeanneret Y., 2007, « Usages de l'usage, figures de la médiatisation », *Communication et langages*, 151, pp. 3-19.

Jeanneret Y., 2008, *Penser la trivialité*, Paris, Hermès science publications ; Lavoisier.

Jeanneret Y., Souchier E., 2002, « La communication médiatisée est-elle un « usage » ? », *Communication et langages*, 132(1), pp. 5-27.

Jenkins H., 2006, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press.

Jouët J., 2004, « Les dispositifs de construction de l'internaute par les mesures d'audience », *Le Temps des médias*, 3(2), pp. 160.

Jouët J., 2011, « Des usages de la télématique aux Internet studies », *Communiquer à l'ère numérique : regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses de l'école des mines.

Jungerman N., 2007, « Entretien avec Paul Soriano », *Observatoire de l'Ecriture*. Adresse : http://www.fondationlaposte.org/article.php3?id_article=923 [Consulté le : 3 avril 2014].

Kansara S., Tarascou E., 2012, « MediaEntity », Adresse : http://www.mediaentity.net [Consulté le : 3 avril 2014].

Kaptelinin V., Nardi B.A., 2006, *Acting with technology activity theory and interaction design*, Cambridge, Mass., MIT Press.

KCS prod, 2001, « Supershoes » [Plus disponible sur Internet].

Latour B., 1987, « Les « vues » de l'esprit », *Réseaux*, 5(27), pp. 79-96.

Latour B., 1988, « Le prince : Machines et machinations », *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines Paris, les Presses, 2006.

Leiter K., 1980, *A primer on ethnomethodology*, New York, Oxford University Press.

Lewis R., 1996, « Editorial: Cooperation or collaboration? », *Journal of Computer Assisted Learning*, 12(2), pp. 65-65.

Licoppe C., 2008, « Dans le « carré de l'activité » : perspectives internationales sur le travail et l'activité », *Sociologie du Travail*, 50(3), pp. 287-302.

Maigret É., 2012, « Théorie des bandes débordées », pp. 50-70, *in* : *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Colin [u.a.].

Mallard A., 2011, « Explorer les usages : un enjeu renouvelé pour l'innovation des TIC », *Communiquer à l'ère numérique : regards croisés sur la sociologie des usages*, Paris, Presses de l'école des mines.

Manovitch L., 2001, *Le langage des nouveaux médias*, trad. de l'anglais par R. Crevier, Dijon, les Presses du réel, 2010.

Maurel D., 2010, « Sense-making : un modèle de construction de la réalité et d'appréhension de l'information par les individus et les groupes », *Études de communication*, 2/2010(35), pp. 31-46.

Mayr E., 1942, *Systematics and the origin of species, from the viewpoint of a zoologist*, Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1999.

McCloud S., 1993, *Understanding comics*, Kitchen Sink Press, 1st.

McCloud S., 2000, *Reinventing comics*, New York, Perennial.

Méadel C., Sonnac N., 2012, *L'auteur au temps du numérique*, Paris; Paris, Archives contemporaines; Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet. Adresse : http://labs.hadopi.fr/sites/default/files/ressource/4967/files/auteurtempsnumeriqueld.pdf [Consulté le : 3 avril 2014]

Mihalache A., 2007, « Dans tous les sens, par tous les sens : lecture de l'hypermédia », pp. 115-129, *in* : *Demain, le livre*, Paris, L'Harmattan.

Nardi B.A., 1996, « Chapter 4: Studying context: A comparison of activity theory, situated action models, and distributed cognition. », pp. 35-52, *in* : *Context and Consciousness : Activity Theory and Human-Computer Interaction*.

Nonnecke R.B., 2000, *Lurking in email-based discussion lists*, Thèse de philosophie, London, South Bank University.

Odin R., 2000, *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 1re éd.

Odin R., 2011, *Les espaces de communication : introduction à la sémio-pragmatique*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.

Orban de Xivry A.-C., Matagne J., Klein A., 2007, « Typologie dynamique : une blogosphère de projets », pp. 37-68, *in* : *Objectif blogs! : explorations dynamiques de la blogosphère*, Paris, Harmattan.

Pédauque R.T., 2003, « Document : forme, signe et médium, les re-formulations du numérique », Adresse : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00000511/fr/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Peeters B., 1998, *Case, planche, récit: comment lire la bande dessinée*, [Paris], Casterman.

Perriault J., 1989, *La logique de l'usage: essai sur les machines à communiquer*, Paris, l'Harmattan, 2008.

Perriault J., 2010, « Ethnométhodologie, machines à communiquer et logique de l'usage », *Cahiers d'ethnométhodologie*, 4(4), pp. pp. 21-29.

Quéré L., 1997, « La situation toujours négligée ? », *Réseaux*, 15(85), pp. 163-192.

Rageul A., 2009, *Bande dessinée interactive : comment raconter une histoire ? Prise de Tête, une proposition entre minimalisme, interactivité et narration*, Mémoire de master Arts et technologies numériques, Rennes, Rennes 2. Adresse : http://www.prisedetete.net/ [Consulté le : 3 avril 2014].

RaphaëlB, 2010, *13m28.*, Paris, Manolosanctis.

Ratier G., 2001, *2001 : L'année de tous les records*, ACBD. Adresse : http://www.acbd.fr/967/les-bilans-de-l-acbd/2001-lannee-de-tous-les-records/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Ratier G., 2002, *2002 : L'année de la diversité*, ACBD. Adresse : http://www.acbd.fr/965/les-bilans-de-l-acbd/2002-lannee-de-la-diversite/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Ratier G., 2003, *2003 : L'année de la consécration*, ACBD. Adresse : http://www.acbd.fr/867/les-bilans-de-l-acbd/2003-lannee-de-la-consecration/ [Consulté le : 3 avril 2014].

Ratier G., 2010, *Bilan 2010 : le marché se tasse, la production s'accroît…*, ACBD. Adresse : http://www.acbd.fr/bilan/bilan-2010.html [Consulté le : 21 mai 2013].Ratier G., 2011, *Bilan 2011 : publier plus pour gagner plus ?*, ACBD. Adresse : http://www.acbd.fr/bilan/bilan-2011.html [Consulté le : 31 mai 2012].

Revaz F., 2009, *Introduction à la narratologie action et narration*, Bruxelles, De Boeck.

Ricoeur P., 1997, *L'idéologie et l'utopie*, Paris, Seuil.

De Sardan J.-P.O., 2000, « Le « je » méthodologique: Implication et explicitation dans l'enquête de terrain », *Revue Française de Sociologie*, 41(3), pp. 417.

Smolderen T., 2009, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, les Impressions nouvelles.

Smolderen T., 2012, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie », pp. 71-90, *in* : *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Colin [u.a.].

Soriano P., 2007, « Les nouvelles hybrides », *Médium*, 10(Le Numérique en toutes lettres). Adresse : http://www.paulsoriano.fr/Medias-les-nouvelles-hybrides,49.html [Consulté le : 3 avril 2014].

Sperber D., 2003, « L'étude anthropologique des représentations : problèmes et perspectives », pp. 133-148, *in* : *Les représentations sociales*, Paris, Presses universitaires de France.

Stefanelli M., 2012, « Un siècle de recherche sur la bande dessinée », pp. 17-49, *in* : *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Colin [u.a.].

Strum M., Latour B., 1987, « Redéfinir le lien social : des babouins aux humains », pp. 71-107, trad. de l'anglais par Catherine Rémy, *in* : *Sociologie de la traduction : textes fondateurs*, Paris, Mines Paris, les Presses, 2006.

Töpffer R., Groensteen T., Peeters B., 1994, *L'invention de la bande dessinée:*, Paris, Hermann.

Waid M., Rogers J., 2012, « Thrillbent », Adresse : http://www.thrillbent.com [Consulté le : 3 avril 2014].

Weick K.E., 1993, « The collapse of sensemaking in organizations: The Mann Gulch disaster », *Administrative science quarterly*, pp. 628–652.

Weick K.E., 1995, *Sensemaking in organizations*, Thousand Oaks, Sage Publications.

Annexes

ANNEXES

Table des matières

A. Panorama du traitement de la bande dessinée numérique dans la presse francophone **5**

B. Protocole de transcription des entretiens **8**

C. Les cours de BD numérique dans les écoles d'Art **9**

C1. Guide d'entretien 9
C2. Olivier Jouvray (Lyon) 11
C3. Joseph Béhé (Strasbourg) 25
C4. Jérôme Jouvray (Lyon) 38
C5. Finzo (Strasbourg) 50

D. La collaboration autour de LAG **58**

D1. Contexte de la série d'entretiens 58
D2. Guide d'entretien 59
D3. Entretien avec le créateur scénariste 62
D4. Entretien avec l'auteur de suppléments humoristiques 87
D5. Entretien avec le coscénariste 102
D6. Entretien avec le dessinateur 1 117
D7. Entretien avec le dessinateur 2 125
D8. Entretien avec la coscénariste 139

E. Les publics de LAG **145**

E1. Entretien avec le créateur-scénariste 145

F. Entretiens avec les lecteurs **172**

F1. Guide d'entretien 174
F2. Stéphane 176
F3. Henri 190
F4. Paul 198
F5. Charlotte 205
F6. Yves 214
F7. Deborah 220
F8. Stephen 229

G. MediaEntity : la collaboration **236**

G1. Guide d'entretien 236
G2. Entretien avec le scénariste 238
G3. Entretien avec la dessinatrice 249

H. MediaEntity : les publics **258**

H1. Guide d'entretien 258
H2. Entretien avec la dessinatrice 260
H3. Entretien avec le scénariste 271

I. MediaEntity : jeu en réalité alternée **281**
I1. Guide d'entretien 281
I2. Entretien avec un collaborateur 283
I3. Contenu du message de répondeur 286
I4. Entretien avec la dessinatrice 287
J. MediaEntity : le community management **299**
J1. Guide d'entretien 299
J2. Entretien avec le scénariste 301
K. MediaEntity : les lecteurs **318**
K1. Guide d'entretien 318
K2. Stéphane 320
K3. Deborah 334
L. MediaEntity : point estival **345**
L1. Guide d'entretien 345
L2. Entretien avec le scénariste 347

A. Panorama du traitement de la bande dessinée numérique dans la presse francophone

La presse francophone permet de repérer certaines des bandes dessinées numériques les plus représentatives de ces dernières années. Grâce à la base de données Factiva, j'ai dressé un panorama de presse de 262 articles paru entre 1997 et fin 2011 et ayant trait à la bande dessinée numérique. 147 articles font référence à ces récits publiés par des moyens numériques et relevant de la bande dessinée. Parmi eux, cinq récits apparaissent d'emblée comme incontournables au regard du nombre d'articles qui y font référence : *Bouletcorp* (Boulet, 2004, 29 références), *Ma vie est tout à fait fascinante* (Pénélope Bagieu, 2005, 17 référence), *Le blog de Frantico* (Laurent Chabosy sous le pseudonyme de Frantico, 2005, 14 références), *Bludzee* (Laurent Chabosy sous le pseudonyme de Lewis Trondheim, 2009, 13 références), *Les Autres Gens* (Thomas Cadène, 2010, 12 références). Les trois premiers titres relèvent du « phénomène blogs BD » initié en 2005, *Bludzee* est représentatif des initiatives qui ont visé les téléphones mobiles en 2009 ; enfin, *Les Autres Gens* fait figure de projet narratif pharaonique en réunissant plus de 100 auteurs pour deux ans et demi de publication quotidienne.

Sur 119 récits repérés dans la presse francophone, 47 sont explicitement identifiés par les journalistes comme des blogs BD. Ce genre est représenté par 60 articles sur 147. Outre Boulet, Pénélope Bagieu et Frantico, Le travail de Martin Vidberg mérite également l'attention, tant pour son blog *L'actu en patates* (Martin Vidberg, 2008, 7 références) que pour sa bande dessinée parue en ligne *Le Journal d'un remplaçant* (Martin Vidberg, 2006, 4 références). Martin Vidberg présente la particularité d'avoir publié sur Internet sous le pseudonyme d'Everland bien avant l'essor des blogs BD, en particulier au sein de l'association BDamateur.com (1998) et sur le site Bulledair.com (2001). Le blog *Libre comme un poney*

sauvage (Lisa Mandel, 2005, 7 références) illustre quant à lui la manière dont les blogs BD sont devenus des tremplins pour l'édition : les notes parues entre août 2005 et mars 2006 ont été publiées chez Delcourt et ne sont aujourd'hui plus accessibles. Lisa Mandel a participé au blog *Chichou Chicou* (Collectif, 2007, 2 références), lui aussi édité chez Delcourt. Le nouveau blog de Lisa Mandel *Free as an egg* lancé fin 2009 est rapidement tombé à l'abandon. Plusieurs blogs sont encore cités à plus de 3 reprises : *Le blog de Gally* (Véronique Danac, 2006), *Un crayon dans le cœur (*Laureline Neisse, 2005), *Les petits rien* (Laurent Chabosy sous le pseudonyme de Lewis Trondheim, 2006), *Ma vie est une bande dessinée* (Cha, 2005) ou encore *Zanorg* (Kek, 2005). *Maliki* (Souillon, 2004) est un cas un peu à part puisque ce récit à parution quotidienne se présente comme un « webcomic » mais est souvent assimilé à un blog par la presse comme par ses lecteurs.

Paru en 2000, *John Lecrocheur* (I/O Interactifs, 1998, 6 références) tient lieu de précurseur et représente les coûteuses tentatives multimédia avortées après l'explosion de la bulle Internet. La première bande dessinée adaptée sur mobile par la société Aquafadas sous la marque Ave!comics et publiée presque simultanément à la sortie de l'album, *Lucky Luke L'homme de Washington* (Laurent Gerra et Achdé, 2008), a bénéficié d'un éclairage conséquent (10 références). Il en va de même l'édition numérisée de *Lanfeust Odyssey* (Arleston & Tarquin, 2008, 6 références) diffusée simultanément à la sortie papier et qui fait figure de test grandeur nature pour les éditeurs. La version numérique de *Michael Jackson en bande dessinée* par Ave!comics (Collectif, 2010, 6 références), illustre pour sa part les tentatives d'enrichissement multimédia. Exception singulière, *La cavalière au manteau rouge* (Tartaix et Tamaillon, 2010, 5 références) joue la carte de l'album papier enrichi au moyen de QR codes qui pointent vers des vidéos touristiques qui représentent les lieux de l'intrigue.

Sur un total de 262 articles répertoriés, 163 font référence à ces sites de référence, des plateformes de publication ou d'édition. Les structures éditoriales professionnelles apparues en 2009 et 2010 tirent parti de campagnes de communication nourries par des enjeux commerciaux naissants : Ave!comics (48 références), Izneo (37 références), Sandawe (24 références), Digibidi (17 références) ou Manolosanctis (10 références). Les initiatives non lucratives plus anciennes apparaissent dans des proportions plus modestes : le Festival des blogs BD et des webcomics (2005, 10 références), l'hébergeur Webcomics.fr (2007, 7 références), le Prix Révélation blog (2008, 6 références), le vénérable portail Coconino World (1999, 4 références) ou le portail Lapin.org (2001, 3 références).

B. Protocole de transcription des entretiens

J'ai enregistré tous les entretiens au moyen de l'application dictaphone de mon téléphone, avant de les transcrire par écrit. J'ai opté pour une transcription intégrale, y compris en cas d'aparté antérieur à l'entretien ou au cours de ce dernier. J'ai choisi d'interrompre l'enregistrement et la transcription au moment où je remercie mon interlocuteur pour ses réponses. Ma transcription est fidèle aux répétitions, hésitations et silences (marqués par des « … »). En cas de rires ou de toux, j'ai mentionné les sons entre crochets. Si pour les premiers entretiens j'ai pu synthétiser mes questions sans respecter ces règles, j'ai par la suite choisi d'être aussi fidèle à mes propres mots qu'à ceux de mes interlocuteurs.

Les transcriptions sont reproduites dans les annexes qui suivent sont susceptibles de comporter des coquilles et fautes de frappes dans la mesure où ces scories n'ont pas toujours été corrigées au fil des analyses. Certains passages ont subi des coupes par souci de respect des personnes ou des entreprises citées, ou à la demande des enquêtés lorsqu'ils ont émis le souhait qu'une partie des échanges ne soit pas rendue publique. Ces coupes sont indiquées entre crochets.

C. Les cours de BD numérique dans les écoles d'Art

Dans quelques écoles d'art, des cours sont consacrés à la bande dessinée numérique. Je souhaitais identifer les cadres de référence sollicités par les enseignants et les étudiants pour aborder de nouvelles formes narratives et contribuer éventuellement à en inventer à leur tour. Je me suis entretenu avec les enseignants qui étaient en charge de ces cours en 2011-2012 aux Arts Décoratifs de Strasbourg (Joseph Béhé et Finzo) et à l'école Émile Cohl de Lyon (les frères Olivier et Jérôme Jouvray).

C1. Guide d'entretien

- Présentation de l'école ?
- Quel est l'intitulé de l'atelier ?
- Où se situe-t-il dans la formation des étudiants (année, spécialité, option…) ?
- Qui a été à son initiative ?
- Pourquoi avoir ouvert un atelier dédié au récit numérique ?
- Quelles références en BD numérique, mais aussi hors BD numérique (webdocs ? animation ? jeu vidéo ?) ?
- Quels savoirs, savoirs-être, savoirs-faire et compétences cherche-t-on à développer ?
- Quels dispositifs de publications ? Quels outils ?
- Énoncés d'exercices ?
- Comment se passe l'évaluation ? (critères, barèmes)
- Exemples de travaux d'étudiants ?
- Quelle place pour la publication ?
- Des intervenants extérieurs ?
- Des contacts avec les éditeurs ou d'autres industries culturelles ?

- Quels sont le retours des étudiants qui ont déjà bénéficié de cette formation ?
- Pour vous, qu'est ce que le récit ?
- Pour vous, qu'est ce que la bande dessinée ?

C2. Olivier Jouvray (Lyon)

04/09/2012 14h00 (0h46)

- ***Chercheur : Est ce que tu pourrais me rappeler l'intitulé de l'atelier que tu animes à Émile Cohl ?***
- Olivier Jouvray : À Émile Cohl donc je… Émile Cohl c'est une école d'art traditionnelle on va dire euh qui apprend le dessin, la perspective, la peinture, l'étude de nu etc. Dans le cadre de l'évolution de cette école ils se sont tournés vers le multimédia, l'animation il y a quelques années, et euh et puis la bande dessinée évidemment. Et en voyant l'évolution technologique autour de la bande dessinée, les tablettes etc, le directeur de l'école s'est dit qu'il fallait peut-être envisager qu'il fallait essayer de travailler autour un petit peu du sujet de la bande dessinée numérique et comme il savait que… Que moi je m'intéressais à la question il m'a demandé de préparer un cours là-dessus. Sachant que c'est un, que je ne suis pas tout seul à travailler sur ce sujet parce qu'on a décidé avec d'autres professeurs de se caler les uns par rapport aux autres pour que les élèves aient euh autant une formation technique sur différents supports qu'une formation théorique, scénaristique, narrative etc. Et euh… Moi mon travail ça a été euh. Sachant que j'ai commencé juste l'année dernière, enfin la précédente, en 2012 à travailler sur ce sujet avec mes élèves. On a un peu déblayé le terrain en se, en essayant d'abord de voir ce qui existait. C'est, je j'ai surtout commencé à évaluer le niveau de connaissance de mes élèves qui est euh assez faible en matière de, d'informatique. Euh… C'est-à-dire que tout ce qui est euh langage de programmation, tout ce qui est mode narratif euh qu'on a déjà vu apparaître sur différents support, même à l'époque des DVD, BDVD etc ils n'en avaient jamais entendu parler, donc il a fallu un petit peu déblayer le terrain et euh… Je travaille surtout avec eux à regarder ce qui existe en matière de livres jeunesse et bande dessinée numérique pour voir un petit peu euh… Ce qui se fait, ce qui est intéressant, ce qui est à explorer. Et puis je fais un gros travail euh, autour de, de l'histoire du livre avant de, d'attaquer précisément sur le livre numérique. C'est-à-dire que je considère qu'un livre c'est pas un objet anodin, c'est un objet qui a - je parle du livre papier. C'est un objet qui est accompagné d'un certain nombre de, de rituels, de sacralisation, de comportements type, de choses comme ça qu'il faut connaître, dont il faut prendre conscience avant d'aborder la bande dessinée numérique et tout projet numérique d'ailleurs, et donc ça touche à des notions d'ergonomie, des notions de sémiologie, des choses comme ça pour essayer un petit peu de travailler leur culture générale autour du livre pour voir quelles sont les notions qui existent depuis longtemps. Qu'il faut, qu'on peut réutiliser, qu'il faut réutiliser ou celles dont on peut se passer ou celles qu'on peut réinventer voilà. C'est un peu l'idée de leur ouvrir l'esprit à différentes notions et puis de les amener à avoir les outils pour inventer eux même des modes narratifs nouveaux, des, des expérimentations inattendues, des choses comme ça. C'est pas un cours où je leur dit "voilà ce qu'il faut faire", c'est un

cours où je leur dit "voilà ce qui existe, voilà ce qu'on sait, voilà quelle est l'expérience accumulée depuis euh des dizaines, voire des centaines d'années dans le milieu du livre et euh… Voilà quels outils vous devez maîtriser avant de vous engager dans cette voie."

• ***C : Du coup tu me disais, tu n'es pas seul sur ce projet pédagogique ? Vous êtes plusieurs enseignants à participer à ça ?***

• OJ : Disons qu'il y a des enseignants qui donnent des cours de Flash, il y a des enseignants qui donnent des notions d'HTML5, il y a des profs qui leur donnent des notions de mise en page, de typographie, etc. Donc qui étaient à l'origine destinées à d'autres types d'applications, dans le milieu de l'illustration ou de la communication, du multimédia etc. Et on s'est mis euh… En accord avec les autre profs de manière à hiérarchiser les cours tout au long de l'année, sachant que euh, de manière à ce que chaque prof sache qui fait quoi et dans quel ordre de manière à ce qu'on s'organise pour qu'il y ait une cohérence entre les différents cours, pour que les élèves trouvent qu'il y ait une pertinence dans l'enseignement. Disons qu'il n'y a que moi qui travaille spécifiquement sur la bande dessinée numérique, mais il y a d'autres profs qui travaillent sur les tablettes mais plus d'un point de vue technique.

• ***C : Oui l'idée c'est d'articuler tout ça dans le temps de l'année pour que tout l'ensemble soit cohérent.***

• OJ : Voilà exactement et puis pour qu'il n'y ait pas de, trop de redondances ou de redites et puis de contradictions aussi. Mais on se met d'accord sur euh, sur un projet pédagogique qui soit construit et, et voilà pertinent.

• ***C : Concrètement c'est les étudiants de quelle année ou je sais pas, de quelle spécialité, ou option. Je ne sais pas quelles sont les terminologies qui sont employées à Émile Cohl. Qui bénéficient de ce, de cet atelier et de, de l'ensemble du projet.***

• OJ : Émile Cohl a trois directions de travail, il y a un tronc commun qui regroupe beaucoup d'activités mais après chaque, chaque élève doit à partir de, on va dire de la, la deuxième année sachant que c'est sur quatre ans la formation. Il y a une, une probatoire, qui est une sorte de, de de d'année préparatoire, ensuite première année, deuxième année, troisième année. La troisième année se termine par un diplôme. Et à partir de… L'avant dernière année, chaque élève doit choisir une spécialisation. Soit une spécialisation en papier, édition, soit une spécialisation euh plutôt multimédia, interfaces etc. Et puis euh une spécialisation euh dessin animé. Voilà. Et et il y a de plus en plus de passerelles qui se font entre les trois, les trois domaines, notamment pour ceux qui se dirigent vers justement des projets d'édition numérique, forcément il y a des parties animation, des parties travail d'interfaces et ergonomie des médias, et puis des parties euh plus proches de l'illustration.

• ***C : Du coup la BD numérique intervient dans les trois parcours ou seulement dans l'un d'entre eux spécifiquement ?***

• OJ : Dans les trois parcours, ça fait partie du tronc commun dans le sens où la bande dessinée, le cours de bande dessinée fait partie du tronc commun parce qu'il est considéré par l'école que la bande dessinée est est, enseigne suffisamment de, de choses qui pourront servir à, à toutes les spécialisations. C'est-à-dire que les notions de mise en scène, les notions d'attitude des personnages, les notions de narration etc serviront à tous les élèves quelle que soit leur spécialisation donc c'est dans le tronc commun, donc le livre numérique aussi.

• ***C : Et l'ouverture sur la BD numérique c'était du coup donc l'initiative de la direction de, de l'école ?***

• OJ : Ouais, ouais ouais, enfin c'est avec les discussions qu'on a eu les dernières années sur le sujet. Et puis parce que j'ai euh. On avait discuté avec la direction de, de mon travail, de mes recherches personnelles. Ça leur a donné l'idée d'y réfléchir et puis de voir ce qu'on pouvait faire avec les élèves. Euh la première chose que j'ai fait c'est, euh c'est une journée complète de cours, de formation pour les professeurs, euh avant même d'enseigner quoique ce soit aux élèves j'ai décidé d'abord de, d'éclairer un petit peu la lanterne des profs qui étaient curieux de ça donc il y a une vingtaine de profs qui sont venus pendant une journée pour que je leur fasse un petit peu un état des lieux de tout ce qui se faisait, de toutes les initiatives en cours. Et à partir de, de ce moment là le directeur m'a dit "bon on va essayer de, de, dans le cadre de ton cours de bande dessinée, essaie de consacrer euh un trimestre sur la bande dessinée numérique pour les élèves". Donc là c'était une première année expérimentale et on va retravailler là à la rentrée pour euh, organiser un cours un peu plus structuré l'année pr… enfin courant 2012-2013.

• ***C : On va essayer d'ouvrir un petit peu les entrailles de ton cours. Euh… Tu me disais que tu, tu me disais que l'idée c'était déjà de leur donnée beaucoup de bases et d'éléments de compréhension finalement et pas de leur dire "faites comme ci ou comme ça", quels sont les références que tu sollicites, que ce soit en BD numérique comme en dehors peut-être du champ de la bande dessinée elle-même. Voire de la BD numérique elle-même.***

• OJ : Des références de, de d'ouvrages ou de travaux d'autres personnes tu veux dire ?

• ***C : Oui, je sais pas quels sont les les éléments ? Est-ce que tu pars d'exemples déjà ? Tu avais l'air de de dire que tu leur montrait beaucoup de choses qui existaient, qu'est ce que tu montres ?***

• OJ : Bah d'abord, j'ai commencé d'abord par, par ce qui existait d'abord dans le milieu du livre, du livre classique, du livre papier. C'est-à-dire avec des notions de typographie, des notions d'ergonomie de tout ce qui concerne la hiérarchisation de l'information, la mise en page depuis euh les débuts du livre jusqu'à nos jours. Donc les références euh, je fais pas un étalage de références spécifiques, je leur donne des notions pour qu'ils aillent chercher eux-mêmes aussi, mais j'ai travaillé autant à partir de, des rouleaux de l'antiquité, du premier codex euh de, de l'évolution de la typographie, de l'invention de la… De la ponctuation également, tout ce qui est travail de ponctuation, tout ce qui est euh…

Comment a été travaillée euh la mise en page pour la presse. Comment elle a évolué la mise en page pour la presse. Et puis également dans le livre entre euh, comment étaient décidés les codes typographiques, comment est apparue… Disons je fais un historique assez complet de de, de l'invention du livre jusqu'à nos jours pour montrer, pour leur faire prendre conscience que la notion d'ergonomie est primordiale, euh leur rappeler que euh le le but d'un livre, de l'objet livre est quand même de… De permettre un accès à l'information qui soit le plus aisé et le plus évident possible. Donc quelles que soient les évolutions du livre, comment il est arrivé à se forme actuelle, pour qu'il prenne conscience que bah, quand on fait euh, quand on fait une mise en page d'un livre, que ce soit en numérique ou en papier, la taille des marges, la taille de la police, la ponctuation, l'espace entre les lettres euh la graisse, tous ces trucs là c'est des choses qu'il faut maîtriser pour euh… Pour euh permettre une lecture aisée du contenu. De la même manière que je leur montrais beaucoup de sites Internet, notamment de la presse média récente, que ce soit Rue89, mediapart, tous ces trucs là pour leur montrer les exemples que je trouve pertinents, ceux que je trouve moins pertinents, euh… On a beaucoup travaillé notamment sur Rue89, parce que c'est un très bon exemple de ce que j'en pense qu'il ne faut pas forcément faire [rire] au sens où euh… C'est un site qui a, qui a essayé de euh… De trouver son modèle économique et qui a… eu beaucoup de mal. Donc ils ont été rachetés par le Nouvel Observateur malgré un déficit assez, assez conséquent et qui euh essaie depuis de refaire des mises en page, de trouver un modèle économique qui fonctionne euh… Sans se rendre compte que le plus gros problème vient de, de la mise en page, de la publicité qui prend de plus en plus de place euh par rapport au contenu, le fait que… Disons que j'en ai tiré une euh une réflexion personnelle au sens où moi j'ai fait du webdesign pendant pas mal d'années et j'ai vu un petit peu l'évolution euh du métier et… Je vois que dans le milieu de la presse, dans le milieu de la mise en page on a remplacé les anciens maîtres de la mise en page, de la presse, de la typographie etc. qu'on avait dans les journaux par des infographistes qui ont été formés dans de vagues écoles à toute vitesse et qui ont oublié que euh, que l'équilibre d'une page, l'équilibre du contenu d'une page, que ce soit pour un livre ou que ce soit pour un magazine, c'est une précision diabolique. Je me rappelle, j'ai même retrouvé des documents qui montraient que les, les premières interfaces de blog avaient été conçues en basant euh la taille des marges la taille des, des différents espaces d'affichage en fonction du nombre d'or, enfin avec des règles très anciennes qui ont fait leurs preuves. Et aujourd'hui on voit que tout ça c'est fait à l'instinct, un peu à la va comme j'te pousse. Euh en oubliant des, qu'il y a des connaissances et des expériences qu'on aurait jamais dû oublier. Ça m'amène, c'est pour ça que je suis aussi souvent critique avec beaucoup d'initiatives dans le domaine de la bande dessinée numérique ou du livre numérique tout simplement. Parce qu'on fait plus appel à l'intuition ou à des expérimentations un peu euh aléatoires et pas tellement à des connaissances historiques qui permettraient de gagner beaucoup de temps. C'est pour ça que je travaille pas beaucoup sur des références très précises, mais plutôt sur

un ensemble, un ensemble de données, de trucs que je peux piocher un peu à droite à gauche, donc ça part un peu dans tous les sens. C'est un petit peu pour réveiller leur curiosité et les amener, j'essaie surtout de leur donner des notions de recherche, enfin comment je vais dire ça ? Je veux les amener à chercher par eux même. Donc j'ai quand même téléchargé beaucoup de livres numériques, de BD numériques, tout ce qu'on peut trouver, que ce soit fait par les américains, par les japonais, par les français etc. En termes de BD numérique pour leur montrer un petit peu les choses. Je leur montre en cours sur vidéoprojecteur. Et euh… Les amener à rechercher eux même. Je leur montre sur vidéo-projecteur un certain nombre de choses et je leur demande de réagir, de me dire ce qu'ils trouvent pertinent, je leur montre aussi des articles de journaux, des études sociologiques, des études scientifiques de gens qui travaillent dans le domaine des sciences cognitives ou des choses comme ça, qui ont montré euh, par exemple euh récemment que euh… Les gens qui lisent en numérique on tendance à moins bien mémoriser l'information que les gens qui lisent en papier. Et quand on regarde d'un peu plus près l'étude, on se rend compte que ça concerne principalement les sites Internet et pas les livres et qu'ils oublient de dire que… C'est pas la lecture sur écran qui pose forcément problème, mais c'est plutôt le fait que ces soucis de mise en page qui font que le lecteur est en permanence sollicité pendant qu'il lit le le contenu de l'article. Il est sollicité par des publicités, par des articles connexes. Et on a de plus en plus tendance à euh, à mettre trop de choses. Parce qu'on a des outils nouveaux avec des possibilités nouvelles, on pense que la bonne solution c'est de tous les utiliser ces outils. Et on pense que la bonne solution c'est d'avoir des menus, des machins, des articles contextuels, des machins, enfin un tas de trucs qui fait que l'œil est en permanence perturbé et la concentration est forcément diminuée. Donc voilà c'est toutes ces notions là dont j'essaie de leur faire prendre conscience. Ouais, je leur montre bah, ouais toutes les références que je leur montre c'est celles que tu connais, qu'on a tous, qu'on se fait passer aussi sur Internet. Je vais pas chercher non plus midi à quatorze heures. Je les laisse aussi chercher par eux-mêmes et souvent en cours c'est eux qui m'apportent des choses, qui me montrent des liens pour me demander ce que j'en pense. Puis on a des discussions autour de différents sujets comme ça en cours quoi.

• ***C : Mais finalement est ce que avant l'année dernière est-ce que tu développais pas déjà un peu ces idées là et puis cet historique du livre avant même de parler à proprement parler de BD numérique ?***

• OJ : J'en j'en parlais, mais rapidement. J'avais pas développé un cours très précis là-dessus parce que euh… On a pas énormément de temps non plus dans l'année et rien que pour leur apprendre la bande dessinée ça prend énormément de temps. Parce que c'est pas parce que ces jeunes gens savent dessiner qu'ils savent raconter en bande dessinée. Et euh… Et tu vois je les suis pendant trois ans donc première, deuxième, troisième année, et… Et sur trois ans, leur donner des notions de scénario, de narration, de mise en scène, de, d'attitude etc et même en trois ans ça ne suffit pas. Il faudrait cinq

ans d'études pour leur apprendre à faire une bande dessinée qui se tienne. Donc c'est déjà très très serré, donc oui je leur donnais des notions. Mais c'était pas aussi développé que maintenant. Donc là ils ont rajouté des cours et on a développé le truc donc ona un petit peu plus de temps et ça m'a permis de développer un petit peu plus ces notions.

- ***C : Donc le le besoin de retour à l'histoire s'est vraiment fait sentir à partir du moment où tu t'es confronté avec le, avec le projet de faire un cours sur l'innovation. Sur quelquechose de neuf.***
- OJ : Ouais, ouais parce qu'en plus c'est en réfléchissant sur ce cours, en discutant avec les élèves que je me suis rendu compte de leurs lacunes. Et je me suis rendu compte aussi, parce que j'ai pas forcément une vision très précise de tout ce qui se passe dans l'école. Que ce cours là était à peine, enfin cette notion d'histoire du livre était à peine euh… Abordée euh par un autre professeur, mais qui travaille surtout sur le livre jeunesse et pas l'histoire du livre dans son fonctionnement en tant qu'objet donc euh j'ai considéré que c'était une nécessité d'en parler parce qu'il y a une perte de culture du livre. Et dans toutes les discussions qu'on peut avoir ces dernière années autour du livre numérique, je trouve qu'une grande partie des problèmes euh autour de, de ces recherches, vient du fait qu'il y a une perte de culture. C'est aussi une chose que j'ai remarqué beaucoup chez les éditeurs avec lesquels je travaille, c'est-à-dire les gens qui s'occupent de mes bouquins, avec lesquels j'ai beaucoup de discussions depuis plusieurs années, euh… Ont perdu la notion de ce qu'est vraiment qu'un livre. Pourquoi on achète un livre. Pourquoi on lit un livre. Pourquoi on euh, on a tel ou tel type de comportement avec un livre. Donc c'est, j'ai trouvé que c'était important de me poser un petit peu la question. Alors j'ai pas eu le temps de devenir un grand spécialiste non plus, je me suis basé sur mes connaissances personnelles, sur quelques recherches à droite à gauche et puis sur des discussions aussi. Beaucoup avec d'autres, d'autres auteurs. Euh pour en arriver à tirer un certain nombre de conclusions personnelles. Maintenant euh, je, je vais commencer, je vais essayer cette année d'y travailler un petit peu plus avec euh, avec des gens qui ont des connaissances plus précises en sciences cognitives pour essayer de trouver aussi des, des universitaires qui ont travaillé aussi sur ces notions d'ergonomie du livre et de fonctionnement du livre. Pour compléter un petit peu mes connaissances. Voilà, donc euh j'ai essayé de leur faire prendre conscience de, de ce qu'ils ressentent et de ce qu'ils font quand ils lisent un livre et de… Pour leur permettre vraiment d'avoir une notion plus aboutie de leur métier d'auteur. Le métier d'auteur c'est pas seulement écrire une histoire ou dessiner une histoire, c'est , c'est euh, l'aboutissement c'est un ouvrage qui doit permettre la transmission de ce qu'ils ont, ce qu'ils ont écrit ou dessiné. Et cette trans, le message est important, mais la transmission du message est aussi importante. Et il y a un, une perte de connaissance, perte de culture dans ce domaine là je trouve.

• ***C : Donc si, pour résumer ton projet c'est vraiment de faire d'eux des gens capables de penser un livre numérique. Donc on reste dans le champ du livre, à plus forte raison une bande dessinée qui serait numérique. euh…***

• OJ : C'est un peu plus complexe. C'est-à-dire que le cours au départ… On m'a demandé si je voulais faire un cours sur la bande dessinée numérique et moi j'ai proposé de faire un cours euh plus large sur le livre numérique. Euh… Après, ça tu es peut-être plus compétent que moi sur la question, mais la question que je me pose moi c'est… Qu'est ce que c'est qu'une bande dessinée euh… Qu'est ce qui défini euh, la… Une bande dessinée ? Qu'est ce qui fait que l'on peut appeler un ouvrage une bande dessinée ? C'est là où les notions sont vagues et que tout le monde n'est pas forcément d'accord et euh… Moi j'ai tendance à dire que, il y a un élément que je trouve très important dans une bande dessinée, c'est la notion de… De page avec plusieurs cases. C'est que j'ai un petit peu développé cette réflexion quand j'ai vu euh des expériences de Balak en turbomédia et euh… Et je me suis dit "il y a un truc qui ne me plait pas dans ce truc là, il y a un…" Cette expérience là, le case à case, j'ai eu confirmation de ce sentiment en lisant Les Autres Gens de… De Thomas, en disant "mais il y a un truc qui ne fonctionne pas" pour moi en tous cas euh dans le case à case. Et euh… On en a beaucoup discuté avec les élèves et avec d'autres profs et je me dis en fait, ce que j'aime bien quand je lis une bande dessinée, le fait qu'il y ait plusieurs cases sur une même page, c'est que quand je lis une case je, j'ai euh mon regard qui a déjà scruté rapidement les cases suivantes. Euh… [coupure téléphone] Quand je lis une case, mon regard a déjà scruté, enfin vu les autres cases qui suivent, voire les pag, les cases qui sont sur la page en face. Et euh, soit consciemment, soit inconsciemment j'ai même repéré les éléments fort des cases qui suivent et pourtant je me focalise sur une case, celle que je lis, en faisant semblant de pas savoir ce qui va arriver, et je tire une partie de mon plaisir de lecture dans l'anticipation de ce que je vais ressentir dans les cases suivantes. Disons que dès la première lecture on a le cumul, on cumule le plaisir de la découverte et le plaisir qu'on peut avoir par exemple quand on voit un film pour une deuxième fois. On sait ce qui va se passer et on a un plaisir, on tire un plaisir à anticiper les émotions qu'on va ressentir dans les scènes qui vont suivre. On sait ce qui va se passer, mais on a du plaisir quand même à le vivre en temps réel alors qu'on sit déjà ce qui va se passer. Et en BD je trouve que c'est un des ingrédients extrêmement importants qui fait que si on passe au case à case j'ai l'impression qu'on enlève quelquechose d'important, on enlève un ingrédient qui fait que ça perd de sa saveur. Et je me dis que j'ai envie de pousser ces réflexions sur le fonctionnement ergonomique d'une bande dessinée. Pourquoi euh, pourquoi au fil des années elle a pris cette forme-là ? Est-ce que vraiment cette forme-là est la forme la plus aboutie, est la plus complète et on ne peut plus y toucher ? Ou est-ce qu'on peut encore trouver d'autres façon de faire de la bande dessinée, je ne sais pas. Donc euh, c'est pour ça que j'ai voulu ouvrir le cours non pas à la bande dessinée numérique, mais au livre numérique, parce que je me suis dit que pour les élèves il

leur fallait avoir une vision la plus complète des choses pour que le récit numérique. Donc le cours que je fais c'est un cours sur le récit numérique. Euh, puisse à la fois utiliser les ingrédients de la bande dessinée, mais également les ingrédients euh du dessin animé, de l'illustration, de la peinture, de je ne sais quoi. Tout ce qui peut être utilisé pour créer des choses, des formes narratives nouvelles et pertinentes et intéressantes. Si je restais cantonné à la notion de bande dessinée numérique, j'avais tendance à dire bah… J'ai pas de solution moi, j'ai pas réussi à inventer quelquechose de nouveau, donc j'ai tendance à dire que la bande dessinée numérique c'est simplement un PDF d'une bande dessinée qu'on met sur support numérique. Donc euh, il faut juste qu'elle soit au format de la tablette pour qu'on n'aie pas à zoomer ou quelquechose comme ça et puis voilà. Donc tu vois ça limite un petit peu les choses. C'est pour ça que j'ai voulu ouvrir, c'est pour ça que j'ai voulu aller un petit peu plus loin. C'est pour ça d'ailleurs que autour de la bande dessinée numérique je milite depuis quelques années pour qu'on pousse d'abord les expérimentations non pas dans la déstructuration du système de cases qui existe actuellement, mais qu'on fasse des bandes dessin. Qu'on travaille je dirais, comment ça, l'interface je dirais, qui permet d'accéder à la bande dessinée. Je te donne un exemple. L'expérience que j'ai fait avec 8comix, c'était une expérience pour montrer que on peut mettre de la BD sur un écran par demi pages ou des choses comme ça sans… Ou sous forme de blog avec les pages les unes au dessus des autres sans avoir besoin de zoomer, de cliquer… En limitant au maximum les manipulations. Parce que je considère que ce qui est chiant dans la lecture sur écran c'est quand il faut cliquer, on a des liseuses, sur des flèches sur des machins, qu'il faut zoomer, qu'il faut trifouiller des, des lupus ou je sais pas quoi. Ça ça m'agace très fortement. Donc j'ai voulu montrer qu'on pouvait, simplement avec le système du blog, mettre des pages à la suite les unes des autres pour amener les gens à lire. Le travail que je fais actuellement sur la revue dessinée, donc magazine de reportage en bande dessinée, on travaillera sur des pages qui sont dès le départ au format euh iPad. Donc au format des romans graphiques qu'on voit un peu partout. C'est pas un format inhabituel euh… Mais juste de travailler, de faire en sorte que la manipulation pour lire bah ça soit simplement de feuilleter, pas de zoom, pas de manipulation, pas de case qui se retourne pas de truc, pas de pop up ou de je sais pas quoi, rien du tout. Euh… Et que si on veut euh… Si on veut faire un travail novateur c'est sur ce qu'il y a autour, c'est-à-dire l'accès à des bonus, des informations contextuelles, une fois que tu as fini de lire ta BD bah tu sais que tu peux accéder à des informations complémentaires sur l'auteur, sur les conditions dans lesquelles il a réalisé son œuvre ou des trucs comme ça. Sur le modèle du bonus DVD par exemple. Et puis sur toute l'interface qui permet de e retrouver dans les chapitres du magazine qui en termes d'ergonomie doit être très simple et évidente. Voilà moi ce que, ce que j'aime c'est quand l'outil informatique euh… Est un facilitateur. Est quelquechose qui rend fluide l'accès à l'information. Et non pas qui gêne l'accès à l'information. Et je trouve que très souvent, que ça soit sur le web, sur ordinateur ou sur tablette, on a euh des grosses

erreurs d'ergonomie qui sont faites et qui font que au lieu de faciliter l'accès au contenu on le rend compliqué, difficile et pas toujours très agréable.

• ***C : Il y a quelquechose qui m'a frappé dans la première partie de cette discussion, c'est que tu euh… Tu parlais de livre avant tout. Là tout à l'heure tu évoquais le récit numérique. Et du coup je me demandais, de la même manière que tu poses la question très légitime de savoir bah finalement c'est quoi que la bande dessinée ? Est-ce que ce n'est pas réducteur de parler de bande dessinée ? J'aurais tendance à te poser la même question par rapport au livre… Qu'est ce que c'est qu'un livre du coup ? Et est-ce que ça a encore un sens de parler de livre numérique ? Et est ce que ce n'est pas encore là aussi réducteur finalement de parler de livre numérique par rapport à ce que tu appelais récit numérique, qui est beaucoup plus large.***

• OJ : Bah c'est possible et je trouve que dans cette recherche globale autour du livre numérique, je trouve qu'on se retrouve confrontés très souvent à des problèmes de nomenclature, des problèmes de dénomination. C'est-à-dire que le mot livre, bon je suis pas un lexicologue non plus, mais le mot livre entre ce qu'il y a marqué dans un dictionnaire, comment il a été inventé ce mot au départ euh et puis euh comment le le, au niveau des lecteurs, au niveau… D'un point de vue global, comment il est ressenti, parfois il y a des nuances. C'est-à-dire qu'un livre c'est un truc qu'on lit pour la plupart des gens. C'est pas forcément euh… C'est forcément lié à un objet parce qu'il y a pour la plupart des gens il n'y a que ça qui existe, un livre c'est forcément un objet avec des pages reliées. Euh. Mais un livre ça peut être, ça peut être autrechose. Donc on se retrouve à dire "bon est-ce qu'on parle de livre numérique ?" à partir du moment où il n'y a plus de support, il n'y a plus l'objet, ou est-ce qu'on parle d'autrechose ? Ça c'est vrai que c'est un problème, comme je te dis moi je suis pas lexicologue, je cherche mes mots parfois pour savoir comment désigner telle ou telle chose. Et je me dis, bon, est-ce que… Après il faut se poser la question de comment le langage évolue, carrément. Est-ce que le mot livre peut lui-même évoluer et englober cette nouvelle forme de transmission d'un contenu visuel. Est-ce qu'il faut trouver un autre mot ? Je sais pas, c'est une bonne question. Mais c'est, le mot peut lui-même être réducteur. Donc la question c'est est-ce qu'on fait en sorte dans les discours, dans l'enseignement, d'intégrer dans ce mot des nouvelles notions, ou est-ce qu'il faut trouver un autre mot pour euh, pour ouvrir les discussions. Je sais pas ça. C'est une bonne discussion. Mais j'ai pas la réponse.

• ***C : Pour revenir à ton cours, là tu évoquais pas mal d'apport, entre guillemets "théoriques"… Est-ce qu'il s'agit d'un cours exclusivement théorique ou est-ce qu'il y a une dimension pratique ?***

• OJ : Je leur ai fait un travail pratique en leur demandant… Euh, à partir. Parce qu'en fait c'était un cours qui s'étalait sur tout le troisième trimestre, euh… Mais au deuxième trimestre je les avais fait travailler sur un dossier éditeur pour un projet d'album BD classique. Donc ils devaient, chaque élève devait imaginer un synopsis euh, imaginer un univers, des décors, des personnages etc et faire un

dossier de présentation comme s'il voulait le faire éditer par un éditeur. Pour leur apprendre justement les bonnes manières de présenter un projet à un éditeur. Et au troisième trimestre je leur ai dit "bon voilà à partir d el'univers que vous avez imaginé, qu'est-ce que vous pourriez imaginer comme produit euh… comme livre numérique ? Comment vous pourriez raconter cette histoire avec ces nouveaux outils ? Avec ces formes de narration qui sont euh proches du numérique" Mais voilà, sans leur donner non plus, la seule restriction c'est… Bon le but c'est pas de faire un dessin animé, c'est pas de faire un site Internet ou je sais pas quoi. C'était d'essayer d'utiliser toutes les notions que je leur avais montrées en cours, toutes le possibilités offertes par les outils et de voir ce qui peut se faire. C'était un peu un test pour voir qu'elle était leur niveau d'imagination, ouais pour voir quel était l'état de leur imaginaire par rapport à ce genre de produit et si ça pouvait être pertinent. Mais ça n'a pas très bien marché, au sens où… C'est là où je vais retravailler ce cours pour leur donner euh… Pour essayer de trouver un fonctionnement plus favorable à la création. Je pense que c'était tellement nouveau pour eux tout ça. Les trois quart de la classe n'avaient jamais touché une tablette. Euh… Je leur avais amené un iPad et puis une tablette Samsung je sais pas quoi, en cours pour qu'ils puissent tester des trucs et voir un petit peu. Mais c'est pas pareil que quand on a ça chez soi et qu'on peut s'en servir pendant plusieurs mois. Donc c'était très mystérieux pour eux et euh… Et comme c'était très mystérieux, forcément c'est anxiogène, et comme c'est anxiogène ils ont tendance à se rabattre sur des choses déjà vues et revues 10 000 fois. Donc ils voulaient tous faire un livre dont vous êtes le héros ou faire un jeu de piste… Ils savaient pas quoi faire. Donc ça a. Il leur fallait, il était nécessaire qu'ils aient une culture du livre ça c'est sûr, mais il faut une vraie culture générale aussi. C'est-à-dire que les notions qu'on peut aller chercher pour créer du récit numérique, ça touche non seulement à toutes les directions de travail connues dans le numérique, mais également dans le domaine physique. C'est-à-dire du jeu de société, du sport, du… Du dessin animé traditionnel. Il y a énormément de choses qu'on peut utiliser, qu'on peut aller chercher. Il y a énormément d'ingrédients dans notre cuisine. Et ils manquent de culture générale, il faut que je trouve un moyen de les diriger un petit peu plus.

- ***C : Est-ce qu'ils ont réalisé quelquechose ou est-ce que c'était uniquement une description de ce qu'ils envisageaient ?***
- OJ : Non non, c'était un travail sur papier. Ils n'avaient ni les moyens, ni le temps de faire quelquechose de concret. Parce qu'il faut du code, il faut des compétences. Il faut des choses comme ça. Donc ils n'avaient pas toutes ces compétences là. Euh… En tous cas il leur en manquait beaucoup et ça leur créait un stress plus important d'imaginer qu'il leur fallait travailler sur des choses complexes et que… Euh… Bah de toute façon si on veut faire un récit numérique ça prend beaucoup de travail et on manquait de temps donc… Je les ai surtout fait travailler sur du, du concept. De la même manière qu'ils ont dû me rendre un dossier où ils expliquaient un petit peu ce qu'ils imaginaient, ce

qu'ils avaient envie de faire, ce qu'il était possible de faire. Quelquefois il y a eu quelques idées intéressantes, mais c'était très anecdotique donc euh. Je trouvais que c'était pas très pertinent donc. C'était vraiment lié à un manque de culture générale et d'imaginaire par rapport à, à ces notions là. Donc on va retravailler ça cette année. Mais après ce que j'espère, c'est que ce travail là aura donné des envies aux élèves que j'ai eu, donc au troisième trimestre pour faire un projet de diplôme en troisième année qui soit peut-être autour de ce sujet là. Donc là, à la rentrée, je vais revoir mes élèves à qui j'ai, qui qui ont suivi le cours sur le livre numérique, dont certains ont envie de travailler sur ce sujet là tout au long de l'année parce que la troisième année c'est quasiment exclusivement consacré à la réalisation d'un diplôme personnel. Et je vais voir ce qui va être proposé comme projet, comme idée et puis on va travailler là-dessus… Peut-être que là on va avoir des réalisations concrètes intéressantes.

• ***C : Donc là l'an dernier, c'était plutôt un apprentissage de la créativité et de l'innovation ?***

• OJ : C'est ça ouais. Et c'était aussi un test pédagogique pour voir un petit peu dans quelle direction il fallait qu'on travaille. C'est les bonnes idées mauvaises idées et ce qu'on allait garder et pas garder. Voilà, c'est encore, c'est un cours en construction on va dire.

• ***C : Est-ce que tu as fait intervenir des personnes extérieures dans ton cours ou c'était toi qui…***

• OJ : Non. Non non, pour le livre numérique, j'ai travaillé dessus avec… On était avec mon frère. Tous les deux pour. Ce qui était intéressant là dedans c'est que. Moi je suis très intéressé par le livre numérique, j'ai travaillé là-dessus depuis pas mal d'année. Mon frère il est totalement allergique, ça le gonfle prodigieusement et donc c'était intéressant qu'il amène sont point de vue. Pourquoi ça l'emmerde et pourquoi il a pas envie. Et ce qui le rebute là dedans. Moi j'ai fait l'effort aussi d'écouter ses arguments et d'écouter ce qui frottait aux entournures de son côté. Et lui il a fait l'effort d'écouter mon cours et de, d'être aussi partie prenante du cours pour être le plus constructif possible. Donc d'avoir les deux points de vue, un qui était euh, qui était pro euh recherche. Et l'autre qui était "moi j'ai envie de faire de la BD et puis pas autre chose". C'était vachement intéressant parce que ça permettait aux élèves d'avoir différents sons de cloche on va dire. Donc comme c'est des élèves qui ont entre 18, 20, 25 ans, ils ont besoin d'avoir euh le choix. De pas avoir euh… Ils ont passé l'âge d'avoir un cours monolithique. Ils aiment bien quand il y a de la contradiction. Ça c'est intéressant. Mais j'ai pas eu le temps de leur mettre. On n'avait pas assez d'heures et de cours pour faire intervenir des gens de l'extérieur. Mais on envisage ça pour les prochaines fois, mais on ne sait pas encore sous quelle forme.

• ***C : Tu me parlais de l'évaluation. Est-ce que tu avais un barème ou des critères qui étaient établis au moment où tu leur as soumis le sujet ?***

• OJ : Non. Mais de toute façon, pour tout le cours, enfin tout le cours de bande dessinée les notes, euh la manière de de noter un petit peu les exercices. On a des barèmes assez euh précis, même si

c'est pas établi de manière écrite et contractuelle, c'est sur la capacité de compréhension de l'élève sur les notions de mise en scène, de narration, d'attitude des personnages etc. Selon les exercices. Là pour cette partie là euh… La note a été plutôt euh basée sur euh… Comment je peux dire ça ? Même s'ils avaient pas des idées mirobolantes, c'était sur le sérieux de la construction du du projet, sur leur manière d'aborder le sujet, sur leur capacité d'initiative ou de collaboration ou des choses comme ça quoi. C'était des barèmes assez flous, on a finalement noté comme on pouvait. Parce qu'on n'a pas obtenu forcément ce qu'on voulait. On a noté sur euh, le sérieux du travail, qui même si le produit final n'était pas forcément très innovant, la manière dont il avait été construit et structuré était oui tout à fait sérieuse et professionnelle. Donc euh ça, comme c'est une très grosse partie du projet pédagogique de l'école euh, d'amener des élèves en même temps qu'à devenir des artistes, de les amener d'abord à devenir des professionnels, c'est-à-dire des gens capables de travailler, capables de présenter un travail, capables d'expliquer un travail euh… Donc voilà, on s'est surtout positionné là-dessus, que sur l'innovation qui était assez floue et pas très pertinente.

- ***C : Est-ce que tu as eu des contacts avec des éditeurs ou des représentants d'autres secteurs, je pense au jeu vidéo ou autre… Par rapport à ce que tu préparais pour ces enseignements ?***
- OJ : Tu me demandes si j'ai eu des contacts avec des éditeurs par rapport à mon cours ? Euh non. Parce qu'en fait j'ai eu énormément de discussions avec des des éditeurs et différents professionnels des éditions à propos du numérique. Euh depuis quatre ans. Et euh j't'avoue que mon sentiment général est assez euh, comment je peux dire ça ? Proche de la consternation [rire] au sens où j'ai eu très peu de discussion, enfin j'ai eu très très peu d'éditeurs avec qui j'ai parlé et qui m'ont donné l'impression d'avoir une vision un peu éclairée du, du problème. Donc quand je leur parle du cours, de ce que j'essaie de faire, il y a des éditeurs qui me disent. Des éditeurs comme euh. Que ce soit Yannick Lejeune ou Cédric Illand chez Glénat, qui sont des messieurs chargés du numérique, soit disant dans leurs maisons d'édition respectives, Delcourt et Glénat. Et eux ils m'ont dit "bah si t'as des élèves qui ont des projets pertinents, tu peux nous les envoyer on peut voir avec eux ce qu'on peut faire quoi". Donc c'était plutôt en termes de, disons que le travail que je fais déjà depuis six ans que je suis prof, j'ai régulièrement des éditeurs qui euh, qui viennent à l'école en fin d'année pour rencontrer les élèves de troisième année qui vont sortir de l'école et avant même de les rencontrer ils m'ont déjà contacté pour que je leur dise quels sont les élèves les plus intéressants et que je fasse un petit peu le tri déjà pour eux en fonction de leur ligne éditoriale ou des choses comme ça. Donc en matière de numérique ils me demandent un petit peu aussi si je vois des choses intéressantes arriver. Il y a aussi, j'ai eu une des mes élèves qui a travaillé sur une sorte de livre dont vous êtes le héros en numérique, je trouvais ça pas très extraordinaire, mais elle a travaillé de manière extrêmement motivée et sérieuse donc je l'ai dirigé vers Ankama, et apparemment j'ai des bons contacts. Mais voilà, ça se limite à des petites infos professionnelles qu'à des vraies réflexions euh… Stratégiques

ou philosophiques sur l'évolution du numérique. Ça rejoint la discussion, ce que je t'ai dit déjà tout à l'heure, cette perte de culture ou cette méconnaissance de la culture du livre, je la trouve tellement présente que… Bah la discussion est vite limitée. Et comme beaucoup de nos éditeurs sont pris dans des processus industriels qui les empêchent d'avoir une marge de manoeuvre très importante, ben ça limite un peu la discussion aussi.

• ***C : Pour terminer, je pensais te poser une question sur les retours des étudiants suite à cette formation, mais si j'ai bien compris pour le moment c'est encore un peu tôt pour tirer un bilan, tu attends de voir tes nouveaux étudiants cette année…***

• OJ : Ouais c'est encore trop tôt là. Pour l'instant ils ont, on a fait le troisième trimestre, il s'est passé l'été, la rentrée, donc là je pense que c'est dans les premiers mois que j'aurai un petit peu les capacités de faire, peut-être pas un bilan, mais une première évaluation de… De la pertinence de ce qu'on a fait. Je pense que ça dépendra aussi des projets de diplôme qu'on me présentera à la rentrée. Voir si ce qu'on leur a enseigné a été intégré en tout ou partie.

• ***C : En guise d'ouverture, une double question ouverte. Pour toi qu'est ce que c'est que le récit et qu'est ce que c'est que la bande dessinée ? [rire]***

• OJ : [rire] Là c'est compliqué. Si on se limite à la notion de récit, en tant que scénariste je serais très schématique et simpliste en disant que c'est juste raconter une histoire. Euh… En termes de bande dessinée, ça rejoint ce que je t'ai dit tout à l'heure, c'est-à-dire que c'est un ensemble d'ingrédients un peu vague. Voilà cette notion de case, je j'ai pas envie de partir non plus sur une réflexion trop poussée sur tous les ingrédients qui fondent la bande dessinée. Mais cette notion justement de cases juxtaposées sur plusieurs pages ou des choses comme ça pour moi c'est vraiment la notion la plus importante. Plus j'y réfléchi et plus je me dit que c'est quelquechose qui est un petit peu oublié et euh après il y a certainement d'autres ingrédients auxquels je ne pense pas. Et ça ouais voilà, ça fait partie des discussions que j'ai envie d'avoir avec d'autres professionnels pour réfléchir à la question. Mais j'ai pas de définition précise hein, je t'avouerais que pour moi ça reste assez flou. Et je dirais que le flou me convient bien. J'aime bien le flou parce qu'au moins ça laisse un peu des opportunités, des portes de sortie, que ce soit dans la définition ou que ce soit dans le nom. Par rapport à la question que je te disais tout à l'heure. Est)ce qu'il faut permettre à un mot comme le mot "livre" d'englober plusieurs euh notions, ou faut-il trouver de nouveaux mots. J'ai plutôt tendance à … à estimer qu'il vaut mieux garder l'ancien mot et lui donner une définition plus globalisante. Parce que l'exemple typique c'est euh quand les expériences de Balak ont été appelées "turbomédia" pourquoi pas, mais je dois dire que le mot je le trouve assez moche. [rire] Donc voilà, c'est plus euh c'est plus une blague là-dessus, mais c'est euh… Voilà j'ai pas envie non plus de rentrer dans les réflexions poussées à ce niveau là. Je laisse ça à ceux dont c'est la spécialité.

C3. Joseph Béhé (Strasbourg)

07/09/2012 15h23 (0h51)

• ***Chercheur : Est-ce que tu peux juste me resituer le cadre dans lequel ton atelier s'inscrit ? L'école, les Arts Déco euh… Les cours…***

• Joseph Béhé : Le cadre général c'est la haute école des arts du Rhin, qui comporte en son sein l'école des arts décoratifs de Strasbourg. Dans lequel il y a un atelier communication. Dans cet atelier communication il y a trois options : option com graphique, option didactique et l'option illustration. Dans 'l'option illustration on a à peu près euh 18 étudiants par année, entre 18 et 22. On va dire une vingtaine. Et ces jeunes viennent pour faire de l'illustration, de la bande dessinée euh des affiches, des images de communication en général. Ils viennent pour dessiner et ils viennent pour dessiner en tant qu'auteurs. Donc c'est généralement des gens auxquels on va demander quelquechose d'assez personnel. Et ces gens viennent dans l'atelier d'illustration, parce que l'atelier d'illustration des arts décor de Strasbourg est très connu. Et ces gens viennent parce que les gens qu'ils ont vu sortir les années d'avant ont fait des choses qui les ont, qui leur ont plu ou voilà… Ceci pour dire que les gens ne viennent pas dans l'atelier d'illustration pour faire de la BD numérique. Ça en aucune manière. Donc nous ce qu'on essaie de faire, c'est d'ouvrir dans ce qu'on leur enseigne un nouveau champ. Euh qui se rapproche de la bande dessinée, mais qui se rapproche de l'animation et qui se rapproche des écrans et voilà. Donc c'est euh, on essaie de sensibiliser des gens qui n'y pensaient pas au départ. Ce qui va expliquer beaucoup de choses par la suite. Voilà le contexte général.

• ***C : OK, et l'atelier à proprement parler s'intitule comment ? Et comment il se situe dans les maquettes des enseignements ?***

• JB : Alors [tousse] il y a dans… Donc c'est enseigné au niveau de l'année trois sur cinq. Donc voilà, la première année étant une année commune générale à tous les gens des arts déco. La deuxième étant une année spécifique à la communication, donc on retrouve les trois options dont j'ai parlé précédemment : com graph, didactique et illustration. Et donc à l'année trois où on rentre précisément dans le champ de l'illustration, on a ouvert un cours qui dure euh… Allez on va dore trois heures à quatre heures par semaine, où euh… On est deux enseignants : Finzo et moi-même et on… Et on opère dans ce cadre. Donc le cadre c'est de trois heures, trois heures et demi, quatre heures, en année trois, obligatoire en théorie, mais rapidement il n'y a plus rien d'obligatoire : dès qu'on a passé l'année deux tout est, tout est un peu facultatif et les étudiants se construisent leur euh cursus en fonction des différentes offres de cours et elles sont en général plus vastes qu'il n'ont d'heure pour les remplir quoi. L'offre de cours est légèrement plus vaste. Tout le monde en fait au début de l'année et puis au fil de l'année il y a des gens qui ne s'orientent pas du tout vers ça et puis au bout de six mois

ils laissent tomber. Donc on est souvent vingt à commencer l'année et euh… Dix à finir. Mais ça fait que deux ans qu'on a commencé hein, c'est en totale expérimentation.

• ***C : Et au de là de l'année trois, est ce qu'en année quatre, puisque que ça fait deux ans, est-ce qu'il y a une continuité quelque chose où c'est, ça s'arrête ?***

• JB : C'est complètement épisodique. Là on a l'année dernière, enfin cette année, il y a eu un diplômé année cinq qui a fait un… Qui a fait un projet en didactique, c'est-à-dire qu'il est venu par la bande. Alors ce qu'on aimerait c'est que à partir de l'année prochaine tous les étudiants d'illustration à leur diplôme aient un sujet non papier. Je précise juste "non papier", ça peut être du théâtre, ça peut être euh un… Un concert dessiné. Voilà c'est "non papier" et donc évidemment écrans, mais on préfère mettre une dénomination "non papier" plutôt que spécifiquement "écrans". Parce que ça va recouvrir un peu plus de choses et ça va permettre des expérimentations par exemple entre le théâtre et l'écran. On a eu un très beau projet il y a deux ans en diplôme de quelqu'un qui avait fait une espèce de de… de mise en scène théâtrale avec des projections sur des acteurs habillés en blanc. Ça c'est pour montrer aussi que ça dépasse de loin. On essaie de dépasser de loin le cadre de uniquement la BD sur écran, tu vois ? Parce que en fait les les, encore une fois les gens viennent en atelier d'illustration par forcément pour faire de la BD, pas forcément pour faire de l'illustration, en tous cas pas forcément pour apprendre un métier. On leur. C'est plutôt une formation à l'image narrative sous toutes ses formes dont on espère qu'elle va leur donner les outils, les armes pour ensuite fabriquer leur propre profession.

• ***C : Et donc ça se définit on va dire, par opposition au support traditionnel de l'image, à savoir le papier ? Si je t'entends l'idée c'est de dire "voilà au-delà du papier il y a d'autres supports pour l'image".***

• JB : Voilà c'est ça, alors c'est pas une opposition, mais une euh… C'est hors papier voilà. OK le papier, OK le support euh… Le support papier, OK d'accord il y a ça. Et puis qu'est ce qu'il y a en dehors ?

• ***C : Alors ce qui m'interpelle là, c'est par rapport à 'l'échange que j'ai pu avoir avec Olivier [Jouvray] c'est que toi tu me parles de support, de papier lui il me parlait beaucoup de livre.***

• JB : Oui certes. Alors je pourrais utiliser le mot livre parce qu'en illustration les gens viennent pour faire des livres beaucoup oui. J'utilise, j'utilise "papier" parce que euh… Pff… J'aurais pu dire livre. Mais effectivement les gens viennent beaucoup pour faire des livres. Notamment il y a un atelier de reliure, donc ils font des livres eux mêmes, ils font des maquettes eux même, ils font beaucoup. Effectivement ils aussi beaucoup de livres. Donc une fois sur deux tu peux remplacer livre par papier. [rire] j'entends bien. Il y a par exemple des gens qui ont fait des choses en illustration qui étaient destinées à être exposées en panneaux dans des festivals. Et c'était pas de la, c'était pas, c'étaient pas des images d'exposition, c'était un véritable travail avec des gens du festival qui appor-

taient des objets personnels et qui étaient retranscrits en histoires sur des panneaux visibles par tout le monde… Enfin voilà. Le. Je je je dis pas forcément "livre", mais effectivement une fois sur deux tu peux dire livre.

- ***C : Et qui est à l'initiative de ce projet pédagogique ?***
- JB : C'est moi
- ***C : Tu as convaincu la direction de l'école ou, comment ça s'est déroulé ?***
- JB : C'est surtout l'équipe des enseignants. La direction elle c'est un peu plus… C'est. Elle avalise, c'est pas. Elle fait entièrement confiance à l'équipe. Et donc dans l'équipe il y a des… On est cinq six enseignants plus ou moins, impliqués par des nombres d'heures plus ou moins importants. Et donc c'est en réunion d'équipe qu'on s'est dit ça et j'ai eu aucun mal à convaincre Finzo qui m'a rejoint immédiatement ainsi que un autre enseignant, André Bihler euh. Qui lui est plutôt spécialisé en informatique pure, c'est-à-dire en programmation et tout ça, en site Internet euh Flash, voilà il maitrise des tas d'outils. Et donc voilà, avec Finzo, avec André Bihler on a rapidement. Je veux dire les convaincre ça a pris 5 secondes quoi. Finzo ayant lui-même déjà fait des sites en Flash, ayant fait des narrations en Flash, ayant fait des jeux en Flash il a, il a, j'allais dire il a pris la balle au bond quoi.
- ***C : Et toi même est-ce que tu, t'as, t'as une production déjà en numérique ?***
- JB : Quasiment zéro, hormis les deux trois liens que tu as pu voir, que je t'ai envoyés. Je n'ai rien fait. En revanche je suis sur un gros, je suis sur un gros projet qui sortira à la fois en papier et à la fois en numérique dans… Deux en et demi, deux ans… Ouais deux ans et demi à peu près.
- ***C : Enfin l'origine de cet atelier pour toi c'est pas, enfin c'est pas encore une pratique personnelle tant que ça mais c'est une conviction de…***
- JB : Oui et surtout, plus vite on démarrait, plus vite on se rendrait compte des difficultés. Parce que ça n'est pas tout de dire ça, de penser que tout le monde va se jeter là-dessus. C'est qu'est ce que, qu'est ce qui peut être opportun de montrer, d'enseigner, de voir, de faire, d'expérimenter. Parce qu'on a une population d'étudiants qui est tout à fait je dirais spécifique en atelier illustration parce que il y a un atelier de sérigraphie extraordinaire à Strasbourg et beaucoup de gens viennent pour faire de la sérigraphie. Ils pensent illustration sérigraphie, illustration gravure. Avec tout ça on est loin du numérique, on est loin des écrans. Même s'il faut des écrans pour faire de la sérigraphie…
- ***C : Et alors une fois que tu as convaincu quelques collègues et que ça y est c'est inscrit dans les maquettes des cours et autres vient le moment de préparer tes interventions j'imagine. Comment est-ce que tu as procédé. Comment t'as préparé ça ?***
- JB : Alors la première chose c'est, il y a toute une, il y a toute une demi heure chaque fois en début de cours où on regarde des choses qui ont été faites et on les analyse, on les regarde, n essaie de dire pourquoi c'est bien, pourquoi c'est pas bien. C'est l'occasion aussi de faire abstraction, c'est très difficile pour les étudiants en illustration, de faire abstraction de la partie style, dessiné, visible. Ils sont

hyper sensibles au style. Et donc dès que quelquechose est… A un style graphique ou une touche qu'ils euh… Qui leur déplaît, c'est extrêmement difficile pour eux de, de regarder uniquement par exemple l'ergonomie, la la manière, le narratif euh… La mise en scène, la succession des écrans etc. Donc il y a déjà tout un, il y a déjà tout un travail pour apprendre, pour apprendre à regarder, pour voir ce qui s'est fait, que… Qu'est-ce qu'on peut faire. Voilà ça c'est la première euh… première partie. Et là depuis le temps qu'on rassemble des documents, c'est assez facile tu t'imagines bien, de faire un truc comme ça même sur toute l'année. Parce qu'il y en a une dizaine toutes les semaines qu'on peut analyser et regarder quoi. Ces dernières années il y a quand même eu une productions assez euh… Enfin ça frétille de tous les côtés quoi, enfin il y a de quoi faire quoi. Ensuite euh on a, on a proposé et c'est là-dessus qu'on est en permanence en train de changer. On a proposé des petits exercices qui mettent en avant à chaque fois, qui essaient de mettre en avant à chaque fois des dispositifs particuliers. Par exemple comment passer d'une image à une autre. Les différentes façon évidemment sont tellement plus importantes que sur le papier que… Q'il y'a plein de choses qui sont jouables. Ensuite la question des chemins multiples, c'est l'objet d'un autre exercice euh… La question des mouvements… Des plans, des… Des images où il y a plusieurs plans à l'intérieur. Donc on essaie de se dépatouiller avec ça, avec plus ou moins de réussite.

- ***C : Ça m'appelle deux questions, la première - mais on reviendra dessus tout à l'heure - c'est les références que tu as pu choisir et présenter. Euh, là ce qui m'interpelle c'est que tu me donnes quelques euh, quelques thématiques de travail, ces thématiques tu les as choisies comment ? Est-ce que c'est intuitif ou est-ce que tu pars d'une base théorique quelconque ? Euh…***
- JB : Aucune base théorique, je pars de la mult. Enfin disons de deux éléments, enfin deux grandes catégories euh… D'abord euh ma pratique de la bande dessinée. Dans la bande dessinée il y a des tas de choses qu'on peut faire. Passer d'une case à l'autre, faire des mouvements, faire de la mise en scène. Donc on fait tout ça dans la bande dessinée. Mais ça a évidemment beaucoup d'autres aspects dès qu'on enlève le papier, dès qu'on passe à l'écran. Donc il y a d'abord ce champ là. Passer d'un plan à un autre c'est quelquechose qui est extrêmement important en cinéma, en bande dessinée. Je n'ai aucun doute sur le fait que ce soit extrêmement important dans une narration sur écran. Déjà ma base, ma formation de metteur en scène BD qui va me me donner déjà des pistes. Et puis après il y a tout ce que je vois. Je vois un truc et je me dis "ça ça pourrait faire l'objet d'un exercice". Alors c'est très théorique comme ça hein on en réussi un sur dix. C'est c'est disons la ligne que j'essaie de me, enfin qu'on essaie de se fixer. Et puis après il y a parfois loin de la coupe aux lèvres mais on progresse.
- ***C : À propos des références du coup est-ce que tu les prends par thématique séance par séance ou ?***
- JB : On va du plus simple au plus complexe.

• ***C : Le plus simple c'est quoi ?***

• JB : En gros on part du, de de. Qu'est-ce qu'on pourrait dire de plus simple. Bludzee par exemple, voilà. C'est-à-dire un succession d'écrans simle et on commence à voir les jeux qui peuvent se pratiquer à l'intérieur jusqu'à… Je me rappelle d'un truc publicitaire. Enfin publicitaire, c'est plutôt pour euh pour faire un sorte que les gens arrêtent de fumer. Ça te dit quelquechose, c'est Japonais…

• ***C : Ah oui***

• JB : C'est à la japonaise. Parce que ça ressemble à du manga, c'est destiné à frapper le public adolescent évidemment. Pour les empêcher de démarrer la clope. Et à la limite c'est du dessin animé interactif. Mais il y a des choix multiples, il y a des questions, il y a des jeux. Enfin voilà c'est un, euh c'est un petit mix entre le jeu et le truc à choix multiples si tu veux. En gros hein. Donc voilà on va du simple au plus complexe.

• ***C : Et est-ce que tu apportes des références qui à tes yeux sont vraiment en dehors du champ de la BD ?***

• JB : Pour moi, je pense, j'en ai pas en tête directement mais il suffira de se replonger dans la liste…

• ***C : Oui est-ce que tu pourras me la fournir d'ailleurs ?***

• JB : Oui tout à fait, dans trois quatre domaines très variés mais je te les montre. Pour certains c'est ancien, pour d'autres c'est récent. C'est drôle, bah celui d'Olivier [Jouvray] qui reste une référence hein. C'est très, il est très rigolo son, son truc sur les chaussures là, je… Je sais plus comment…

• ***C : Supershoes***

• JB : Voilà.

• ***C : Oui il y a eu pas mal de recherche dans ce travail là. Euh… Et quels sont les savoirs, les avoir être ou les savoir faire, ou les compétences que tu cherches à développer chez tes étudiants du coup ? Tu parlais de les sensibiliser d'abord ?***

• JB : Principalement d'imaginer, d'imaginer… D'imaginer. Enfin comment dire ça mieux ? De mettre en scène des… Narrations et qui utilisent l'hybridation entre le cinéma, la bande dessinée, le jeu et euh… Je me souviens plus du quatrième… … Enfin de l'image fixe quoi. Entre le texte. Ah oui voilà. Le texte, l'image, l'image animée et… le jeu. … Un peu ce que j'ai fait dans ma démonstration quand je parle de petit, de voyage en image narrative. C'est vraiment ça.

• ***C : Les étudiants passent à la pratique après ces séances, ils décortiquent, ils pratiquent par eux-même. Quels sont les outils ou les, les moyens de publication, les dispositifs qui sont mis à leur disposition ?***

• JB : C'est là où… C'est là où on se rend compte de la difficulté de la chose. C'est parce que presque la formation d'illustration aux Arts Déco sélectionne des non-geeks. Des gens euh… Qui parfois n'aiment pas les ordinateurs, n'aiment pas les interfaces, n'aiment pas les… Les logiciels et ils se

retrouvent à devoir apprendre de nouveaux logiciels quand bien même fussent-ils les plus simples possible. Tu vois. Et du coup euh… C'est là que, c'est là que la réticence se fait le, se fait le plus sentir. Et des choses qui pour moi sont faciles ou naturelles ou simples, je me rends compte que pour certains étudiants c'est la croix et la bannière quoi. … Et voilà, c'est là où ça, c'est là où les, où les défections commencent. Donc le… Hum. Le, le logiciel qui pour le moment semblent se, se dessiner c'est. Enfin l'idée pour cette année qui vient, c'est de faire deux ou trois groupes. C'est de faire un groupe qui va faire entre guillemets du diaporama. C'est de faire un groupe qui va faire un peu de motion composer par exemple. Ou d'autres logiciels du même style, il y en a trois ou quatre maintenant sur le marché. Et aussi ceux qui vont euh… Chercher des solutions multilogiciels, je pense à tu sais la, la suite euh… Publishing de, d'Aquafadas qui permet de combiner In Design, Motion Composer etc. Tu vois pour fabriquer des, des vrais objets pour tablette quoi.

• ***C : Finalement tu t'achemines vers des groupes de niveau en fonction de leur appétence avec l'informatique ?***

• JB : Exactement. Je pense que c'est la seule solution. Donc cette année on va faire ça hein. Et… Par, parce que sinon on va dégoûter les uns ou les autres et… Ils auront tous eu des bouts d'initiation, mais voilà. Il faut dire qu'en atelier d'illustration il y a des gens qui viennent et qui ne feront jamais de BD. Il y a des gens qui viennent et qui ne feront jamais d'illustration parce qu'il ne feront que de la BD. Ils essaient, ils goûtent un peu et puis rapidement euh… Passée la troisième année après ils sont fixés jusqu'au diplôme quasiment. Il y a des gens qui découvrent la BD, qui n'en faisaient pas du tout et après qui ne font plus que ça. Je pense à… À comment s'appelle-t-elle ?… Je cherche un nom, il m'échappe immédiatement… Euh c'est une euh… Dessinatrice euh… Qui habite Marseille, qui fait une série chez Glénat humoristique… Euh… Lisa Mandel. Lisa Mandel, elle n'avait jamais fait de BD et elle ne fait que de la BD en tant que, professionnellement. Donc voilà on espère que voilà dans le lot il y a des gens qui tout à coup vont s'accrocher sur ce, sur ce médium et qui vont en faire quelquechose. Après il faut pas oublier que pour le moment il y a zéro euh, quasiment zéro débouchés économiques et voilà, ça leur fait peur de se… Spécialiser sur un truc où pour le moment il n'y a pas trop de boulot quoi. Moi je pense au contraire qu'il va y en avoir beaucoup rapidement. Mais, mais c'est pas fait hein

• ***C : Et du coup les énoncés d'exercices ou les propositions que tu leur fera est-ce que tu vas pouvoir proposer les mêmes choses, les mêmes thématiques suivant les outils ou il faudra…***

• JB : Non pas forcément. Alor évidemment, un énoncé d'exercice euh… Par exemple euh… Euh… "Maturin a perdu son" et là ils mettent ce qu'ils veulent. Euh "sa, non, la voisine…" comment c'était ? Je me rappelle plus de la phrase. Je peux te l'envoyer par mail… Euh… Ça c'est destiné à produire un truc interactif hein. Avec un choix multiple par exemple. Donc euh là ça a super bien

fonctionné pour deux étudiants qui ont fait ça, qui ont fait ça ensemble. Ils ont fait ça sur Motion Composer sauf que ça pèse euh 60 Mo et que c'est immontrable. [rires]

• ***C : Mais si le but est de les sensibiliser ça suffit.***

• JB : Oui il y a plein de trouvailles mais voilà c'est immontrable. De plus loin parce que pour le moment il faudrait, il faudrait le reprendre techniquement quoi. Mais ça aussi ça va, ça va venir quoi. Mais voilà le genre de truc, on peut avoir des étudiants qui se lancent dans un truc, ça leur plait et puis finalement faute de moyens techniques ils produisent quelquechose qui. Voilà si je peux te le montrer sur mon ordo quand il est en cours, mais de le télécharger sur Internet non.

• ***C : Et comment est-ce que tu évalues le travail que réalisent les étudiants ?***

• JB : Comment il est évalué ? Il y a une évaluation… D'abord elle est, elle est plutôt faite en fin d'année par un, par un collège des… Des enseignants. Euh… Dans euh l'évaluation il y a l'adéquation à la, à l'exercice de départ, à la question posée. Euh pour moi je pense qu'il n'y a, il n'y a pas vraiment de travail en image narrative qui peut être fait s'il n'y a pas une intention au départ. Hein, c'est le contraire un peu de certaines expérimentations en art où on fait quelquechose ça t'échappe et puis… Ça se regarde tel quel. Chez nous il y a toujours un cahier des charges. Il y a un scénario, soit une idée, soit une histoire à faire passer. Un rapport texte/image. Il y a quelquechose. Il y a un énoncé au départ. Donc ce qui nous permet à la fin quand tu lis le truc, quand tu lis le, la chose, de voir l'adéquation à la, au principe de départ. Enfin qui a euh, donnée euh… La base pour faire cet objet. Donc adéquation ou non à ça. Ensuite euh… On juge de l'ergonomie, est-ce que c'est simple ou pas, est-ce que c'est facile d'accès. Où ça bloque ou pas. Et là c'est bien d'avoir des gens qui n'ont rien vu de cet exercice depuis le départ. C'est pour ça que je parle du collège des enseignants, parce que il y a un prof spécialisé en illustration qui n'y connait rien en numérique, il va regarder puis il va le lire quoi.

• ***C : Donc ça fait partie d'un dossier ?***

• JB : Voilà donc là on va voir tout de suite là où ça coince. Parce que lui il n'a aucune notion de, d'ergonomie, aucune notion de tout ça et et puis il clique là où ça lui semble opportun de cliquer et si ça fonctionne pas bah ça fonctionne pas. Donc il y a toute, tout cet aspect euh des choses qu'on va pouvoir euh évaluer en fonction d'un lecteur certes spécialisé en illustration mais pas forcément en narration sur écran. Voilà, pour le moment c'est les seuls, c'est les seuls critères. Si on arrive à les mener à bien c'est déjà beaucoup.

• ***C : Si je comprends bien l'évaluation se fait en fin d'année. C'est les éléments d'un dossier ce qui a été réalisé pour ton atelier ou… ?***

• JB : Oui alors évidemment on les suit tout au long hein. Enfin on essaie. On essaie de les suivre tout du long et on ne les lâche pas jusqu'à la fin de l'année et à la fin de l'année on sanctionne. Mais ce que je veux dire c'est que c'est très intéressant d'avoir tout d'un coup 3 ou 4 profs qui se penchent

sur un, sur un travail qui a été réalisé et qui vont pouvoir dire des choses euh avec du recul, avec une certaine pertinence comme pour, qu'on n'aurait pas alors qu'on a le nez dedans quoi.

- ***C : D'accord. Et donc dans les autres enseignement il y ça aussi ? Chaque enseignement abouti à des pièces qui sont comme ça présentées en fin d'année en soutenance ?***
- JB : Oui, il y a deux bilans : un bilan en février et un bilan en fin d'année et c'est des moments euh… Ces des moments, puisque tu me parles d'évaluation, c'est des moments assez importants pour euh… Pour faire le point sur les étudiants.
- ***C : Euh… J'avais vu quelques exemples de travaux d'étudiants, surtout après la première année. Est-ce qu'il sera possible d'en voir d'autres ? Même si c'est 60 méga, je peux télécharger.***
- JB : On va, on va aussi essayer de… De pouvoir les transposer sur tablette. On compte beaucoup justement, justement sur André Bihler pour, pour nous aider à faire ça cette année. Mais il faut passer la barre euh un peu euh… De la réticence aux… aux nouveaux logiciels quoi. On voit par exemple que un logiciel comme Photoshop commence à rentrer dans les moeurs parce que quasiment tout le monde a joué à ça avant même d'être aux Arts Déco. Donc ce logiciel là il est tellement répandu maintenant que euh voilà Photoshop ça commence à rentrer… In Design un peu, ça commence un peu à rentrer dans les moeurs. Tout le monde sait à peu près faire le minimum avec un outil comme ça. Illustrator est complètement hors, hors jeu. Il y a qu'un étudiant sur, sur vingt qui sait s'en servir. Donc démarrer avec un logiciel complexe alors qu'ils ont déjà deux trois années d'études d'art derrière eux c'est très très difficile. Je suppose que dans une autre école comme Les Gobelins ou Supinfocom ou des écoles comme ça c'est beaucoup plus facile.
- ***C : Tu évoques d'autres écoles, est-ce que tu es en contact avec des confrères qui peut-être enseignent dans d'autres écoles et qui euh à leur manière auraient des objectifs un peu proches des tiens. Même si ça ne s'applique peut-être pas à la BD numérique proprement dite ?***
- JB : Pas, pas énormément encore, mais je ne désespère pas de pouvoir en nouer mieux. Mais c'est quelquechose qui est en cours.
- ***C : Tu as des noms ou des ?***
- JB : Je sais qu'il y a une école à Paris mais je ne me rappelle plus comment elle s'appelle. Il faudra que je retrouve dans mes documents. Euh… Toi tu dois les connaître, ils étaient dans une des réunions euh parisienne autour du numérique.
- ***C : C'est peut-être e-artsup ?***
- JB : Ou c'était dans leurs locaux carrément.
- ***C : C'est peut-être une des écoles du groupe Ionis dans lequel bosse d'ailleurs Yannick Lejeune. Je crois qu'il y a e-artsup quelquechose comme ça…***
- JB : Oui c'est ça, c'est ça, c'est ça…

- ***C : Il faudrait que je creuse pour savoir s'il n'y a pas des gens qui bossent là-dessus aussi là bas. Et toi est-ce que tu fais appel à des intervenants extérieurs ? Ne serait-ce que pour du conseil.***
- JB : On va essayer, on est en train de chercher à quel pourrait être le meilleur. J'avais pensé moi à quelqu'un qui est, pour commencer, qui est euh, mais ça tu pourras me conseiller aussi là-dessus. De quelqu'un qui est très très en recul par rapport aux détails de toutes ces choses : j'ai pensé à Lorenzo Socavo ?
- ***C : Oui, ouais***
- JB : Ouais tu vois parce qu'il a une approche avec beaucoup de recul tu vois.
- ***C : Oui pour avoir une réflexion un peu prospective sur l'avenir du livre numérique.***
- JB : Voilà voilà, je me suis dit cette année on pourrait essayer, on pourrait l'essayer. Mais je, j'ai pas fixé encore. Sinon euh il y a euh. On va faire une journée avec le GRILL, c'est une association d'illustrateurs que j'ai créée, enfin que j'ai co-fondée hein, pas tout seul. Et euh… Là on pourrait inviter 5 ou 6 personnes en décembre, je pensais aussi te, te demander enfin en fonction des disponibilités de… On va faire une réunion avec les autres personnes et donc là on pourrait emmener tout le public des Arts Déco à ce, à cette conférence. Enfin à cette journée puisque ça… Et là j'avais pensé inviter aussi surtout des gens comme euh… Malec ou euh… Ou Pierre Yves Gabrion. Des gens qui font, des gens qui fabriquent aujourd'hui des choses dans ce… Dans ce registre. Pour donner envie tu vois.
- ***C : Oui pour vraiment montrer que ça existe.***
- JB : Ouais
- ***C : Et est-ce que tu as des… Bon t'es en ch, en contact avec des éditeurs en tant que, auteur professionnel. Mais est-ce que tu as des contacts liés à la BD numérique avec des éditeurs ou des industries culturelles qui ne seraient peut-être pas des éditeurs de BD traditionnelle d'ailleurs ?***
- JB : Eh ben ça va, ça va être le cas. Alors c'est pas. Je suis, c'est pas encore au stade opérationnel. Mais ça va être le cas puisque pour mon projet que je veux avoir sous les deux formes, la forme numérique je ne vais pas la faire tout seul. Je ne vais pas la faire tout seul parce qu'il y a toute une euh… Toute une partie technique que j'ai pas envie de me fader. J'ai l'équivalent de 350 à 400 pages de bande dessinée à faire en deux ans et demi là. C'est énorme comme boulot, c'est en plus un travail un peu scientifique euh… C'est des, c'est une adaptation de travaux d'anthropologie donc tu vois c'est très… C'est déjà énormément de travail. Par contre je, j'ai beaucoup d'idée de mise en scène. Par contre me fader des animations pfff… Donc il y aura forcément une société ou une agence ou des gens qui vont travailler avec moi et… Et avec lesquels je vais, je vais bosser. L'éditeur c'est Futuro à la base. Mais donc il y aura des co-éditions, des co-productions avec des gens spécialisés dans le numérique.

- ***C : Et dans le cadre de l'atelier est-ce que tu… Par rapport à l'atelier tu, tu as pris des contact peut-être avec Aquafadas pour utiliser leur outil mais peut-être avec d'autres aussi ?***
- JB : Oui bien sûr. Oui oui, oui oui. Et puis euh, pour des solutions de, de publication. Si des choses convaincantes sortent du lot. Cette année l'idée c'est de faire un, c'est de faire un magazine sur tablette dans lequel on aurait des choses simplissimes ou des choses un peu plus complexes suivant les productions des étudiants. Donc vraiment, c'est plus l'idée de recueil d'objets plus ou moins sophistiqués, plus ou moins euh… Intéressants. Il y a par exemple des idées toutes simples d'images qui se déplient. Ça peut se faire en papier aussi hein, ça marche super bien en numérique. Donc c'est des images qui ont les, la partie haute et la partie basse par exemple s'étirent et au milieu apparaît une nouvelle image une fois qu'on les a étirées. Donc c'est des, c'est des choses qui sont pas forcément des narrations à part entière, c'est pas de la BD numérique mais ça s'apparente complètement à cet objet. C'est de l'image qui est, qui est euh. Ça fonctionne parce que c'est numérique quoi. Ça ne marche que comme ça. Bon dans le cas des images qui se déplient, évidemment tu peux le faire en papier mais l'effet n'a rien à voir. C'est vraiment magique à l'écran, quand tu le vois à l'écran c'est magique quoi, c'est… T'as l'impression que l'écran a été fait pour montrer ce genre de choses quoi.
- ***C : Et les… Les personnes avec qui tu étais en contact c'était de quelle nature ? C'était pour répondre à des problèmes techniques ou c'est eux qui sont venus te voir ? C'est toi qui est allé les chercher ? Comment ça se passe ?***
- JB : Pour mon projet ?
- ***C : Non je parle toujours pour l'atelier, quand tu, t'as eu, pris ou ou eu des contacts avec des gens pour trouver des solutions techniques ou choisir les outils que tu allais proposer à tes étudiants euh…***
- JB : Là c'est principalement avec André Bihler et les gens d'Aquafadas puisqu'on a été beaucoup en contact pour des améliorations dans Motion Composer ou des choses comme ça.
- ***C : C'est vous qui êtes allés les chercher au départ ?***
- JB : Principalement eux. Pour moi c'est l'outil le plus simple et le plus ergonomique que j'ai trouvé pour faire énormément de choses et expérimenter énormément de choses de manière extrêmement simple. Mais quand pour moi je dis extrêmement simple, pour les étudiants c'est encore compliqué.
- ***C : Donc c'est Aquafadas qui est venu te proposer leur outil sachant que ton atelier existait ?***
- JB : Non non c'est moi qui sui allé, c'est moi qui les ai contactés d'autant plus que Claudia Zimmer est d'origine alsacienne et qu'elle euh… nous voit tous les ans aux alentours de Noël donc c'est très pratique [rires]. Bon ça c'est peut être pas des détails que tu as besoin de mettre [rires].
- ***C : Euh, et les, là tu as déjà deux ans d'expérience derrière toi. Quels sont les retours des étudiants qui ont déjà bénéficié de la formation ?***

• JB : Bah alors il y a un bon tiers ça les gave d'avance. Il y a un tiers qui trouve ça rigolo intéressant, ils prennent ça comme un… Comme un… Ça fait partie de la culture générale de voir ce qui se passe… Et puis il y a, il y a un tiers qui s'est amusé avec. Et on va dire les résultats c'est un dixième qui a fait des choses rigolotes ou intéressantes.

• ***C : C'est déjà pas mal comme résultat.***

• JB : Pfff moi je trouve pas, moi je suis déçu hein. Mais bon c'est pas grave, je me doutais que ce serait, que ce serait pas aussi simple que ça mais… Mais bon, je pensais allez en deux ans c'est, on a mis ça sur les rails et ben non je pense qu'il faudra, il faudra bien quatre ans hein.

• ***C : Le fait de s'adresser à des jeunes en formation, tu pouvais peut-être, tu espérais peut-être qu'ils seraient plus curieux ou qu'ils feraient preuve de plus d'initiative que le vieux de la vieille. Quelquechose comme ça ?***

• JB : Oui tout à fait. Tout à fait. Et on se rend compte aujourd'hui que, que les gens qui font des, qui font des choses dans le domaine du numérique ils ont entre 40 et 50 ans. Non mais c'est vrai il faut le dire, putain mais c'est dingue !

• ***C : Alors après, est-ce que… Toi tu identifies que c'est quand même un public particulier, sélectionné suivant des critères particuliers aux Arts Déco. Est-ce que les jeunes qui pourraient s'intéresser à ça ils sont ailleurs et où ?***

• JB : Oui, je pense qu'ils sont dans le jeu vidéo. Clairement. Je pense qu'ils sont clairement dans le jeu vidéo. Je euh… C'est aussi, et je le vois aussi entre les gens qui aux Arts Déco partent vers la didactique visuelle. C'est des gens qui sont déjà plus familiers avec les logiciels, ça ne leur fait pas peur d'apprendre un nouveau logiciel. Et euh je pense que effectivement il y a… Il y a des… Il y a plus d'appétence dans des endroits où l'ordinateur est extrêmement familier.

• ***C : Euh je voulais terminer par deux questions très très ouvertes, voir si ça t'inspire. Euh pour toi, qu'est ce que c'est que le récit et qu'est ce que c'est que la bande dessinée ?***

• JB : Tfff tfff tuf tfff. Ah oui effectivement ça ça demanderait un peu de… Un peu de travail… Un peu de réflexion plus avant. J'ai pas de…

• ***C : Ou peut-être plus prosaïquement, quel… Où est ce que tu situes la notion de récit et la notion de bande dessinée dans le projet de ton atelier ? Est-ce que c'est central, est- ce que c'est périphérique ?...***

• JB : Moi je dirais que… Dans l'atelier d'illustration historiquement on a travaillé avec. On travaille en mélangeant le texte, les images et l'art séquentiel. On utilise les outils du spectacle, c'est-à-dire quand le temps est contraint. On utilise les outils du texte, c'est-à-dire juste les mots sans les images. Avec une lecture à volonté, enfin à vitesse personnelle. On utilise les images, qui sont des objets très curieux parce que ça interpelle le cerveau sans passer par aucun euh, quasiment aucun apprentissage de code. Et on a un nouvel élément euh… Qui est permis euh, enfin qui est rendu possible grâce à

l'écran, c'est euh… C'est tout ce qui est interactivité, choix multiples, affichage euh qui se libère de, de, des contraintes du papier et de la reliure. Et donc ce quatrième élément permet de faire une cour d'école plus large et plus vaste. Mais au final ces quatre éléments euh… Servent à au final à faire euh du rapport texte/image avec une dimension temporelle. Tu vois t'as un rapport texte/image et puis t'as une dimension temporelle qui emmène le récit. Qui fait que les, les, les… Les actions se se transforment, que les personnages évoluent, les personnages évoluent… Que les situations évoluent. Que les questions se posent, enfin que le récit puisse se déployer. Enfin pour moi le récit il y a toujours une dimension temporelle et dans l'illustration enfin telle qu'on la pratique aux Arts Déco. L'image narrative. C'est toujours des mots approximatifs qu'on essaie de racoler, mais… Il y'a donc une, une, cette dimension temporelle qui est importante et qui se traduit par les notions de mise en scène, de spectacle, de… Il y en a dans la bande dessinée, quand bien même c'est que du papier, il y en a déjà dans la bande dessinée, tu es bien placé pour le savoir. Même sur du simple papier. Et puis il y a le texte, il y a l'image et puis il y a cette espèce de nouvelle possibilité, l'écran euh… Voilà. Voilà donc on essaie de, de marier. C'est comme ça que ça rentre dans cette classe d'illustration : on fait toujours la même chose, c'est simplement une hybridation de plus.

- ***C : Et pour toi la bande dessinée, c'est c'est quoi par rapport à ça. Parce que du coup tu… Tu décris une… Tu décris le récit au sens très large. Et la bande dessinée c'est une forme très précise ou euh…***
- JB : Ah bah c'est, c'est du rapport texte/image, c'est du rapport texte/image sur du papier avec euh… La, la dimension temporelle plus importante que dans l'illustration tout cours. Hein parce qu'avec la dimension temporelle, tu vas pouvoir accumuler le nombre de cases, tu vs les agencer de façon à ce que, qu'il y ait l'impression d'avoir du temps du mouvement… Enfin des, de, de faire rentrer cette dimension de spectacle et de temporalité dans un, dans un rapport texte/image qui autrement… T'as le texte à gauche, l'image à droite, voilà. Tu pars de ça et t'arrives au manga, pour moi c'est une ligne, une continuité euh… Il n'y a pas de frontière entre l'illustration et la bande dessinée. Elle n'est pas nette entre le texte et le texte illustré parce que quand tu ne lis que du texte tu te fabriques déjà des images dans la tête. Elle n'est pas nette entre euh… Entre l'image papier et la, et la cinéma. Parce qu'entre les deux il y a la bande dessinée, et entre les deux il y a les… Les narrations sur tablette et entre les deux il y a… Et tout ça est absolument sans frontière nette. Et pour moi ça fait partie d'un même, d'un même domaine. Simplement les usages euh économiques et la, je sais pas des inventions comme la reliure ont fait en sorte que tout d'un coup le livre euh est devenu un, un moyen physique pour euh, euh… véhiculer facilement le rapport texte/image. Mais, je sais pas, le rouleau c'est une autre façon. Regarde quand tu déroules, quand tu déroules un rouleau de droite à gauche, que t'as cette bande, cette bande de papier qui passe devant toi, c'est extraordinaire.
- ***C : Oui oui***

• JB : Et c'est pas du papier tu vois. Pourtant on est toujours dans le rapport texte/image avec une temporalité incluse dedans. Pour moi, voilà, c'est, c'est travailler sur l'hybridation de ces différents éléments. Ouais tu prends plusieurs composants et tu vois quels mélanges peuvent donner quelque-chose. Qui vont construire du récit, qui vont construire du sens, qui vont construire euh… Des émotions. Faire naître des émotions dans la tête des lecteurs, qui vont… Voilà.

C4. Jérôme Jouvray (Lyon)

07/12/2012 17h07 (0h40)

- ***C : Pour commencer, j'aurais aimé que tu me présentes rapidement Émile Cohl, en gros pour mieux situer le contexte du cours***
- JB : D'accord. Euh… Émile Cohl c'est une école qui a été créée euh il y a quoi ? Il y a un vingtaine d'années maintenant. Euh… Pour. Enfin dans l'optique de revenir à un enseignement du dessin. C'est-à-dire que les, les gens qui ont créé l'écoles étaient, ont été étudiants aux Beaux-Arts et euh. N'aimaient pas ce, ce qui pour eux était une dérive à l'époque de l'orientation de, des Beaux-Arts vers le conceptuel et l'abandon du dessin. C'est-à-dire que l'art devenait d'un seul coup, euh n'était plus forcément lié à une maitrise technique voilà. Que ce soit la sculpture ou le dessin par exemple. Et donc quand ils ont créé l'école ils ont voulu revenir à ça. Et puis petit à petit, l'école s'est orientée vers les préoccupations d'un, d'un métier. C'est-à-dire que, qu'ils ne voulaient pas non plus que les étudiants en sortant de chez eux sachent dessiner, mais ne, ne sachent pas quoi faire de leur vie. Et du coup ils ont réorienté petit à petit vers euh, vers de de métiers liées au dessin et du coup ça c'est orienté vers euh le dessin animé, l'illustration, la bande dessinée. Et euh voilà quoi. Et du coup c'est une école qui prépare beaucoup à une technique de dessin. Voilà il y a beaucoup de cours d'anatomie, de perspective etc. t puis petit à petit plus on avance dans les les années et plus on… On… On s'oriente vers un, un domaine. L'édition, l'animation, l'infographie, des choses comme ça. Et il se trouve que le cours de bande dessinée qu'on donne avec mon frère est un de derniers, enfin un des cours qui est en commun pour tout le monde. C'est-à-dire que les les gens qui se spécialisent dans, dans l'école… Euh s'orientent vers l'édition, vers l'animation, vers l'infographie, mais c'est, il y a pas d'orientation spécifique bande dessinée. C'est-à-dire que ça reste un cours commun à tous ceux qui veulent faire de l'édition mais aussi à ceux qui veulent faire de l'animation et aussi à ceux qui veulent faire de l'infographie voilà.
- ***C : Et qu'est ce qui explique ce positionnement du cours justement dans le cursus ? Le fait qu'il soit comme ça dans le tronc commun ?***
- JB : Bah en fait pour le, pour l'école c'est un cours qui met en application tout ce qu'on apprend ailleurs. Donc dessin, mise en scène, cadrage, découpage, euh perspective euh décor, euh dessin, couleur. Tout. Donc comme c'est un cours qui met en application tout, c'est bien que tout le monde s'y frotte. Voilà.
- ***C : C'est un peu comme si la bande dessinée était considérée comme le… Je sais pas le, pas l'art total, mais le moyen d'expression…***
- JB : C'est ça… Ce n'est pas un art ultime, mais c'est un art qui combine beaucoup de ces éléments là et c'est un art complet en tous cas. Ou le. Quand il y a, quand il y a quelqu'un qui se met à faire de

la bande dessinée il faut qu'il maitrise euh… Voilà il est costumier, il est décorateur, il est éclairagiste, il est metteur en scène… Il est dessinateur, il est acteur, il y a ça aussi : que ses personnages jouent bien leur rôle. Donc euh voilà c'est vraiment ouais une espèce de mélange de tout un tas de de choses à maîtriser quoi.

- ***C : Euh et le cours lui-même s'intitule comment ?***
- JB : Bande dessinée
- ***C : Et au nivaux de ce qui traitait du récit numérique, est-ce qu'il y avait un intitulé particulier ou est-ce que …***
- JB : Oui, en fait ça a été euh… Au départ euh c'était euh un cours dan le cours. C'est-à-dire que… C'est donc ça s'était l'année passée, donc 2011-2012. C'était l'idée de faire les deux premiers trimestres en bande dessinée classique comme on faisait d'habitude. Et le troisième trimestre orienté bande dessinée numérique. Et donc ça a été appelé "bande dessinée numérique" Au final on a changé ça. C'est-à-dire qu'au fur et à mesure que dans l'année on avançait et qu'on préparait cet aspect là, enfin ce cours là. On a changé pour euh… Un cours sur le livre numérique et une expérimentation… Enfin un, un cours sur le livre et l'évolution du livre et une expérimentation sur le livre numérique. C'est-à-dire que on n'a pas restreint à la bande dessinée. Donc les gens les expériences qu'ils ont fait, enfin les les essais qu'ils ont fait c'était orienté livre. Ils pouvaient faire ce qu'ils voulaient voilà. Et du coup c'est pour ça qu'on a aussi arrêté le. Qu'on l'a enlevé du programme de bande dessinée, c'est que nous on s'est rendu compte que ça n'avait plus lieu d'être dans le cours de bande dessinée à proprement parler. Voilà. Du coup on le refera pas dans, dans le cadre du cours de bande dessinée, mais il y aura d'autres choses et autrement en dehors du cours. Voilà.
- ***C : Est-ce qu'on peut dire qu'il a débordé du cadre qui lui était prévu au départ ?***
- JB : Oui c'est-à-dire qu'au début l'idée c'était vraiment de faire une expérimentation autour de la bande dessinée numérique et plus on avançait avec Olivier dans la préparation de ce truc là et plus on se rendait compte pas que ça servait à rien mais que il fallait élargir le champ de d'expérimentation. Et c'est pour ça qu'on s'est dit "OK on va les faire bosser sur un un livre numérique, et on verra ce que ça donne". Euh… Donc voilà, c'est pour ça qu'on a enlevé. C'est pour ça qu'on n'a pas fait finalement tout le troisième trimestre dessus, mais seulement les trois derniers cours. Mais on, on leur a demandé de de, voilà. Au départ on leur a demandé de travailler à partir de la matière de ce qu'ils avaient fait dans l'année. Puisque pendant l'année ils doivent euh… Travailler sur un projet d'album de bande dessinée, comme s'ils allaient présenter un projet à un éditeur. Et donc ils doivent concevoir un dossier avec quelques pages de bande dessinée terminées, avec un synopsis, une présentation tout ça. Et on leur a proposé de travailler à partir de cette matière là sur le, le cours du livre numérique. Mais c'était pas obligé, c'est-à-dire que ceux qui n'avaient pas envie, ceux dont le projet ne leur plaisait plus ou qui avaient envie de changer d'univers ou qui avaient envie d'expérimenter autre chose…

Voilà on avait élargi à "faites ce que vous voulez euh… Mais présentez nous un projet de livre numérique". Et du coup on les a fait travailler pendant ces trois cours, après leur avoir montré des exemples de ce qui existe, après leur avoir fait un cours sur l'évolution du livrent sur qu'est ce que c'est qu'un livre, euh… Eh bien on a fait, on leur a fait travailler sur un dossier de présentation d'un projet. C'est-à-dire comme s'ils devaient présenter à un éditeur un projet "bon voilà j'aimerais bien faire ça" euh… Mais c'est encore tout à fait abstrait. C'est-à-dire qu'on ne leur a jamais demandé de faire de la programmation sur ordinateur ni de dessin animé, ni d'animation ni d'interactivité rien du tout. Ce n'était que sur papier, un dossier papier de projet de livre numérique. Voilà.

- ***C : Et ce dossier était évalué suivant quels critères ?***
- JB : Ben… …. Alors s'il était propre [rires]. S'il était clair. Si on comprenait les intentions du, de l'étudiant. Mais ensuite c'est. C'est en ça qu'on a arrêté aussi cette expérience. C'est que le le dossier qu'on a eu, la note qu'on a mis était assez vague parce que justement on on pouvait difficilement juger de… De l'intérêt du projet parce qu'il y a des projets qui auraient surement été très intéressants une fois qu'ils sont réalisés mais sur le papier ça ne se voyait pas encore. Et inversement il y avait des projets qui avaient l'air intéressants mais à la fin ça aurait pu rendre un truc un peu pourri. Donc du coup c'était assez vague, assez flou et on a jugé surtout sur la qualité de la présentation, des illustrations qui étaient proposées… Parce que c'était obligatoire, on leur demandait qu'il y ait du dessin dedans. C'était la contrainte. Et euh… Et euh et la qualité de l'explication, la… Voilà. Mais après on a quand même eu une part de la note qui était importante qui était celle de. "Bah à première vue est-ce que c'est intéressant ou pas ? Est)ce que c'est original ? Est-ce que la réflexion…". Voilà une des questions aussi importantes c'est "voilà quel est l'intérêt que ça soit en numérique ?". Voilà. C'est-à-dire "est ce que ton truc c'est juste une histoire portée sur écran ? Ou est-ce que l'aspect numérique donc éventuellement peut-être interactif ou autre chose… Est-ce que ça. Quel est son intérêt, quelle est sa part de… Voilà de d'intérêt voilà dans le projet." Voilà c'était ce genre de questions qu'on se posait. Mais on s'est bien rendus compte que tout ça au final était assez flou et que on manquait de, de critères pour euh noter un un dossier comme celui là. Il y a des gens qui nous ont proposé des projets documentaires par exemple. Donc rien que le sujet "j'ai chois de faire un documentaire numérique sur tel truc" bah il y avait machin il avait choisi Léonard de Vinci et puis il y avait bidule qui avait choisi euh euh, je sais pas moi euh les les pantoufles. Eh ben il y en a un qui était plus intéressant que l'autre. Donc euh du coup je caricature un peu mis il y avait un peu de ça. Une part de la note était largement influencé par l'intérêt ou non du sujet de départ. Donc voilà c'était. == Pardon je suis coupé par ma petit fille qui me fait un bisou qui vient d'arriver. Oui ma petite fille. == Et euh. Donc voilà. Donc du coup la note était assez floue. Et en même temps nous ce qui nous a paru intéressant c'est que quand même il y a eu, en tous cas de la part de beaucoup d'étudiants un intérêt et une réflexion. Donc ça c'était bien en soi. Voilà.

• ***C : Et derrière ce, ce dossier qui était demandé, ce travail qui était demandé et puis l'évaluation. Quels, au cours du cours quels étaient les savoirs, les savoirs être, les savoir faire, les compétences, je sais pas… Qu'est ce que vous cherchiez à développer chez vos élèves ?***

• JB : Rien. Euh là aussi je caricature un peu mais rien. L'idée était d'avoir une réflexion. Il y avait parmi les gens qui étaient dans la salle, parmi les étudiants il y en avait qui avaient l'habitude de, de l'ordinateur, l'habitude des jeux vidéo euh… Qui sont familiers de ce genre de trucs. Ils ont tous un téléphone portable. Enfin voilà, la plupart sont familiers de cet univers là. Mais dans le lot il y en avait un certain nombre, sans doute même la majorité qui n'avait jamais vu un livre numérique, entre guillemets. Ils avaient déjà vu des trucs où un clique un peu, voilà une petite histoire je sais pas moi… Un petit extrait de BD n'importe quoi ou… Mais des des livres numériques tels que ça se fait aujourd'hui la plupart n'en avaient jamais vus. Donc du coup ça ça a été un petit peu notre boulot de… Enfin surtout le boulot d'olivier parce que il a fait un long cours où il a montré un tas d'exemples de ce qui se fait, de ce qui s'est fait ces dernières années et euh… Et du coup rien que pour voir "voilà ce qui se fait, voilà ce qu'on peut trouver en vente aujourd'hui". Et donc euh. Mais après ce cette compétence qu'on leur a demandé de de développer c'est la réflexion. C'est-à-dire c'est qu'on leur proposait de réfléchir à un projet mais on ne leur a jamais demandé de, de développer euh par exemple euh une arborescence euh… Voilà. Du coup. On n'est pas allé assez loin pour travailler un un scénario par exemple sur sur ce projet là Il y a eu du travail sur le scénario, sur le texte tout au long de l'année dans le cours de bande dessinée. Mais pour ce cours là, c'était juste une réflexion du "tiens qu'est-ce qu'on pourrait faire, qu'est-ce qu'on pourrait faire en numérique". Donc ça a été une réflexion, un travail sur la réflexion… De la recherche. C'est presque de la recherche fondamentale à la limite : "à quoi ça sert et qu'est-ce qu'on peut faire".

• ***C : En fait vous… Je vais en venir à une question plus générale… Euh.. Pourquoi avoir choisi d'ouvrir un cours sur le, sur le numérique ? Alors d'abord sur la BD et puis ça a évolué vers le livre alors pourquoi cette volonté d'ouvrir un cours sur le numérique ?***

• JB : Alors moi j'aurais bien posé la question à la direction parce que c'est la direction qui a, qui a demandé ça à, à mon frère Olivier. D'accord. Et pour la petite anecdote c'est que moi j'ai été mis au courant de de ce troisième trimestre sur le livre numérique le jour de la rentrée. Moi j'ai pas été mêlé à la réflexion et je crois qu'ils l'ont fait exprès parce que moi je m'en fous complètement moi personnellement. C'est-à-dire que moi j'aurais, j'aurais tout de suite… Ma réponse aurait été direct. J'aurais dit tout de suite "attendez la bande dessinée numérique ça ne s'apprend pas, il n'y a pas de cours à avoir". Moi je fais un cours sur la bande dessinée, sur al mise en scène sur le découpage et la lecture d'une histoire sous forme de cases juxtaposées d'accord. Mais la BD numérique il n'y a pas de cours à avoir. Il peut y avoir un cours sur le numérique en général sur la programmation. Enfin voilà Olivier a proposé un cours sur l'histoire du livre. Mais c'est un cours qui n'a rien à f. Qui n'est pas obligé à

être un cours de bande dessinée, qui est complètement annexe quoi. Et toutes ces réflexions autour du numérique moi je me suis dit elles sont intéressantes en général, dans le monde du livre en général. Mais par rapport à la bande dessinée purement et simplement c'est c'est anecdotique et ça ne s'apprend pas surtout. Je n'ai pas de cours à foire. Je vais pas, je vais pas faire un cours sur euh qu'est ce qu'il faut faire pour faire une BD numérique. Donc du coup déjà dès le départ j'étais pas euh, pour faire un cours sur la bande dessinée numérique. Mais me retrouvant devant le fait accompli, en discutant avec mon frère c'est là qu'on a décidé d'orienter ce cours d'une manière générale sur le livre numérique et d'un seul coup voilà il y a eu des réflexions et des machins et c'est pour ça que au final on n'a pas recommencé l'expérience puisque on s'est bien rendus compte que c'était une réflexion, enfin la réflexion elle était intéressante que si elle était plus large et pas liée seulement à la bande dessinée. Voilà.

• ***C : Et d'ailleurs comment ça s'est déroulé par rapport à cette année ? Puisque c'était une commande si je comprends bien de la direction au départ de dire "voilà le numérique est là on aimerait bien que vous abordiez cette question". Et puis vous vous dépatouillez un peu avec ça. Euh et…***

• JB : En fait mon frère Olivier étant dans la réflexion de ce qu'est en train de devenir le monde de l'édition notamment par le biais du numérique. Ça fait euh, ça fait un petit moment qu'il étudie la question, il était au syndicat des auteurs de bande dessinée spécialisé dans ce domaine là pour travailler sur ce, sur ce point. Donc du coup la direction suivait ça, était au courant de ça. Et la direction de l'école étant attentive aux évolutions du marché pour savoir un petit peu qu'est ce qu'ils vont devenir leurs étudiants en sortant de l'école. Ils se sont dit "il y a une réflexion à avoir". Et ils se sont mis d'accord sur "oui on fait un cours sur la bande dessinée numérique" et Olivier a dit "tentons l'expérience", voilà.

• ***C : Et donc le résultat de l'expérience conduit à une évolution du programme pour cette année. Et du coup à quel niveau ça se passe ?***

• JB : Ce qu'il y a c'est que moi j'en sais rien. C'est ça le truc. Là il faudrait peut-être reposer la question à mon frère qui lui a une vision un peu plus générale de ce qui se passe à l'école. C'est-à-dire que moi j'interviens à l'école uniquement en bande dessinée et uniquement en deuxième année. Mon frère aussi, il intervient en bande dessinée en première et en deuxième année. Et auprès des troisième années en édition, donc de manière plus générale. Et il va, il fait, ça fait déjà deux ans qu'il fait des interventions autour du thème du numérique. Donc du coup euh… Je , je ne sais pas si l'expérience qu'on a fait cette année, enfin l'année passée en bande dessinée numérique a ouvert une…. brèche une voie et a provoqué la naissance d'un cours particulier cette année. Ça j'en sais rien, je pense pas, à première vue je pense pas, je ne suis pas sûr.

• ***C : D'après ce qu'il me disait, ce genre de question allait être réparti dans plusieurs cours, plusieurs autres cours. Mais je n'ai pas saisi est-ce qu'il y en a qui serait dédié…***

• JB : C'est-à-dire que le… C'est pour ça que je trouvais idiot qu'on ait cette démarche uniquement en bande dessinée. Pour moi c'est lié au monde du livre en général, pas seulement de la bande dessinée. Donc du coup oui il y a, je sais que par exemple depuis quelques années il y a des gens qui sont en édition qui doivent proposer un projet d'édition euh à la fin de leur diplôme, doivent aussi présenter un projet d'édition numérique. C'est-à-dire que l'école essaie d'orienter les étudiants vers une, une présentation, un réflexion autour de ça. Donc du coup il y avait déjà un petit peu depuis quelques années… Voilà ce n'était pas obligé d'être interactif entre guillemets, ces projets de diplôme, mais il y avait une obligation de présenter des des projets liés à une édition exclusivement numérique.

• ***C : Euh et donc tu me disais que pour euh, pour sensibiliser les étudiants il y avait à la fois une histoire de l'approche du livre et puis aussi un présentation d'un certain nombre d'exemples euh… Quels types d'exemples ont été choisis pour euh… Pour le sensibiliser ?***

• JB : Il y avait pas mal de, de livres illustrés pour enfants, interactifs. Il y avait de la bande dessinée aussi. Et puis il y avait des comics américains, et puis des trucs qu'on appelle de turbomédia qui, dont on entend parler un petit peu à droite à gauche. Il y avait euh… Il y avait quoi. Il y avait des choses qui ressemblaient plus à des jeux. Parce qu'en fait la frontière devient floue au bout d'un moment quand un récit interactif devient tellement interactif qu'il devient plus un jeu vidéo qu'un, qu'un livre. Donc voilà il y avait des choses comme ça, il y avait un peu de tout. C'était assez varié, Olivier avait fait une espèce de sélection de plein de trucs, plus ou moins récentes, mais voilà il n'y avait pas de choses trop trop anciennes. Donc voilà il y avait de la bande dessinée où quand on, quand on manipule des cases il y a des animations, des bruitages qui… Il leur a montré tout un tas de trucs.

• ***C : Et en revanche d'un point de vue technique vous n'avez pas présenté d'outil particulier ou de de moyen de publication, de conception ?***

• JB : Non alors ça on n'est pas allé là dedans. On sait que ça existe, on leur en a parlé. On leur a dit ouais il existe des logiciels pour faire sa BD soi même et plus rapidement, des des trucs d'interaction. On leur en a parlé mais c'était pas le… Le but du cours était vraiment une réflexion plus large sir le thème du livre et sur ce qui pourrait être intéressant à faire voilà. On leur a pas donné de moyens, comme de toute façon on avait peu de temps, qu'on n'avait pas le temps de leur apprendre et puis certains outils ou je sais pas quoi. On s'est dit bah de toute façon ils vont nous rendre un dossier papier quoi. Il n'y a pas de, il n'y a pas de rendu, de… Sur ordi ou sur tablette quoi.

• ***C : Et ta participation à ce cours. Enfin comment s'est déroulée la collaboration entre ton frère et toi autour de ces aspects ?***

• JB : Bah alors pour être franc c'est surtout Olivier qui l'a préparé ce cours. C'est-à-dire que moi je, je suis intervenu pour apporter ma ma réflexion de de comment dire euh avec mes gros sabots quoi. Moi je je partais, j'y allais à reculons, j'expliquais à Olivier que c'était tout ça ça servait à rien, que ça n'avait rien à faire dans le cours et puis il était en même temps d'accord avec moi et m'a convaincu de l'intérêt de l'expérience. Et du coup moi je, je, disons que pendant qu'Olivier faisait ses cours, démonstrations, ses présentations, et son histoire du livre sur le sur les exemples de bandes dessinées numériques tout ça moi j'intervenais et je donnais mon point de vue sur des trucs ou alors j'apportais une information supplémentaire. Voilà il se trouve que Olivier et moi il y a, il y a quoi 13 ans maintenant, ouais il y a 13 ans on a fait une bande dessinée numérique interactive, animée et bruitée voilà e ton s'est rendus compte à l'époque à quel point c'était des des choses qui étaient rigolotes à faire et qui coûtaient suffisamment cher pour que on puisse pas faire ça sans un budget conséquent. Et aujourd'hui que les moyens techniques arrive bah on se dit "il y a moyen de faire ce genre de trucs". Et le problème c'est que nous l'expérience qu'on avait fait nous personnellement c'était tellement cher que personne ne voulait financer un truc pareil. C'est-à-dire qu'aujourd'hui quand un éditeur est intéressé par un truc numérique, il, il est dans un réflexion où il faut que ça ne coûte pas cher. C'est-à-dire qui soit juste l'adaptation de quelques cases qui se posent sur un… Voilà il faut pas que ça coûte plus cher en tous cas qu'un, qu'une page de bande dessinée classique. Or nous ce qu'on proposait c'est un truc avec du son, avec de la musique, avec du bruitage, avec de l'animation. Donc forcément c'était des budgets qui étaient triplés. Donc euh, donc euh nous voilà ça c'est le genre d'expériences qu'on a pu raconter aux étudiants en disant euh aujourd'hui les éditeurs ils fantasment sur un espèce d'eldorado du numérique mais ils ne veulent pas y mettre de de budget. Et donc du coup on se retrouve avec des, des expériences un petit peu à tâtons comme ça, un peu timides, mais rien d'absolument euh révolutionnaire. Finalement. Enfin de toute façon il n'y aura. Enfin c'est pas le mot. On efface tout c'est pas le mot je voulais pas dire révolutionnaire. On n'arrive à rien de spectaculaire c'est-à-dire que c'est des gadgets. La plupart des choses qu'on voit arriver sont plutôt de l'ordre du gadget voilà. Et donc ça manque un peu d'ambition, c'est ce qu'on disait souvent c'est que souvent on arrivait à un dessin animé du pauvre au lieu d'avoir une bande dessinée améliorée. On arrive à ce résultat là au final et du coup on perd le lecteur de bande dessinée, mais on n'a pas gagné le spectateur de dessin animé parce qu'il trouve ça moins bien qu'un dessin animé. Donc du coup voilà on a l'impression d'un truc qui n'est pas fini quoi. Bref on leur parlait de ça on leur parlait de leurs expériences personnelles euh moi j'amenais mon point de vue. Mais voilà pour revenir à la question sur euh, sur mon implication dans ce cours. C'est voilà pour être franc c'était très très minime c'est surtout Olivier qui l'a préparé ce truc là. Moi je l'ai suivi, voilà j'ai participé dans le sens où je tenais, je j'ai participé j'ai travaillé avec des étudiants dans la réflexion sur leurs projets et tout ça. Mais euh, amis c'est vrai que moi je me suis fait un avis définitif mais déjà il y a bien longtemps sur tout ça.

C'est-à-dire que moi pour l'instant c'est un domaine qui ne m'intéresse pas, c'est un domaine qui me parait être sureuh… estimé. C'est un domaine qui prend du gadget et voilà. Donc c'est un petit peu ça donc du coup voilà. Du coup ça m'a intéressé quand même l'expérience de ce cours, mais mes conclusions je, enfin. J'étais presque content de pouvoir dire à Olivier "tu vois j'avais raison". [rires] Je le savais, je le savais déjà. Donc euh voilà c'est un peu ça.

• ***C : Tu. Tout à l'heure tu es revenu sur un mot, tu avais dit "révolutionnaire" et puis tu as, t'as voulu revenir dessus en disant "c'est pas spectaculaire"… Est)ce que tu pourrais m'expliquer ce qui t'avait poussé à parler de révolutionnaire et puis à revenir dessus et à parler de spectaculaire ?***

• JB : Bon alors si tu veux… On a l'impression que… Tout le monde nous annonce le numérique comme étant une révolution. Une révolution ça peut l'être au niveau des usages, au niveau économique, au niveau euh de la euh, des habitudes de de lecture. Mais en termes de lecture en termes d'expérience personnelle et de lecture, je je ne pense pas qu'il y ait de révolution. C'est-à-dire que ce n'est pas parce que je clique pour faire avancer l'histoire que mon histoire elle sera mieux. D'accord ? Pour moi il n'y a pas de révolution à ce niveau là. Donc pour moi quand je dis que c'est du gadget, c'est-à-dire que tout ça ça n'enlève rien au fait que si le scénario il est pourri ça restera une histoire pourrie. Donc il y aura beau y avoir des petits trucs à cliquer, des petites animations et des bruitages ou je ne sais quoi ça restera une histoire pourrie. Et un… On dit souvent la petite phrase euh… "On achète une bande dessinée pour le dessin et on la relit pour le scénario" si un scénario d'une bande dessinée est super bien, il peut sauver un mauvais dessin. Mais un très bon dessin ne sauvera jamais un mauvais scénario. Eh ben le numérique et tout ce qui va avec, l'interactif, l'animation, les bruitages, les sons, les machins trucs ne sauveront jamais une mauvaise histoire ou un scénario pourri quoi. Donc du coup pour moi la réflexion elle est toute simple, c'est que l'intérêt du numérique il est dans les usages, il est dans l'économie, il est dans le le les habitudes de fonctionnement de lecteurs. Mais intrinsèquement on continue de raconter des histoires quoi. Et raconter des histoires euh soit elles sont interactives et dans ce cas là c'est le lecteur qui choisit son histoire et on lui donne les outils pour pouvoir être euh acteur de son histoire. Dans ce cas là pour moi le truc ultime de l'interactivité c'est le jeu vidéo pur et dur. Soit on me raconte une histoire et dans ce cas là j'ai pas à interv j'ai pas à intervenir. Je veux des surprise moi en tant que lecteur, je veux pas, je veux pas décider de ce qui va se passer. Je vue des surprises, je veux que le type qui raconte son histoire me me séduise par sa qualité de suspens, ouais de de d'étonnement, de… Voilà. Donc pour moi j'ai enlevé "révolutionnaire" tout à l'heure en disant "spectaculaire", parce que oui pour moi c'est de la poudre aux yeux, c'est du spectacle c'est… C'est euh. C'est du gadget. Et ce gadget, cet aspect gadget s'il est bien fait, s'il est joli, s'il est rigolo alors ça amène peut-être un petit plus mais si derrière encore une fois l'histoire est pourrie, ça ne sert absolument à rien quoi. Et donc le, le, la réflexion qu'on a eue avec mon frère au bout d'un moment. Parce qu'Olivier il aime bien chercher jusqu'au bout voilà la

réflexion quand on part dans un truc. Et puis il aime bien la polémique aussi donc même quand il est d'accord il a envie de dire qu'il est pas d'accord juste pour voir ce qu'on va dire en face. Euh on a eu pas mal de discussions sur bah qu'est-ce qu'on en conclue de notre cours ? Et on s'est dit bah l'interactivité peut être super intéressante pour le le, pour le documentaire. C'est-à-dire que le, tout ce qui est lié au documentaire peut avoir une vraie raison d'être sur l'interactif c'est-à-dire que quand on clique, quand on ouvre eh ben on on découvre comment ça fonctionne un machin, un bidule, on découvre comment vivent bidule et machin dans tel pays. Enfin bref l'aspect documentaire peut avoir une vraie raison d'être dans le numérique et dans l'interactif. Mais euh. Voilà on s'est fait la même réflexion. Par exemple une bande dessinée interactive pour moi, pour nous on s'est dit qu'elle aurait un intérêt s'il y avait par exemple comme dans un bonus DVD un aspect making of. C'est-à-dire que on lit une bande dessinée en numérique et l'interactif nous emmène vers les coulisses de fabrication de l'album. Le crayonné, une interaction de l'auteur, je sais pas. Des trucs comme ça. Des compléments, des compléments. Mais la bande dessinée elle même, elle qu'elle soit interactive, si c'est juste pour faire bouger, faire glisser le personnage et entendre des bruitages et tout machin. Tout ça on l'a mis dans la case gadget absolument inutile quoi. Et d'ailleurs on on a bien vu nous en faisant tester ce genre de truc à nos enfants. C'est drôle quand ils appuient le mec il tire à la carabine, à la mitraillette sur Ironman et tout. Ça fait des bruits de métal "bling bling bling" quand il bouge et tout ça tremble et tout, super rigolo. Et puis il passe à la case 2. Et puis là aussi il y a des trucs à toucher et ça bouge et c'est marrant. Et après il passe à la case 3 et là aussi il y a des trucs à toucher et ça bouge et c'est marrant. Mais "t'as lu les petits encarts de texte là avec l'histoire ?" "Ah non non, j'ai pas lu" voilà. Et d'un seul coup moi ça m'a conforté dans l'idée que l'interactif c'est le jeu vidéo et l'histoire c'est l'histoire. Et une histoire interactive Et autour de nous on était à se dire "oui mais alors les romans dont vous étiez le héros, dont vous êtes le héros qu'on lisait quand on était plus jeunes et qui reviennent bien à la mode en ce moment étaient déjà une forme d'interactivité qui laissait le choix au lecteur et qui, et quia eu son petit succès entre guillemets" et on s'est fait la réflexion, on s'est dit "ouais mais est-ce que ces gens là qui adoraient cette interactivité là ne sont pas maintenant à fond dans le jeu de rôles, le jeu de plateau e tel jeu vidéo ?" Parce que… Parce que voilà, le reste n'est que, n'est que gadget finalement. Et euh… Et donc du coup, du coup voilà. Je me rends compte à quel point je suis euh, je suis pas du tout client de ce genre de truc tellement ça ne sert à rien. Tout ce, tout ce décors autour d'une histoire. Et on al présente comme étant interactive alors que voilà. De temps en temps il y a des petites choses marrantes. Dans le livre pour enfant ils ont fait des petites choses marrantes. Mais encore une fois je trouve qu'on se rapproche du, du jeu. Ça se rapproche du jeu plus que de l'histoire interactive voilà.

• ***C : Et on parle de livre. Enfin le cours s'est orienté finalement, est parti de la BD et est allé vers le livre. Je voulais t'interroger sur ce glissement vers le livre… Est-ce que … Pourquoi vers le livre, est-ce que ça aurait pu glisser vers autre chose ?***

• JB : En fait nous quand on quand on s'était fait la réflexion de ce qu'on allait faire à ce cours, on avait déjà euh… Vaguement conclu que si c'est intéressant l'interactif, ça peut être intéressant dans dans un livre pour enfant qui s'oriente doucement vers un espèce de petit jeu rigolo. Ça peut être intéressant quand on va vers l'aspect documentaire. Donc c'est pour ça qu'on s'est dit, si on veut pas se faire chier à ce cours, si on ne veut pas tourner en rond à se dire "mais qu'est ce que je pourrais faire avec notre BD numérique ?" On va l'ouvrir au livre pour que les étudiants eux-mêmes découvre en s'amusant et en expérimentant les choses. Parce que si on était resté sur la bande dessinée il serait sorti un seul truc intéressant à nos yeux c'est "moi ma BD je vais lui mettre des bonus et des crayonnés et des interviews de l'auteur". Et point barre. On a, on n'a rien trouvé d'autre ! La bande dessinée qui se clique c'est, c'est nul ! Enfin ça n'a aucun intérêt, c'est la, la conclusion de notre réflexion après ces cours là. C'est que la bande dessinée qui se clique ça n'a aucun intérêt. Pour moi une bande dessinée numérique aurait un intérêt si quand je clique sur une case je vois son crayonné ou une interview de l'auteur qui explique quelle difficulté il a eu à mettre en scène tel passage quoi. Et c'est du documentaire.

• ***C : Derrière ma question il y avait aussi est-ce que, pourquoi de la bande dess. Est-ce que la bande dessinée c'est nécessairement un livre ? Voilà c'est ça aussi.***

• JB : Alors euh… Nécessairement non plus. Comme une nouvelle n'est pas nécessairement un livre. Comme un roman n'est plus nécessairement un livre. Dans le sens où maintenant on peut lire sur écran depuis longtemps et on peut pas. Comme un article de journal n'est plus forcément publié dans un journal, mais publié sur Internet depuis longtemps. Donc euh c'est pour ça mais le le… Fondamentalement la bande dessinée, la définition même de la bande dessinée, c'est de la lecture en cases juxtaposées. Si on n'a plus cette forme-là déjà on peut enlever le mot bande dessinée. Donc pour moi le turbomédia est un nom rigolo pour un truc où on clique mais qui n'est déjà plus de la bande dessinée. La bande dessinée euh s'il n'y a pas de cases juxtaposées c'en n'est plus. En soi c'est déjà la définition de base. Donc euh, pour moi le, le la meilleure interactivité possible pour lire une bande dessinée c'est ce qu'elle est déjà. C'est-à-dire un livre où on tourne les pages, on décide du rythme de la lecture, on peut revenir en arrière, on peut s'arrêter pour contempler un dessin, on peut lire le texte avant le dessin, on peut faire l'inverse. Ça c'est déjà une interactivité énorme en soi. Euh qui n'est pas numérique mais c'est interactif. Et du coup euh… Pour moi la meilleure forme possible pour faire une bande dessinée ça reste celle du livre. Après le reste voilà tout ce qu'on a pu voir, découvrir avec les blogs, ça reste de la bande mais c'est plus un livre mais ça reste de la bande dessinée. De toute façon on découvre case par case, elles sont juxtaposées donc ça reste de la bande dessinée. En soi

dans la définition même. Donc moi d'un, l'orientation du cours qui s'est rendue vers quelque chose de plus large vers le livre, c'est pour dire euh. C'était une façon de dire euh; On n'est pas en train de faire un livre puisqu'on est en train de faire un truc qui se lit que en numérique. Il y en a même certains qui sont allés vers quelquechose de très documentaire, donc plus proche d'un documentaire interactif, proche d'une vidéo interactive. D'autres qui sont allés vers euh proche du dessin animé interactif. Donc il y a eu plein plein de tentatives comme ça d'orientation des étudiants qui s'éloignaient complètement de l'idée, du concept livre, mais euh… Mais voilà c'était un terme générique de départ pour amener les étudiants à avoir une réflexion.

• ***C : Et dans les exemples que tu me cites, j'ai l'impression que même dans bien des cas il ne s'agissait plus nécessairement de raconter une histoire. Est-ce que c'est bien le cas où ?***

• JB : C'est là qu'on a ouvert le champ des possibles, c'est qu'on s'est dit ne limitons pas à raconter une histoire parce que ils vont tous faire la même chose. Ils vont tous faire euh bah quand on clique là le personnage va à gauche mais quand on clique là le personnage va à droite. À savoir une histoire à choix multiples quoi hein. Mais on s'est vraiment fait cette réflexion là, on s'est dit ça va vraiment tourner un rond et euh et ce ne sera pas, ce sera pas. Voilà si on oriente vers une histoire, enfin une histoire absolument, on risque d'avoir ça. D'avoir douze fois le, soixante-cinq fois, ils sont soixante cinq, les mêmes euh projets et les mêmes réflexions. Donc c'est pour ça qu'on s'est dit on ouvre à fond les ballons et comme ça on verra ce qu'il en ressort parce que c'était bien plus rigolo que de laisser ça dans la case bande dessinée quoi. Et puis ouais vraiment, c'était bien plus rigolo. Les quelques un qui ont fait une bande dessinée interactive, ils se sont gaufrés dans des, des clichés du genre, dans des réflexions à la con enfin c'était, c'était nul. [rires] C'était super nul. Il y en a un il nous a fait un truc. Je vais pas me moquer de lui mais il m'a fait rigoler. Il m'a fait un truc qui fait peur. C'est à dur qu'il voulait que quand on cliquait il y ait de temps en temps une image un peu choc et un bruitage et tout. Une bande dessinée d'horreur quoi. Et donc il disait "en bande dessinée on a rarement peur mais là comme il y a des effets de bruitage, d'animation on peut peut-être se, se faire des bons sursauts". Et je m'étais dit "tiens ça ça c'est une réflexion intéressante", parce que je m'étais dit effectivement en bande dessinée on n'a pas la musique, on n'a pas les bruitages donc on peut difficilement se faire des petits, des petits coups de flip comme ça qu'on peut avoir au cinéma et tout. Et lui il partait là dedans. Sauf que tout son truc il s'était fait d'autres réflexions, il poussait sa réflexion tellement loin qu'à la fin il voulait que le lecteur soit prévenu quand ça faisait peur. Mais je lui ai dit "ah non c'est contradictoire avec ce que vous m'avez dit" et tout. En fait il m'a fait un dossier à la fin qui était très très bordélique et et assez euh naïf. Alors que sa réflexion de départ était euh était plutôt pas mal. Voilà, je suis, moi je suis ressorti de cette expérience en disant "ne faisons, ne ne," effectivement il y a des petites choses qu'on peut faire avec le numérique mais encore une fois un produit qui soit le dessin animé euh du pauvre ou le film du pauvre. À savoir un truc avec des, des petits effets

de temps en temps alors qu'on aurait aimé voir ça avec un vrai film, avec un vrai dessin animé qui bouge pour de vrai quoi.

C5. Finzo (Strasbourg)

10/12/2012 17h11 (0h29)

- ***C : J'aurais voulu que tu me présentes un petit peu l'école des arts décoratifs***
- F : … Euh d'une manière générale ou ?…
- ***C : Oui voilà, ouais ouais pour situer un peu le contexte de ces cours sur la BD numérique.***
- F : Alors c'est une école d'art euh… décoratifs ça veut dire que c'est pas, il n'y a pas que des Beaux-Arts. Il y a des arts euh des arts appliqués et… Et notamment une section communication qui est assez importante dans l'école. Et euh… Bah pour rentrer dans cette école il y a un concours qui est assez difficile puisqu'il y a chaque année à peu près 1000 candidats et il y en a 60 qui sont retenus. Donc il y a une grosse sélection. Et euh, les, la première année est une année qu'on appelle propédeutique, c'est-à-dire que les étudiants font pas forcément ce à quoi ils s'attendent de faire quand ils rentrent dans cette école quoi. Donc il y a en a par exemple ceux qui viennent en se disant "moi je veux faire illustration" la première année il font de l'art, ils font du design etc. Donc la deuxième année après ils choisissent une option, c'est-à-dire entre les trois options qui existent : design, art et communication et ils passent la deuxième année à naviguer entre les différents ateliers afférents à cette option. Ensuite en troisième année, là c'est la spécialisation et euh… Donc quand ils rentrent en atelier ils en ont pour trois ans au terme de quoi ils passent un diplôme national supérieur de euh… D'éducation plastique. DNSEP… Ouais c'est ça. Je sais plus trop, oui ça doit être ça. Euh… … Et euh… Voilà pour le, la présentation globale.
- ***C : Donc le, le cours, l'intitulé c'est BDnet je crois, c'est ça ?***
- F : Alors BDnet ouais.
- ***C : Donc ce cours là il se situe en troisième année ?***
- F : Il se situe en troisième année tout à fait.
- ***C : Donc ça concerne euh du coup, c'est l'option communication si je me trompe pas ?***
- F : Communication, atelier illustration.
- ***C : Ouais d'accord. Euh… Et qui, qui était à l'initiative de ce, de ce cours ? Comment est)ce que ça s'est passé à peu près pour la mise en place d'après ce que toi tu as pu vivre ?***
- F : Euh… Alors moi je donnais des cours euh, j'anime, enfin depuis vraiment très longtemps. C'est-à-dire presque une dizaine d'années, j'ai donné des cours à base de Flash, je sais pas si tu connais ce logiciel ? Surement.
- ***C : Oui oui***
- F : Puisque moi-même c'était ma pratique dans mon travail d'illustrateur de faire des animations et des animations interactives au format Flash donc euh. J'ai pu donner des initiations à partir de ces

cours. Et puis en fait dans les derniers temps j'ai, j'ai souhaité élargir un peu le propos, d'une part parce que je n'avais plus toutes les compétences techniques pour enseigner Flash : c'est devenu très compliqué. Et puis bon je me suis un peu lassé aussi je dois dire. C'est quelquechose que je fais moins maintenant dans mon quotidien. Donc par contre j'ai voulu ouvrir ça, c'est-à-dire m'adjoindre les compétences de certains de mes collègues. Joseph mais aussi un autre collègue qui s'appelle André Bihler, qui lui par contre euh est beaucoup plus orienté vers la technicité, vers la connaissance des des… De différents logiciels dont Flash, mais d'autres aussi. Et Joseph qui est vraiment passionné lui par euh la BD au sens plus strict euh… De de, au niveau de son portage à l'écran. Moi pour ma part j'étais un tout petit peu plus large, c'est-à-dire que ça englobait aussi par exemple l'animation. Mais plutôt des choses qu'on montre sur des ordinateurs.

• ***C : D'accord***

• F : Et à partir de là on a créé un nouveau cours Joseph et moi en simplifiant un peu l'engagement technique des étudiants avec euh en leur disant "maintenant peu importe le logiciel que vous utilisez, mais ce qu'il faut faire c'est essayer vraiment de faire euh… Des des petits projets qui soient vraiment dédiés à un écran et qu'il y ait une réflexion autour de ça et que ce soit plus plus vraiment des choses qu'on fait sur papier et qu'on essaie d'adapter tant bien que mal à l'écran." Ça c'est notre, c'était notre ambition quoi.

• ***C : Et pourquoi est-ce que vous avez eu ce désir d'ouvrir un cours consacré à la BD numérique ?***

• F : Bah parce que c'est quelquechose qui s… Ouais bon alors il y a plusieurs choses. Commercialement et culturellement ça se développe petit à petit, on en voit de plus en plus et les gens commencent à avoir de plus en plus non seulement des ordis portables mais aussi des tablettes hein donc euh. C'est quelquechose qui va très fortement favoriser et faciliter ce mode de lecture. Ça c'est quelquechose, il y a un créneau porteur pour ça, il y a des débouchés réels par rapport à ça pour les étudiants quand ils sortent de l'école. C'est important qu'ils aient au moins un début de savoir faire par rapport à ça. Et puis deuxièmement c'est aussi un moyen pour eux de se faire connaître et de publier des choses sans passer par la lourdeur de, d'un éditeur, par le filtre à la fois euh, le filtre de la censure, le filtre des moyens financiers etc. Euh, c'est-à-dire qu'ils peuvent aujourd'hui euh avec un peu d'entraînement et un peu de motivation publier leur propre production et que ce soit mis en ligne voire commercialisé peut-être plus rapidement plus facilement qu'en présentant des projets à des éditeurs classiques papier. Voilà les deux grandes raisons en fait.

• ***C : Et euh… Et votre objectif à travers ce cours, c'est de développer je dirais quels savoirs, quelles compétences, enfin quels… Qu'est ce que vous cherchez à développer chez vos élèves, vos étudiants ?***

• F : C'est ce que je disais aussi, c'est-à-dire euh… Vraiment engager une réflexionn sur ce qu'est une narration portée à l'écran et comment naviguer entre les différentes possibilités, c'est-à-dire euh anim. Enfin image animée et image fixe, sur un écran ça implique quoi ? Et… Et aussi par rapport à l'interactivité, c'est-à-dire aussi on peut avoir euh enfin le le lecteur ou l'utilisateur peut avoir de smodes de consultation quand même très différents que quand il lit un livre où il lui suffit de tourner les pages. Il y a vraiment des des choses à découvrir et des choses qui qui viennent assez naturellement parce que on est sur un ordinateur ou une tablette. Et donc ça c'est des, des réflexions qui sont en perpétuelle évolution et nous ce qu'on essaie de dire aux étudiants c'est "il faut tenir compte de ça" il ne faut pas non plus tomber dans l'excès, dans l'excès inverse c'est-à-dire de s'engager dans des projets totalement complexes euh… Enfin je veux dire on ne veut pas faire du jeu vidéo quoi. Il faut. On tire parti du jeu vidéo peut-être, enfin comme on tire parti du livre, comme on tire parti de l'animation et en fait pour nous notre idéal ce serait de pouvoir combiner certains éléments de tous ces médiums sans pour autant être à 100% dans un de ces médiums, je sais pas si je me fais comprendre… On ne veut pas faire du film d'animation, on ne veut pas faire du jeu vidéo, on ne veut pas faire de la bande dessinée papier mais on veut essayer de tirer parti de tout ça pour faire quelque-chose de singulier qui serait des narrations numériques : on appelle ça narration numérique entre nous quoi.

• ***C : D'accord. Et du coup vous vous appuyez sur des références existantes pour montrer aux étudiants ?***

• F : Bah ouais on pioche à droite à gauche euh… … Voilà enfin je j'ai, j'aurais pas de référence là tout de suite qui me viendrait à l'esprit, ouais on morne des trucs oui.

• ***C : Et quels sont les dispositifs de publication que vous proposez aux étudiants ? Enfin quels outils vous leurs proposez ?***

• F : On va dire que cette année c'est un peu nouveau : on va avoir un site qui va être créé pour l'atelier d'illustration. Donc ce sera un moyen aussi de publier des travaux d'étudiants, donc simplement on va avoir un mag, une sorte de magazine numérique avec des travaux des étudiants et donc ils pourront déjà publier là-dessus. Euh… Je pense que ce sera un site qui sera référencé à droite à gauche, on se débrouillera pour qu'il ait une bonne visibilité. Et puis euh… D'autre part, ça c'est un peu plus technique moi j'ai pas toutes les clés toutes les réponses là mais mon collègue André Bihler lui connaît ça mieux que moi. C'est-à-dire que en développant maintenant avec la suite euh Adobe on peut créer des choses qui sont exploitables par l'iPad et donc proposer euh proposer des projets sur l'applestore par exemple.

• ***C : D'accord. Et euh en termes d'outils de développement en amont pour produire les récits, qu'est ce qui est utilisé ?***

• F : Il y a trois choses en fait : il y a Motion Composer qui est un logiciel euh… Comment est-ce qu'on peut dire ça ? C'est plus presque un logiciel de présentation, un outil très simple qui permet de faire euh… De faire défiler des images acec parfois des effets de transition si on veut. Mais c'est presque ce qui se rapprocherait le plus d'une bande dessinée classique quand même. Ou d'un diaporama, enfin un truc un peu comme ça. Ensuite on a Flash donc là c'est un peu plus complexe mais du coup ça permet de l'interactivité et de l'animation par exemple, voire même du son. Euh… Et puis après il y a la, la suite euh la suite Adobe. C'est-à-dire qu'on peut à partir de In Design fabriquer des pages avec de l'interactivité aussi d'ailleurs, mais ça ça part plus de page euh, d'une mise en page In Design comme esprit si vous voulez. On est peut-être plus proche des graphiste. Il y a cet outil là qui est disponible aussi.

• ***C : Et les… Les étudiants sont euh… Est-ce qu'ils ont la technicité nécessaire pour appréhender ces outils ?***

• F : Euh pas vraiment.

• ***C : Donc ils partent de rien ?***

• F : Ils sont là pour apprendre donc euh… Nous on est derrière pour vraiment les aider à monter leur projet. Quand je dis nous c'est les trois profs qui s'occupent de ça, dont moi. Euh. Et… Et puis ben ma foi il y en a qui sont plus… Plus motivés que d'autres pour l, pour al programmation, il y en a qui le sont moins. Mais bon on fait notre, on fait notre petite cuisine. Mais on peut pas dire, ils sont quand même… La grand majorité euh… Ils connaissent les logiciels de base mais pas euh, pas Flahs, pas Motion composer.

• ***C : Et à chaque séance vous êtes là tous les trois ?***

• F : Non non non. Moi je suis avec Joseph pour une séance de deux heures et puis ils sont avec André euh… En début de semaine et lui il a un peu plus de temps mais c'est normal parce qu'en fait il… En fait il les prend par groupes et ils ont des séances plus longues mais c'est toutes les trois semaines, ou tous les quinze jours enfin… Là par exemple il fait de la formation Flahs lui, alors que nous on le fait, on le fait pas.

• ***C : Ils vont plutôt apprendre les logiciels avec André Bihler et… Et mettre en pratique plus ou moins avec vous.***

• F : Ouais.

• ***C : Quels sont les exercices ou les énoncés des travaux qui sont demandés aux étudiants ? Est)ce que tu en as quelques un en tête ?***

• F : … Euh… … Bah on, on leur donne des sujets. C'est toujours euh… C'est toujours une base narrative. On leur demande de faire une petite histoire euh… Bah un sujet que j'ai donné il n'y a pas longtemps c'était… C'était vraiment le début… En partant d'un exercice papier, comment l'adapter à l'écran. Faire une histoire presque de popup enfin, faire une image euh qui se déplie et qui raconte

autrechose quand on la déplie. Alors on a porté ça à l'écran, c'était un premier truc et puis là euh j'ai donné une, une petite structure narrative genre euh… Début, milieu et fin en gros. Un truc très basique, en donnant euh… En donnant le début et le milieu, il fallait qu'ils trouvent la fin, avec des, avec des petits synopsis, déjà établis. Et je leur ai demandé, surtout, surtout de ne pas raisonner en terme de séquence papier, mais plutôt à partir de systèmes qu'on a regardés un petit peu ensemble de transitions, qui sont spécifiques donc euh à l'ordinateur, d'essayer de réfléchir à comment on passait d'une image à une autre. Ou comment est-ce qu'une image pouvait euh… Se transformer par exemple aussi, en restant, certains éléments restent les mêmes mais du coup ils racontent autrechose, enfin voilà. Donc euh… Des, des choses comme ça à réfléchir. Et ils doivent rendre un petit projet comme ça, assez court, c'est des choses assez courtes.

- ***C : Et euh c'est évalué comment ce type de productions ?***
- F : Pff c'est évalué euh…
- ***C : Est-ce qu'il y a des critères, un barème qui sont établis ?***
- F : Non, non non. Non il faut, il faut qu'ils, qu'ils montrent qu'ils sont motivés. Déjà c'est bien quoi. Parce que c'est quand même euh. C'est pas évident. Si vous voulez. Enfin si tu veux pardon. On a des… La majorité ils viennent de l'image traditionnelle papier, ils adorent mettre de la couleur sur du papier, ils adorent dessiner à la plume… Donc euh… Quelquepart c'est, c'est un peu difficile de les tirer vers cet univers là quand même.
- ***C : Il y a une forme de réticence ?***
- F : Il y en a toujours qui arrivent avec un bagage euh au contraire très… Plutôt technique et qui font plein d'illustration sur Photoshop. Il y en a. Mais c'est pas la majorité. Donc euh… Pour nous quand il y a une émulation qui se crée au sein d'une classe, qu'on sent qu'il y a une motivation et qu'ils arrivent à sortir euh, des des quelques projets, on est contents quoi. Alors après euh pif, ouais. De toute façon l'évaluation des étudiants c'est toujours quelquechose de global : on le soit dans les bilans et ils nous montrent tout ce qu'ils font. Et ma foi s'ils y en a qui sont plus forts dans ce cours là et moins forts dans d'autres ou inversement euh… C'est ça qu'on va juger surtout quoi.
- ***C : D'accord, c'est une évaluation s'ensemble en fait.***
- F : Ouais tout à fait
- ***C : Euh… Et là ce sera la première année que les étudiants ont la possibilité de publier ce qu'ils produisent ? Jusqu'à présent ce n'était pas forcément un objectif…***
- F : Oui tout à fait, ouais ouais. C'étaient juste des rendus d'exos en interne on va dire. Il n'y avait pas de mise en ligne forcément. Mais il y en a quand même beaucoup qui ont des blogs. Euh… Donc il y en a qui ont publié leurs boulots, enfin ça arrive toujours qu'ils publient ce qu'ils ont fait quand ils aiment bien ce qu'ils font. Mais euh pour nous disons officiellement de l'atelier non, c'est la première année que ça va se passer comme ça.

• ***C : Est-ce qu'il y a des personnes qui interviennent de l'extérieur pour je sais pas apporter d'autres sons de cloche ou c'est vraiment…***

• F : Pour ce cours là non, non non. On fera peut-être dans l'avenir on verra si ça si ça se développe un peu on le fera sûrement oui oui. On fera venir des intervenants bien sûr. Mais là les gens qu'on fait venir c'est plutôt autour de l'illustration et pas de la BD numérique quoi.

• ***C : Est-ce qu'il y a des contacts avec des éditeur sou je sais pas des représentants d'autres industries culturelles qui seraient intéressés par ce type de… De production ?***

• F : Euh… Ouais sûrement. Ben euh je sais que l'applestore le fait euh. Mais c'est d'autre, il y a d'autres circuits hein. Euh… Plutôt, plutôt des choses, des éditeurs numériques, de BD numérique je pense.

• ***C : En fait ma question c'était aussi de savoir s'il y avait un… Un objectif entre guillemets de débouché à ce cours ou est-ce qu'il s'agissait plutôt d'expérimentation…***

• F : Ouais c'est plutôt de l'expérimentation et sensibilisation. Voilà. Débouché ben oui on espère aussi mais euh… Pour l'instant c'est pas le maître mot quoi.

• ***C : D'accord. Et les étudiants, quels sont les retours qu'ils font sur ce cours ? Comment est-ce qu'ils accrochent ? Je sais pas comment, comment tu décrirais leurs réactions par rapport à ce ce cours ?***

• F : Euh… Bah ils ont un intérêt au départ. Si l'an passé, bien sûr on l'avait fait. Ça s'amenuise un peu au cours de l'année je dirais. Il y a un engouement au départ et puis après ça retombe un peu. Alors est-ce que c'est la faute des profs ou… Euh… … Voilà, est-ce que c'est une classes aussi ? Voilà toutes les classes sont différentes. Là cette année bon ça a l'air de prendre pas mal pour l'instant, mais il faut voir à termes si on arrive à notre objectif, c'est-à-dire publier un petit magazine avec leurs boulots à la fin de l'année.

• ***C : Là cette année il y a vraiment un objectif concret qui est proposé ?***

• F : Ouais

• ***C : Oui c'est nouveau parce que les années, par rapport aux années précédentes en dehors des réponses à des exercices il n'y avait pas vraiment de…***

• F : Oui c'étaient des réponses à des exercices sans plus quoi.

• ***C : Euh et puis histoire de terminer notre entretien en ouvrant un peu le sujet, j'ai deux questions très vastes. La première c'est comment est-ce que toi tu définirais la bande dessinée ? Puisque tu me disais là ce qu'il leur est proposé finalement même si ça s'appelle BDnet, c'est pas nécessairement de la bande dessiné,e tu envisages plutôt un croisement de plusieurs choses. La bande dessinée en soi ça serait quoi du coup si on en sort ?***

• F : Euh la bande dessinée stricto senso ?

- ***C : Oui, enfin s'il est nécessaire de dire que ce qui est produit dans le cours n'est pas forcément de la bande dessinée, où est-ce qu'elle s'arrête ?***
- F : Enfin la bande dessinée fff… … Disons déjà j'étais. Pour moi j'aurais plutôt tendance à la définir en terme de livre et de séquence d'images sans qu'il y ait d'interactivité ou ce genre de choses hein. La bande dessinée c'est de l'image séquentielle quoi. C'est une suite d'images qui raconte quelquechose. Donc on part d'un point A, on va à un point B. Comme dans un romans en fait hein, c'est pareil. Euh… … Ouais je sais pas [rires]
- ***C : Et là en l'occurrence, il s'agit du coup de narration numérique ou de récit numérique. Du coup même question, qu'est ce que c'est que raconter une histoire ?***
- F : C'est-à-dire que le mode de lecture peut varier par rapport à un livre. C'est-à-dire qu'on n'est plus dans quelquechose de forcément linéaire. Moins disons. On peut très bien avoir des modules narratifs avec des des points communs qu'on… Que le lecteur va euh… Va lui-même regrouper ou bien euh… Par rapport à un espace on va dire euh virtuel euh… Une, on va pouvoir se promener dans un espace virtuel et narratif qui va être très différent d'une suite d'images linéaire par exemple. Et ça c'est parce que quelquepart on tire parti de certains, enfin de caractéristiques du jeu. Et le jeu dans un livre, à part les livres dont vous êtes le héros ou les livres où il y a des images euh… Où est Charlie ou je sais pas quoi, ou ce genre de choses. Enfin voilà quoi. Là on serait peut-être un peu plus dans la BD numérique, dans les histoires numériques on serait peut-être plus enclins à utiliser ce genre de procédés. Et du coup ça se démarque vraiment assez fortement d'une d'une lecture papier.
- ***C : On serait dans une filiation peut-être avec le livre jeu ?***
- F : Un peu ouais. Mais faut pas que ça se. Comme je disais il faut pas… On peut faire du jeu aussi, du jeu pur et dur bien sûr. Mais là notre euh… Ce qui nous fait triper nous, c'est les histoires, c'est la narration. Donc euh… Le jeu peut être narratif mais disons c'est pas tout à fait pareil quoi.
- ***C : En guise de boutade, je me suis entretenu avec Jérôme Jouvray qui intervient dans un cours de BD numérique aussi, plus ou moins, à Émile Cohl à Lyon. Avec son frère Olivier. Et lui il em disait - lui il est plutôt anti-numérique - c'est plus Olivier qui est pro-, euh… Lui il me disait "pour moi tant que l'histoire est… Une histoire qui est bonne c'est elle qui va tout faire et derrière tout ce qui est numérique finalement pour moi c'est du gadget." Est-ce que… Quelle réaction tu apportes à ça ? Je te sens peut-être pas sur cette…***
- F : Oui, ça peut être du gadget comme euh… Comme certaines bandes dessinées où euh… … Je sais pas … Où il y a pas de scénario par exemple, dans une bande dessinée où tout est dans… Tout est dans le visuel et euh une virtuosité de dessin mais un scénario complètement creux ben moi je vais dire que le dessin c'est du gadget. Voilà, ça, c'est pas ça qui va faire que c'est une bonne bande dessinée quoi. Donc là dans une BD numérique c'est effectivement si on fait que des effets c'est complètement idiot. Donc ça veut dire que les effets entre guillemets propres au genre ils soient en

étroite adéquation avec le propos. Et d'autre part je pense que aussi les effets c'est comme des outils. C'est-à-dire que ben c'est pas interdit non plus de… On fait un projet parce qu'on le fait avec certains outils. Euh en illustration quand on fait de la linogravure, c'est une technique euh très contraignante et ça donne, ça donne une certaine, ça donne un certain type d'images avec des caractéristiques fortes. Et peut-être que les gens qui font de la linogravure ils feraient pas euh… Ils feraient des images moins intéressantes s'ils n'avaient pas cet outil là. Donc ça veut dire que l'outil il peut générer euh… Des créations vraiment euh intéressantes et originales. Donc les effets qu'on trouve dans ces logiciels, Flash ou autre etc. Ben ça peut donner des idées aussi. Donc faut pas dire euh c'est que de la technique, ça c'est pas vrai. Et c'est comme n'importe quel outil.

- ***C : Tiens puisqu'on reparle des logiciels, je me demandais dans quelle mesure est-ce qu'ils ne pouvaient pas euh orienter ou… Enfin parce que ce n'est pas des logiciels qui sont forcément faits pour raconter des histoires à la base.***
- F : Ah bah non. … Sauf peut-être Motion Composer qui… … Enfin non c'est pas forcément fait pour ça. … Une machine à écrire c'est pas non plus. Ça peut servir à écrire des rapports comptables comme des romans. Donc euh voilà, Motion Composer c'est pareil.
- ***C : Euh à la différence près que je crois que Motion Composer avait été un peu conçu au départ pour adapter des BD numérisées. Est-ce que ça biaise pas… Flash est peut-être plus conçu comme un bac à sable avec lequel on va pouvoir faire ce qu'on veut à condition de le maîtriser. Est-ce que dans Motion Composer on sent une limite qui serait…***
- F : Bien sûr, c'est évident. Disons que l'avantage c'est que c'est assez simple à mettre en œuvre. Il n'y a pas de programmation, on aligne des images avec des transitions et bon voilà… Mais après euh, si on veut faire le moindre truc un peu plus compliqué, par exemple mettre un peu d'animation c'est fini quoi. Donc évidemment. Flash, avec Flash on peut tout faire quoi. C'est vraiment le logiciel à tout faire. Mais bon du coup c'est une usine à gaz race que c'est… Ça peut tellement tout faire qu'il y a quand même une grosse part qui est dédiée à la programmation et, et euh et pouvoir euh faire des… Des sites euh promotionnels, des des choses publicitaires ou je sais pas quoi. Qui s'éloignent complètement d'une histoire dessinée numérique quoi.
- ***C : Flash est fait pour faire des interfaces bien souvent***
- F : C'est ça.
- ***C : Il a été fait à la fois pour faire du dessin animé et pour faire des interfaces.***
- F : Voilà donc euh… Après il y a des logiciels d'animation mais c'est encore autrechose.

D. La collaboration autour de LAG

D1. Contexte de la série d'entretiens

Mon objectif consistait à discerner la part des Technologies de l'information et de la communication (TIC) en général, et des dispositifs de publication numérique en particulier, dans la mise en œuvre de la collaboration qui a rendu possible la publication de la série *Les Autres Gens* de mars 2010 à juin 2012. Je souhaitais interroger des collaborateurs de différente nature : le créateur-scénariste de la série, des coscénaristes avec lesquels il travaille pour certains épisodes, et bien entendu plusieurs dessinateurs tant réguliers que ponctuels, tant pour des épisodes traditionnels que pour des bonus humoristiques.

Cherchant à recueillir des témoignages aussi spontanés que possible, j'ai d'abord envisagé de rencontrer mes interlocuteurs à l'occasion d'un déplacement à Paris. Plusieurs d'entre eux ont accepté de participer à une rencontre collective. Mais les circonstances m'ont empêché de maintenir cette rencontre. J'ai donc procédé à des entretiens à distance, tout en privilégiant les interlocuteurs qui avaient accepté de me rencontrer à Paris. Cette approche a sans doute conduit mon échantillon à sur-représenter des auteurs de région parisienne, dont beaucoup ont l'occasion de se rencontrer personnellement sans l'entremise des outils numériques. Je me suis donc réservé la possibilité d'élargir mon échantillon si la proximité géographique venait à apparaître comme trop déterminante.

Attaché à maintenir des échanges aussi spontanés que possible, j'ai laissé le choix du moyen de communication à mes interlocuteurs. Je jugeais également que leur choix pourrait éclairer leur rapport aux TIC. J'ai toutefois présenté comme préférable l'échange par visio-conférence, puis celui par téléphone, devant le chat sur Facebook ou l'échange de messages

électroniques. C'est ainsi que le créateur-scénariste m'a proposé un échange par visioconférence au moyen de l'interface *Facetime* de sa tablette tactile *iPad*. Mes autres interlocuteurs ont privilégié le téléphone.

Avant chaque entretien, et avant leur enregistrement, j'ai informé chaque interlocuteur de mon statut de doctorant, de mon travail consacré aux « récits numériques », du fait que l'entretien était destiné à la réalisation d'un article scientifique consacré à la collaboration et aux TIC. Après les premiers entretiens au cours desquels certains interlocuteurs semblaient parfois avoir à cœur de « bien répondre », j'ai également jugé bon d'expliquer qu'un tel entretien était destiné à recueillir leur parole et que mes questions n'appelaient pas de bonne ou de mauvaise réponse puisque c'est leur réponse personnelle qui m'intéressait.

Au cours des entretiens, il m'est arrivé d'indiquer que j'étais un passionné de longue date de bandes dessinées numériques, ou bien que j'étais lecteurs de *LAG* depuis le début de la série, avant même d'avoir songé à entreprendre une thèse. De manière générale, j'ai adopté une posture bienveillante voire complice vis à vis d'interlocuteurs à peine plus âgés que moi et avec lesquels je partageais de nombreuses affinités culturelles.

Après m'être entretenu avec le créateur-scénariste, deux coscénaristes, deux dessinateurs réguliers et un dessinateur de suppléments humoristiques, les réponses de mes interlocuteurs m'ont semblé avoir épuisé les attentes de mon guide d'entretien.

D2. Guide d'entretien

« Je suis doctorant en sciences de l'information et de la communication, ma thèse est consacrée aux récits sur support numérique. J'aimerais que vous me parliez de votre collaboration à la série *Les Autres Gens.* Si vous n'y voyez pas d'inconvénient, j'aurais besoin

d'enregistrer notre conversation. Je prendrai quelques notes, mais l'enregistrement nous permettra de discuter plus librement. »

- Comment a débuté votre collaboration à *LAG* ?
  - Qui connaissiez vous ?
  - Vous connaissiez vous personnellement, indirectement ou de réputation ?
  - Vous a-t-sollicité ou vous-êtes vous manifesté spontanément ?
  - Qu'est ce qui vous a motivé à participer ?
  - Y a-t-il quelque chose qui vous ait fait hésiter ?
- Qu'avez vous fait dans *LAG* depuis que vous participez au projet ?
- Comment se déroule votre participation ?
  - Avec qui échangez vous dans le cadre de *LAG* ?
  - Quel moyen de communication utilisez-vous ?
  - Quels types de documents échangez-vous ?
  - Sur quoi portent vos échanges ?
  - Y a-t-il des aller-retour ?
- Avez-vous des échanges avec les lecteurs de *LAG* ?
  - Comment se déroulent ces échanges ?
  - Pourquoi avez-vous ces échanges ?
- En dehors de *LAG,*
  - Participez-vous à d'autres projets collectifs ?
  - En quoi est-ce différent de *LAG* ?
  - Avez-vous publié d'autres bandes dessinées ?
  - En quoi est-ce différent de *LAG* ?
  - Publiez-vous autre chose sur Internet ?

- En quoi est-ce différent de *LAG* ?
- Connaissez-vous d'autres projets ou récits qui ressemblent à *LAG* d'une manière ou d'une autre ?
- En quoi est-ce différent de *LAG* ?

D3. Entretien avec le créateur scénariste

20/02/2012 10h00 (1h39)

[Se sert un café avant l'entretien en déplaçant l'iPad dans son appartement. Regarde souvent au loin, a priori par la fenêtre. Ne cherche pas le contact visuel.]

Préambule

[Vient de m'annoncer l'arrêt de la série en juin. Avec peut-être un reboot avec Dupuis.]

- Créateur scénariste : Ce qui se passe c'est qu'on est trop petit d'une certaine manière. Et moi je suis tout seul à gérer absolument tout. Et je suis vraiment dans la phase où je fais mal. C'est-à-dire : je prends du retard, je je je rempli pas des trucs, je gère plus mon agenda. Tous les trucs administratifs de merde classiques. Comme je suis à la fois à la production, aux RH… Qu'est ce que je raconte : aux RP.
- ***Chercheur : Aux RH aussi***
- CS : C'est pas pareil. j'aimerais bien avoir des RH justement. Je suis arrivé à un seuil de saturation, lié sans doute au fait qu'on n'a pas pu bosser comme je l'aurais espéré. Mais on n'a pas pu aussi bosser comme je l'aurais espéré sans doute justement pour les mêmes raisons. C'est ça qui est épuisant moralement, c'est que comme on est. En étant trop petit, en faisant tout, on ne peut pas chercher de l'argent, on ne peut pas démarcher des gens pour des opé, pour des partenariats, des trucs comme ça. Au début j'ai essayé, au début j'avais la niac pour ça. Et là maintenant ces derniers temps, t'imagines même pas le nombre de rendez vous, enfin de contacts, qui n'ont pas été suivis, des trucs comme ça, parce que j'en ai ras le bol. Parce que voilà quoi. Avant j'avais jamais plus d'un jour de retard dans le mail, maintenant je dois avoir un mois de retard.
- ***C : C'est la rançon du succès***
- CS : Non, c'est la rançon d'un succès pas très bien maîtrisé. Et d'un succès insuffisant aussi, parce que si vraiment on avait eu du succès je n'aurais pas besoin de…
- ***C : C'est un problème de taille critique***
- CS : Exactement. [COUPE à la demande du créateur-scénariste] Pour l'instant ça va, pour l'instant on n'a pas de problèmes, pour l'instant les gens nous suivent et nous aiment bien, tout ça et je préfère… Et comme je me rends compte que je bosse de moins en moins bien, je préfère passer à autre chose plutôt que de commencer à envoyer ce très joli projet dans le mur.
- ***C : Oui, il vaut mieux l'arrêter à la fin d'une saison proprement.***
- CS : Voilà. Et puis après pour être totalement honnête, financièrement c'est très chaud parce [COUPE à la demande du créateur-scénariste] les abonnements stagnent. Et là aussi pour les mêmes raisons : un recrutement ça devrait être permanent. C'est un boulot quoi. Ça je le savais depuis le

départ : quand tu es sur un système - ça c'est important pour toi je pense - quand tu es sur un modèle sur abonnement de toute façon t'as mathématiquement, mécaniquement, t'as des pertes tous les mois et donc tu dois être en permanence en train de chercher des nouveaux. Et je ne suis pas en train de le faire, d'ailleurs je ne le fais plus. Je crois que je n'ai fait aucune opé de recrutement depuis euh… Ça doit peut-être faire un an maintenant. Mais parce que les dernières opérations que j'ai fait. Je sais pas si tu te souviens l'année dernière de ma newsletter qui s'était plantée. J'avais envoyé trois lettres dont une qui avait été renvoyée… Un cauchemar. Un cauchemar ce truc parce que je suis tout seul à le faire, que la moindre newsletter ça prend deux jours à le faire, à mettre au point, à lancer, parce que j'ai pas un truc de gestion de newsletter correct. Voilà, donc ça m'a saoulé, j'ai arrêté et voilà. Ce qui est étonnant. Enfin étonnant. Ce qui est flatteur, c'est que nos abonnés résistent, on n'en perd pas beaucoup mais sans recruter à long terme c'est pas viable. Et puis après il y a aussi le côté fatiguant de ne pas exister. Là il y a vraiment une sorte de, comment dire, comment on appelle ça là le mot. C'est quand il y a deux perceptions, enfin une perception et la réalité qui divergent totalement… Je suis fatigué… Enfin bref, on est persuadé qu'on a le plus beau dossier de presse du monde. [COUPE à la demande du créateur-scénariste] Le problème c'est qu'en réalité c'est bidon ce qu'on a sur la presse. Parce qu'on n'a que du - mais ça on en avait déjà parlé - on n'a que du modèle économique, on n'a que du… On n'a quasiment aucune lecture de fond…

- ***C : Oui, ils ne parlent pas de l'histoire***
- CS : Oui puis même au-delà, je veux dire, il n'y a aucune analyse sur l'enjeu artistique, sur… Parce que l'histoire, tout ça. Qu'un journaliste ne suive pas trop, je comprends hein. Je pense pas qu'il y ait beaucoup de journaliste qui suive "Plus Belle La Vie" et ils se contentent du résumé que la chaîne leur transmets. Et c'est normal : il y a trop de matière. Mais au moins avoir un regard de temps en temps. Je sais pas. Et ça on l'a pas du tout. Et pour le recrutement c'est une catastrophe parce que le site est moyen et que par exemple un nouveau venu ne sait pas de quoi il s'agit. Et il ne peut pas savoir. Et ça aussi, ça voudrait dire reprendre le site tout ça. Ça veut dire des frais, ça veut dire du temps. Donc euh… Je fatigue… Donc je te le dis. Je, je je, je tiens a maîtriser le calendrier parce que je sais pas exactement ce que j'annoncerai en mars. Parce que soit ce sera un arrêt définitif parce que… Soit ça sera une sorte de suspension avant reprise. Je sais pas. [COUPE à la demande du créateur-scénariste] Mais c'est pas parce qu'on va s'arrêter que c'est mort. Je veux dire c'est comme une une bande dessinée numérique. Le site va pas devenir noir. Il y a toujours de la matière à lire, il y a toujours de la matière à acheter, il y a toujours de la matière à… Il y a plein de choses à en faire encore. Ne serait ce que, par exemple - là aussi tu le gardes pour toi - euh… [évoque l'éventualité d'une exploitation audiovisuelle] et puis il y a le fait aussi qu'on a commencé à me proposer ce que je demande depuis des siècles. C'est. Il va falloir que je m'en occupe parce que quand même ce serait bien pour les auteurs et pour moi aussi. Euh. De faire une rediffusion gratuite. En mode streaming,

enfin je sais pas quel est le terme. Il y a pas un terme là-dessus, enfin pas streaming, mais publier une semaine en permanence, les nouveaux épisodes chassent les vieux.

- ***C : Euh. Il n'y a pas de nom pour ça. Je crois pas.***
- CS : Eh ben il va falloir l'inventer, parce que ça peut être un des modèles d'avenir ça.
- ***C : Je ne sais pas si tu avais vu "The Carrier" [explique ce que c'est et le principe de publication en temps réel conditionnée par le début de la lecture]***
- CS : J'avais pensé à un truc comme ça pour une application. Mais moi ce dont. Je m'étais beaucoup posé la question de ça parce que. Toi ton truc là c'est sur dix jours…
- ***C : Sur quelque chose de plus long c'est plus gênant***
- CS : Je me suis posé la question de la frustration. Par exemple je me rends compte… J'ai l'impression que nos lecteurs nouveaux qui accrochent son très dans un mode DVD de série. C'est-à-dire ils bouffent. Ils bouffent la série en trois semaines, ils ne font que ça. On en a. Un de nos lecteurs les plus fervents aujourd'hui, qui est sur Twitter et avec lequel j'échange beaucoup parce qu'il est devenu une sorte d'expert. Il me racontait qu'il a passé un mois à rattraper le truc. Il s'y est mis je crois en septembre dernier et il a tout lu. Et maintenant il suit de manière quotidienne. Il est très content du rythme quotidien parce qu'il a besoin. Enfin il a besoin… Il a son rendez-vous quotidien quoi. Mais en même temps quand il a attaqué le truc il l'a lu d'un coup et je crois qu'il était content de pouvoir le lire comme ça parce que… Alors maintenant que c'est fini. Enfin quand ça sera fini disons. Est-ce que les gens auront envie de reprendre comme ça ? Je pense qu'il faudrait laisser le choix, mais je pense que si tu leur laisse le choix il y aura toujours à un moment la tentation d'avoir un épisode d'après.
- ***C : Oui et puis ils ne savent pas choisir non plus***
- CS : Je… Je sais pas. Après moi ce que je. Ce dont je parle c'est un peu différent. C'est proposer à un portail, à un gros site, une redif comme à la télé si tu veux avec. Et le vendre en disant au le site en question vous avez un élément de plus fidélisant, parce que les gens savent que s'il ne reviennent pas au moins une fois dans la semaine ils vont louper un épisode. Et ça ça me paraît être un modèle qui est pas trop mal, parce que comme on est dans un modèle de quatre fois six cases, qu'il y a 36 cases à peu près par épisode… Bon il y en a beaucoup plus parce qu'il y a les cases générique titre et à suivre…
- ***C : Entre 39 et 50, j'ai commencé à compter***
- CS : Ça doit être à peu près ça. Alors là je peux pas t'aider car en fait je n'ai aucun moyen, en tous cas en l'état d'avoir des stats sur la quantité. En revanche ce que je veux dire, c'est que moi mon idée c'était par exemple une case de pub à l'ouverture, une case à la fin et une case au milieu tu vois. Parce que sur quarante cases, avoir une case au milieu je pense que ça dérange personne. Si t'as une pub au milieu et qu'il faut cliquer ça va.

- ***C : Il faut juste réussir à la caler à un moment qui colle. Que ça ruine pas un effet narratif***
- CS : Ouais, il y a à peu près. La plupart du temps il y a trois séquences par épisode. Il suffit de la mettre à la fin d'une séquence et ça sert de transition c'est pas grave. Ce que je veux, enfin il me semble qu'il y a là un modèle aussi qui est pas mal dans un (?) de valorisation de droits. Alors on me l'a proposé, je sais pas comment m'organiser pour ça. Je vais y réfléchir. Mais à mon avis le mieux c'est voilà quoi, de… Parce que, et là c'est intéressant de voir comment ça pourrait fonctionner. Et là tu te retrouves avec un lectorat qui est quand même tout de suite automatiquement plus important. Et de voir quel est l'impact éventuellement sur l'achat des archives, sur l'achat du livre, sur tous ces trucs là. Ça me paraîtrait intéressant. D'autant plus qu'on a l'avantage pour ce genre de valorisation de pouvoir dire on a 500 épisodes déjà écrits. Et puis si le type veut contrôler la matière, la qualité le contenu, tout ça…
- ***C : Il peut tout voir***
- CS : Aucun problème. Il peut faire ça quand il veut. Il suffit qu'il se prenne trois semaines de lecture. Voilà. Donc je réfléchis à ces trucs là. Mais ça par exemple ça prend un temps de malade. D'autant plus qu'en France les acteurs du numérique sont pas identifiables. [évoque l'exemple d'un opérateur de télécommunication pour lequel il a été impossible d'identifier un interlocuteur à même de discuter d'un éventuel partenariat. Évoque également une proposition de diffusion sur un portail en ligne au sein d'une offre payante.] Ça j'ai refusé. Parce que c'est incohérent avec mon truc, je vais pas proposer la formule payant à deux endroits. [COUPE à la demande du créateur-scénariste] Après ça dépend aussi combien ils sont prêts à payer les gens pour ça. Parce qu'il y a quand même beaucoup beaucoup de quantité, je vais pas filer ça pour 1000€. Voilà alors pour l'instant on est là dedans. Et… Quoi d'autre sur l'état de la situation aujourd'hui. Pas grand chose. Dupuis garanti a priori la fin de la première saison. [À la date de l'entretien, le créateur-scénariste juge que le marché n'est pas suffisant pour garantir la publication imprimée de la saison 2 de la série. En revanche, il évoque son sentiment que l'éditeur trouve son compte en terme d'image, de modernité. Les Autres Gens pourraient ouvrir la voie à une plus grande implication dans le modèle numérique.] Parce qu'après tout, je reste persuadé qu'avec un vrai support c'est quelque chose qui est complètement viable de manière autonome.
- ***C : Si tu ne dois pas tout faire en même temps***
- CS : Même, ce que je veux dire c'est qu'économiquement, je reste persuadé qu'on est viables sur le numérique. Par exemple, là à Angoulême j'ai rencontré des types de médiathèques [COUPE à la demande du créateur-scénariste] ils m'ont pas rappelé et je m'en veux là aussi. C'est typique de comment je bosse en ce moment. J'ai pas pris de carte ni rien, donc je suis, voilà. Mais j'ai discuté avec un type qu'était pas du tout content de l'offre de Izneo sur les médiathèques [COUPE à la demande du créateur-scénariste], je sais pas ce que t'en penses mais…

• ***C : La consultation sur place limitée à quelques postes c'est… C'est pas l'esprit d'une médiathèque.***

• CS : Voilà. Moi je leur ai dit, avec un abonnement suffisant j'en ai rien à foutre d'avoir 150000 lecteurs. C'est très bien même. Et du coup le type me parlait de tarifs. Et je me suis rendu compte que, à aussi, si j'avais quelqu'un qui pouvait appeler toutes les médiathèques de France, en tous cas les regroupements de médiathèques… Assez facilement, je pense que quasiment le seul marché des médiathèques, bibliothèques, institution, suffirait aujourd'hui à faire tourner la machine. Mieux qu'aujourd'hui. Parce que finalement ils ont des ronds quand même. On n'est pas si nombreux que ça sur le marché dans ce genre de choses et c'est des (?) qui ne sont pas aberrant. Enfin je veux dire c'est pas des tarifs. C'est des tarifs nettement supérieurs à ce que je pratique évidemment mais en même temps pour eux c'est des trucs - tu les connais mieux que moi - c'est des trucs qui rentrent dans une logique qu'ils comprennent et voilà. Même si c'est nouveau, je veux dire dans les tarifications et tout ça c'est pas des choses aberrantes. Et euh… Et voilà. Et donc je me dis avec un support marketing pour avoir un peu plus de recrutement, de lecteurs, plus un support institutionnel et tout ça, on n'aurait aucun problème. C'est pour ça que je pense que, s'ils se débrouillent pas trop mal, La Revue Dessinée et Monsieur Cyclope ont leurs chances. Je pense. Voilà

Entretien

• ***C : Comment a débuté LAG et ta collaboration avec d'autres auteurs sur un projet de ce type là ?***

• CS : Tu veux dire comment j'ai eu envie de faire ça ou comment ça a fonctionné au départ ?

• ***C : Comment est-ce que ça a été initié ? Quelles ont été les personnes qui ont été là au départ par exemple ? Qui ont été les initiateurs, parce que je pense que tu n'étais pas tout seul…***

• CS : En fait le truc c'est… L'histoire que je raconte toujours sur le début c'est la conférence de presse sans presse du PPPIFBDM [Plus petit et le plus informel festival de bandes dessinées du monde]. Euh. Où on était plusieurs auteurs pour annoncer un festival qui n'a jamais eu lieu. Et on a commencé à discuter de ce dont on avait envie et moi à ce moment là j'étais dans un période un peu de trou. J'avais pas de projet accepté, nulle part. Et j'ai parlé de mon envie de - un truc que j'avais déjà fait d'ailleurs - de feuilleton. Et voilà. Et à la même époque j'étais très très intéressé par les questions de collaboration, de choses comme ça. Je me souviens, je discutais beaucoup avec Maxime Francout, celui qui a fait l'habillage des Autres Gens, à propos de son collectif french touch qui a été… Il y a aussi euh… Je sais pas ce qu'il est devenu trop ce collectif d'ailleurs aujourd'hui mais il y a aussi… Comment il s'appelle ? Monsieur Pimpant, qui a participé aux Autres Gens et qui a fait un épisode, qui était là dedans. Et euh… Comment il s'appelle ? Enfin ils sont quelques uns, c'était un

truc assez branché, assez, assez. C'est surtout graphique. C'est du graphisme en fait. Mais j'aimais beaucoup cette manière de raisonner un collectif alors qu'il y en a un qui est à Lille, y en a un autre en Belgique, un autre au Canada, ils sont peut-être quatre ou cinq, je sais plus, enfin bref. Et ils faisaient des expériences graphiques que je trouvais vraiment super intéressantes et un côté un petit peu sympa, marrant et en même temps assez ambitieux. Ça ça me plaisait. Et puis à l'époque, je pensais déjà à sortir de l'aspect un peu solitaire de ce boulot. Et donc voilà. Et donc à la suite de cette conférence de presse sans presse durant laquelle j'ai parlé de ça, j'ai commencé à creuser la question parce que finalement je n'avais rien d'autre à foutre. Parce que donc je n'avais aucun projet sur le feu. Et j'en ai parlé, je me souviens très bien, beaucoup avec Vincent Sorel et avec Bastien Vivès. C'est le deux avec lesquels j'ai le plus parlé de ça au départ. Euh… Et notamment, c'est au cours de ces discussions avec eux, qui eux n'étaient pas particulièrement éblouis par l'idée du feuilleton - ça c'était mon truc - mais en discutant avec eux et avec leur savoir faire et puis leur euh… Chacun son regard. J'ai commencé à faire évoluer mon idée et euh… À la construire. Mais dès le départ, mon idée c'était de faire un truc payant et avec une obligation de fréquence. Le ton n'était pas fixé. Il y a plein de choses qui n'étaient pas là. Voilà. Et… Et c'est les échanges avec eux effectivement qui ont construit le le projet. Après il y a eu le fait que la question s'est posée de savoir si on le faisait tout seuls ou pas. Et là c'est ce que j'appelle toujours le moment où on se lance parce qu'on se fait des idées et qu'on est complètement inconscient et où c'est très bien comme ça. C'est là que j'ai dit, enfin qu'on m'a dit "Boa c'est sur Internet, t'as besoin de personne, c'est facile".

- ***C : Qui t'a dit ça ?***
- CS : C'est [un collaborateur] qui m'a dit ça, mais faut pas le dire. Enfin je sais pas s'il faut le dire. Mais c'est super qu'il m'ait dit ça parce que c'est toujours pareil, on se lance parce qu'on croit que c'est facile. On découvre l'Amérique parce qu'on croit qu'il y a l'Inde et puis que c'est tout près. Et en fait c'est pas du tout tout près et au milieu il y a l'Amérique et on découvre l'Amérique. C'est cool quoi. Voilà, moi j'me suis lancé dans ce truc en me disant "c'est Internet, c'est comme un blog c'est facile" et en fait ça a été monstrueusement compliqué. Il a fallu trouver de l'argent, l'argent il a été essentiellement amical et familial. Il y a un seul auteur en dehors de moi qui est associé aux Autres Gens, mais de manière extrêmement minoritaire. Et euh… Donc voilà, c'est vraiment. On est partis avec un budget qui est à peu près, je voudrais pas dire de connerie, mais de 22 000 €. Donc c'est rien. Rien du tout. Qui a été un petit peu monté, mais de rien du tout : 2000€, quelque chose comme ça. Euh… Et puis euh… Et puis voilà quoi. Et puis au départ j'ai recruté ben les gens que je connaissais. Qui étaient, ben tous ceux qui sont dans le premier volume quoi. Qui sont entièrement des gens que de près ou de loin, pas forcément de manière très intime, mais que je connaissais.
- ***C : Tu les connaissais parce qu'ils sont parisiens tous, personnellement ou à distance ?***

- CS : Par exemple des gens comme Vincent [Sorel] Bastien [Vivès], Bandini c'est des amis. Euh… Après il y avait qui ? Erwann [Surcouf], Singeon, tout ça euh… Il y avait ceux qu'on avait invités au PPPFIBDM : Sébastien Vassant c'est un très bon pote aussi. Euh… The Black Frog aussi. C'étaient, il y en a une bonne partie qui étaient de ma période Le Café Salé, qui est l'endroit où j'ai démarré en fait. Et puis l'autre partie, c'était amical. Bastien, on s'est rencontrés par exemple parce qu'on faisait partie du premier lot des KSTR. Quand KSTR a été lancé on étaient dans les tout premiers. Sébastien c'est parce que c'est lui qui m'a lancé. Sébastien Vassant c'est parce que c'est lui qui avait créé - on le sait peu - mais la collection Discover chez Paquet. Donc c'est lui qui m'a signé. [coupure de connexion] Et après les autres, ils étaient invités au PPPIFBDM, genre Aseyn, tout ça. Marion Montaigne etc. Et voilà. Et… Quoi d'autre ? Et puis après bah c'est de la cooptation, donc je choisissais en fonction de si ça me disait ou pas, si ça me plaisait ou pas. En fonction de ce qui me semblait aussi, au-delà de mon seul goût, être intéressant pour les lecteurs : régulièrement avoir un dessin à peu près réaliste, histoire de temps en temps de poser un petit peu les choses. Ensuite je suis passé à l'étape "j'appelle les gens dont j'aime beaucoup le boulot mais que je connais pas" comme on commençait à avoir un peu de crédibilité, je me disais "allez on peut tenter le coup". Et puis ensuite les gens que je rencontrais dans les festivals, si ça me plaisait. Et au final bah on est une centaine quoi.
- ***C : Oui***
- CS : Tout à l'heure je me demandais comment j'avais trouvé Joseph [Safieddine] pour les scénarios là. Parce que Wandrille par exemple, je l'ai trouvé parce que j'ai fait une sorte de burn out en novembre 2010 où vraiment j'ai craqué : je je je saturais. Et j'étais malade et j'avais pas le choix. Et j'ai demandé à Stéphane Melchior-Durand qui m'avait déjà fait euh… Nan il ne m'avait rien fait à l'époque, mais il m'avait déjà parlé de me faire une semaine tout ça… Qui ne pouvait pas… Euh… Et c'est Loic Sécheresse qui m'a renvoyé sur Wandrille, j'ai fait confiance à Loic et Bingo. De toute façon j'avais pas le choix. Et c'était très bien comme ça. Et Joseph, je ne me souviens plus. Je pense que j'ai dû le croiser… Ah si ! Je suis con ! Joseph, c'est parce que j'ai beaucoup. Quand on a fait le concours "Vivre Dessous" avec Manolo[Sanctis], j'ai beaucoup beaucoup aimé ses dialogues dans son truc, ça m'a beaucoup fait rire. Et donc je me suis dit "il faut tenter le coup" et en plus il est jeune et j'avais des personnages jeunes et moi je ne le suis plus et je me disais que c'était pas mal peut-être d'avoir quelqu'un qui sait comment sont les vrais jeunes. Et voilà. Et puis Marie-Avril pour le scénario, je l'ai recrutée de manière… En fait sur Facebook. Je ne la connaissais pas, je l'ai rencontrée une ou deux fois seulement. C'est une grande copine de Capucine, Libon et tout ça. Mais moi je la connaissais pas. Et on était amis sur Facebook et je trouvais qu'elle avait un sens de la répartie et euh… Incroyable. Et donc j'ai commencé à y réfléchir et puis un jour il y a Hervé Bourhis qui m'a dit "tu sais il faudrait que tu réfléchisses" - je lui avais demandé s'il pourrait m'aider mais il était

surbooké - il m'a dit "tu devrais penser à Marie-Avril parce que elle m'a fait un truc une fois pour Fluide et c'était vraiment bien" et donc il a confirmé mon intuition et donc j'ai voulu essayer et ça a très très bien marché. J'étais très très content. Et voilà. Et puis Kris et Stéphane Melchior-Durand. Kris je le connaissais, donc je lui ai proposé et ça lui a bien plu et il a accepté. Et Stéphane Melchior-Durand, je le connaissais aussi, par Loic en fait, par Loic Sécheresse que je connaissais… Et… Donc ça c'était pour les recrutement pour les dessins et scénario, donc c'était fait vraiment comme ça. Voilà.

• ***C : Pour le scénario, la première fois que tu as commencé à déléguer on va dire. Ou à travailler avec un scénariste, c'est quand ? C'est avec Wandrille ?***

• CS : Ouais. Enfin non. Le premier scénariste, c'est Kris. Il avait quand même. Il avait juste. Je lui avais donné la période, les personnages et l'enjeu… Donc je lui avais dit qu'il fallait qu'il y ait un évènement dramatique, que ça allait mettre en… en scène tel et tel personnage et qu'il y avait l'idée de la relation entre… Je sais pas si tu te souviens de cette semaine là. Donc c'est la semaine où on apprend pourquoi Véronique et tout ça.

• ***C : Oui***

• CS : Voilà. Pourquoi elle est comme ça. Pourquoi ceci pourquoi cela; Je lui avais dit qu'il fallait que ce soit dans l'enfance, dans la jeunesse de… Mathilde et Dimitri. Que il soit… Que je voulais qu'il soit fait mention vraiment de la cruauté de l'enfance. Mais la cruauté un peu inconsciente de l'enfance. Je voulais que ce soit dans les moments de la première révélation de l'homosexualité de Romain. Et qu'il y ait donc quelque chose de dramatique entre ça, cette Véronique qui est amoureuse de Romain, les enfants et tout ça. Je savais pas de quoi… Il était complètement libre de construire son récit comme il voulait, de le situer comme il voulait. C'est lui qui a choisi la coupe du monde de foot. C'est lui qui a choisi cet évènement monstrueux qui est le… Puisqu'elle est donc violée. C'est lui a choisi le le, le découpage du récit etc. Ce qui m'a intéressé c'était à la fois qu'on soit bien bordé sur le récit et en même temps qu'il soit complètement libre de raconter une histoire. Voilà. Et ensuite… Et puis après pour le … Le temps… Le temps réel… Enfin le temps quotidien, c'était Wandrille le premier. Oui.

• ***C : Qui lui a repris les choses en main quand toi tu n'étais pas en…***

• CS : Il n'a pas repris les choses en main. Je dis ça parce que c'est une option que j'avais envisagé et que je n'ai jamais osé faire. J'avais pas envie de lâcher le truc. Mais c'est un truc… C'est un problème. Parce que au début quand on me parlait de l'avenir de la série, je disais que si à un moment je lâchais quelqu'un prendrait la suite tout ça. Et je me rends compte que j'ai très peur de ça. C'est pas facile, j'ai vraiment un ego, pour plein de raison. J'aurais peur qu'il fasse mieux que moi. Normal. Donc ça c'est voilà… Je pense aussi que c'est lié au fait que ce sont mes personnages et que j'ai pas envie qu'on les trahisse, machin. C'est con hein. C'est pas forcément une… mais j'y pense

hein. Je ne l'exclu pas. Mais… Mais donc je n'ai jamais réussi à vraiment le faire. Mais par contre c'est lui qui a créé par exemple le personnage de Jules Dodelin. C'est lui qui l'a créé. Il a été assez libre au départ de faire comme ça. On mettait ensemble un petit peu au point les enjeux. Et puis moi je reprenais derrière si vraiment, si ça me paraissait aller ou pas. Je faisais mon boulot de, de direction. En fait je faisais un boulot de direction d'écriture.

- ***C : Ça fait combien de temps que tu travailles plus avec des scénaristes ?***
- CS : Le premier c'est Wandrille, Joseph il doit arriver à partir de… Quand est-ce qu'il est arrivé ? … J'imagine qu'il a du arriver dans l'été, un truc comme ça. 2011…
- ***C : Donc depuis l'été dernier, depuis le début de la deuxième saison ?***
- CS : Ou à la rentrée même, je ne sais plus. Non pas à la rentrée, non, même fin d'année. Il a du commencer en mai, un truc comme ça.
- ***C : Il a fait quelques épisodes de la fin de la première saison et c'est vraiment sur la deuxième que tu généralises ce fonctionnement où…***
- CS : Ouais. Alors j'ai changé de méthode. Alors dans la première saison j'étais assez… C'était très libre… Je donnais les enjeux tout ça et puis il y avait un gros boulot de réécriture parce que euh… C'était, enfin je sais pas. Ça dépendait des scénarios tout ça, mais je reprenais pas mal. Deuxième saison j'ai voulu tenter un truc, c'est-à-dire de faire des cycles sur des personnages, c'est-à-dire de faire des tiers d'épisode, de combiner. Et en fait c'est un truc qui peut marcher si vraiment il y a une bonne organisation derrière et que… Mais c'était pas le cas. Donc ça a été vraiment le bordel et euh… Et j'ai arrêté. Mais j'ai arrêté récemment. J'ai arrêté pour 2012. Et de septembre à décembre on a quasiment fonctionné comme ça. Mais c'était pas bien. Parce qu'on se retrouvait avec des épisodes qui étaient écrits par trois personnes. Bon même si je réécrivais tout… C'est étrange. Et puis surtout pour moi ça devenait, c'était presque plus de travail que d'écrire tout ça quoi. Donc au bout d'un moment, j'ai commencé à reprendre l'écriture. Et là depuis janvier, je me remets à utiliser beaucoup Joseph et Marie-Avril surtout. Euh… Mais comme tu as pu le voir dans les trucs que je t'ai envoyés [deux échanges par chat sur Facebook avec chacun des deux scénaristes], les (?) sont très très dirigés. C'est-à-dire que j'ai fait un mix en fait de… J'ai regardé ce qui n'allait pas non pas dans la qualité de leur travail parce qu'ils sont bons, mais dans la qualité de la manière de faire. Et donc maintenant je leur dit ce qui se passe dans l'épisode.
- ***C : Donc toi tu indiques ce qui se passe et…***
- CS : Et eux ils écrivent.
- ***C : Ils écrivent ce qui va se produire case à case…***
- CS : Ouais, ils découpent, ils mettent en scène. Il y a toujours des espaces de liberté parce que c'est eux qui vont être à l'origine du rythme, du décors, du contexte, de tas de choses…
- ***C : Et ils cherchent la documentation qui va avec aussi ?***

• CS : Ouais… Mais malheureusement parfois pas assez. Ils commencent à s'y mettre. Et… Et voilà. Et après donc je fais un travail de réécriture et j'ai remarqué que je fais beaucoup plus le travail de réécriture. Je suis obligé de le faire. Et là encore c'est pas du tout du tout - et ça j'insiste - c'est pas du tout une question de qualité de travail, c'est juste une question de ton. C'est qu'il y a un ton dans la série et euh… Ils commencent à le choper d'ailleurs. Mais c'est un ton d'écriture. Le ton de la série c'est mes tics de langage. Par exemple, je sais pas si tu suis sur Twitter le truc de la série. Mais il y a Erwann Surcouf qui se fout de ma gueule, il essaie de checker les "c'est ridicule" et les trucs comme ça. J'ai plein de tics de langage de cet ordre là, par exemple je dis "c'est ridicule" ou avant je … Au début c'était "putain", sans doute pour faire plus "parlé" il y avait un "putain" dans chaque phrase. Ça c'est un peu arrêté. Régulièrement j'ai un tic de langage. Régulièrement Erwann le chope. Régulièrement j'essaie de de le virer. Donc là en ce moment dès que je commence à écrire "c'est ridicule" j'arrête. Mais voilà et l'air de rien quand même il y a un ton qui est donné et ce ton là je reprend l'écriture des scénario pour le garder. Et puis aussi pour choper par contre leurs tics de langage à eux. Et là il s'agit pas de les faire chier sur leurs tics de langage ou sous prétexte qu'il y aurait que moi qui aurait le droit d'en avoir. Mais parce que c'est une question de… de voix des personnages. Par exemple. Et du coup j'essaie de caster comme je castais les dessins pour l'ambiance, de caster les, les auteurs par rapport aux personnages. Forcément Joseph est collé beaucoup aux jeunes. Et d'ailleurs il se lâche pas assez. Il s'y met. Et Marie-Avril, parce qu'elle adore ce personnage là et qu'elle me l'a dit tout de suite, je l'ai collée à Irène par exemple. Alors qu'elles ont pas grand chose à voir, mais simplement parce qu'elle aime beaucoup ce personnage et que ça se sent et donc elle le traite bien et bon voilà quoi. Et par exemple il va falloir que je… Quand elle a traité par exemple Camille pour la semaine spéciale Manu en janvier, eh bah il fallait adapter un petit peu le truc. Mais elle l'a super bien fait en fait. Donc voilà, il y a des personnages, il y a des situations, des trucs comme ça qui… Et puis après on fonctionne sur un système de dialogue. C'est-à-dire qu'ils peuvent proposer, ils peuvent euh… complètement critiquer ce que je propose et tout ça. Moi j'aime bien ça parce que ça… ça revitalise quoi. Voilà.

• ***C : Actuellement tu sembles traiter plus directement avec les scénaristes qu'avec les dessinateurs. Ce que tu dis donne cette impression. Au départ tu étais en contact direct avec les dessinateurs. Tu gardes quand même contact avec les dessinateurs aujourd'hui ? Quelle est la nature de ce contact ?***

• CS : Ça dépend. Déjà j'ai effectivement moins le temps de gérer le dessin. Mais ça ne m'empêche pas de le faire. Mais après il y a aussi une sorte de routine. C'est-à-dire que des auteurs comme Jérôme d'Aviau, Singeon, Erwann, tout ça. Joseph Falzon tout ça. Ils sont tellement rodés qu'ils peuvent me rendre un épisode cinq minutes avant la fin je m'en fous. Je sais que ça ira. Euh… Et les nouveaux, si, sur les nouveaux j'interviens toujours. Par exemple dernièrement j'ai eu un cas. Là tu la

note pas, simplement tu pourras aller voir sur place. L'épisode est arrivé trop tard pour que je puisse le faire corriger, mais je lui ai signalé pour la prochaine fois. L'épisodes est beau en plus, ça va. Le premier épisode de [une collaboratrice]. Euh… Il y a un moment, c'était la semaine dernière je crois. Il y a une scène, c'est tout con, il y a une scène où il y a comment elle s'appelle, Camille et Arnaud qui discutent et Florence qui les observe de loin. Et donc dans le scénario il n'y a pas écrit le début du dialogue entre Arnaud et Florence tant qu'on n'est pas sur eux. Et elle dans son dessin, elle s'est mis à dessiner Camille et Arnaud en premier plan et Florence qui est censée les observer est derrière. Donc on se retrouve avec trois cases sans savoir ce qu'ils se racontent, alors qu'ils sont au premier plan et que Florence est loin. C'est un truc tout con. C'est un truc quand elle a fait son découpage elle a pas réfléchi à ça. Voilà, c'est pas très grave, ça dérange pas fondamentalement la lecture. Mais ça c'est quelque chose que je lui ai signalé quand même. Si j'avais plus le temps, je le lui aurait signalé en amont et on aurait bossé là-dessus. Donc ça c'est des choses que je fais régulièrement de reprendre comme ça… Ça je le fais toujours. Mais ça fait partie, depuis le début ça fait partie des problèmes. Parce que il y a un moment, c'était Erwann Surcouf qui faisait ça, il était chargé officiellement de faire ça, de faire vraiment un travail de relecture du dessin, parce que qu'il est très très fort pour ça. Et puis maintenant, bah c'et plus ou moins moi qui le fait et puis il y a plein de trucs qui passent et parfois on corrige dans la journée aussi. L'épisode est diffusé, mais on corrige une case… Je suis toujours en contact et je regarde quand même. Mais de plus en plus j'essaie de caster les dessinateurs pour que ça colle à… à… Garanti quoi. Bon, d'une manière générale ça va à peu près. Mais c'est vrai qu'il y a des bugs. Par exemple, ça c'était drôle. Benoît Feroumont, il a changé la coiffure de, de, c'est Sarah, dans son épisode et… Bon, c'est drôle c'est c'est c'est pas grave, ça dérangeait pas la lecture. On sait qui est qui et tout ça. Mais tout d'un coup on se retrouvait avec Sarah et on sait que c'est elle. Et dans l'épisode du lendemain elle a à nouveau sa coiffure. Pas très raccord, mais ça dérange pas et puis finalement les lecteurs ils aiment bien ça parce que ils le remarquent. Donc finalement c'est un truc qui leur déplait pas. J'ai remarqué que les lecteurs aiment bien être plus, plus experts que le dessinateur.

- ***C : Trouver le petit truc que le dessinateur a pas vu***
- CS : Ouais, ou expliquer au dessinateur le personnage. Ça c'était beaucoup le cas pendant la grande période de Louis, où les lecteurs étaient en admiration totale devant le personnage de Louis et que il y avait des dessinateurs qui le captaient pas bien et certains lecteurs faisaient remarquer que c'était untel ou tel qui était bon pour dessiner Louis, mais que c'était pas comme ça. Mais ça c'est intéressant, moi j'aime bien ce rapport là. Mais d'abord, moi je suis quand même pas mal en relation avec des dessinateurs. Et parfois pour éviter justement les, le gadin à l'arrivée, je drive énormément en amont. Comme je le fais pour le scénario en fait. Quand il y a un nouveau dessinateur, je précise, pour faire attention. Et puis euh… Les scénarios aussi j'ai commencé à être aussi rodé là-dessus. J'ai

commencé à être précis, donc j'essaie d'être précis sur ce qu'ils peuvent enfin sur les intentions tout ça. Et puis c'est aussi l'enjeu d'avoir, même quand c'est des jeunes d'une manière générale, tous les dessinateurs qui participent sont des dessinateurs au moins à qualité professionnelle, pour ceux qui ne le sont pas encore. Donc il n'y a pas, ils savent faire leur boulot. C'est arrivé d'avoir une fois, on a eu un exemple un épisode catastrophique. L'épisode est arrivé très tard et il a été, il y avait deux cases sur trois qui étaient monstrueuses, mais monstrueuses. Dans le reste des cases non monstrueuses, il y en avait une sur deux qui était magnifiques. Donc on avait une sorte d'énorme problème. J'ai appelé Singeon immédiatement pour lui dire "est-ce que tu es capable de faire un épisode pour demain ?" parce que là ça va pas. J'ai hésité. Et on a repris l'épisode avec la personne en question. Et l'épisode a été très beau. On l'a sauvé dans la nuit quoi. Et là ça a été super, parce que là il y avait un problème, non pas de qualité de dessin, parce que finalement le dessin était beau et tout ça. Mais un problème de pro. Quelqu'un qui a pas su gérer. Parce qu'il y a une question d'habitude. Pas su gérer le délais, pas su gérer le scénario et des trucs comme ça. Donc une fois que la personne a pu décoller un petit peu ça allait. Et c'est un très bel épisode et c'est très bien, je suis très content. Euh… Mais, voilà là il y a eu un problème comme ça, d'amateur en fait. Mais c'est arrivé. C'est jamais arrivé ou très peu. Ça m'est arrivé de faire reprendre quasiment entièrement un épisode, mais ça c'était une question, enfin… Il était très beau, mais c'était un épisode très arty tout ça et euh… J'avais un problème de lisibilité donc je voulais pas que… C'était presque même plus pour l'auteur que pour moi, parce que je voulais que ça marche. Etpuis euh… Non, je suis quand même beaucoup le dessin. Quand même.

- ***C : Et donc, avec tous les, que ce soient les scénaristes ou les dessinateurs. Quels sont les outils euh… De travail. Ouais, quels sont tes outils de travail ?***
- CS : Internet !
- ***C : Quasi exclusivement ? À quel pourcentage.***
- CS : 95% !
- ***C : Le reste c'est un peu de téléphone et de temps en temps autour d'une mousse ?***
- CS : Exactement ! C'est exactement ça. Un peu de téléphone et de temps en temps on se croise. Mais euh, voilà par exemple aujourd'hui je dois voir Joseph Safieddine justement. On va bouffer ensemble et on va discuter un petit peu de la suite du scénario et des trucs comme ça. Pour les scénarios j'aime bien de temps en temps voir, parce que comme ça on se pose. On déroule un peu. Mais sinon c'est du chat, du chat du chat. Et du mail, et puis euh… Il y a des auteurs je les vois en festival et j'entends leur voix pour la première fois. Ça s'est arrivé à Angoulême encore euh… Où j'ai découvert physiquement et oralement euh… Loïc Guyon, dont j'adore le boulot. Lui c'est un futur grand. S'il se débrouille. S'il gère à peu près bien. Il a un dessin exceptionnel je trouve. J'aime vraiment beaucoup ce qu'il fait et euh… Et je, j'ai découvert sa tête. Mais c'est drôle parce que je m'étais fait

une idée qu'était pas du tout du tout ce dont. Je l'ai pas reconnu. Ce qui est absurde, je le connaissais pas. Mais vraiment je m'étais fait une idée de ce qu'il était et ce n'est pas du tout ce qu'il est. Et voilà et… Et il y a beaucoup. Il y a des auteurs que je n'ai jamais rencontrés. Et donc beaucoup dont je n'ai jamais entendu la voix. C'était le cas de Julien Dufour par exemple qui vit au Canada, qui est canadien, et que j'ai rencontré récemment parce qu'il était de passage à Paris. Donc on s'est vu et… Mais voilà donc, il y a un peu toutes les possibilités, mais ouais il y a beaucoup d'auteurs que j'ai jamais vus… Ou que je connais pas particulièrement.

- ***C : Le scénario que toi tu émets, il part par mail ou par messagerie Facebook ?***
- CS : Non, on a des Google Docs. Donc j'informe par mail que le scénario est prêt.
- ***C : Donc sur Google Docs pour trouver le scénario euh… Une fois sur le Google docs, qu'est ce qu'ils trouvent qu'est ce qu'il y a dans cette interface ?***
- CS : Je te filerai un lien. Mais en gros il y des, il y a les documents de décors qui sont d'ailleurs pas à jour. Les documents, les fiches personnages, les… Et tous les scénarios, tous. Donc ils peuvent voir ce qui arrive après, ce qui arrive avant…
- ***C : C'est quasiment la bible…***
- CS : Ouais. Pas assez fournie je trouve, donc il y a beaucoup d'explications qui se font a posteriori ou en amont du travail sur le scénario. Parce que là aussi c'est un travail de malade la bible. Mais c'est là qu'il y a en théorie, c'est là qu'il y a tout. Plus quelques indications techniques sur comment aller sur le site, télécharger les trucs, les formats d'images. Euh… Tout ça. Et c'est quoi d'autre. C'est tout, c'est déjà pas mal. Voilà.
- ***C : Du coup, Google Docs permet aussi d'échanger en direct par chat… Vous n'utilisez pas les outils de travail collaboratif de Google docs.***
- CS : C'est arrivé que, je sais pas d'ailleurs comment ça se passe. C'est arrivé que je sois sur un scénario par exemple où je sois en train de le relire pour une raison ou pour une autre parce que je suis en train d'écrire la suite ou je ne sais quoi. Et je vois que le dessinateur est en train de le lire donc je commence à lui parler et il s'en rend même pas compte. Je sais pas si c'est parce que c'est mal fait ou, voilà quoi. Je sais pas. Mais en tout cas c'est arrivé souvent que j'essaie de commencer un dialogue sur la page du scénario et Pfft. Le dessinateur le capte pas. Euh… Non mais en fait on n'en a pas vraiment besoin parce que quand les gens sont connectés, en général il y a possibilité de chat. Comme on n'est pas 25 sur chaque épisode. Je pense que les outils collaboratifs c'est bien quand t'es à plusieurs je veux dire plus de deux. À deux ça sert à rien. Enfin, ça sert à rien… Et comme on n'est jamais plus de deux à travailler sur la même matière, finalement le seul truc qu'on utilise c'est ça. C'est la possibilité d'avoir quelquechose en ligne, de disponible en permanence et voilà… Et d'ailleurs moi je travaille, j'écris directement sur Google Docs. Si demain Google Docs plante, je perds tous mes scénarios. Je n'ai aucune sauvegarde. Je suis assez fataliste pour ça. Ce qui est perdu

est perdu, c'est pas grave. Je je suis pas un archiviste, je garde pas mes vieux trucs tout ça. D'ailleurs, je suis un dessinateur sur tablette et donc je (?). Ça m'est arrivé de perdre, enfin Sextape, ma dernière BD avant les Autres Gens, ben j'ai dû la recommencer une fois, la première fois parce que j'ai perdu un disque dur. Enfin perdu, j'ai cassé un disque dur externe où il y avait vingt pages à peu près de BD. C'est pas grave. Ce qui est perdu, c'est perdu, faut le refaire.

• ***C : C'est bien d'être philosophe***

• CS : Non, mais c'est que je suis philosophe, c'est que je suis flemmard. Donc il faut assumer. Quand on ne veut pas organiser des systèmes de sauvegarde hyper élaborés, ben il faut assumer les conséquences éventuelles du truc qui font tout perdre. Mais je ne suis jamais allé foutre mes scénarios sur Mega Upload et je m'en félicite. Mais voilà, Google Docs a l'avantage, voilà quoi, c'est un truc quasi universel, tout le monde y a accès c'est très simple et… Et les outils sont (?), il y a les googles docs qui sont partagés entre toutes les personnes qui bossent sur Les Autres Gens. Et il y a aussi ceux que j'utilise moi, par exemple le planning il est sur Google Doc. Tous ces trucs là sont là. Donc euh… Il y a toute une partie Google Docs Autres Gens privée et une partie partagée. Voilà.

• ***C : Le chat, c'est essentiellement le chat Facebook ou alors tu oscilles en fonction des habitudes des uns des autres.***

• CS : Facebook et Gmail essentiellement.

• ***C : En fonction des habitudes de chacun en fait ?***

• CS : Exactement. Non Facebook, de plus en plus, il faut bien reconnaître que c'est le truc qui commence à être allumé en permanence chez les gens. En tous cas pour Marie-Avril et Joseph, c'est tout le temps Facebook. Pour les dessinateurs c'est plus rare; Pour Ak, Marion Montaigne tout ça c'est Facebook. Maispour les autres, c'est beaucoup Gmail ou euh… Il doit y en avoir encore un ou deux qui sont sur MSN. [Amusé]

• ***C : Rires : ça existe toujours***

• CS : Ça paraît incroyable mais oui. Ouais donc voilà.

• ***C : Tu me parlais des lecteurs tout à l'heure. Tu as des échanges avec certains lecteurs. Tu me parlais d'un qui est expert, sur Twitter.***

• CS : J'ai échangé avec deux lecteurs, dont un que j'ai rencontré. Qui sont sur Twitter, tu peux les identifier très facilement sur Twitter. Tu verras c'est ceux que je RT le plus sur le compte des Autres Gens. Et euh… Et eux je les aime bien parce qu'en fait tous les jours quasiment ils font un petit rapport de lecture. Donc on a été amenés à discuter un peu, ils sont très dans l'échange, ils vont commenter sur le forum. Et puis euh… Stéphane, donc l'un des deux, je l'ai rencontré une première fois en dédicace et depuis dès qu'il est dans les parages il vient quasiment. Je l'ai rencontré sur le Festiblog. Et il vient quand on est en dédicace tout ça. Si tu veux d'ailleurs tu peux lui, je peux te filer son contact. Parce que lui, c'est un lecteur, c'est lui dont je te parlais qui s'y est mis très tard et

qui a tout rattrapé. Et qui depuis lit religieusement. Il est capable de retrouver un épisode beaucoup plus rapidement que moi. C'est très impressionnant. Et d'ailleurs ce qui est très drôle c'est que c'est un type qui est. C'est pas une sorte de Nerd complètement euh… C'est un type qui adore les séries en général et à chaque fois il s'excuse de, de son, de son… De comment dire, de sa manière d'être un peu accroc à la série. C'est marrant parce qu'il a un côté très lucide là-dessus et en même temps il se laisse prendre dans le piège du côté feuilletonnant. Donc c'est un type assez intéressant, en plus je crois, si je me plante pas il bosse dans l'animation, pas en tant que dessinateur mais dans la prod ou je sais pas quoi. Donc il connaît un petit peu ce milieu là et tout ça. Donc c'est un type assez intéressant, assez chouette ouais. Ça fait plaisir quand on a des lecteurs comme ça qui, qu'ont un qualitatif. Et l'autre, c'est une fille qui vit à Strasbourg si j'ai bien compris, qui était fan d'Erwann Surcouf au départ. Donc je pense que c'est pour Erwann qu'elle est venue. Elle suit à peu près depuis le premier jour je crois et euh… Et c'est drôle comme elle mêle un petit peu de temps en temps des allusions à sa vie tout ça. Et elle aussi c'est une nana assez jeune, hyper… très active, qui fait plein de chose, qui a l'air très libre dans sa tête, dans sa vie. Donc pas du tout le côté mamie coincée devant les feux de l'amour. Et euh… Et donc là aussi c'est assez marrant d'échanger de temps en temps. Donc je crois que j'ai jamais eu d'échange direct avec elle, autres que des échanges sur Twitter.

- ***C : Donc ça passe essentiellement par Twitter sous la forme des RT…***
- CS : Après j'ai remarqué que souvent ils me mettent en copie, mais pas toujours. Ils échangent de temps en temps, il y a des dialogues qui commencent sur tel personnage ou telle situation ou voilà quoi. Alors ils sont pas des milliards à le faire, mais ils sont quatre ou cinq régulièrement à échanger là-dessus. Ça marche beaucoup mieux là-dessus effectivement sur Twitter que sur Facebook. Sur Facebook, il y a quasiment rien en échange. Tu vois il y a 600 ou 700 personnes qui suivent le compte sur Twitter qui sont beaucoup plus actives en termes d'échanges, de partage et tout ça que les, que les gens qui sont sur Facebook. Sur Facebook ils mettent "j'aime" et puis basta. Et quand ils mettent un commentaire, c'est souvent qu'ils sont pas contents ou… Et voilà quoi. Alors qu'ils sont 1500 quoi. Et c'est pas 1500 qui sont mes amis. Parce que ça c'est un moment ou tout d'un coup j'ai flippé, je me suis dit "mais en fait c'est que des gens qui me connaissent et qui s'en servent pour me suivre". Et en fait il doit y avoir 300 de mes amis là dedans. Donc il y a au moins 1200 personnes que je connais pas, ou en tous cas dont je suis pas suffisamment proches pour qu'ils soient dans mes contacts. Donc c'est des gens qui sont soit intéressés, soit abonnés, soit qui l'ont été et qui ne se sont jamais sortis du truc ou je ne sais quoi. Donc qui ont une bonne raison d'être là, mais il n'y a pas une (?) faramineuse. Mais voilà quoi. Mais j'ai pas pris le temps vraiment d'analyser les (?)… Mais moi je trouve que c'est plus marrant les retours que j'ai sur Twitter que sur Facebook. Après il y a sur le forum. C'est très étrange, il y a des jours où c'est mort et je suis mais désespéré. Et puis tout d'un coup il y a des jours où ça part dans des grands débats. La plupart du temps pour dire que le scénario

est nul. Mais du coup les gens en profitent pour parler des personnages, pour parler des… Ça j'aime bien. C'est arrivé la semaine dernière et depuis jeudi je crois, il n'y a rien eu, alors que pendant trois jours il y a eu euh… je sais pas, plein de messages. Donc voilà quoi. C'est bizarre, je sais pas trop exactement comment les gens fonctionnent. Ça aussi ça mériterait d'être analysé, étudié et…

• ***C : Je pense que j'aurais l'occasion de travailler sur le public de LAG… [explication rapide du projet du CREM autour de la notion de public]***

• CS : Je pourrai te filer les stats de la page sur Facebook parce que c'est assez intéressant, on se rend compte que c'est très partagé hommes/femmes. Dans l'âge on est plutôt dans les 25/40 ans, ce qui est prévisible. Le groupe suivant ça doit être 15/25 et… C'est assez réparti quand même. Assez bien réparti, et surtout c'est vraiment du 50/50 sur le sexe. Ce qui en BD est assez rare. Enfin je pense. Voilà. Ça doit être le même genre de truc sur les blogs plutôt.

• ***C : Les échanges que tu as avec les lecteurs, ils ont une influence quelconque sur ton travail, la manière dont tu conçois la suite de la collaboration ?***

• CS : Tu peux aller voir sur le forum j'en parle. J'en ai parlé parce que j'ai été confronté à la question et d'une manière générale je refuse de donner raison au lecteur. Euh… Parce que c'est une question de principe, le lecteur, enfin voilà. Moi je dis toujours que priver le lecteur de sa surprise c'est le pire cadeau qu'on puisse lui faire en matière de fiction. Sauf si, là où ça fait partie du processus narratif mais c'est complètement différent. Mais euh, commencer à lui donner ce qu'il veut, bah ça n'a pas de sens. Et après il est évident que je lis et que ça, de manière plus ou moins consciente ça va influencer mon écriture. Par exemple le lecteur déteste Mathilde et moi j'aime beaucoup Mathilde, et il y a des épisodes où je vais être tenté de faire la réhabilitation de Mathilde. Bon, ça va ça rate à chaque fois, mais c'est pas grave. Mais c'est une sorte de réaction à la réaction, c'est pas une. C'est pas comment dire… Je me, je ne change pas mon personnage pour eux, je vais essayer de leur montrer qu'ils ont tort, ça va être plutôt une sorte de… Vraiment c'est… Après c'est… Dans mon processus de création en tous cas je refuse complètement de… Et après ce qui est drôle c'est que souvent ils ont des attentes qui sont celles qui sont prévues. Donc euh… C'est difficile de faire la part des choses sur des choses qui sont aussi dans un flux comme ça permanent. Mais euh ma position de principe elle est claire, ma position réelle elle est un peu plus floue parce que il est évident que je suis influencé et en même temps il est évident que je lis, que ça m'influence. Et en même temps c'est pas mon auteur, c'est pas du tout un truc, c'est pas mon curseur. Surtout pas. Mais alors surtout pas. Euh… Mais après je, je le prends en considération de toute façon. C'est pas parce que c'est pas mon curseur que je le maîtrise, au contraire, je suis hyper attentif à ce qui se dit. Mais par exemple quand j'ai décidé de tuer Manu, je me doutais que ça passerait pas très bien. Et là j'ai repris en main l'écriture complète de toute la semaine ou à peu près qui concernait le, cet épisode, ce truc là [coupure] j'ai casté les dessinateurs en prenant ceux qui maîtrisaient très bien les personnages, en prenant des histo-

riques en fait. De façon à ce que tout tout le passage soit le plus… Solide possible en fait. Donc comme ça on pouvait me reprocher Manu, on pouvait pleurer sur Manu, tout ça, mais on pouvait pas me reprocher la forme ou tout ça quoi. Et en même temps le lecteur il savait bien que c'était un cadeau presque. Parce que quand on est lecteur ou qu'on est spectateur ou machin, ce dont on a envie c'est de la surprise, de l'émotion, de trucs comme ça. Et euh… Et là ben voilà quoi… Ils ont pris le truc dans la gueule, personne s'en doutait et… J'ai eu des messages limite limite hein.

- ***C : Par quel biais les messages ?***
- CS : Sur le forum. Et puis d'autres truc. Pendant un moment régulièrement, dès qu'il y avait un mode d'échange quelconque. Je sais plus, en dédicace ou machin, j'avais des réflexions : "quand même…" Et c'est ceux dont, Pochep l'a tout de suite matérialisé, il y a fait allusion dans le LAG MAG et c'était un peu ça quoi, c'était. Bah c'était très vrai, et euh… Ça c'était… Et en même temps ben je pense que les lecteurs si on leur demande ce qu'ils ont, leurs souvenirs forts des Autres Gens, ben je pense que la mort de Manu c'est sans doute le premier qui va venir. Et pas uniquement. C'est parce que c'est un personnage qui était très aimé et puis… Et parce que… Bah voilà, c'était la première fois… Pour Hippolyte ça ne l'a pas fait par exemple. C'était la première fois que tout d'un coup les gens étaient réellement touchés par la disparation d'un personnage des Autres Gens et je veux dire il y avait un côté… Il y a des gens qui m'ont dit "ça m'a foutu ma semaine en l'air" ou… Et en janvier pareil, en janvier c'était "oui elle est très bien cette semaine spéciale Manu, mais ça sert seulement à retourner le couteau dans la plaie. On avait commencé à faire notre deuil…"
- ***C : Et puis il y avait la semaine de Noël en plus qui était dans les parages***
- CS : [rires], donc voilà. Mais moi j'adore ça. Parce que là dans ce cas là on se dit qu'on a réussi quelque chose. Donc là c'est lié à plein de choses. C'est lié vraiment à mon rapport au lecteur. Je commence, je comprends un petit peu, je, je vois un peu comment ils réagissent, je vois, machin. Donc j'écris en pensant à ça évidement. Et la réaction est euh… Elle est très très importante. Mais voilà quoi je leur ai pas donné ce qu'ils voulaient, si je leur avait donné ce qu'ils voulaient il aurait ressuscité et on se serait rendu compte qu'il était dans le coma et… Mais non. Non non non non. Et voilà.
- ***C : Pour terminer cet entretien, j'aimerais bien qu'on parle, en dehors des Autres gens, pour avoir des points de comparaison, savoir comment tu te situes. Est-ce que tu participes ou est-ce que tu as participé à d'autres projets collectifs par exemple ?***
- CS : Euh… À part "Vivre dessous" non, le truc de Manolo là. Euh… Pas que je sache, attends, je dis peut-être des conneries, mais… … … Non je crois pas. De projet collectif construit autour d'une histoire comme ça, non. Enfin je crois pas.
- ***C : Donc c'est ton premier euh… C'est ta première expérience en la matière finalement LAG.***
- CS : Ouais

• ***C : Pharaonique dès le départ.***

• CS : Ouais, je suis comme ça. Ouais mais c'était pas prévu, c'est pour ça que c'est possible. Tout ce qu'on est obligé de faire on le fait. Ça c'est un truc qu'il faut apprendre aux petits jeunes qui veulent se lancer dans des trucs. Et il y a un moment, et je pense que c'est ce qui s'est passé avec La Revue Dessinée par exemple. À mon avis c'est ça, je suis pas dans leur tête mais quand à Angoulême ils n'avaient pas [coupure] un énorme dossier à présenter, de contenu et de machin, de business plan et je ne sais quoi. Et je pense qu'ils l'ont fait, enfin je pense, je ne me mets pas dans leur tête, vraiment je dis ça avec plein de pincettes. Mais ils l'ont fait, et à mon avis ils ont eu raison, un peu comme quand moi j'avais lancé le premier buzz : c'est une façon de se foutre un coup de pied au cul et de se dire "bon maintenant on est lancés, si on n'y va pas on est ridicules et voilà quoi". Quand on est obligé de faire, on fait, toujours, on est toujours capable de faire des trucs. Donc ouais c'est pharaonique, mais parce que, parce que ça devait l'être. C'est pas, c'est pas grave. C'est pas un exploit, c'est ça que je veux dire. Enfin je pense pas.

• ***C : Tu as publié d'autres bandes dessinées auparavant… Quelles différences est-ce que tu établis avec Les Autres Gens ? Ou quels points communs ?***

• CS : Ouais, ça n'a rien à voir. C'est pas du tout la même chose. D'une, jusque-là j'ai toujours dessiné. Là dans Les Autres Gens, un principe de base c'était de ne pas dessiner. Euh, de deux, j'avais toujours un contact avec un éditeur, c'est plus le cas. Enfin je veux dire, de travail, sur la réalisation. De trois, j'étais sur des histoires qui étaient complètes, qui aboutissaient, j'avais un planning assez clair, assez précis. Et j'avais bossé seul, sauf une fois où j'avais pas bossé seul, où j'étais un dessinateur pour un scénariste, et je pense que j'étais un cauchemar de dessinateur. Hum. Nan ça n'a rien à voir en fait, non Les Autres Gens ce n'est pas la même chose en fait c'est… Je pense que sur ce genre d'expérience là, j'ai peut-être plus de points communs avec des types qui font de la série en télé que avec des… Cette idée de flux et de bosser avec beaucoup beaucoup de monde et cette idée de de faire on sorte que ce truc tienne tienne toujours la route. Après la différence aussi c'est que comme pour la première fois je bossais avec des dessinateurs et que je n'étais pas impliqué dans le dessin, j'avais très peur de ma réaction initiale sur comment ça se fait… Parce que je suis un scénariste-dessinateur, donc j'ai une vision de ce que je veux. Et je, ben, j'ai eu aucun problème à avoir cette vision trahie, enfin pas trahie, mais à voir autre chose que ce que j'attendais. Et à le voir, j'ai même été plutôt toujours agréablement surpris. Ça a été un des plaisirs, et c'est toujours un des plaisirs principaux et je pense que ça tient grâce à ça. De voir les épisodes que j'écris, de les voir dessinés. Donc j'ai pas du tout de complexe de dessinateur sur Les Autres Gens, aucun. Au contraire, tous les épisodes sur lesquels, les les, deux, les trois épisodes que j'ai dû faire, je les ai détestés. Mais vraiment. Et c'étaient ceux qui trahissaient le plus mes intentions, parce que je les ai fait par euh… Par [coupure] obligation. J'en ai écris aucun pour moi et tous ceux que j'ai fait j'avais un problème de

planning de dessinateur. Donc euh… Ah c'était horrible… … Donc euh, ouais. Non non, j'ai pas eu ce complexe de dessinateur, j'ai adoré ça. Donc ça a été une découverte. J'ai vraiment travaillé beaucoup (?) d'habitude. Et ensuite l'autre principe, l'autre aspect c'est que jusque-là j'écrivais, j'avais une manière d'écrire le scénario qui n'avait rien à voir avec ça. Et là je me suis mis à écrire le scénario. Et en même temps c'est pas une écriture de BD classique, c'est une écriture en case par case. Donc ça n'a… Ca, c'était vraiment quelque chose de complètement différent. Ensuite il y avait l'idée de faire travailler des gens en même temps sur des matériaux différents. Et euh… Non, franchement, je crois que ça ne ressemble pas du tout à ce que j'ai pu faire en BD jusque-là… Non. Même là ce que je fais aujourd'hui avec Christophe Gaultier sur Omnhilo. Eh ben c'est pas pareil, parce que je raisonne en page et c'est plus du tout la même chose. J'adore ça mais c'est pas. Vraiment Les Autres Gens c'est un autre truc, c'est une façon de travailler, d'appréhender. Ensuite il y avait aussi tout l'aspect euh… Administratif, économique et tout ça. Qui sont des questions que en principe on ne se pose pas en BD. Ça a été formidable. Et là en dehors de tout ce qui me pourri la vie aujourd'hui dont je te parlais au début, c'est quelque chose qui est quand même vachement intéressant. Mais là ça vient aussi de mes origines enfin de mon parcours : je viens pas de la BD, je suis arrivé à la BD par hasard et avant j'ai fait du droit, j'ai fait marketing, j'ai fait… J'ai créé, j'ai tenté de créer une boîte, je me suis pas.. je me suis viandé, mais je veux dire… Ça fait un peu partie de de. Ça fait un peu partie de moi d'avoir ce goût là aussi. Et je pense que que ceux qui se lancent dans ce genre de truc, ils doivent avoir ce goût là pour euh… pour euh, j'ai adoré apprendre à, à essaye de de communiquer aux journalistes, à essayer de communiquer avec un public, avec un lectorat. C'est des trucs qui sont passionnants et qui sont en marge de la création, mais qui sont très très intéressants aussi. J'ai pas eu de de problème majeur avec ça au contraire, c'était un truc euh… Et je pense que se lancer, tous ces, c'est le problème en fait de toutes ces questions là, quand on parle de, de, du lecteur, enfin de l'auteur qui va s'auto éditer, tout ça, qui va dire merde à l'éditeur etc. Il faut qu'il soit prêt, c'est pour ça que c'est pas aussi évident que ça à faire tout ça. Et toute la génération des blogueurs finalement ils ont une grosse facilité par rapport à ça parce qu'ils ont appris finalement à le faire. Ils ont leur blog, ils ont leur public. Mais tous ceux de la même génération qui sont pas particulièrement blogueurs ou tout ça, c'est quand même particulier, parce que il faut vraiment construire son, son truc, son image, son buzz, son… Essayer de comprendre comment les gens fonctionnent, où les gens vont, pour qu'ils viennent et tout ça. Enfin c'est bizarre. Moi je trouve ça passionnant parce que c'est, c'est un rapport à, à une forme de création, je veux dire, mais c'est autre chose. Voilà. Même si maintenant ça m'épuise, enfin ça commence à m'épuiser et que j'aimerais passer à autre chose. Encore de différent.

- ***C : Et est-ce que tu as déjà publié toi, ou que tu publies autre chose sur Internet que LAG ? Tu n'étais pas blogueur je crois auparavant ?***

• CS : Non, enfin j'avais un blog mais j'étais vraiment pas blogueur. J'avais fait un truc sur Rue89, le journal de mon album là, Sextape qui n'était finalement pas du tout un journal d'album et qui était une manière d'avoir une sorte de chronique. Qui m'a beaucoup appris aussi parce que je pensais que ça serait assez facile là aussi et en fait je suis soucieux d'une forme de qualité et je me retrouvais à passer deux jours sur un article et ça m'a appris aussi la frustration de tout d'un coup pas être en Une du tout et donc d'avoir l'impression d'avoir passé deux jours pour rien et d'avoir… Ça m'a aussi amené à avoir plein de réserves sur le modèle gratuit et sur toutes ces choses là. C'était très intéressant hein, je le cache pas du tout, et puis ça m'a appris aussi les limites de… D'Internet de… Enfin c'était une expérience pas mal. Hum… Et sinon j'avais fait, mais alors là c'était avant même de penser que je pourrais faire de ces choses là mon métier, puisqu'à l'époque j'étais encore dans le marketing et tous ces trucs là. Je faisais par mail une série. Mais c'était écrit, c'était pas dessiné. J'envoyais à des amis plus des amis d'amis, enfin y avait je sais pas, 50 personnes, c'était rien du tout, mais c'était… Comme j'avais une période un peu à vide, j'avais pas de boulot ou de truc comme ça. À l'époque c'était le moment aussi je pense où j'étais serveur. Donc c'est une façon de garder un pied aussi dans une forme de création. Parce que ça me poursuivait un petit peu aussi cette idée de, de, de trouver un boulot qui soit dans le domaine de la création. Et donc j'avais fait, ça a duré, si, quasiment, quasiment une bonne année. Quasiment tous les jours j'écrivais un épisode, je l'envoyais par mail, les gens répondaient. Il y avait une sorte de, de de d'échange, c'était assez chouette. C'était ma première expérience de feuilleton, elle était là quoi. Ouais. Et d'ailleurs il y a eu deux saison là aussi, je suis condamné aux deux saisons. Mais euh… C'est pour ça que j'ai aucun. C'est pour ça surtout que pour moi Internet et le feuilleton, c'est des choses qui sont naturelles, parce que je l'ai fait, je l'ai déjà fait et, voilà quoi, au moment où les blogs étaient balbutiants, où on commençait à plutôt exploser, pas balbutiants parce qu'ils étaient là déjà. Mais moi j'étais complètement étranger à ce monde là, j'en connaissais rien du tout parce que j'étais pas du tout du tout dans ce milieu là. Moi ce milieu là j'ai commencé à le découvrir quand j'ai intégré le Café Salé, donc c'était plutôt un an plus tard. Donc à une époque où je fréquentais plutôt les sites d'actu ou les trucs comme ça, c'est vraiment l'époque où tout ramait quoi. Voilà quoi, moi je faisais ça parce que pour moi Internet c'était la possibilité d'envoyer un mail à tout le monde. C'est marrant parce que Wandrille, j'ai vu récemment qu'il racontait un peu la même chose. Que lui il avait commencé par envoyer des mails aussi. Faire sa petite BD, avant de faire son blog, bah le faire par mail et voilà. Donc moi c'est un peu pareil. C'est drôle parce que récemment il y a une amie qui m'a envoyé, elle avait fait une sortie de tout ça… Enfin un gros gros tas, le jour où j'aurais le courage ou l'obligation je me pencherai là-dessus. Voilà. Ça va pas être (tout de suite)… Mais c'était sur un registre plutôt comique, enfin plutôt absurde disons voilà. Et euh.. Bah voilà. Ouais c'était ça, c'était autour de 2002, parce que c'était quand j'étais serveur, c'est ça. Ouais. Il est souvent fait mention, à l'époque encore de … Voilà. Donc je sais plus

quelle était la question mais voilà j'ai eu des activités comme ça en tous cas qui expliquent pourquoi ça a été, ça m'est venu aussi naturellement de faire ça. Euh… Et puis aussi euh, ben voilà j'étais naturellement Internet parce que voilà je fais ce métier grâce à Internet, parce que n'était pas du tout issu ni d'une école ni de rien du tout comme ça, ni d'un cercle d'amis ou quoique ce soit… Si j'ai fini par émerger, c'est grâce à un forum. Cette génération là.

• ***C : Pour revenir au début de notre conversation, les auteurs avec lesquels tu as débuté, que tu définis comme des amis, ce sont des amis que tu as rencontré grâce à Café Salé ?***

• CS : Certains mais pas tous. The Black Frog je l'ai rencontré comme ça et puis après… Comment j'ai rencontré les autres ? Bah après c'est différent, c'est-à-dire que. Bastien [Vivès] par exemple, je l'ai rencontré parce que je suis allé chez KSTR mais grâce au Café Salé, parce que c'est là que j'ai rencontré le scénariste, qui est devenu un ami. Euh, Sébastien, c'est grâce au Café Salé parce que le projet que je lui ai lancé, que j'ai envoyé à Paquet, c'est un projet que j'ai développé… Mon apprentissage de la BD que j'ai fait sur Café Salé en fait, où j'avais commencé à faire un dessin avec des pages qui étaient silencieuses, le fait que je me sois lancé en faisant des pages silencieuses, c'était là aussi le hasard mais finalement la meilleur école mais pour être lisible on ne peut pas s'appuyer sur le texte donc on est obligé d'apprendre à découper. Et au bout de vingt pages, les gens étaient, les retours étaient très bons bon voilà quoi, la vie des forums quoi. Donc j'ai envoyé mon dossier, tout le monde me l'a refusé, il lançait sa collection Discover, il a du se dire "allez il y a quand même un truc, c'est intéressant". Donc on l'a envoyé à Sébastien, on a parlé, il a accroché, c'était sympa, un bon feeling et voilà quoi… Donc euh, oui, tout a commencé par le Café Salé de toute façon. Mais mes rencontres elles sont pas exclusivement liées à ça, Bastien il était pas membre du Café Salé je crois, Sébastien non plus.

• ***C : Après c'est de proche en proche***

• CS : Exactement, après c'est euh… Mais oui oui, moi je suis né à la bande dessinée, au dessin et tout ça par Internet ouais. Sans Internet je serais aujourd'hui, je sais pas quoi, je sais pas du tout. Je serais pas du tout du tout dessinateur. C'est certain, parce que je suis pas assez bon pour avoir pu. Enfin déjà c'était pas ma culture non plus. Je veux dire j'étais pas un fan de de Fluide ou de machin. Depuis que j'ai 12 ans j'envois pas des lettres avec des BD à tous les rédac chefs de magazines machin. Euh, j'ai pas créé de blog, j'ai pas fait. Enfin j'avais pas tous les autres (lecteurs ?) classiques de l'autodidacte, moi je les ai pas du tout. J'avais juste le dessin que j'aimais bien et puis l'envie de faire un truc créatif et puis je me suis retrouvé sur ce forum et voilà quoi ça a pris. Et surtout j'ai été entre guillemets repéré par des types nettement plus doués que moi, et pour une raison que je ne m'explique pas encore m'ont pris sous leur aile et voilà quand un type comme The Black Frog qui est quand même - je sais pas si tu connais son boulot - mais c'est un peu un dieu du dessin et tout d'un coup se met à bien aimer ce que tu fais, à suivre et à encourager le truc… On se dit qu'on n'est pas là

tout à fait pour rien, qu'on a le droit d'espérer faire un peu des choses. Donc voilà, c'est des rencontres, mais d'abord virtuelles. Depuis on s'est croisés, on s'est revus, moi c'est un type que j'adore, bah voilà c'est un ami mais… Mais au départ c'est pas ça, au départ c'est c'est Internet, c'est le type tout seul qui sait pas quoi faire, qui à 25 ans se fait sa crise de la quarantaine… Euh.. Et qui donc est là en train d'essayer de trouver du boulot parce que les études qu'il a fait ça ne correspond pas à ce qu'il voudrait faire… Voilà. Mais il y en a beaucoup comme ça. Je veux dire dans la BD, les scientifiques ou les juristes ou les machins finalement il y en a quelques uns quoi. Voilà. Mais ce qui est drôle c'est que moi j'ai jamais, j'ai toujours adoré les études. Donc c'est pour ça que je suis arrivé très tard là dedans. Parce que faire du droit j'ai adoré ça, c'était passionnant. C'est juste tout d'un coup le côté professionnel qui l'était moins. Et ça je pouvais pas savoir. Voilà.

- ***C : J'ai une dernière question. À quel projet tu penserais, s'il fallait me citer quelque chose qui à tes yeux ressemble au Autres gens d'une manière ou d'une autre ?***
- CS : Bah là je reviens sur la préhistoire. C'est-à-dire sur ce qui a finalement permis tout ça. D'une certaine manière en montrant que c'était possible, et c'est… Une de mes références absolues, j'ai aucun problème à m'inscrire avec ça. Enfin à le revendiquer, c'est Chicou Chicou. Parce qu'ils ont réussi, là on avait voilà des personnages qui sont dessinés tout le temps par un dessinateur différent. Alors c'est complètement différent parce qu'il n'y a pas de fréquence, c'est un cadavre exquis, il n'y a pas de scénario, le ton change à chaque fois donc c'est complètement différent, mais euh… Quand j'ai découvert ça, pour moi ça a été une révolution. J'ai, vraiment je suis tombé, aussi bien par le récit, dans le récit, par le récit que par l'inventivité narrative, c'est un truc euh… À mon avis qui mérite vraiment qu'on s'y arrête quoi. Après euh… Pff… Je suis sur qu'il y a pleins de trucs qui doivent ressembler, mais je sais pas, je vois pas bien.
- ***C : Pour toi Chicou Chicou c'est un des déclencheurs on va dire.***
- CS : Bah c'est un déclencheur indirect. C'est-à-dire que quand j'ai fait le truc, je pensais pas particulièrement à Chicou Chicou mais je le revendique. Enfin je le revendique, je le dis parce que je pense que si j'avais pas eu cette découverte là dans le passé… Parce que quand on a commencé, c'était déjà arrêté depuis quelques temps déjà. Moi j'avais suivi à la dernière, j'ai commencé à suivre juste avant qu'Erwann arrive en fait. Donc c'était déjà un peu la fin. Et euh… Et j'ai fait ce qu'a fait ce lecteur des Autres Gens, c'est-à-dire que la première choses que j'ai fait quand j'ai découvert Chicou Chicou c'est tout lire. Et après il y eu, je sais pas, bah le livre et sorti… J'ai pas fait ça en pensant à Chicou Chicou. Je me suis pas dit "tiens on va faire Chicou Chicou de manière pro" parce que Chicou Chicou c'est déjà pro et parce que pour moi, la motivation de mon projet c'était le feuilleton. C'était pas de faire euh… Donc je, ce qui est drôle c'est que finalement c'est des choix pragmatiques qui ont amené à faire, à changer de dessin tous les jours et tout ça. C'était pas du tout en disant "mais oui mais en fait…" tout ça. Mais je, ce que je veux dire c'est que si quand les choix

venaient à l'esprit, par la conversation tout ça là, ils étaient acceptés de manière quasi évidente, c'est à mon avis parce qu'il y a des précédents comme Chicou Chicou. Quand aujourd'hui les gens pensent à faire un projet en matière de BD numérique, très rapidement ils vont arrêter de penser aux Autres Gens, mais par contre ils ne vont plus se poser la question de l'absurdité ou non d'un modèle sur abonnement. Alors que quand on s'est lancés le débat majeur était autour de là. On a réglé la question. Ça veut pas dire qu'il n'y a pas d'autres modèles, je suis même persuadé qu'il y en a plein d'autres c'est pas la question. Ce que je veux dire c'est qu'on a réglé la question du paiement. Et ça, ça, c'est le seul truc qui me rendra triste un jour quand je serai devenu aigri et jaloux du succès de tous les autres, c'est que le seul truc que je voudrais, c'est que au moins on me reconnaisse qu'on était au, au, on était en première ligne quand on s'est pris tous les cons/coups dans la gueule. Parce qu'on s'en est pris putain. Le nombre de débats que j'ai sur "c'est débile, ça pourra jamais marcher, on en reparlera dans deux mois. Vous aurez jamais plus de 500 abonnés." C'est délirant, je veux dire, au début, on s'est , on s'est pris tous les trucs qui faisaient que personne ne faisait rien quoi. Parce que "le paiement ça ne marchera jamais, personne ne voudra jamais payer"… Eh bah on a, on s'est battus, on a fait le truc, on a expliqué, expliqué. Et maintenant bah tous les petits nouveaux ils peuvent arriver et ça y est. Ça c'est bien. Donc voilà. Raison de plus de ma part pour euh… Remercier tous ceux qui ont précédé et qui ont voilà quoi. Et qui ont fait que ces choses là sont possibles. Je veux dire en fait, on s'inscrit toujours toujours dans une histoire. Les Autres Gens ça ne vient pas de nulle part. De toute façon Les Autres Gens c'est un truc qui… C'est le truc le plus vieux du monde : c'est du feuilleton. C'est du feuilleton quotidien. Bah voilà ça existe depuis, depuis à peu près qu'on sait raconter des histoires. Internet c'est juste le truc qui le rendait possible, enfin plus facilement. C'est tout. Mais euh, il y a aucune révolution. La seule révolution elle est effectivement, c'est… Elle est que on est les premiers à avoir dit que, tout le monde disait "il y a pas de marché" et nous on a dit "mais si il y en a un". Voilà. Mais après on n'a pas inventé grand chose. Enfin je pense pas, je sais pas, je me rends pas compte. … Euh… Ceci dit on a peut-être bien compris… Je sais plus quelle était la question. Mais ouais, dans les trucs qui ressemblent je sais pas. Après je pense qu'on doit être les seuls, je dis ça non pas parce que j'ai une vision exhaustive de ce qui se fait en matière de BD numérique, mais parce que en juillet 2010, on a quand même eu droit à une expo à Séoul. J'aurais bien aimé y aller d'ailleurs. Mais donc on avait une expo sur Les Autres Gens parce que on était un projet emblématique et donc j'imagine que des projets de cette envergure là avec ce genre de fréquence, avec ce genre d'écriture et ce genre d'organisation de travail, on doit être peu près les seuls. Le seul truc qui ressemble, ça doit être les boulots de studio en Corée justement et au Japon. Plutôt en Corée, je crois qu'ils sont encore plus en avance sur le, sur le numérique. Mais voilà quoi. Mais sinon on doit avoir un côté comme ça. C'est le côté organisationnel qu'il n'y a pas dans Chicou Chicou par exemple où c'est vraiment une bande de potes qui se refilent le bébé à chaque fois. Là nous on a

organisé tout un truc qui a fonctionné. Un mode d'organisation qui était en lui-même un truc, un défi quoi.

• ***C : Ce mode d'organisation, tu parlais des studios…***

• CS : Je parlais des studios, parce que c'était le choix. Par exemple aujourd'hui il y a Bastien qui est en train de faire une énorme BD sur ce mode là un petit peu. Euh… D'ailleurs j'imagine qu'il y aura une dimension numérique. Mais j'en sais rien. Faudra que je lui pose la question tiens. Mais euh, on avait deux choix, c'était soit le studio soit chacun dessine comme il dessine. Pardon, je t'ai coupé dans ta question.

• ***C : Justement, pourquoi est-ce que vous avez plutôt écarté l'option studio ?***

• CS : Parce que c'était à mon avis beaucoup plus compliqué, et surtout parce que. Bah là aussi je pense que inconsciemment le fait d'avoir suivi Chicou Chicou avec passion sans me poser jamais la question du dessin, ça a joué. Moi j'avais envie très vite, je me suis dit "ça va marcher", d'avoir des styles différents ça ça ira. Et puis tout simplement aussi parce que j'étais avec… Un type comme Bastien par exemple, je pense que il pense studio aussi parce qu'il a un mode de fonctionnement de travail de par son, son apprentissage et par le fait qu'il ait déjà fait au moins trois BD en collaboration avec du dessin, en collaboration je veux dire ils étaient deux à dessiner. Puisqu'il a fait Juju Mimi Féfé Chacha Alexis De Raphelis. Enfin bref. Il a fait Hollywood Jan, il a fait Pour l'empire. Il sait très bien garder son style, garder son truc et s'associer à des gens qui vont coller bien avec ça. Et là il fait un truc avec Ruppert et Mulo. Donc ça fait partie de bosser, mais parce qu'il a le dessin. Moi j'ai pas le dessin, j'ai pas ça et j'avais envie autour de moi, il y a des gens qui étaient très forts. J'avais Bastien, j'avais Erwann Surcouf, j'avais Sébastien Vassant. Enfin des gens qui avaient chacun un dessin qui était un dessin compatible entre guillemets. Donc finalement c'était soit dire à tout le monde "vous vous privez de tout ce qui vous fait plaisir quand vous dessinez" et on ne serait pas allé très loin. Soit c'était "faites vous plaisir et on fait la même histoire, on raconte tous la même histoire". Et ça a été l'option. Et je regrette pas parce qu'en plus c'est au niveau du lectorat on a un gros gros plaisir je crois là dedans. Et en plus on est, on a fait ce qui doit être peut-être unique dans l'histoire de la BD. Enfin j'imagine que non, j'aime bien en rajouter un peu. Du coup le lectorat a une expérience lecture qui est proche du roman, c'est-à-dire que chaque lecteur à une image qui lui est propre de chaque personnage, qui est une image qui lui appartient uniquement à lui. Mais ça c'est un truc vraiment flagrant. Je demande de temps en temps aux lecteurs ce qu'ils pensent de tel personnage et je me rends compte que ils se font une idée du personnage qui n'est pas du tout euh… Enfin, qui n'est pas fausse, attention. Mais qui est la leur. Comme quand on parle d'un roman, quand on parle d'un personnage et se rendre compte à la fin que on ne s'est pas du tout fait la même lecture du personnage. Dans la BD en principe, traditionnellement le personnage a une tête très très définie quoi. Et même dans Chicou Chicou pour le coup, les personnages étaient quand même très caricaturaux, ils

étaient hyper identifiables. Dans Les Autres Gens, Mathilde c'est juste une fille belle, brune et grande quoi. Et Camille c'est juste une fille rousse qui change de poids en fonction des dessinateurs. Et euh… Voilà bon. Et d'ailleurs ce qui est intéressant c'est que chaque dessinateur a sa propre vision du personnage. Bon ça moi j'adore, c'est un truc que je trouve passionnant au niveau de de l'histoire. J'aime bien euh, j'aime bien qu'il y ait ça. Donc ça c'est un truc euh… Et puis le fait qu'il y ait tellement. Qu'on nous dit régulièrement, mais ça on le dit beaucoup en dédicace ou ailleurs sur le net. Les gens disent qu'ils découvrent des dessinateurs grâce à ça. Et ça je, enfin moi je… Et j'ai beaucoup de dessinateurs qui me disent, dans les débutants ou ceux qui n'ont pas une carrière phénoménale encore derrière eux, qui ont tout devant eux, qu'ils ont eu des boulots grâce à ça. Enfin moi je trouve ça, c'est un truc que je trouve vraiment super. Parce que ça conforte toute la pertinence de valoriser le style plutôt que de nier, enfin voilà quoi. Et attention hein, je dis pas que le travail de studio c'est pas bien au contraire, je trouve que; c'est quelque chose que je trouve vraiment intéressant, un travail du dessin et d'un récit. C'est juste autre chose. Voilà voilà.

D4. Entretien avec l'auteur de suppléments humoristiques

20/02/2012 14h00 (1h12)

- ***Chercheur : Comment a débuté ta collaboration aux Autres Gens ?***
- Auteur de suppléments humoristiques : Comment elle avait débuté ? Alors moi je lisais, je suivais la série. J'étais abonné. Après j'étais en contact avec Thomas Cadène via Facebook. Et alors lui, je ne savais pas trop s'il connaissait mon travail ou pas. J'avais déjà eu l'occasion de parler avec lui de son album Sextape, qu'il avait sorti un peu avant. Après je ne savais pas quel regard il avait sur mon travail ou pas. Et euh… L'été 2011, non pas l'été 2011 : l'été 2010. Euh l'été 2010, je crois que c'était au mois d'août voilà. Il m'a contacté pour me demander à travailler sur un épisode. Et ça me, il suivait, moi j'ai un blog notamment - je sais pas si tu l'as déjà vu - j'avais déjà sorti des, des albums, mais j'avais surtout mon atelier sur un blog. Et manifestement il le lisait. Donc moi, il m'a mis d'abord sur un épisode que moi j'appelle classique. C'est-à-dire il y a les épisodes qui constituent la série, et après il y a tout ce qui est un peu euh… Un peu différent comme les résumés, etc. Moi il m'a mis sur un épisode classique. Euh… Alors en me donnant quelques mises en garde, parce que euh j'ai une façon un peu particulière de de, enfin chacun a son style hein. Moi j'ai le miens. Et euh, j'exagère souvent. Moi je suis dans un registre plutôt comique et expressif qui me, que je devais maîtriser en la matière. Il m'a envoyé tout le cahier des charges et je me suis mis au travail. Alors sur cet épisode, c'est l'épisode 141.
- ***C : Je l'ai sous les yeux.***
- ASH : Ah tu l'as sous les yeux. Alors moi je suis très, très euh, très critique quant à ce que j'ai fait sur le premier. Euh. Je pense que euh il fasse appel à moi, j'étais très très content tu vois. Et je savais ce que faisaient tous les autres. Et ça m'a foutu une pression pas possible et le fait que je devais rester quelque peu en retrait par rapport à ce que je faisais d'habitude, finalement ça aurait peut-être du me donner l'occasion de faire euh. De, de donner euh, de m'exprimer autrement. Et euh, moi je juge aujourd'hui, même très vite une fois que l'épisode était bouclé, euh, je me rendais compte que en fait j'étais euh… J'étais pas dans ce que je faisais d'habitude, ça c'était clair et net et dans ce cadre là c'était moins, c'était moins intéressant. Et, et je n'avais pas profité de l'occasion pour euh, pour ouvrir la voie à une autre, à une autre forme d'expression tu vois. Alors chose qui, j'ai appris par la suite, qui est un peu commune manifestement à tous ceux qui, qui trempent pour la première fois avec Les Autres Gens. Euh, tu, tu prends de plein fouet tout le cahier des charges qui est quand même très lourd. Il y a beaucoup de contraintes. Et la première fois, tu tu restes vraiment dans les cordes du truc, sur la piste. Et je crois que c'est après, avec les, les participations régulières que tu commences à jouer avec tout ça. Et il y a aussi, je pense que les autres te le diront, la, l', l'appréhension de la rapidité d'exécution. Alors on peut avoir l'épisode quinze jours avant. Le scénario on peut l'avoir quinze

jours avant comme, finalement seulement quatre ou cinq jours avant. Et plus, plus le temps est resserré et plus finalement tu dois, tu dois trouver des des ressorts de création, de construction qui vont te permettre de rester efficace graphiquement et euh de coller à la narration. Et, et en même temps d'être efficace dans le temps quoi. Et donc ça je sais que plusieurs. Par exemple dernièrement - je sais pas si t'as vu - Lommsek, qui au début avait travaillé sur les, sur les résumés, Thomas l'a aiguillé sur des épisodes euh classiques et… Et là il est en train de prendre les choses en main, je dirais. C'est-à-dire que là ça y est il commence à, à, dans ce registres qui n'est pas habituel à lui, à trouver une voie d'expression qui euh, qui vient nourri son dessin tu vois. Pour ça c'est une belle expérience. Alors moi je n'ai été que sur un épisode classique, où j'ai finalement fourni le, j'ai rempli le contrat en temps, en heure, en forme en tout. Ça ça va. Après je suis assez, comme je te disais, réservé sur ce que j'ai fourni. Mais par la suite Thomas a fait appel à moi que pour euh, pour des résumés. Donc là manifestement il avait l'air d'être assez content de moi. Il m'en a demandé, demandé pas mal. J'ai bossé aussi sur un, sur un épisode spécial Noël où, où j'ai mis en scène… Alors là ceux à qui il confiait les épisodes de Noël on faisait tout hein, on écrivait soi-même et on dessinait après. Euh là, à part, à part le fait où on ne pouvait pas, où tu ne pouvais pas amputer un personnage d'un bras, t'avais euh, il, il, l'épisode devait se passer dans le passé.

- ***C : Tu avais le choix de la date ? Le Noël 1980 de Henri, c'était toi qui avais fixé cette date ?***
- ASH : Voilà. Henri c'est un personnage que j'aime beaucoup, notamment à dessiner. Euh, et… Donc j'ai pensé à lui tout de suite. Et comme il est, il a ce côté gauchiste notamment, contrarié, désabusé. J'avais pensé,pensé le mettre à cette époque là, à la veille donc de, de l'arrivée de, enfin quelques mois avant, le dernier Noël avant l'arrivée de, de Mitterrand à la présidence. Et euh, voilà, je te dis, à part de créer une situation qui aurait, impossible parce qu'elle aurait des conséquences par la suite, je te disais : l'amputer d'un bras ou d'une jmabe, ça n'avait pas de sens parce que ça changeait tout pour la suite tu vois quoi. Là on avait, pour cet épisode là, moi j'avais les mains libres et j'étais, j'étais très bien dans cet épisode. Enfin je me suis bien, bien amusé. Euh… Visuellement parlant, j'ai essayé de, de moduler ce que je faisais d'habitude. Non c'était vraiment, vraiment bien. Après j'ai refait d'autres euh, d'autres résumés. Et euh l'été dernier, donc l'été 2011 euh, la série s'arrêtait, prenait un mois de vacances et euh, Thomas m'avait proposé d'occuper le mois, d'occuper le mois d'août. Alors euh sans m'en dire plus. Et je pense qu'il m'avait, il m'avait demandé ça parce que au, au printemps, le printemps avant, le printemps de la même année, j'avais animé le blog du festival BD de Lyon. Euh pendant, pendant… C'étaient les deux mois avant le festival. En gros j'intervenais deux fois par semaine sur leur blog euh. C'était en collaboration aussi avec les éditions Vraoum. Donc en même temps je constituais un, un récit qui plus tard est sorti en album et j'animais le blog en euh..; Moi passant des notes, donc plutôt dans le style de ce que je faisais déjà, sur mon blog. Et euh… Et voilà, j'avais aussi, comme il fallait alimenter quand même pas mal la machine, j'avais demandé à, à

pas mal de dessinateurs que je connais bien ou un peu moins bien autour de moi, qui euh… Sur un thème, sur un thème précis, d'intervenir. Donc ça ça avait produit pas mal de contenu sur le blog BD de Lyon. Donc je pense que c'est peut-être ce qui avait poussé Thomas, j'en sais rien hein mais j'imagine, à me dire "ok, tu as les clés des Autres Gens au mois d'août" sans m'en dire plus quoi. C'est-à-dire que je n'avais pas de contrainte spécifiquement d'intervention. Est-ce que je devais intervenir plusieurs fois par semaine, est-ce que… Aucune idée, et je pense qu'il savait que j'étais dans une, que je suis dans un registre humoristique. Et comme j'avais déjà fait des résumés, des choses comme ça, euh… Ok là il m'a fait confiance quoi. Sur le moment je ne savais pas trop, pas trop, je crois qu'il m'a proposé ça à la mi-juillet. Sur le moment, alors moi j'ai dit OK. Après je ne savais pas trop ce que j'allais, ce que j'allais proposer. Et euh, m'est venue l'idée du LAG mag, qui était de raconter les coulisses, ou les fausses coulisses de euh, de la série. Euh, je pense que Thomas a découvert, alors j'ai improvisé un peu le premier. Euh, Thomas l'a découvert genre un jour avant la mise en ligne. J'ai chargé le truc sur l'interface un petit peu au dernier moment quoi. Et euh, ben manifestement ça a l'air de lui avoir plu. Parce que bon, j'ai occupé tout le mois d'août, il y a eu trois numéros au mois d'août. Et ensuite il m'a passé commande d'un LAG mag tous les mois. Ceux qui sont en train de passer là. Le mois prochain sortira le, sera publié le numéro 10. Et avec au mois de mars, ben le mois prochain sortira le volume 5 des Autres Gens. Et pour l'occase, Thomas s'est arrangé avec Dupuis pour que on, on crée de toute pièce un LAG mag version papier, alors complètement inédit. C'est pas des reprises de ce qui a été publié, ce qui a été publié déjà sur le site. Donc là un LAG mag spécialement pour l'occasion et qui fera, ça fera seize page et qui sera offert, ça sera un supplément en plus qui va être offert à chaque acheteur d'au moins un volume de la série là en mars. Voilà, ça c'est un peu l'historique en ce qui me concerne.

• ***C : Qu'est-ce qui t'a motivé au départ à participer au Autres Gens. Parce que tu m'as dit que tu suivais déjà. Que Thomas connaissait ton travail. Et quand il est venu te solliciter [coupure]***

• ASH : Comme je te disais j'étais abonné, je suivais la série. Il y avait un très beau casting, ça produisait un très beau travail et euh je voyais euh… Enfin finalement j'avais, quelque part j'en avais très envie tu vois. Mais je n'aurais jamais osé faire la, la démarche d'aller demander à Thomas "est-ce que, est-ce que ça t'intéresse que je participe. Est-ce qu'il est possible de. Etc." Mais euh, je je voyais ce qui était produit et je trouvais ça euh, oui vraiment, il y avait, il y avait un beau travail. C'était inventif, c'était audacieux parce qu'il y avait un rythme fou à tenir. Et je voyais autour de moi Didier Garguilo, Terreur Graphique qui étaient embarqués dans l'histoire et pour l'instant j'étais spectateur uniquement tu vois. Et je voyais bien que Les Autres Gens c'était un truc qui, qui faisait parler. La série faisait parler d'elle, elle s'est installée quand même assez vite tu vois. Bon il y avait aussi quand même un casting béton pour, pour l'aider. Et euh, moi je suis aussi dans une démarche aussi de euh, de trouver ma place là dedans. Donc euh je me disais "j'aime cette série, si un jour par hasard on me

demande de, de, en faire partie, même une fois, je, je saute sur l'occasion tu vois." Je n'avais pas encore, je ne savais absolument pas, du tout, quand quand Thomas m'a contacté, et euh ensuite que j'ai reçu le cahier des charges etc. C'est seulement à ce moment là que j'ai quelque part pris conscience de, de, de la difficulté à, d'un seul coup, quand t'as pas l'habitude comme ça, à, à répondre à une telle demande. Comment être efficace, comment être juste, comment être graphiquement bon sur le coup et puis bah. Comment coller aussi à l'ensemble voilà. Mais il y avait, il y avait une vraie, à la base il y avait un vrai intérêt pour la série et euh une, oui, une envie de participer à, à cette aventure. Mais je ne faisais pas la démarche.

- ***C : Et tu n'en avais pas parlé autour de toi ou c'est vraiment spontané de la part de Thomas d'être venu vers toi parce qu'il connaissait ton travail ?***
- ASH : Alors je, je sais pas clairement. Je pense qu'il aurait sans doute fait appel à moi tôt ou tard pour faire des résumés. Parce qu'on n'est pas cinquante à en faire. Donc je pense qu'il aurait fait appel à moi pour des résumés. Je me suis beaucoup posé la question de pourquoi il, il me confiait un épisode classique. Je, j'ai eu la réponse euh, pas par lui, mais par déduction après ou manifestement cette. Où je te dis qu'il a fait appel à moi au mois d'août, août 2010. C'est qu'à ce moment là il était un peu je crois, un peu à cours de dessinateurs. Et que, parce que c'est la période des vacances, parce que il y en a qui sont d'un seul coup embarqués sur un autre projet et n'ont pas là pile le, pile le temps de se consacrer à ça. Et… Je pense que c'est pour ça qu'il m'a mis sur un, qu'il m'amis sur l'épisode 141. Ça c'est, c'est la conclusion que moi j'en tire tu vois. Après finalement, j'imagine qu'il aurait, comme il me suivait, il aurait sans doute fait appel à moi tôt ou tard pour, pour les résumés, pas pour un épisode classique. Mais de toute façon depuis, il ne m'a jamais reconfié d'épisode classique. J'en déduis que l'épisode, enfin que le travail que j'avais fourni n'était pas, n'était pas excellent tu vois.
- ***C : Vous n'en avez pas reparlé de…***
- ASH : Du 141 non, ben je pense que de toute façon au moment où je, où je le réalisais, je le dessinais, je pense que son premier soucis c'était surtout de savoir si je m'en sortais et que j'allais livrer à temps. Donc si j'avais bien saisi tous les ressorts techniques etc. Et, et voilà. Donc euh. Mais, donc sur le moment j'avais des retours "OK, c'est bon, ça ira, super, machin, attention il n'a plus les cheveux longs, il a les cheveux courts, n'oublie pas, raccourcis lui les cheveux" c'étaient des trucs de cet ordre là. Après on n'en a pas parlé sur le, sur le, sur qu'est ce que, qu'est ce que ça donne. Mais les choses vont très vite et je pense que lui il est passé très vite à autre chose. Et moi de toute façon cet épisode, je t'ai dit, très vite j'ai eu un, dès que je l'ai eu terminé j'avais un, je me disais "non c'était pas ça", j'aurais pu faire, j'aurais pu faire mille fois mieux. Et je préférais, j'ai préféré l'oublier un petit peu sur le moment et dès lors qu'il m'a confié les résumés, l'épisode de Noël et puis après le LAG mag, finalement on a trouvé, moi j'ai trouvé le, la, la, une bonne façon de m'exprimer à travers Les

Autres Gens. Et manifestement Thomas Cadène a l'air satisfait de ce que je produis. [coupure, changement de combiné]

• ***C : Tu m'as parlé à plusieurs reprises d'un cahier des charges assez lourd que tu as reçu en amont de, de la réalisation de lépisode 141. Est-ce que tu peux m'en parler un petit peu plus et puis plus largement comment se déroule la participation à un épisode.***

• ASH : Le cahier des charges… Une fois, juste avant, dès lors que tu as participé plusieurs fois, euh… On te mets juste sur, on te dit "voilà tu vas traiter l'épisode 850". Une fois que tu es rodé au truc, l'épisode tu sais où tu vas le trouver etc. L'épisode est écrit, il est à ton nom, tu le retrouves. La première fois donc, tu reçois le cahier des charges. Alors là on procède par Google Docs. Euh… Le, t'as plusieurs euh, plusieurs onglets : l'onglet scénario où tu retrouves absolument tous les scénarios de la série du premier aux prochains qui vont être donc écrits. C'est-à-dire apparaît, apparaissent déjà les scénarios qui sont prévus pour dans sept ou huit jours. Avec le nom éventuel de celui qui va les traiter. Donc toi tu vois le tiens et ton nom, tu regardes… Là tu as un fichier texte où tu as "case, vignette 1 tant, vignette 2 tant" et à chaque fois t'as le descriptif de qui est dans cette vignette donc euh "Irène, Henri", les dialogues… Euh… Que tu devras faire apparaître dans la vignette. Euh… Les précisions de décors, parfois tu as des précisions d'attitudes etc. Voilà quoi. Sinon tu as aussi un, un onglet qui concerne tous les personnages. Donc tu as un fichier où tu retrouves tous les personnages et quand tu cliques sur un nom, on te, il y a une fichier texte qui te présente brièvement de qui il s'agit et aussi de… Euh… Deux trois exemples de la manière dont a été déjà dessiné le personnage par différents dessinateurs. Voilà. Ensuite il y a un onglet juste pour les, ce qui s'appelle, je sais plus. Enfin qui te ramène aux données aux données techniques. C'est-à-dire comment doit être constitué ton fichier. Ils doivent être tous fournis sur le même euh, sur le même format enfin voilà. Il y a une certaine taille et après ça te conduit sur l'interface euh de chargement des images. Donc après, chacun procède, d'après ce que j'ai pu voir. C'est-à-dire que moi, quand j'ai, un épisode pour eux, je charge les images à peu près cinq par cinq. Comme ça je sais que ça permet à Thomas ou à ceux qui font euh… Il y a aussi, il y a euh Alexandre Franc, je crois qu'il y a Erwann Surcouf aussi, qui surveillent un peu euh l'orthographe. De de, de lire les épisodes et ensuite de te prévenir d'une éventuelle, d'une éventuelle faute. Et ou alors, je pense que Thomas n'a peut-être pas, euh… S'il y a une incohérence. Il y a déjà eu, moi je te disais quand j'ai fait mon épisode, euh… J'ai, le personnage de Stéphane était encore très présent dans la série. Je lui avais mis des cheveux beaucoup, les cheveux qu'il avait habituellement dans la série alors qu'il venait de se raser la tête, genre deux épisodes avant. Chose qui m'avait échappé. Donc c'est euh, cette forme de cohérence là qui est, qui est surveillée tu vois. Euh… Voilà quoi. Et après j'imagine que selon les dessinateurs ou si tu interviens pour la première fois euh,tu as… euh… Tu es suivi pour savoir comment tu t'en sors toi, pour savoir comment tu gères le truc. Après on te, si si c'est une affaire qui roule, on te fout vraiment la paix. Euh… On te confie, on

te dis "tu fais tant", après tu gères un peu ton temps comme tu veux et euh tu, tu, il y en a qui balancent, qui réalisent tout, toutes les vignettes, qui les postent au dernier moment, il y en a qui vont terminer deux jours avant, il y en a qui vraiment vont. Tous, tous les cas de figure après. Et le cahier des charges, il est aussi, bah je te disais il y a la présentation des personnages qui est quelque chose. Tous ces types d'information là. Et après on a aussi également beaucoup d'informations euh, dans… Le descriptif de l'épisode lui-même où, où euh si une vignette fait référence à un lieu qui avait déjà été évoqué une fois dernière, il y a un lien qui te renvoie à la fois où il avait déjà été dessiné par exemple. Euh. Si on travaille dans un temps très court et qu'il y a sur deux épisodes un personnage particulier qui ne va apparaître que sur ces deux épisodes, euh, les deux auteurs qui vont travailler sur les deux jours successifs sont invités à, à prendre contact pour que cette chose particulière qui ne durera que sur deux épisodes et qui va être traitée par deux, deux personnes différentes, bien faire attention dans le cas où le deuxième dessinateur travaille plus vite que le premier, qu'il ne, qu'il attende de de savoir comment le premier, celui qui va le précéder, va traiter cette chose par exemple. Tout ça pour un soucis de cohérence. Et on a aussi beaucoup d'informations sur comment est habillée telle personne. Euh, on te dit "Mathilde arrive devant l'hôtel ou sort de l'hôtel, elle est habillée comme ça" et souvent t'as un lien qui te renvoie à une photo qui a été trouvée souvent sur Internet, sur des sites de fringues j'imagine le plus souvent. Euh… Où tu vois eu, des des modèles, des mannequins habillés de telle ou telle façon.

- ***C : Au niveau de la manière dont vous travaillez, quel sont les moyens de communication que tu as pu utiliser toi jusqu'à présent. Tu m'as parlé des Google docs au début, donc on t'envoie tout ça, cette base d'informations pour avoir une base de travail, tu trouves ce que tu dois raconter : le scénario. Et en dehors de ça quel autre moyen de communication peut être utilisé ? Tu m'as parlé de Facebook aussi pour la première prise de contact.***
- ASH : Facebook, sinon par mail sinon par téléphone. C'est le plus, ce sont les … On va dire que le mail et Facebook sont les plus courants. Et vraiment le téléphone dans le cas où j'ai beaucoup, pour moi, ou texto tu vois, dans le cas où j'ai besoin d'une précision ou d'un détail le plus rapidement possible.
- ***C : Et donc dans ces cas là c'est toi qui sollicites Thomas par téléphone pour avoir la précision en fait ?***
- ASH : Oui. Je pense que quand j'ai fait le premier épisode, c'était plutôt Thomas qui, qui… Alors j'ai pas croulé non plus, ça a pas été du harcèlement. Mais il m'a envoyé quelques textos, ou bien Facebook, tu vois pour me demander comment ça allait. Depuis que c'est une affaire qui roule entre nous, c'est, c'est vraiment moi qui vais à la quête d'une information tu vois. Ouais. Mais sur les, par exemple sur les LAG mag, j'ai pas vraiment de… Là ça va au niveau. On communique, mais sur bien d'autres choses et pas spécialement sur ça quoi.

- ***C : Sur quoi est-ce que vous communiquez du coup ?***
- ASH : On est dans, on est… Je vais pas dire qu'on est de très bons amis, mais le fait qu'on partage ça, qu'on se soit croisés sur des, sur des festivals, on habite la même ville, on a des, des, on connaît d'autres dessinateurs en commun etc. On discute de tout et de rien des fois. Tu vois sur Facebook, souvent c'est, c'est un… Avec toutes les histoires de statuts que les autres peuvent commenter euh… Parfois on tombe carrément dans l'absurde, ça n'a plus rien à voir avec Les Autres Gens. On peut discuter de tout et de rien. Mais voilà, et je pense que c'est important parce que ça je pense que c'est quelque chose qui crée, qui crée un lien supplémentaire tu vois. Ou qui permet également de sortir du cadre strict de la série.
- ***C : Oui, vous n'êtes pas à l'armée.***
- ASH :Oui voilà.
- ***C : Sur l'épisode de Noël, tu me disais que tu avais eu totale liberté, même du choix de la date à laquelle ça se passait, du choix du personnage. Est-ce qu'il y a eu un ou plusieurs aller-retour à partir du moment où tu as fait ce choix là ? est-ce que tu l'as soumis à Thomas avant ou est-ce que tu es parti directement dessus ?***
- ASH : Euh quand il nous avait proposé les… Donc il avait contacté les… Enfin ça, ça faisait cinq épisodes. Il y avait Marion Montaigne, il y avait Terreur Graphique, il y avait Ak, il y avait Boulet, il y avait moi. Il nous a contacté pour nous demander si. Ah, et puis il y avait Lommsek aussi. Donc il nous a posé la question pour savoir si on était d'accord ou pas. Et à partir de là on avait le choix de la date et du personnage, chacun. Après euh… Sur le moment on ne pouvait pas savoir si une personne allait traiter le même personnage. Le hasard a fait que personne n'a eu l'idée de proposer le même personnage. Terreur Graphique lui s'est concentré sur Louis. Marion c'était Manu. Boulet c'était Camille. Ak c'était Stéphane. Lommsek c'était Mathilde. Et moi donc j'ai pris Henri. On avait le choix de la date voilà. Je sais que Terreur avait proposé une date beaucoup trop reculée, c'est-à-dire il mettait, il mettait euh… Louis euh, dans un cadre étudiant je crois, il me semble. Mais il le plaçait beaucoup trop, beaucoup trop loin dans le temps. Donc il a été obligé, pour qu'il y ait une cohérence, il a été obligé de le ramener à une époque plus euh, plus rapprochée. Euh, mais sinon après moi j'ai dit "OK moi je, je prends Henri". Je pense que je ne lui ai pas dit immédiatement à quel moment, à quelle date, mais euh… On n'a fait. À part ce soucis de, de cohérence, qu'il ne fallait pas proposer quelque chose de trop absurde ou des extraterrestres ou ce que tu veux quoi. Après on avait euh, on avait carte blanche. Enfin de toute façon là il ne faisait appel qu'aux personnes qui avaient déjà traité des résumés et qui euh… Sont plutôt, a priori dans un registre comique. là-dessus, il savait, il pouvait s'attendre à tout en quelque sorte tu vois. Que les personnages soient quelque peu malmenés.
- ***C : Il n'y a pas eu de retour sur le travail qui avait été déposé sur l'interface par exemple ?***
- ASH : Dans ce cas non. Je n'ai pas eu. Enfin quand tu parles de retour ?

- ***C : Oui, de demande de correction particulières…***
- ASH : À part cette, euh sur la date, cette erreur, il me l'a dit lui-même. Moi je n'ai pas eu de retour. J'ai pas eu de retour de correction. Mon épisode, je l'ai mis, je l'ai fait apparaître, j'ai posté mes images en, je pense, en quatre ou cinq fois, par lots de cinq ou six tu vois. Et euh… Ça a roulé.
- ***C : Je sais pas, est-ce que l'épisode 141 que tu as réalisé est déjà paru sur papier ?***
- ASH : Il paraîtra en, Dupuis m'a demandé les fichiers euh… donc euh, là va paraître le volume 5 qui est consacré à l'été, c'est l'été 2010. Et ensuite j'apparaîtrai dans le prochain. Et le prochain qui sera un double volume, où il y aura deux mois. Donc un gros, un gros volume. Mais ça y est, Dupuis a acheté une année de la série, donc euh moi j'ai participé à partir du sixième mois, septième… Euh donc euh… S'ils n'achètent qu'une année, je devrais avoir au moins trois ou quatre participations qui vont passer dans les albums.
- ***C : Et ça se passe comment pour la publication ? est-ce que toi tu dois retravailler tes fichiers ? Je sais pas, quels sont tes contacts chez Dupuis ?***
- ASH : Moi j'ai, je les ai, alors euh… Je je, j'aurais pu ne pas avoir à les retravailler. Je les ai modifiés, parce que comme je te le disais j'étais pas très content de ce que j'avais fait sur le 141. Alors j'ai pas retouché les dessins, mais j'ai retouché un peu au niveau des couleurs. J'ai rajouté, il y avait beaucoup trop de blanc sur mes images, j'ai rajouté du gris. J'ai changé les bulles qui étaient horribles. Voilà, j'ai essayé de perfectionner un peu le truc, mais j'aurais pu ne pas le faire. Et après je sais que selon, selon les auteurs il y en a qui avaient perdu les fichiers donc qui ont du les refaire, euh… Il y en a qui avaient travaillé dans une… Parce que l'affichage en ligne n'est pas dans une résolution, c'est un format gif, ça ne doit pas dépasser 200Ko sur le, sur le site. Chaque image. Donc là c'est des images très réduites. Euh, je pense d'après ce que j'ai compris, certains auteurs avaient travaillé dans une résolution de base sans savoir que ça pourrait être dicté un jour. Euh… Dans des résolutions beaucoup trop faibles et qu'ils ont du, au moment où on leur redemandait les fichiers, re, redessiner l'épisode. Donc soit ils l'ont perdu, soit c'était pas la bonne résolution, il y en a qui ont du tout refaire. Il y a aussi un problème de lettrage : parfois les lettres sont trop petites, parce que les vignettes dans les albums sont quand même parfois très réduites. Donc là je pense qu'il y a une discussion. Sinon moi, mes fichiers étaient dans un format euh disponible pour l'impression, donc il n'y avait pas, y avait pas ce soucis là.
- ***C : J'aurais une question sur les échanges que tu peux avoir avec d'autres auteurs. C'est vrai que tu évoques des échanges que tu as pu avoir avec Terreur Graphique ou d'autres. C'est régulier ? Vous parlez de la série de temps en temps ? Surtout toi dans la mesure où tu as fait des résumés et où tu réalises les LAG mag aussi. Est-ce que t'as des échanges avec les autres auteurs. Je sais pas, pour t'aider peut-être à produire ces contenus là, pour t'inspirer ?***

• ASH : Ouais tout à fait. Alors avec certaines personnes, je communique avec eux en dehors des Autres Gens. Après, j'ai, le fait de travailler sur Les Autres Gens m'a amené à rencontrer d'autres, des auteurs que je n'avais, que je pense que je n'aurais jamais eu l'occasion de croiser ou même de discuter. Même de rentrer en contact ou de discuter avec certains pour avoir des précisions par exemple sur la manière dont il travaillaient. Par exemple les scénaristes, Marie-Avril, Joseph, Wandrille je, je le connais un peu mieux donc je savais déjà comment il procédait un peu. La façon dont il travaillait. Mais je les avais sollicité un peu plus particulièrement à l'occasion du LAG mag qui était consacré aux scénaristes pour… Pour savoir un peu comment, comment es-ce qu'ils procédaient. Euh je leur demandais en fait s'ils pouvait identifier des tics d'écriture, de, dans la manière dont écrit Thomas Cadène. Et après je leur demandait à chacun, à Joseph je lui demandais "est-ce que Marie-Avril aussi a des tics d'écriture ou des sujets particuliers qu'elle a l'air de toujours mettre, toujours mettre sur la table etc." Et c'est que chacun me définisse un peu la manière dont travaillent les autres.

• ***C : Et ces échanges là se passent comment en règle générale ? Par quel biais ?***

• ASH : Là c'est peut-être par euh… C'est peut-être par Facebook, par la messagerie Facebook du moins. Joseph lui, je l'avais croisé euh… Je le croise parfois, donc au moment où j'ai eu l'idée de me consacrer aux scénaristes euh… Je lui ai posé la question en live je crois… Ou je sais plus, ou en fait c'était via Facebook. Enfin voilà, c'était… Facebook, Facebook me rend énormément de services.

• ***C : J'ai cru comprendre que sans Facebook, Les Autres Gens n'existeraient pas [rires]***

• ASH : Ouais, parce que ça , ça te met, ça te permet de créer un réseau, t'es en contact euh… Tu vois ce que font les autres, les autres voient ce que tu fais. Et tu peux discuter, échanger, des fois c'est moins, moins… Enfin t'as pas. C'est différent, enfin ça n'a rien à voir avec une rencontre en live sur un festival, mais… Dans un festival des fois, le rythme est un peu… T'as jamais le temps en fait, t'es, tu en vois un autre, tu rencontres untel. Mais lui il est interpelé par un autre… Euh, Facebook, tu tu, des fois ça se limite à un petit bonjour et puis tu reviens cinq minutes après, tu poses une vraie question, enfin c'est pas pareil; Mais c'est très utile.

• ***C : Est-ce que tu as des échanges avec les lecteurs aussi ? D'ailleurs tu les mets beaucoup en scène dans LAG mag, alors est-ce que tu échanges avec eux ?***

• ASH : Alors, là non. Alors avec les lecteurs non, pas du tout ! Pas du tout ! Je pense que… Enfin moi je pense que comme pour l'instant je ne signe pas encore d'épisode qui sont passés dans les premiers albums, euh… Je pense que des séances de dédicace auraient pu être cette occasion là. mais moi je n'ai pas eu, je n'ai pas eu l'occasion. Euh… Non non non, chaque année je fais le Festiblog. Alors je sais qu'au Festiblog les gens, alors que je m'attendais pas du tout à ça. Et en plus comme je te le disais, je ne suis pas encore dans les albums tu vois. Il y a quelques personnes qui sont passées me voir parce qu'elles me connaissent à travers Les Autres Gens. Je pense qu'elles ne savaient peut-

être pas qu'elles allaient me trouver au Festiblog, mais elles ont profité de l'occase pour venir me voir et me demander de dessiner Camille, me demander de dessiner Henri euh… De la manière dont je les dessine moi euh… Dans la série. Je crois que c'est un peu le, le seul contact direct que j'aie eu avec des lecteurs. Les lecteurs je les mets beaucoup en scène, parce que je sais que la série repose beaucoup sur eux. Je sais que dans le LAG Mag, le fait de mettre en scène soit les dessinateurs, soit les lecteurs, c'est aussi ce qui euh.. Ce qui crée du lien ensemble. Enfin le sentiment de faire partie de quelque chose tu vois. Euh… Donc ça je, je j'utilise beaucoup voilà les participants comme comme les lecteurs. Euh.. Mais les lecteurs, je vais souvent faire un tour sur le forum pour voir comment ils réagissent d'une manière générale à la série. Donc je puise une partie de la colère des lecteurs où on voit la mort de Manu et le LAG mag que j'ai fait à ce moment là découle directement de ce que j'ai vu sur le forum. Je me sers d'eux. Je puise dans leur colère ou leurs propositions ou leurs tout ce que tu veux, mais euh… Je je n'ai pas de contact avec eux. Ou alors je suis sur Twitter depuis peu. Le fait qu'il y a des gens qui sont abonnés au Autres Gens, donc par ricochet qui se sont abonnés à moi. J'ai reçu quelques retours comme ça, mais c'est c'est très. Euh… C'est très succinct quoi

- ***C : Pour terminer, pour sortir un peu des Autres Gens, je voudrais savoir si tu participes ou si tu as déjà participé à d'autres projets collectifs euh… Et si oui, qu'est ce qui les rend différent ou qu'est ce qui les rapprocheraient des Autres Gens à ton sens ?***
- ASH : Collectif, tu parles en matière de tout ce qui est numérique ?
- ***C : Pas forcément, pas seulement. [coupure] Projets collectifs au sens large, si d'autres t'évoquent Les Autres Gens ou au contraire se différencient des Autres Gens sous certains points.***
- ASH : Alors je participe à d'autres… Je sais pas si on peut appeler ça… Sur le, sur le net, tout ce qui est autour des blogs, il y a pas mal de collectifs, j'ai déjà participé à certains. Mais ça n'a, ça n'a jamais duré très longtemps. Euh… Alors les les, pourquoi ? Euh, je pense qu'à la différence des Autres Gens qui apportaient quelque chose de nouveau… Souvent un collectif se forme autour de, de "on est plusieurs à bien se connaître, à apprécier le travail des uns et des autres, on est un peu sur la même ligne, le même état d'esprit, on a l'idée de monter un collectif". Les Autres Gens, c'était un peu le contraire, c'est-à-dire : peu de personnes se connaissent, surtout maintenant, c'est-à-dire il y a même des dessinateurs que euh.. Thomas n'a jamais du rencontrer, c'est-à-dire ils ont juste eu un contact, un contact à distance. Mais ils apportaient une idée forte, la série apportait une idée forte qui crée la, l'impulsion, l'énergie, motivation etc. Dans les autres collectifs auxquels j'ai pu participer, ça ne durait pas parce qu'il n'y avait pas assez de… L'état d'esprit était peut-être là, on était tous d'accord. Mais les gens ne se connaissaient pas suffisamment pour pouvoir engager, engager un truc quoi. Donc tout le monde ne travaille pas au même rythme, il n'y a pas de règle, on ne sait pas où ça va et très vite ça périclitait; Après je travaille sur des collectifs, mais qui sont, qui sont pas d'ordre numérique mais qui sont destinés à la publication. Soit Terreur Graphique a monté avec son, avec sa,

avec son association qui maintenant devient maison d'édition, ou elle est encore dans le cadre associatif je sais plus. Euh… Il a monté une revue qui s'appelle "Expérimentation générale" où il est allé chercher pas mal d'auteurs, dans euh. Pas forcément tous issus des blogs hein, il y a des gens qui se sont fait connaître sur le papier avant. Mais voilà, là il met en place un collectif où chacun produit une histoire, c'est réuni et c'est publié tu vois. Là le deuxième numéro vient, vient de sortir. Les vrais collectifs, actuellement, il me semble qu'il y en a pas… Il y a eu Chicou Chicou à une époque, il y a eu Damned à une époque aussi. Il y a eu le Club Yaourt, par exemple Aseyn et Ak faisaient partie du Club Yaourt. Le Club Yaourt c'était un des premiers. Là c'était un bon exemple. Là dans le paysage actuel je n'en vois pas ou alors ça m'a échappé, mais je ne vois pas. Pour ma part, je participe à des trucs papier, aux Autres Gens et voilà. Après, là on m'a demandé, alors c'est un peu, c'est James qui organise ça, James Ottoprod. Qui envisage de monter un webzine, donc là on est plusieurs à avoir été contactés et à, à… Pour l'instant on en est encore au stade des discussions, de la discussion, c'est-à-dire euh quel, qui, quoi, comment. Et aussi quelle est la finalité de ce truc, parce que je pense que maintenant le, le, l'état d'esprit de ce qui va pouvoir euh. Enfin ce qui motive aussi ce peut-être prochain webzine, c'est de, d'agir de façon un peu euh… Avec la perspective de pouvoir, tôt ou tard créer des abonnements ou déboucher sur des publications papier pour certains auteurs de ce qui aura été fait sur ce webzine tu vois. À mon avis c'est ce qu'il va, autour du débat tout ce qu'il y a autour du numérique. Et a priori la façon dont les euh, dont les éditeurs euh ont du mal à. Alors je rapporte ce que j'ai lu hein, ce que j'ai lu, c'est pas vraiment moi qui en arrive à cette conclusion là. Mais on lit partout que les éditeurs sont très frileux etc etc. Et que les auteurs vont finir par se prendre en main. Euh… À mon avis c'est ce qui va se passer dans les mois qui viennent, on devrait voir fleurir des webzines.

• ***C : Oui, on a entendu parler de Monsieur Cyclope, La Revue Dessinée.***

• ASH : Après des trucs. Eux, je ne sais pas comment ils vont fonctionner, si c'est quelque chose euh… Si c'est une approche plus théorique ou si c'est proprement de la production, de la production d'histoires etc. Alors le truc que j'évoquais avec James, là ça serait, ça serait pour euh produire, produire de la BD. C'est pas un site qui va venir parler, parler de la BD comme peut déjà le faire Phylacterium ou des sites comme ça aujourd'hui.

• ***C : En termes de projets collaboratifs, est-ce que le blog que tu as tenu pour le festival de BD de Lyon tu le décrirais comme collaboratif dans le sens où tu es allé chercher d'autres auteurs pour l'animer ?***

• ASH : Non, parce que dans ce cas là c'était, ils étaient, c'est-à-dire c'est moi qui tenait le truc et j'avais euh des invités. Et… Je je voyais pas ça comme une euh… Je les voyais plus comme des guests, des invités tu vois. Mais pas comme une vraie euh collaboration; Parce qu'ils n'ont pas été euh. J'ai longtemps cherché quel contenu proposer, comment le faire et les personnes que j'ai invitées

elles ont été un peu pour certaines, mises au courant au dernier moment tu vois. Je, je, euh, je cherchais, oui j'ai sollicité plusieurs personnes, il y en a qui m'ont répondu très vite, il y en a qui m'ont répondu oui et qui finalement se sont laissées dépasser par le, le calendrier etc, etc. Là non, je parlerais pas d'un truc. Non le truc j'aurais pu le tenir tout seul, c'était le contrat de départ. Le fait que j'aille, que je demande à telle ou telle personne d'intervenir le temps d'un dessin ou quelques dessin, c'était vraiment de mon fait et je les invitais plus comme euh, comme amis ou alors parce que j'aimais particulièrement leur boulot et… Je trouvais ça génial d'avoir. Ça devient un prétexte là pour pouvoir, pour pouvoir travailler avec eux pendant l'espace d'une journée quoi.

- ***C : Et par rapport à ton expérience la bande dessinée classique, publiée sur papier, quelle différence est-ce que tu établirais par rapport au Autres Gens ?***
- ASH : Quelle différence ? Quand tu parles de différence, c'est quoi ?
- ***C : En termes d'expérience en tant qu'auteur principalement***
- ASH : Qu'est-ce que Les Autres Gens m'ont apporté en tant qu'auteur ? Ou la différence que je fais avec ce que je. Enfin, alors j'ai déjà sorti des albums…
- ***C : Raconter pour Les Autres Gens ou raconter dans un album, quelle différence ?***
- ASH : Ah oui. Euh… Pfff… La différence c'est que. Enfin moi j'étais dans un registre. Enfin je travaille encore dans un registre très fragmenté. C'est-à-dire, une note de blog est souvent assez courte, même si, depuis. Moi j'ai un blog depuis 2008, même si rapidement, dès le début moi j'ai mis en place mon système de série à moi. C'est-à-dire j'ai plusieurs, sur mon blog je développe plusieurs séries, avec plus ou moins de régularité etc. Il y a plus d'épisodes sur certaines que sur d'autres. Euh..; Et j'ai euh. Donc le principe de la série ou de l'épisode m'était familier. Après au niveau de l'écriture, il y a une rigueur dans Les Autres Gens. C'est-à-dire le fait de mettre en place des cliff-hanger ou de, de rythmer tout ça, de faire réapparaître les personnages. Ce qui demande un suivi, une logique narrative tu vois. Moi je ne l'avais pas dans mon principe de série. C'est-à-dire que , il n'y avait pas de suite parfaite entre un épisode et un autre. Je n'avais pas cette, je n'avais pas cette contrainte là. Et sur mes, sur mes albums euh, je forme des histoire cohérentes mais je les fragmente beaucoup, soit un strip, soit en épisode. Le dernier, Traboule, qui avait était fait pour le festival de BD de Lyon, je préférais, j'ai préféré le fragmenter parce que je me disais que l'espace d'un épisode je sens pour l'instant plus… À ma portée au niveau de l'écriture, au niveau de la mise en place d'un, d'un rythme au sein de cet épisode plutôt que d'appréhender un album tout entier qui serait écrit d'une traite tu vois. Alors je sais pas si je réponds parfaitement à ta question.
- ***C : C'est ta réponse. Et puis j'aurais une dernière question : quelle, est-ce que tu verrais, est-ce que tu aurais en tête d'autres récits qui se rapprocheraient d'une manière ou d'une autre des Autres Gens. Dans ton esprit…***
- ASH : Dans ce qui existe déjà ?

- ***C : Oui, sauf si tu as connaissance de projets futurs qui t'y font penser ?***
- ASH : Que ça soit de la bande dessinée ou pas ?
- ***C : Oui, qu'est-ce que tu rapprocherais des Autres Gens de prime abord, comme ça ?***
- ASH : Euh oui là tu…
- ***C : C'est une colle ?***
- ASH : Je serais tenté de dire… Moi je regarde pas mal de séries, alors ça me fait penser un peu à… à des séries télé.
- ***C : Oui, la première référence ce serait la série télé…***
- ASH : Ouais. Là immédiatement je vois pas d'autre… Je vois pas d'autre, d'autre chose… Ça me fait aussi. Ça me fait penser aussi à un truc… C'est quand j'étais, quand j'étais euh… Maintenant c'est un truc qui ne se fait plus, mais quand j'étais gamin mes parents recevaient, recevaient le, le journal tous les jours. Ils étaient abonnés. Et euh, tous les jours il y avait une demi page, une demi page de BD. Alors souvent c'était des albums d'Astérix ou de Lucky Luke qui étaient repris. Mais euh, il y avait tous les jours une demi page de BD. C'était ce. C'était pas, la BD n'était pas initialement prévue comme un feuilleton. Mais euh, elle paraissait comme un feuilleton dans le cadre de ce journal là. Enfin c'est le truc auquel ça me faisait penser, ça me fait penser. Je pense que c'était, il y avait un rapport quotidien avec le récit. Et, est-ce que un hebdomadaire auquel tu pourrais être abonné, parce que là d'un seul coup tu as plusieurs pages, si c'est Spirou tu as plusieurs pages en une fois et après bon t'attends un semaine. Et le journal c'était chaque jour vraiment un petit bout, un petit bout de ta BD. Sauf le samedi et le dimanche. Un peu comme Les Autres Gens d'ailleurs.
- ***C : Une publication en feuilleton***
- ASH : Ouais.
- ***C : Tu parlais des séries télé, du coup, qu'est ce qui fait pour toi la différence ? Qu'est ce qui différencie Les Autres Gens d'une série télé ?***
- ASH : Euh… Oui… … Ah bah, les différences elles sont, elles sont multiples. C'est la forme immédiatement du fait que. Par exemple ce qui fonctionne bien dans une série télé, c'est que… T'as pas de question à te poser. T'as un générique, c'est toujours le même. Tu reconnais la musique etc. Dans Les Autres Gens il y a une petite difficulté où chaque fois que tu appréhendes un nouveau dessinateur, ça te demande un effort, un effort supplémentaire de compréhension. Euh… Les Autres Gens c'est moins, c'est moins facile à absorber qu'une série télé par exemple. … Mais… Mais sinon après, parce que là on est dans un registre… C'est de la bande dessinée numérique et il manque toutes les choses qu'apporte euh… Qu'apporte par exemple la musique dans une série. Mais je pense qu'elle est compensée ici par [coupure] les choix de mise en scène ou de couleur qui vont apporter une autre, une autre musique tu vois. Sinon après je suppose qu'il y a beaucoup de points communs dans, dans, entre cette série en ligne et une série quelconque à la télévision. Tu le vois notamment sur

le forum où il y a des lecteurs qui sont très attachés à certains personnages et qui peuvent pas encaisser d'autres personnages par contre. Là ça vit un peu de la même manière. Ouais. Ça ça produit quelque part les mêmes effets. Ce que Les Autres Gens apporte en plus. Je pense au lecteur là outre le fait qu'il s'attache ou pas à certains personnages. C'est euh… Des découvertes graphiques. Alors ça je pense que quand t'es lecteur un peu intéressé par la BD c'est une mine pour ça. Et c'est l'occasion de découvrir de nouveaux auteurs que, je pense que en temps normal tu, tu n'aurais pas… Tu ne savais pas qu'ils existaient ou tu n'aurais jamais eu l'occasion de les croiser etc. Il y a aussi des auteurs qui euh… Loïc Sécheresse manifestement au début euh… Ses premiers épisodes, il a quand même un style très particulier, des couleurs qui, qui mordent. Euh… Il y en a qui n'ont pas du être séduits par son truc, par son travail, par son approche. Par contre, le fait qu'il revienne, il y a une habitude qui s'est installée qui s'est transformée peu à peu en vrai engouement. Tu vois. Et pour ça, c'est, pour ça c'est bien. Je pense que dans une série télé, il y a des jeux de. Je pense que chaque épisode n'est pas forcément réalisé par, par la même personne, des fois tu le vois, tu le vois à la fin "directed by" tu vois des noms différents. Mais c'est quand même beaucoup plus difficile à percevoir.

- ***C : Oui, c'est plus lisse***
- ASH : Oui voilà. Les Autres Gens c'est vraiment. Et c'est pour ça que ça fonctionne et qu'il y a un intérêt aussi à travailler pour, pour cette série quand on te le propose. C'est-à-dire qu'on ne te demande pas… La série a besoin de beaucoup de monde pour vivre tous les jours, mais quand tu interviens, on ne te demande pas de te trahir. On te demande de rester dans les cordes de ce que propose le scénario. Mais dans la mesure du possible où toi tu réussis à t'exprimer euh… C'est à ce moment là qu'un épisode est vraiment réussi quoi. Mais parce qu'il devient, il devient une découverte. C'est une découverte pour tout le monde, même pour celui qui le, qui l'a réalisé. Je pense que la, la réalisation elle-même, le travail du dessinateur il est, il est propulsé euh. Il est propulsé au premier plan tu vois. C'est "la Camille de", c'est "Camille traitée par machin" etc etc. C'est pas le contraire, c'est pas "truc qui dessine Camille".
- ***C : C'est aussi ce que me disait Thomas : chaque auteur apporte sa patte et c'est comme ça que ça fonctionne.***
- ASH Exactement, et ça revient à ce que je disais au début c'est-à-dire que peut-être que la première fois. Si je devais refaire aujourd'hui des épisodes classiques je ne travaillerais pas du tout comme. Je me foutrais pas. Les contraintes que j'ai eu sur mon épisode 141, je me les suis collée en grande partie moi-même. Euh… Je pense qu'il y a aussi l'usage, l'habitude, la régularité qui fait que tu commences à te lâcher et à jouer, à jouer avec le codes. À tester, à tester. Des fois c'est le temps qui t'oblige à trouver des solutions qui peuvent s'avérer graphiquement très très belles. C'est, c'est un petit laboratoire pour l'occasion tu vois. Euh. Voilà

D5. Entretien avec le coscénariste

20/02/2012 20h00 (0h42)

- ***Chercheur : J'aimerais savoir comment a débuté ta collaboration à LAG ?***
- Le coscénariste : En fait il y a eu un concours euh dans une… Tu connais Manolosanctis ?
- ***C : Oui***
- Le Co-S : Voilà. Il y a eu un concours, c'est Thomas qui parrainait le concours et… J'ai… Ça c'est transitoire donc il a, il les a trouvé chouettes et on s'est rencontrés pour remodeler tout ça. Il m'a glissé discrètement "ah dis-donc tu voudrais pas faire du scénario ?" Et puis voilà. Pour mon projet.
- ***C : D'accord***
- Le Co-S : Ça a commencé comme ça, on s'est rencontrés pour la, pour la première fois grâce à Manolo et parcequeeuh, il voulait, il voulait qu'on parle de ces trois histoires qui allaient être dans le collectif "Vivre dessous".
- ***C : D'accord***
- Le Co-S : Voilà, donc on a parlé de, voilà, de ses travaux de… Il s'est avéré qu'on se connaissait un peu tous dans le milieu, qu'il y avait déjà un an et des poussières je crois. Donc moi je suis arrivé à partir du… Il y a un an pile j'crois.
- ***C : D'accord, donc en cours de première saison euh…***
- Le Co-S : Oui voilà.
- ***C : Du coup comme c'était dans le cadre du concours, Thomas euh. Il ne te connaissait pas avant ?***
- Le Co-S : Non
- ***C : Il ne te connaissait pas du tout avant le concours. Euh… Comment ? Et toi tu connaissais déjà Les Autres Gens avant de participer au concours ?***
- Le Co-S : Je t'entends pas très bien
- ***C : Excuse moi, est-ce que tu connaissais déjà Les Autres Gens avant de participer au concours ?***
- Le Co-S : Ouais ouais bien sûr c'est. Enfin j'étais à. J'ai même fais une euh. J'étais allé au vernissage un mois avant (?) jusqu'à Paris et j'étais allé en tant que spectateur avec d'autres auteurs, avec une nana qui s'appelle Maud Begon qui est d'ailleurs dessinatrice pour les aut'gens. Donc voilà on y étaient allés en tant que, en tant que curieux euh, jeunes auteurs. Et c'est assez drôle, un mois après je, je participais au projet. Ouais je connaissais ouais.
- ***C : Donc toi tu connaissais euh. Et euh tu, t'imaginais pas y participer avant que Thomas ne…***
- Le Co-S : Non, je ne savais même pas qu'il y avait des scénaristes qui qui qui faisaient des… Je connaissais pas assez bien pour savoir qu'il avait déjà employé euh un type qui s'appelait Kris, ou il y

avait Wandrille qui faisait parfois euh. Qui faisait déjà quelques scénarios, notamment quand ça se déroulait à Berlin si je me souviens bien.

- ***C : Oui***
- Le Co-S : Donc voilà je je savais pas. Donc quand il m'a proposé ça j'ai… Ouais je savais pas. Donc euh j'étais surpris de savoir que il embauchait en plus des scénaristes pour euh pour, enfin de temps en temps.
- ***C : D'accord. Est est-ce que parmi les autres auteurs qui participent aux Autres Gens, avant de rejoindre l'équipe, tu connaissais déjà des gens euh, on va dire personnellement.***
- Le Co-S : Dessinateurs ?
- ***C : Ouais dessinateurs, auteurs…***
- Le Co-S : Ouais les trois quart ouais.
- ***C : Tu les connaissais en tant que lecteurs ou déjà tu les connaissais euh..***
- Le Co-S : Même des copains. J'ai les trois quart de mes amis dessinateurs qui dessinaient. Là par exemple Renart, avec qui j'ai fait un petit album chez… Les Enfants Rouges. Ouais et puis quelques uns que j'admirais déjà, comme par exemple Vivès évidemment ou… Plein d'autres. Ouais. Sacha Georg, il y en a quelques uns que je connaissais ouais. Pis qui… Personnellement aussi. Voilà.
- ***C : D'accord. Mais oui, donc c'est par rapport au fait que tu n'avais pas percuté qu'il y avait des scénaristes qui pouvaient participer aux Autres Gens. Ça ne te serait pas venu à l'idée de te…***
- Le Co-S : … Proposer ? Non, bah si j'avais su j'aurais peut-être osé, parce que j'ai pas vraiment de problème avec ça. J'pensais que c'est lui qui scénarisait tout.
- ***C : Oui, moi aussi je l'ai découvert récemment, j'ai percuté récemment.***
- Le Co-S : Ouais voilà ouais, il aime bien euh. Ouais il aime bien notamment me filer les jeunes, enfin les jeunes, la bande de Mathilde, Arnaud tout ça parce que il aime bien que j'aille. Enfin quelques histoires. Quelques anecdotes dont il a plus vraiment accès à… À cause de, de sa sagesse et de son son âge avancé,
- ***C : [rires]***
- Le Co-S : Il aime bien ouais, avoir quelque, quelque trucs un peu neufs euh. Berlin ça colle parfaitement à Wandrille qui habite là bas donc ouais en fait euh, il aime bien ce genre de petit scénario et en ciblant les scénaristes.
- ***C : D'accord.***
- Le Co-S : Voilà.
- ***C : Est-ce qu'il y a quelques chose qui t'a fait hésiter à à rejoindre le projet quand il te l'a proposé ?***
- Le Co-S : Pas du tout hein. J'trouvais ça vraiment mortel, toujours d'ailleurs.
- ***C : Donc oui, ça fait déjà un an que tu es dessus.***

• Le Co-S : Ouais ouais ouais. Enfin déjà, bon c'est pas du tout un argument premier, mais il nous paie à chaque fois. C'est quand même chouette alors que bon, il doit… Galérer j'pense. Ouais donc il est assez, enfin il est super agré. Ouais pis même je lui avais dit en rigolant "je fais ça gratuitement" et il m'avait dit "surtout pas, ne jamais dire ça" en rigolant, mais euh. Ouais nan le projet je le trouvais complètement génial euh… Ah euh, j'me suis, je le suivais pas parce que j'étais pas abonné. Mais je le lisais de temps en temps. Je trouvais ça génial. Je connaissais pas bien, mais je trouvais ça vraiment novateur. Donc j'étais allé voir l'expo donc un mois avant. Je découvrais un peu mieux d'ailleurs. J'aurais accepté je pense même en, sans être payé, pour dire les choses franchement.

• ***C : Oui, pour le plaisir de l'expérience quoi ?***

• Le Co-S : Ouais l'expérience, ouais ouais ouais euh… Ouais ouais, complètement. Et en plus maintenant ça sort en bouquin donc ça c'est du bonus. Mais juste le concept Internet euh, c'était tout nouveau. Enfin c'est toujours assez novateur. Je pense que c'est pour ça que tu fais une thèse là-dessus.

• ***C : Oui [rire]***

• Le Co-S : Donc euh voilà. Il y a pas vraiment d'équivalent. J'ai l'impression ?

• ***C : Non, aujourd'hui, il y a, il n'y a rien d'aussi euh pharaonique. C'est le mot qui me vient à l'esprit. Euh… Il y a des tas d'expériences, il y a des choses, mais rien d'aussi euh d'aussi gros. D'aussi gros.***

• Le Co-S : D'ailleurs puisque tu fais ta thèse, d'avoir des infos sur Manolo, ça t'intéresse pas aussi ?

• ***C : Euh… Si ça peut m'intéresser ouais. Alors dans l'immédiat non. Mais…***

• Le Co-S : Ouais on va finir les Autres Gens. Mais si jamais tu veux j'ai fait plein de bouquins chez eux, je les connais très bien.

• ***C : D'accord, je prends note. Euh… Depuis que tu es sur Les Autres Gens, qu'est ce que tu as fait, ça a commencé par quoi ? Une fois qu'il t'a proposé de,de. Que Thomas t'a dit de "j'aimerais bien que…"***

• Le Co-S : Il m'a testé sur un épisode. Euh. Je pense qu'il avait très peur. Il me l'a dit plusieurs fois "J'ai très peur". Et euh, non il a trouvé ça chouette euh… Donc ouais il m'a testé sur un épisode pour voir si… Il est très très à cheval sur la forme, donc fallait vraiment une super forme… Tu vois comment ils sont présentés les scénarios ? … Case 2 en italique, description juste en dessous, sans espace entre le mot case et… Tu vois à peu près comment c'est… ?

• ***C : Non, je les ai pas sous les yeux. Je dois avoir des liens par la suite mais Thomas ne me les a pas encore passés.***

• Le Co-S : Bah en tous cas ouais, tu verras, c'est très à cheval sur la forme. Donc je lui avais envoyé une première version, il m'a dit "tu recommences" Enfin il voulait absolument qu'on soigne sa forme, il est super carré et c'est pour ça qu'il arrive à gérer, je pense, quatre-vingt auteurs. Donc euh… Voilà

et donc euh le scénario lui-même lui plaisait, mais donc il voulait que je refasse tout comme il voulait. Et après ça c'est affiné, je connaissais pas bien les personnages mais il m'a refait confiance genre un deux trois quatre et puis, et puis c'est allé assez vite. Et puis on a vite vu, vite vu ensemble qu'il y avait des persos que je cernais beaucoup mieux. J'ai toujours du mal avec euh… John par exemple, je sais pas si tu vois qui c'est. Lui je le gère moins bien que Arnaud, Mathilde, ceux là quoi. Voilà quoi, on s'est mis à, à voir ensemble vers quoi j'irais à chaque, enfin en général maintenant je fais plutôt une dizaine de persos et je fais pas les autres. On s'est affiné petit à petit, au début on savait pas trop. Et puis voilà il a bien aimé, il a bien aimé des histoires que je racontais aussi. Je, je peux te raconter comment ça se passe en général pour un épisode par exemple ?

• ***C : Ouais… Oui oui, je veux bien que tu m'expliques un peu le fonctionnement type pour un épisode. En tous cas comment ça se passe pour toi.***

• Le Co-S : [coupure] Bon par exemple, je l'ai vu, je l'ai vu ce midi donc on a déjeuné ensemble. Donc on a là euh… Là on parle et je prends des notes, euh… Je propose des idées, je. Par exemple j'ai fait quelques soirées électro dans Paris et je lui dit "ah ça serait sympa de les voir là dedans". Il, justement il aime bien que ça colle à la réalité à chaque fois. Donc ça parle toujours politique, il y a des élections, il y a un épisode qui parle des élections. Donc là, en ce moment il y des soirées qui s'appellent Die Nacht euh… C'est un concept berlinois et j'y suis allé deux trois fois. Et… Et il était tout content de savoir qu'il y a un vrai truc qu'on va pouvoir caser dans les vrais gens. Donc on va pouvoir les faire sortir euh, dans un, enfin avec un évènement qui existe vraiment. Ça colle euh, que la soirée colle. Enfin que l'épisode arrive le même jour que la soirée. Le vendredi a priori. Et sinon sur Facebook simplement, c'est un peu le bureau quoi, l'open space où il y a tous les auteurs et il nous dit euh… "Tu peux me faire Arnaud, Camille qui tombent amoureux. Je voudrais que ça soit chez Arnaud, voilà. Après pour une deuxième partie tu me fais John et Hélène qui ont un problème Tac tac tac" Je lui pose des questions, il me dit "non pas comme ça, comme ça comme ça. Et puis troisième partie euh ça fait un tiers d'épisode, deux tiers d'épisode et troisième tiers tu me fais je sais pas Mathilde en première, sur la une blablblablba" et je lui pose des questions, tac, tac, tac, tac, tac. Ça va assez vite. Et puis après je lui renvoie. On est caricaturé avec Pochep. Enfin surtout Pochep dans un premier épisode. Mais c'est un peu vrai, parfois on rigole mais il nous dit "super, génial, j'ai juste changé deux trois trucs" j'ai marqué "Arnaud sur un bateau sur la Seine" et il me marque "Arnaud marche euh dans un café" enfin ça a plus aucun rapport. Mais en général euh il réécrit les petits trucs dans nos épisodes, il change deux ou trois répliques quand il sent que ça sonne pas exactement comme il voudrait mais il est assez euh… Voilà bon on lui donne l'épisode après si ça va pas il nous fait réécrire et sinon il corrige deux trois trucs et on l'envoi au dessinateur. Il réécrit vraiment vite, dès qu'il voit que le personnage il dit pas "mais euh" mais juste "mais", tac, tac, tac. Il affine en fait, pa, pa, pa, paf et… Parfois il réécrit, il réécrit carrément. Ça arrive qu'un dialogue qu'on pensait

coool euh…. En général c'est ça d'ailleurs. Le sentiment que j'ai fait un dialogue génial et il le réécrit. Il le réécrit en direct en plus, on est sur Google Doc donc on voit tout devient bleu et paf il efface, direct. Et il réécrit. Mais au moins il aime bien avoir l'idée, dans ces cas là il garde l'idée, enfin le rythme. Vu qu'on a tout découpé par case. Et voilà il affine les dialogues s'il trouve que ça colle pas exactement comme il veut. Mais en général ça se passe comme ça. Je te l'ai bien expliqué ou c'est un peu confus ?

- ***C : Non non, c'est, c'est assez clair. Donc vos moyens de communication principaux c'est vraiment Facebook et ensuite Google Docs pour l'écriture ?***
- Le Co-S : Ouais Google Docs où on peut voir en direct ce que l'autre va modifier, ouais c'est pas mal ça. On est tout le temps sur Google Docs, tout se passe sur Googles Docs. Aussi Facebook pour euh dire "eh au fait euh tu me donnes mon épisode gnagnagnagna, tu galères pas trop ?" Mais sinon c'est sur Google Docs. Au téléphone très rarement. Moi je le vois bien deux fois par mois euh… Parce que j'habite pas loin de Paris et que. Je pense que ouais je sais pas, on se voit de temps en temps donc on en profite. Mais sinon Google Docs, Facebook. Et je crois qu'il voit pas mal de parisiens, il les voit comme ça je crois. Enfin les pauses déjeuner sont importantes.
- ***C : [rire] D'accord***
- Le Co-S : Je crois hein. J'ai l'impression qu'il est tout le temps en déjeuner avec un auteur.
- ***C : Je sais que ce midi c'était avec toi***
- Le Co-S : Voilà. Il a vu. Bah je sais pas, ça doit lui prendre tout son temps. Je crois qu'il a vu Gilles Rochier hier euh… Ou ouais, il est tout le temps en train de gérer de voir un dessinateur. Il y a aussi la recherche de dessinateurs qui est extrêmement galère, je sais que moi il m'en demande souvent. J'ai pas mal de copains qui dessinent, maintenant qui dessinent dans Les Autres Gens c'est moi qui les ai amenés par exemple. Wouzit ou Loïc Guyon. Ou même Maud. Enfin Maud il l'a connue en même temps que moi mais euh ouais il est tout le temps… Parfois à trois jours près il a pas de dessinateur, il pense que tout va tomber à l'eau et euh. Donc j'ai dû placer pas mal de dessinateurs euh… Voilà quoi ça c'est une des grosses paniques, je sais que, enfin que euh ce soit dessiné en temps et en heure. Enfin parfois ils ont que cinq ou six jours pour boucler. Enfin il a du déjà te le dire ça j'imagine, enfin c'est sa hantise mais…
- ***C : [rire] Oh ça va, il avait pas l'air trop flippé là-dessus quand même.***
- Le Co-S : Ah ouais, vache. Il passe son temps sur Facebook à marquer "on arrête tout c'est plus possible".
- ***C : Et est-ce que toi tu as des contacts directs avec les dessinateurs par rapport aux scénarios que tu écris ?***
- Le Co-S : Bon déjà ouais, il y en a quelques uns qui sont mes amis. Là par exemple je suis en train de parler avec, enfin on parle plus depuis dix minutes, mais avec Anne-Lise Nalin qui est une petite

jeune très prometteuse. Elle a un épisode assez sexuel à dessiner donc elle est très gênée. Je crois qu'elle a dix-huit ans, elle est tout rouge derrière son écran.

- ***C : [rire] D'accord***
- Le Co-S : Donc ouais, on se parle directement elle m'a dit "oh t'exagères" voilà. On est euh. Même si je suis pas seul. Enfin même s'ils peuvent très bien demander à Thomas. Bon, quand il y a des épisodes, quand c'est plus mes épisodes, parfois c'est plus moi puis Thomas. Maintenant on est toujours ensemble quoiqu'il arrive, mais il y a toujours des épisodes qu'on co-écrit ensemble mais il y a toujours une part de hiérarchie. Il y a par exemple mon prénom en plus gros, puis Thomas ou l'inverse. Quand c'est moi, il y a une hiérarchie quand même dans. Même si c'est pas toujours respecté dans l'épisode final quand il y a marqué nos noms. Dans le scénario brut il y a une hiérarchie de fixée : qui a écrit quoi. Enfin qui a le plus participé. Donc là où c'est plus moi on vient me demander. Et voilà j'aiguille un peu. Donc ouais on se parle tout le temps ouais. Dès que je suis sur Facebook en fait. Donc un peu tous les jours. Pour corriger aussi, parce qu'on a accès avec Google Docs aux cases euh. Nan sur le FTP des, des Autres Gens aux, aux cases avant qu'elles sortent forcément. Donc au fur et à mesure que les dessinateurs les postent. Parfois ça colle pas donc ponctuellement j'envois un petit mail "l'expression elle est pas top euh" on corrige, on ajuste ouais. Enfin je fais gaffe en tous cas. Tous ceux que j'écris je vais, je vais checker avant pour euh pour ajuster s'il le faut.
- ***C : Le dépôt des planches se fait par FTP ?***
- Le Co-S : Alors je sais plus exactement. Nan il y a un serveur euh. C'est sur le site des Autres Gens, je peux t'envoyer le lien si tu veux.
- ***C : En fait c'est l'outil de gestion de contenu du site qui sert à déposer les planches ?***
- Le Co-S : Ouais voilà exactement.
- ***C : Et… En dehors des auteurs et de Thomas, est-ce que tu as des échanges avec des lecteurs ?***
- Le Co-S : Euh j'en ai eu. Un tout petit peu à Angoulême. Ouais j'en ai eu à Angoulême. C'est assez étrange parce que je suis quand même, c'est quand même pas mon projet. Mais pourtant il y en a quelques uns qui avaient tilté ouais.
- ***C : Oui, comme tu n'es pas dessinateur, ils ne vont pas de solliciter pour faire des dédicaces a priori ?***
- Le Co-S : Non mais bon je pense que quand. Je sais que je, a priori je serai invité en dédicace pour Les Autres Gens quand les versions, enfin les tomes papier où je suis dedans sortiront. Mais on ira pas me voir automatiquement moi, enfin je pense pas. Je pense que ça reste euh. Je pense qu'on reste tous un peu dans l'ombre de Thomas, c'est quand même son projet à la base, ses persos. On y participe mais c'est pas. Enfin j'ai pas l'impression que ce soit mon projet, je trouve ça mortel mais… Voilà, c'est plutôt lui le scénariste. J'ai quand même souvent ce sentiment. Ouais. Enfin je je, je participe activement à ce projet.

- ***C : Tu es un assistant du scénariste ?***
- Le Co-S : Ouais enfin. Peut-être. J'écris quand même les épisodes entièrement. J'en ai écrit plusieurs entièrement. Plusieurs par semaine, enfin plusieurs par mois en tous cas. Mais à la base c'est ses personnages à lui. J'ai, voilà. C'est quand même ses personnages, c'est lui qui a créé leur personnalité. Je suis arrivé un an après, je sais pas s'ils ont le même sentiment Wandrille et Marie, Marie-Avril. Mais ouais je trouverais ça normal d'être en dédicace quand les tomes sortiront, éventuellement. Mais là aujourd'hui euh. C'est pour ça je dis je suis que sur la version Internet, on ne viendra pas me demander de dédicace, je pense pas. C'est un peu confus ce que je dis hein ?
- ***C : Non non, c'est très clair. Et avec les lecteurs les échanges se sont déroulés comment alors ? Tu disais que c'était assez, c'est bizarre, enfin tu t'y attendais pas ?***
- Le Co-S : Ouais ouais y avait, enfin y a eu trois personnes qui sont venues me dire "ah c'est toi Joseph ? Ah t'es jeune euh…" Bon c'était un compliment, mais les trois personnes elles avaient du lire un album que j'avais fait pour Manolo. Mais elles euh, elles savaient que, quels épisodes j'avais écrit, elles avaient trouvé ça chouette ouais. Elles m'ont fait quelques compliments, j'ai trouvé ça vraiment, enfin j'étais vraiment surpris, je pensais pas euh qu'on retenait mon nom dans Les Autres Gens. Enfin je sais que tous les auteurs savent que. Enfin ça m'a permis de gagner vachement de crédibilité dans le milieu. Maintenant je connais tous les auteurs, tous les dessinateurs me connaissent euh. Et beaucoup plus que grâce à mes albums, je pense. J'ai bossé avec, je leur ai tous envoyé des mails. Il y a écrit mon nom presque, enfin une ou deux fois par semaine dans les épisodes. Ils. Enfin voilà. Dans le milieu je sais que ça m'a, enfin je sais que ça m'a énormément servi. Après auprès des lecteurs voilà quoi, comme je te disais je pense qu'on retient le nom de Thomas. C'est comme les les journalistes qui retiennent tout le temps le nom de Bastien Vivès alors qu'il a du faire euh dix épisodes et euh et il y en a qui ont fait des trucs incroyables dans les dessinateurs et on les cite jamais. Donc je pense que c'est un peu le même délire, on va garder les têtes et la tête c'est Thomas et les dessinateurs eh ben ce sera Vivès jusqu'à, peut-être jusqu'à le fin des temps alors qu'il a pas forcément fait les plus beaux, même s'ils sont très beaux. Voilà. J'étais surpris ouais.
- ***C : En dehors de ces lecteurs qui t'ont sollicité directement, toi même spontanément t'as pas eu des échanges pour aller euh savoir ce que les lecteurs pouvaient penser de tel ou tel épisode ou autre ? Ou simplement regarder le forum ?***
- Le Co-S : Ah si ça m'est arrivé ouais, si si. Ouais ouais, je l'ai pas lu depuis longtemps mais je me souviens que je regardais le forum quand il y avait. Enfin j'y allais quand il y avait des épisodes qui m'intéressaient et surtout quand c'étaient les miens.
- ***C : Est-ce que ça avait une influence ensuite sur ton écriture ou est-ce que tu as répondu déjà à des messages ?***

• Le Co-S : Non jamais, ça ça me gêne un peu mais… À part si on m'avait dit, si on m'avait insulté ou… Non mais influence non plus, je crois pas. Non mais parce qu'il n'y a pas eu de grands échanges de… Sur le forum, c'est ça le problème. Si on m'avait dit. Ah mais on m'aurait pas laissé faire n'importe quoi. Parce que Thomas déjà il relit les épisodes, je pense qu'est ce que je veux dire. Jamais matière à avoir de scandale à part quand on a fait tuer Manu. C'est peut-être la seule fois où le forum s'est emballé et sinon a priori, j'imagine que sur le forum il y a écrit "ah c'est cool", "c'est pas cool" mais ça va pas beaucoup plus loin. Il n'y a jamais de scandale quoi. Enfin il y en a eu un et… C'était pas de ma faute. Mais c'est un épisode que j'ai écrit. Où il se fait tuer. Pour le coup.

• ***C : Ah c'est toi qui a écrit la mort de Manu ?***

• Le Co-S : Ouais quand il se fait tabasser euh…

• ***C : Donc c'est sur toi qu'il faut qu'on se venge [rire]***

• Le Co-S : Par contre je savais pas qu'il allait le faire mourir. Il a dit qu'il fallait le faire tabasser, il a dit "tu le fais, il se prend une baston" et puis… Il s'est jamais relevé… Enfin, il se fait éclater et je pensais qu'il se relèverait euh. Nan avant.

• ***C : Mais c'est horrible ce que tu as vécu.***

• Le Co-S : Il m'avait dit "est-ce que c'est une bonne idée de le faire mourir ?" il m'avait demandé et je lui ai dit "ouais ouais, je pense que ça va être génial" Alors voilà, j'étais assez pour, parce qu'on tournait un petit peu en rond avec ce personnage, enfin surtout Thomas hein. Et j'étais assez d'accord qu'il tournait en rond. Il était vraiment chouette, il avait vach, vraiment progressé mais je, je sais plus s'il avait écrit l'épisode avant sans savoir qu'il le ferait mourir juste après. Mais en tout cas ouais c'est celui là. Et je crois que c'est euh. Le dessinateur. Non c'est pas trop important mais je.

• ***C : C'est horrible, t'as commis un meurtre sans préméditation.***

• Le Co-S : Ouais je crois ouais je crois. Bon j'étais d'accord après. Ouais non, c'est pas de ma faute.

• ***C : Ça te poursuit pas ?***

• Le Co-S : Un peu… Nan je trouve que c'est une bonne idée. C'était vraiment une bonne idée. Ensuite ça c'était incroyable de voir quelle réaction au. Enfin des vraies réactions de gens tristes. De gens qu'étaient bourrés de malheur. Et c'était dingue. Comme quoi le projet, le projet fonctionne vraiment, les gens s'étaient attachés, tout comme les feux de l'amour ou en tous cas n'importe quelle série un peu, un peu prenante. Mais voilà, les gens étaient à fond, dégoutés que Manu meurre et ils le défendaient ils… Je sais pas. Prenant.

• ***C : Oui il y a eu quelques réactions comme ça.***

• Le Co-S : C'est vraiment vraiment balèze.

• ***C : Oui pour l'avoir vécu en tant que lecteur c'était un moment touchant dans l'histoire.***

• Le Co-S : Ah toi tu le lis.

• ***C : Oui je le lis au quotidien.***

- Le Co-S : Mais tu lisais déjà avant de… Ouais d'accord la thèse tu sais depuis longtemps que tu vas la faire ou ?
- ***C : En fait ça fait une douzaine d'année que je suis passionné de BD numérique.***
- Le Co-S : Ah d'accord.
- ***C : Donc Les Autres Gens, je l'ai suivi en tant que passionné de BD numérique.***
- Le Co-S : OK d'accord.
- ***C : Et la thèse ça s'est décidé un peu plus tard quand même.***
- Le Co-S : D'accord, d'accord. Toi tu trouves que c'était une bonne idée de le faire mourir ou c'était un peu… Fait exprès, un genre de ficelle un peu grosse ?
- ***C : C'est classique, c'est des choses qui arrivent classiquement dans toute série, tout feuilleton. Il fallait bien qu'à un moment ou à un autre. Bah Hippolyte y était passé, mais quand même pas aussi, c'était pas aussi touchant parce qu'on s'y était moins attaché. Non, je pense qu'il faut, il faut des moments comme ça, il faut oser. En plus là, c'est avec des héros de papier, tu peux te permettre de faire des choses parfois d'autant plus. T'as pas le problème de devoir faire mourir parce que l'acteur demande un cachet trop important quoi. Là tu peux le faire mourir au bon moment.***
- Le Co-S : Et puis et puis il y a eu. Des dessinateurs. C'est Surcouf qui a fait l'enterrement, je trouve ça vraiment. C'était vraiment émouvant pour le coup.
- ***C : Oui et puis il y a eu toute la semaine ensuite avec Camille qui déballait la boite. C'était assez euh… C'était pas mal non plus dans le genre. Ça a été un moment assez fort de la série. Moi je trouve sur la deuxième saison il y a pas mal de moments comme ça… Je suis en train de regarder un petit peu à nouveau la première pour faire un point pour travailler dessus. Mais je trouve que pour la première c'était parfois trop rocambolesque par rapport à la deuxième.***
- Le Co-S : D'accord. Et tu trouves que la deuxième est meilleure, qu'elle s'essouffle pas ?
- ***C : Bah moi je préfère. Moi je crois que je préfère la. Je me suis plus attaché à la deuxième. La première j'avais parfois tendance à oublier et puis récupérer en retard, une semaine plus tard. Et finalement c'était peut-être un peu trop rocambolesque tous les délires… Mais c'est mon point de vue, voilà, de lecteur. Après…***
- Le Co-S : Ouais ouais ouais.
- ***C : Ouais avec Louis, tout ça, ça devenait parfois même un tout petit peu too much. Même si on est dans la BD donc parfois. On peut s'autoriser des trucs qu'on pourrait pas faire à la télé quoi. Mais il faut trouver le juste milieu entre… Enfin moi je m'attache de plus en plus aux personnages pendant la deuxième saison.***
- Le Co-S : Lesquels tu préférais.
- ***C : Rholala quel personnage je préfère***

- Le Co-S : C'est un peu cliché comme question
- ***C : Ouais c'est pas simple comme question***
- Le Co-S : Ouais mais ça m'intéresserait pas mal de savoir lesquels on peut préférer au final. Bon ton avis c'est pas forcément l'avis de tout le monde mais…
- ***C : Euh…***
- Le Co-S : J'aimerais bien savoir ça
- ***C : Moi j'apprécie beaucoup Camille.***
- Le Co-S : D'accord, ouais Camille j'aime beaucoup aussi.
- ***C : Ouais ouais, je trouve. Et puis je sais pas, il y a eu un épisode de Noël de Boulet sur Camille qui était superbement dessiné et ça a contribué à me la faire apprécier. Euh… Après. … … Euh, Irène devient sympa en ce moment je trouve. Irène devient assez rigolote.***
- Le Co-S : Ouais elle est marrante.
- ***C : Elle était chiante dans la première saison, là ouais il y a peut-être des trucs. Sinon sinon. Je suis pas super fan d'Arnaud par exemple.***
- Le Co-S : Trop cliché ?
- ***C : Je sais pas non, c'est juste que je suis pas… Je pense que je me… Je pense que pour s'attacher à un personnage il faut s'y retrouver un peu et Arnaud c'est pas vraiment, nan il ne me ressemble pas par exemple.***
- Le Co-S : D'accord
- ***C : Je pense qu'il y a de ça. Manu par exemple oui c'est… Il y avait quelque chose. Parce que je pense que je me reconnaissais dans Manu et pas dans Arnaud par exemple.***
- Le Co-S : Ouais ouais. Moi aussi Manu me parle beaucoup plus. Mais après c'est vrai que c'est chacun son truc. Mais c'est vrai que Arnaud il est un peu… Oui il est peut-être un peu cliché et tout. Mais finalement il est important aussi. Il est là pour l'équilibre du groupe. Il serait pas là ça marcherait pas aussi bien.
- ***C : Ouais ouais bien sur ouais. Oui bon voilà en gros les personnages qui me… Euh. Pour en revenir à notre petit entretien, j'aurais voulu savoir aussi tiens, alors en dehors des Autres Gens euh… Plusieurs choses. Est-ce que tu participes, est-ce que tu as déjà participé à d'autres projets collectifs, collaboratifs, d'une certaine envergure ? Bon sans doute pas aussi pharaonique comme on le disait mais… Est-ce que tu as d'autres expériences de ce type là ?***
- Le Co-S : Je, ce que je disais, le concours je sais pas si c'est ce dont tu parles. Mais il y a le concours "Vivre Dessous" que Thomas a un peu chapeauté chez Manolo.
- ***C : Est-ce que tu peux me rappeler le principe du concours parce que je l'avais pas suivi de près et je ne me souviens plus exactement.***

• Le Co-S : Il a été lancé sur Internet et il y a un bouquin qui est vraiment beau, enfin la maquette est magnifique, qui est sorti donc. C'était alors. C'est Manolo et le festival d'Angoulême qui ont lancé ce concours. Thomas avait lancé un pitch de départ, il avait réalisé les deux premières pages: c'était un nuage rouge qui arrive sur la Terre et qui fait tout couler. Enfin je sais plus trop exactement. Enfin il fallait inventer, il fallait proposer une histoire euh… En reprenant ses personnages ou en reprenant l'univers bon et tu pouvais faire. Il avait fait une bande d'amis, des amis qui se retrouvaient à la montagne je sais plus où. Donc tu pouvais aussi euh… Voir comment les japonais s'en sortaient avec ça ou… Faire évoluer le nuage. Faire ça cinq ans plus tard. On pouvait un peu être. Enfin on était assez libre. C'était un projet. Voilà on envoyait ses propositions et il prenait les vingt, les vingt meilleures.

• ***C : Et donc ça donnait un ouvrage collectif euh…***

• Le Co-S : Voilà, collectif, qui est. Que Thomas a essayé de recadrer parce que les, les. Je me souviens qu'il était désespéré quand il a reçu les, les propositions. Il a fait appel à ses potes discrètement, genre Terreur Graphique et tout. Mais c'est là où, c'est là où il m'a repéré. Parce que moi j'ai tenté avec trois dessinateurs différents de faire une grosse histoire. C'est un peu, un peu un peu, un truc assez drôle en fait. Le but c'était d'être drôle. Et c'est comme ça qu'il m'a repéré et qu'ils ont pris les trois.

• ***C : Finalement t'as monté ton petit, ta réponse collective à la proposition du concours ?***

• Le Co-S : Voilà ouais, je voulais m'approprier le projet. Finalement, si j'avais pu faire les vingt, je regrette. Ouais ouais c'est ça. On a donc fait un truc avec Maud qui est des Autres Gens avec… Non c'est la seule des trois. Mais ouais. Maud Begon, très talentueuse. C'est le seul collectif que j'aie du faire. Non, c'est le seul vrai collectif.

• ***C : Et sur un projet comme celui là, quelle différence tu établirais principalement avec Les Autres Gens ?***

• Le Co-S : C'est que… Même si Thomas nous donnait une direction et pouvait nous dire oui ou non, c'était quand même nos récits totalement et nos personnages. Enfin c'était ses personnages à la base, on n'était pas obligé de les reprendre, moi je ne les ai pas repris. Et c'était quand même 100% nous même s'il a eu un regard et que moi il m'a aiguillé, il m'a donné des conseils. Moi Les Autres Gens, si on fait un truc qui lui plait vraiment pas euh il nous dira "ça va pas je le prends pas". C'est le chef absolu. Là c'était pas pareil, il utilisait pas le même pouvoir et voulait pas l'avoir. Mais il a un mal de chien à ce que le bouquin soit cohérent, c'est quand même son nom qui était en jeu. Et parfois il y en a qui trouvaient d'ailleurs qu'il s'immisçait trop dans les récits. Mais euh. Mais c'est ça la différence quand même, je pense que c'était nos histoires, totalement. Euh. Il y avait une ligne directrice mais c'était voilà quand même nos personnages euh… Les Autres Gens ça reste qu'à lui. Il a

créé, il a créé quand même tout l'univers, à 100%. Mais ça se rejoint, ça se rejoint vachement parce qu'il avait créé l'univers du collectif. Mais je sais pas si tu vois bien la différence.

- ***C : Si si.***
- Le Co-S : Mais vraiment ou… ? C'est bon, la réponse est bonne ?
- ***C : Oui oui. Et toi tu as, tu as déjà publié des albums de BD traditionnelle on va dire. Euh… Quelle différence, tu établis entre ton travail sur, sur euh. ce type de BD et le travail que tu peux avoir dans le cadre des Autres Gens ?***
- Le Co-S : Quelle différence.
- ***C : Est-ce que tu sens des différences ?***
- Le Co-S : Bah une différence, ouais c'est pas du tout la même chose. Mais alors je vais essayer d'être un peu plus clair. Déjà c'est euh le rythme euh. C'est pas du tout le même. Je sais pas si c'est une bonne réponse, mais c'est immédiat, on fait l'épisode. Un album je finis le scénario, il sort un an après. Là je vois le résultat instantanément. C'est quand même vachement agréable. Euh… Déjà ça c'est un truc principal. Euh… On voit les choses se concrétiser extrêmement vite. C'est un vrai plaisir ça et c'est une vraie frustration en papier. De savoir que les gens vont te lire un an et demi après. Même parfois un vrai problème quand, enfin, moi j'ai du mal à défendre une histoire qui me correspond plus trop. C'est déjà arrivé. C'est un drame et je, je pense plus pareil et je. Là ça fait deux ans que j'ai écrit le scénario et il sort enfin. Je sais que j'ai un album chez (?) qui va sortir en 2014, j'ai fini le scénario il y a un an. Ça va être étrange. Bon j'ai pas le choix, c'est toujours comme ça. Mais là c'est instantané. Et euh je dois préciser que de faire Les Autres Gens ça m'a apporté une vraie rigueur aussi, dans l'écriture du scénario, ça c'est grâce à Thomas, mais vraiment comme je te parlais de forme au début de scénario, à quel point t'envoies un scénario à un dessinateur, il peut prendre aucun plaisir même si ton idée est géniale, enfin ton idée est chouette, enfin bonne, il va passer à côté parce que t'as pas su euh. Le le guider, lui donner un rythme dans dans, dans ta mise en forme euh… Et ça il est tellement à cheval là-dessus que j'ai vraiment appris euh, plus comment comment soigner un euh un scénario, avec la même idée quoi. Voilà
- ***C : Et écrire un scénario sur Les Autres Gens, comme la forme finalement est différente, est-ce que c'est, c'est différent d'en écrire un pour un album ?***
- Le Co-S : Oh non non non.
- ***C : De ce côté là tu travailles de la même manière ?***
- Le Co-S : Sauf que quand je fais pour un album, je découpe, enfin je fais. En général (?) enfin qui aiment pas trop ça, ça dépend des dessinateurs, mais en général j'essaie de faire le case 1, case 2, case 3, case 4. Et puis après page 1, avant, enfin j'essaie de découper par page. Là puisque c'est par case, il y a pas de soucis sauf qu'il faut faire un cliffhanger à la fin, il faut resituer les lieux à chaque fois, "Paris", bon il y a le nuage de Paris. Il y a toujours une case ou deux qui servent à resituer les lieux

"Toulouse blabla". Mais sinon il y a pas, c'est pas vraiment le même genre de découpage, c'est pas le même genre de rythme. Voilà. On pense pas en terme de page. Il faut pas que le lecteur ait envie de tourner euh la page à la fin de la page de droite. Le cliffhanger se mettre à la fin. Il y a quelques ficelles qui sont un petit peu différentes, mais sinon c'est un peu pareil. Les plans sont pas les mêmes non plus : parce que c'est des grosses cases, mais c'est des cases. Et puis ça c'est le dessinateur en général qui gère.

- ***C : Toi à ton niveau de scénariste c'est pas quelque chose que tu ressens fortement ?***
- Le Co-S : Non, je le marque souvent parce que j'y pense "gros plan" ou je sais qu'il y a des plans où, que je. Si je devais raconter l'histoire en album papier, enfin en album classique j'aurais pas peut-être ce genre de plan. Là vu que c'est que des grosses cases en plein écran ça passe déjà mieux. Ça ça c'est vraiment bien mais je le, je le marque et puis les dessinateurs en font ce qu'ils veulent, parfois ils trouvent des techniques bien meilleures pour la même idée. Voilà, tant que l'idée est là euh j'ai pas, je fais confiance au dessinateur. Et je le marque toujours, voilà. Et pareil pour ouais, s'il y a un truc qui est extrêmement important dans la forme des scénarios, c'est de donner extrêmement, enfin beaucoup de documentation à nos dessinateurs. Il y a toujours des liens avec le Google Docs je dis quel restaurant enfin "John et Hélène dinent dans un restaurant à Paris et je donne le restaurant, je donne le lieu et je donne une photo et… Tout est dans le scénario, toute la doc est dans le scénario.
- ***C : Ouais. Euh… Et toujours dans tes propres expériences en dehors des autres gens, est-ce que tu as déjà travaillé sur d'autres euh récit publiés sur Internet ?***
- Le Co-S : Euh Manolosanctis ?
- ***C : Oui parce que Manolosanctis a été publié sur le web aussi, pas seulement en album…***
- Le Co-S : À la base, bon en fait c'était le concept qui était un peu bidon de Manolosanctis. Mais à la base soit disant tu p, tu mettais, n'importe qui pouvait mettre ses planches sur le site et être repéré par un comité éditorial et euh.. Et puis si jamais ils… Mais ça faisait pas du tout comme ça en vrai. Mais bon on a quand même tous mis des planches de nos projets sur Manolo. Je m'en sers comme un outil aussi, voilà j'ai mis un projet sur Manolo avec un mec qui s'appelle Wouzit qui fait des trucs chez Les Autres Gens aussi, et euh on envoie juste le lien, on envoie juste le lien aux éditeurs chez Manolo et puis comme ça ils peuvent lire le dossier sans… C'est juste un outil quoi, c'est pas un truc pour publier. Bah par contre comme le site est plutôt bien foutu, dès qu'on met un album en ligne il y a des autres, des auteurs qui nous suivent qui sont abonnés comme Twitter ou ce genre de truc, ils ont une alerte comme quoi Wouzit et Joseph ont posté un nouvel album et ils vont regarder, ils peuvent liker un peu comme sur Facebook. Genre voilà quoi ces petits concepts, ces petits trucs de communauté qui existent. Donc c'est un peu de la publication sur Internet aussi. Sinon j'ai, ouais j'ai publié quelques trucs sur le site 30joursdebd. Mais pas grand chose non.

• ***C : Et par rapport aux Autres Gens, est-ce que tu ressens des différences particulières là encore entre ton expérience de publication sur Manolosanctis ou 30joursdebd et la publication sur Les Autres Gens ?***

• Le Co-S : Euh… Manolo, je trouve que c'était le même genre de projet assez novateur quand même. Et très professionnel. Donc je dirais que, bon c'est pas le même concept mais en tous cas c'est agréable de lire sur ces deux supports Les Autres Gens comme Manolo, c'est vraiment agréable de lire de la BD sur ce support je trouve. Enfin les outils sont bien faits. Par contre 30joursdebd, je trouve toujours que ça manque un peu de professionnalisme. Voilà sur Manolo il y avait quand même, on pouvait repérer les bons albums, il y avait plein de trucs qui étaient pas bon mais dès qu'on voulait aller dans les bons albums c'était assez simple, on les trouvait assez rapidement. Il y avait un côté quand même très professionnel. Et puis le site était quand même super bien foutu. Bon je présume que tu le connais. Je trouve qu'il est pro en tous cas, même s'il y a plein de trucs à améliorer j'imagine. Et puis 30joursdebd, je trouve qu'il y avait un peu de tout, enfin je suis pas très fan, je trouve que la maquette du site est pas très belle euh, c'est pas, c'est pas il manque ce côté un peu euh un peu classieux un peu branché peut-être. Je sais pas. Et puis ça fait un peu cheap. Mais bon il y a plein de gens qui adorent. Moi je trouve que ça faisait pas très pro. Alors que Les Autres Gens voilà, ça en jette un peu et Manolo aussi. Ça fait pro quoi, si on veut, attirer des, des, des ou rivaliser avec le bouquin ou… C'est ça qu'il faut. Ce genre de site. Voilà, les deux se ressemblent Manolo et Les Autres Gens pour ça. C'est pratique quoi, il y avait une vraie plus-value. Enfin il y en a toujours une. Je trouve.

• ***C : OK OK. Et j'ai une dernière question. Je voulais savoir si tu, si tu devais parler des Autres Gens à quelqu'un, qu'est ce que, à quel projet, quel récit, à quoi tu les comparerais. Qu'est ce que tu trouverais de similaire pour en parler à quelqu'un qui les connait pas du tout ?***

• Le Co-S : … … …

• ***C : Oh, gros blanc***

• Le Co-S : Ouais ouais ouais, je je…

• ***C : Elle est pas facile cette question, je sais.***

• Le Co-S : Parce que ça ne ressemble à rien.

• ***C : Si ça devait ressembler à quelque chose, à quoi ça ressemblerait le plus ?***

• Le Co-S : Bah à une série, une série. C'est vrai que je trouve que ça ressemble franchement à rien parce qu'il y a tous ces dessinateurs. C'est comme s'il y avait une série télé mais fait par un réalisateur différent tous les jours quoi. Enfin … Je trouve que c'est, c'est un peu ça quoi. Une série vraiment originale avec plein de réalisateurs.

• ***C : On imagine une série dans laquelle on a Eastwood qui fait un épisode et puis le lendemain c'est David Lynch et le lendemain c'est…***

- Le Co-S : Ouais voilà ouais. Par exemple il y a Les Infidèles qui vont sortir, je sais pas si. Je l'ai pas vu évidemment. Mais ils ont pris les mêmes personnages, je sais pas si c'est les mêmes personnages… Ouais voilà exactement ouais. Une sorte de feuilleton télé, un télénovella hein mais avec pleins de gens différents. Quand on voit Sacha, Vivès ou Sorel. Il y aucun rapport et pourtant on n'est pas perdu. C'est ça qui est chouette, t'as tout le temps les petites flèches qui rappellent les prénoms. Enfin j'ai l'impression que les gens sont pas perdus. Un feuilleton et pourtant c'est des styles totalement différents. Voilà. Un feuilleton télé, une série, une série mais vraiment originale.
- ***C : Et à quoi ça tient selon toi, le… Enfin je sais pas. Comment tu expliques que Les Autres Gens se soient faits euh comme ça. C'est-à-dire avec ce principe de changer à chaque fois de graphisme, d'univers visuel et que ça puisse fonctionner ? Pourquoi ça marche ?***
- Le Co-S : Pourquoi ça marche ? Eh ben ouais, déjà euh j'imagine que à la base. Je sais pas si c'était l'idée de base de Thomas. Je pense que c'est simplement un côté pratique c'est que il y avait pas un dessinateur qui était capable de se bloquer deux ans sur ce projet. J'imagine. Et puis ça c'est. Il a du avoir vite cette solution et puis ça a du rapidement exciter plein de dessinateurs parce que c'est vraiment original. Donc ça doit aussi exciter les lecteurs de se dire euh. Ils commencent à avoir leurs petits chouchous, enfin, moi c'est vrai qu'il y a quelques dessinateurs je je, déjà je rêve de les avoir avec un de mes scénarios et en tant que lecteur quoiqu'il arrive, c'est le genre d'épisode que j'ai encore en tête. Il y en a un notamment un que j'ai fait et c'est une de mes dessinateurs préférés qui s'appelle Benjamin Adam. Voilà, et je pense que les gens attendent leur chouchou, ils commencent à dire "ouais c'est super" je crois que c'est ça sur les forums "ahlala Jérôme d'Aviau qu'est ce que c'est joli euh", C'est ça qu'est génial, c'est que "ah bah non je suis pas d'accord moi j'adore quand il est, quand c'est lui qui dessine parce que euh" ça donne, ça rend vivant le projet. Ouais, nan je pense. Et à la base ça devait être juste pratique.

D6. Entretien avec le dessinateur 1

24/02/2012 20h00 (0h26)

- ***Chercheur : Je voudrais savoir comment a débuté ta collaboration aux Autres Gens***
- Dessinateur 1 : Hum… Euh j'étais au, en communication avec Florent Grouazel qui est, qui a fait des épisodes aussi … Et qui lui-même euh avait été contacté par Thomas parce que c'était Sacha Georg qui était dedans et qui lui avait parlé de de lui. Donc voilà quoi, donc c'est de connaissance à connaissance… Que Thomas m'a contacté. Pour euh un épisode et puis euh, et puis euh j'ai très vite faire une vingtaine d'épisodes. Voilà.
- ***C : Pas mal. Donc c'est Thomas qui est venu vers toi parce que euh Florent t'avoir euh coopté on va dire ?***
- D1 : En fait je sais pas, en fait je sais plus. Je crois que ça… En fait c'est du détail… C'est euh Sacha qui avait donné nos deux noms et euh quand euh quand Thomas a eu besoin de quelqu'un pour un épisode moi j'étais pas disponible du coup euh quand euh Florent a pas été disponible c'est moi qui l'ai remplacé. Donc voilà. Donc euh.
- ***C : D'accord. Et qu'est ce qui t'a motivé à dire "OK j'y vais ?"***
- D1 : Euh… Euh… Alors déjà j'avais entendu, entendu parler des Autres Gens quand euh quand ça a été lancé euh, j'avais suivi un peu le début quand c'était gratuit. Et euh… Et euh… Puis voilà, puis j'avais… … … Je, j'avais pas beaucoup d'argent [rire] alors je payais pas. Et du coup j'avais arrêté. Et je trouvait le projet intéressant, et voilà… Hum… Et ce qui m'a motivé aussi c'est que j'avais sorti une BD, j'ai sorti une BD en avril 2010 euh… Et quand Thomas m'a contacté c'était en octobre 2010 je crois. Ça faisait un moment que j'arrivais pas à, j'arrivais plus vraiment à bosser, enfin à me lancer dans un nouveau projet et euh… J'étais un peu bloqué. Et du coup de participer à ça c'était vraiment, enfin, c'est vraiment de la commande en fait. Bah du coup de participer à ça, ça me permettait de refaire de la BD sans que ça me prenne trop de temps non plus. Enfin c'est quand même assez rapide le le rythme auquel euh… Que l'on doit adopter pour euh pour dessiner. C'est assez rapide. Et du coup, du coup voilà, j'ai euh… C'était c'était pas mal pour me, pour me relancer là et que. Du coup voilà. Et maintenant j'ai de nouveaux projets donc euh, peut-être que c'est grâce aux Autres Gens, je sais pas.
- ***C : Est-ce qu'il y a quelque chose qui t'a fait hésiter à y aller ?***
- D1 : Euh… Non. Non non. Parce que je trouvais ça assez excitant en fait le côté… Enfin c'est assez pionnier Les Autres Gens comme euh projet euh… Au niveau bande dessinée numérique ça n'a jamais été fait, enfin j'ai pas l'impression. Enfin je crois pas. Et euh… Non j'ai pas vraiment… Et puis c'était assez excitant, j'aime bien le … Que ce soit le rush un peu chaque fois pour le faire. Et

puis ça permet de tester des euh, de tester des choses en dessin ou de se lâcher un petit peu. Et euh… Donc non vraiment zéro hésitation quoi.

• ***C : Et depuis que tu as participé au projet, qu'est ce que tu as fait ? Alors bon j'ai la liste des épisodes un peu sous les yeux mais je veux bien que tu fasses un petit parcours rapide de ce dont tu te souviens, ce que tu as en tête. Est-ce qu'il y a des choses qui t'ont marqué ?***

• D1 : Des personnages ?

• ***C : Oui, Enfin sur quoi est-ce que tu as travaillé en particulier, qu'est ce que tu en retiens surtout ?***

• D1 : Euh… … Je… Bah après c'est vraiment, c'est personnel mais au niveau du dessin, c'est vraiment au niveau de la manière de dessiner que ça m'a apporté euh. Je me suis décoincé par rapport au dessin, euh petit à petit. Ça s'est pas fait euh… Comme ça, mais euh en une vingtaine d'épisodes, j'ai l'impression que ça, enfin ça m'a permis d'évoluer. Euh… Euh… Puis voilà. Mais il s'est passé une chose aussi assez marrante c'est euh… Euh… Bon je, il y a eu des trous en fait avec la collaboration avec Thomas. Il y a eu des moments où j'en ai pas fait… Il y a eu des moments où j'en ai fait beaucoup. Et euh… Et il y a un an à peu près j'en faisais déjà pas mal et il y a quelque chose d'assez rigolo au niveau de la, de la relation qui se noue avec les personnages qu'on dessine qui est, que, qui est assez… assez.. assez intrigante en fait. C'est euh… C'est assez bizarre de, de recevoir un épisode et en se dessinant de se dire d'un personnage "ah celui là c'est vraiment un salaud" et euh… C'est euh… C'est quelquechose que j'avais jamais éprouvé. Et alors c'est rigolo parce que je pense que c'est un truc que… Moi je pensais que c'était un truc réservé aux dessinateurs, comme on est vraiment plongés avec les personnages. Mais je vois sur le forum du du site, il y a pas mal de sujets sur les, sur les personnages. Il y en a qui détestent tel ou tel personnage. C'est, c'est euh… C'et rigolo euh… De voir euh… Les gens, les lecteurs qui comme ça euh s'accrochent aux personnages et s'y intéressent, en détestent certains, en aiment d'autres. Donc euh, donc voilà, moi c'était ça en fait le, le … Cette relation avec les personnages à un moment qui mine de rien était assez forte. … Ça a l'air débile dit comme ça en fait…

• ***C : Non non pas du tout. Finalement en tant que dessinateur tu es l'un des premiers lecteurs de la série ?***

• D1 : Ouais. Oui euh ouais. … En recevant le scénario euh… Ouais.

• ***C : Tu la lis par ailleurs au quotidien aussi ? Maintenant que tu participes au projet je pense que tu n'as plus besoin de payer l'abonnement ?***

• D1 : Non non non. Euh… Euh… Ouais, je… Je lis au quotidien ou alors je lis euh tous les épisodes d'une semaine sur l'autre en fait. Cinq épisodes à la suite. … Voilà. Ou alors quand j'ai besoin de faire un épisode je me relis tout euh… Voilà.

• ***C : Puisqu'on parlait des lecteurs euh est-ce que tu as toi-même des échanges avec des lecteurs des Autres Gens ?***

• D1 : Euh… Non. Non non non. Avec des, avec des dessinateurs un petit peu, mais avec des lecteurs euh, non, non non.

• ***C : Les dessinateurs étant eux-mêmes lecteurs oui, mais ils sont déjà collaborateurs…***

• D1 : Oui tout à fait. C'est pas comme un lecteur vraiment extérieur non plus. Parce que en général quand j'en parle avec des des lecteurs-dessinateurs, on parle aussi de… Enfin, c'est assez particulier comme manière de travailler euh… Les Autres Gens. On parle de, de nos manières différentes d'aborder, d'aborder ça. Et euh… Un peu de l'histoire, mais c'est pas forcément le centre euh… C'est pour ça que je dis c'est pas vraiment des lecteurs en fait. Voilà.

• ***C : Euh… Et tu disais que tu parcours un petit peu le forum. Et est-ce que ça… Est-ce que ça t'oriente, est-ce que ça t'influence d'une manière ou d'une autre ? Ou bien c'est juste par curiosité ?***

• D1 : Non non, c'est par curiosité et euh… Euh… Non en fait le, le forum c'est. Ça rejoint ce que je disais tout à l'heure, il y a principalement des, des sujets sur les personnages, sur l'histoire ou euh… Il y a des débats entre euh, entre les lecteurs là-dessus. Et il y a très peu de choses en fait, il y a très peu de sujets lancés sur les, sur les dessinateurs en fait. C'est assez, c'est, c'est rigolo de voir le, que c'est vraiment l'histoire en fait que. Les lecteurs lisent ton histoire pas vraiment pour les dessinateurs et c'est euh… D'un côté c'est un peu rageant quand on fait un épisode et tout. Qu'on y passe du temps. Mais euh je trouve ça super pour euh Thomas. Parce que c'est, c'est aussi, je pense que son projet marche. Enfin d'après moi.

• ***C : Et ta participation, comment elle se déroule. Est-ce que tu pourrais me dérouler un peu la manière dont ça se passe quand tu participes ?***

• D1 : Euh… En général euh Thomas me contacte sur Facebook. Et me dit que il faut que je lui sauve la vie pour … [rires] Qu'il y a quelqu'un qui manque pour euh dessiner un épisode qui est en général cinq jours après. Enfin une semaine après. Et euh. Du coup je lis l'épisode, je fais un rapide découpage et euh. Je dessine euh… Puis plus ça va, moins je passe de temps sur l'épisode et mieux ils sont j'ai l'impression. Donc euh, donc voilà. Euh… .Euh… Oui voilà après c'est deux ou trois, enfin trois jours pleins de dessin euh en général à raison de douze quinze pages par jour. Enfin douze, quinze cases par jour. Euh… Voilà.

• ***C : Donc ton interlocuteur c'est Thomas. Est-ce que tu as d'autres interlocuteurs parfois quand tu, tu travailles comme ça sur la série ?***

• D1 : Non, au début il y avait, il y a Alexandre Franc qui m'envoyait des mails juste pour les fautes d'orthographe, pour me dire des trucs par rapport au dessin. Mais c'est tout. Euh… Non, après quand c'est, c'est des, d'autres scénaristes, parfois j'ai des contacts avec euh mais… Mais c'est rare.

- ***C : Oui tu as déjà travaillé sur des épisodes pour lesquels un autre scénariste intervenait ?***
- D1 : Ouais j'en ai fait euh quelques uns avec Joseph Safieddine. Et euh… Un ou deux dessi, euh scénarisé par euh euh… … Euh comment il s'appelle ? Euh j'ai son nom, j'ai son pseudo sur Facebook en tête mais j'ai pas son nom.
- ***C : Qui d'autre a scénarisé : il y a Kris, Wandrille et Marie-Avril***
- D1 : Ouais voilà Wandrille, Wandrille.
- ***C : Et donc quand tu travailles avec un autre scénariste, c'est lui qui t'envoie quelque chose ou c'est quand même, c'est Thomas qui fait l'intermédiaire ?***
- D1 : Non, c'est Thomas qui nous dit que l'épisode est en ligne, donc on peut le consulter euh. Mais parce qu'il a du en parler, mais euh tout fonctionne en ligne. Il y a une espèce de, de… euh… De base de donnée sur Internet avec tous les, tous les personnages euh référencés. Tous les lieux, tous les looks des personnages. Et donc les épisodes aussi. C'est Thomas qui me dit que mon épisode est en ligne et… Et euh… Après si j'ai besoin de, de précisions sur certaines choses je le contacte à ce moment là. Mais sinon à partir du moment où Thomas nous dit euh "l'épisode est en ligne" euh il y a p, euh… Il y a pas forcément énormément de contact euh non plus. Sauf pour demander des précisions quoi.
- ***C : Oui, tu es, tu es autonome une fois que tu accèdes au scénario euh… À l'interface de dépôt c'est autonome ?***
- D1 : Ouais, mais Thomas aimerait. Enfin je sais pas trop comment il marche avec les autres, les autres dessinateurs. Moi en général je, je termine euh mon épisode euh vers une heure du matin euh la veille sa mise en ligne en fait. Enfin, donc euh, donc il a pas le temps de voir l'épisode avant qu'il soit en ligne, avant d'aller se coucher. Donc euh… Mais j'imagine que s'il pouvait il me dirait de changer [rires] pas mal, pas mal de trucs. Et euh… Et voilà quoi. Mais moi je préfère bosser dans le, dans l'urgence. Du coup euh, du coup je termine toujours à la dernière minute quoi.
- ***C : Donc le moyen d'échange pour toi c'est exclusivement Facebook ?***
- D1 : Oui, Facebook et les mails quoi.
- ***C : Le mail aussi ?***
- D1 : Ouais.
- ***C : Euh… Et en dehors de ça, quel type de document est-ce que tu te réfères pour ton épisode ? Le scénario se présente sous la forme d'un…***
- D1 : Alors le scénario il est… Super, super bien fait à mon. Enfin je trouve, je trouve qu'il est vraiment bien. C'est euh. C'est euh par case avec les, avec des indication assez euh, des indications assez précises, enfin succinctes. … Je sais pas "Kader marche dans la rue il est ici" et puis il y a un, il y a un lien qui montre qui montre l'endroit où il est. … Euh… "Kader, deux points" et puis il y a son dialogue. Enfin c'est, c'est très rapide, il y en a pas des, il y en, y avait, enfin, il y a pas énormément

de détails, on est assez libre enfin du du du cadrage, de euh… Et tout ça. Donc mais y a. On est assez libres, mais en même temps Thomas nous mâche le travail en même temps parce qu'il nous donne pas, il nous donne pas tout le dialogue en un coup et on n'a pas à découper… On sait ce qu'il y a dans chaque case. Ben c'est vraiment, su, super bien fait, ses ses, ses scénarios.

• ***C : Tu es libre de case en case, mais pour chaque case tu sais quel sera le dialogue, tu as la documentation qui va taider ?***

• D1 : Voilà, on sait ce qu'il y a dans les cases, mais on est libre de les, de les mettre en images comme on veut en fait. Donc euh… C'est à la fois précis et à la fois très libre, donc c'est ça, c'est ça qui est super.

• ***C : Quand tu disais "il est ici et il y a un lien qui pointe", c'est une photo générale ou c'est une vision …***

• D1 : Oui, c'est une photo. Enfin ça dépend quand c'est pour des, quand c'est pour des des indications sur les habits des personnages c'est des photos en général. Quand euh, quand c'est pour des lieux ça peut, oui, bah être des photos ou alors des euh, des euh, des images de Street view sur Google. Ou euh. Ou voilà.

• ***C : D'accord, et donc finalement il y a assez peu d'aller-retour quand, quand toit tu déposes ton épisode, il paraît quelques heures plus tard, enfin bien souvent.***

• D1 : Ouais ouais voilà. Ouais.

• ***C : Euh… Et alors sinon, en… En dehors des Autres Gens, est-ce que toi tu participes à d'autres projets collectifs ou collaboratifs ?***

• D1 : Euh… [tousse] pardon. Euh je… J'ai participé à un moment euh pas mal. Quand j'étais encore en études en fin d'études euh. J'ai étudié à Saint Luc à Bruxelles en bande dessinée. Et vers la fin des études je publiais pas mal sur GrandPapier, le site euh. Un site où on peut poster des, où on peut mettre des bandes dessinées en ligne et puis où il y a des retours d'internautes. Et quelques uns, quelques unes de ces BD ont été ensuite éditées dans des, dans des collectifs euh… Euh… C'était édité par les personnes qui s'occupaient du site. Donc j'ai fait pas mal de, quelques un, quelques collaborations à des collectifs comme ça, à un moment. Et puis j'ai arrêté, là j'en fais plus trop euh. J'en fais plus trop euh… J'ai… Il y a un site Internet qui vient d'ouvrir qui s'appelle EspritBD.fr où, où on m'a demandé de participer euh… Du coup j'ai mis une vieille BD. Et je suis en train d'en finir une que je vais mettre dessus. Enfin j'espère. Enfin voilà. Donc euh j'en fais plus tellement, j'essaie surtout de travailler par moi même pour faire des albums en fait.

• ***C : Et pour les projets collectifs auxquels tu as participé, qu'est ce qui les différencieraient à tes yeux des Autres Gens ?***

• D1 : Bah c'est principalement, le, les BD que j'ai que j'ai fait avant, c'est plus classique en fait. Ce, ce, enfin c'est plus classique dans le sens euh. Chaque auteur fait sa, fait sa BD, qu'il y ait une

contrainte ou pas pour le, pour le collectif et puis après le collectif c'est un bouquin avec euh, avec plein d'histoires courtes les unes à la suite des autres. Ce qui est super intéressant dans Les Autres Gens et ce qui est différent, c'est euh, c'est la, c'est la continuité, en fait la suite, cha… Enfin les épisodes, les épisodes sont pas vraiment indépendants, il y a enfin c'est. Si on relit un épisode maintenant sans avoir lu euh celui qui précède, enfin je pense qu'on comprend rien. C'est peut-être pas très intéressant. Donc [toux] pardon, c'est principalement le, enfin pour Les Autres Gens c'est ça qui est, c'est super c'est le, le, de réunir quatre-vingt dessinateurs pour raconter une seule histoire scénarisée par un seul scénariste c'est euh.. C'est ça que je trouve super, et assez bluffant. Enfin ce qui est bluffant c'est qu'il réussisse, que ça marche. [rire]

- ***C : [rire]. Est-ce que. Donc toi tu as publié déjà d'autres bandes dessinées ?***
- D1 : Ouais j'en ai publié une il y a presque deux ans euh. Et euh, ça s'appelle "Jours de cendres" chez Sarbacane. Et là j'ai euh, j'ai un projet avec un scénariste.
- ***C : Et quand tu travailles comme ça sur des albums traditionnels on va dire, quelle est la différence là encore avec le travail que tu peux avoir sur Les Autres Gens ?***
- D1 : Bah alors après, moi j'ai publié qu'un seul album et puis c'était il y a deux ans, puis c'était, enfin… … Euh. Comme on a plus de temps pour euh, pour un album, on se prend plus la tête sur le dessin, enfin on se prend plus la tête, on passe plus de temps sur le, sur le dessins euh sur la mise en page tout ça. Alors que pour Les Autres Gens c'est p, c'est, c'est tellement un rythme rapide qu'on a pas vraiment le temps de se poser la question pour le dessin, enfin pour moi en tous cas, je me pose pas vraiment de question maintenant, je fonce quoi et euh, je zappe toutes les étapes que, que… Que j'avais quand j'ai fait ma BD, quand j'ai fait ma première BD, c'est-à-dire le crayonné, tracer des cases tout ça, c'est-à-dire pour Les Autres Gens je le fais plus. Et euh, et pourtant ça… Enfin, il y a quelque chose de plus frais dans les, dans Les Autres Gens. Enfin je trouve. Du coup. Il y a quelque chose de plus lâché et tout et du coup il y a, pour la prochaine, pour l'album que j'ai en projet c'est quelque chose que je voudrais complètement garder. Par exemple essayer d'éviter de passer par la case crayonné ou alors très peu, et euh essayer de garder une fraîcheur, enfin la fraîcheur du dessin et … Et voilà. Donc ça pour le coup Les Autres Gens euh, enfin si j'arrive à faire ça je trouve que Les Autres Gens m'aura bien aidé euh là-dessus.
- ***C : D'accord. Et euh, tu as, tu as publié sur Grandpapier, sur EspritBD.fr, est ce que t'as, est-ce que tu publies encore d'autres choses sur Internet. Je sais pas si t'as un blog.***
- D1 : Euh, hum le blog… Euh… … Euh… Il dit y avoir des trucs en fait mais je me rappelle plus. Euh… Tschictschictschic… Non mais non, je crois que c'est tout en fait.
- ***C : Et là encore, qu'est ce qui fait la différence pour toi entre les publications que tu as pu faire ou que tu fais encore en ligne, soit sur ton blog EspritBD ou GrandPapier et puis, et ce que tu publies sur Les Autres Gens ?***

• D1 : Euh… Euh… Je sais pas trop… Enfin si en terme euh… Enfin Les Autres Gens euh… C'est, c'est pas vraiment, comparé à Grand papier par exemple où c'est, où euh… Où on met des planches en ligne et… Et on a des commentaires ou non d'internautes. Mais on est assez, c'est quelque chose d'assez, enfin c'est assez individuel, individualiste. Enfin Les Autres Gens fait quand même partie d'un tout quoi. D'un collectif plus… Regroupé autour d'un seul, d'un seul projet et c'est ça qui est intéressant aussi, enfin c'est une espèce de communauté euh … Où euh, où tout le monde travaille ouais sur la, sur la même chose. Et c'est rigolo, une communauté où en plus personne, personne, ou moi en tous cas je connais à part euh à part deux ou trois dessinateurs, il y en a quatre-vingt je les ai jamais vus ou je les connais pas. Et euh, et c'est assez rigolo, tout passe par Internet. Voilà. Oui non, par rapport aux autres sites c'est principalement ça, ouais le côté euh on travaille tous pour euh, pour le, pour le projet et pas pour … Enfin comment dire ? Euh… Le but des Autres Gens enfin, c'est le, c'est l'histoire… Et c'est le site en fait. Et c'est pas, alors que sur d'autres sites Internet où on peut publier, publier ses BD, le but c'est principalement se montrer, enfin de se montrer j'ai l'impression.

• ***C : Oui***

• D1 : Euh… Enfin je sais pas si c'est très clair ?

• ***C : Si si, je vois bien ce que tu veux dire. Euh… Et d'ailleurs oui tu dis qu'il y a toute une communauté d'auteurs et de dessinateurs. Euh… Ça t'a permis de faire des rencontres, de…***

• D1 : Non non non, justement, comme tout passe par Internet euh, à part Florent et Sacha donc par qui j'ai eu le, j'ai j'ai Thomas m'a contacté. J'ai rencontré Thomas une fois ou deux. Mais euh mais c'est tout et euh… Non, enfin après les autres dessinateurs j'ai l'impression que c'est un peu différent, j'ai l'impression qu'ils se connaissent un peu entre eux, enfin certains. Et euh, voilà. Mais moi j'en connais pas particulièrement, enfin je sais pas.

• ***C : Oui, ça ne fait pas pour autant une communauté en dehors de… La participation au projet.***

• D1 : Non, enfin dans mon cas personnellement en tous cas non. Non.

• ***C : Et est-ce que tu aurais en tête d'autres projets ou récits qui ressembleraient d'une manière ou d'une autre aux Autres Gens, que tu pourrais citer à quelqu'un pour leur expliquer ce que c'est que Les Autres Gens par exemple ?***

• D1 : … [tousse] pardon [tousse] euh… euh… Après il y a des, plutôt des, enfin c'est moins euh… Euh.. Comment ? Impressionnant que Les Autres Gens. Enfin Les Autres Gens ce qui est incroyable c'est, c'est le, de réussir à faire travailler tous ces gens sur une seule histoire. Mais il y a plein de gens qui font du blog, du blog BD où ils racontent des choses en fait. Peut-être que c'est ce qui pourrait s'en rapprocher, s'en rapprocher le plus ? Quelqu'un par exemple comme Thomas Mathieu qui dessine dans Les Autres Gens depuis peu là, euh… Il a un blog BD où il raconte, où il raconte de choses. Enfin il raconte, il raconte des histoires. Euh… C'est ce qui pourrait s'en rapprocher le plus je pense…

- ***C : Du coup qu'est ce qui fait la différence entre des blogs BD de ce type là et Les Autres Gens ? Qu'est ce qui serait la plus grosse différence pour toi ?***
- D1 : Euh… … Bah euh… … Pareil, pareil. Quelqu'un qui fait un blog BD il fait ses BD pour lui, enfin le blog il est tourné autour de l'auteur alors que euh… Alors que Les Autres Gens c'est tourné vers l'histoire en fait. Mais c'est quelque chose d'assez intéressant d'ailleurs. Je pense par rapport à la BD en général où c'est. Où euh où on n'est pas habitué je pense en tant que dessinateur de BD à, à faire partie d'un groupe. Même si on se connaît pas, ou pas. À faire partie, enfin à faire partie d'un groupe comme ça, c'est, c'est euh, ça aussi c'est, quelque chose d'assez, assez inédit je pense. À part quand on travaille, mais ça existe plus trop je pense dans un dans des journaux… Peut-être les Fluide Glacial, les trucs comme ça. Euh… Mais c'est euh, en général quand on est auteur de BD, ça a beau être un cliché, c'est, bah c'est vrai on est tout seul chez soi avec sa table à dessin en pantoufles et on voit personne. [rires] Là les Autres Gens c'est, c'est, on voit personne mais on fait partie de… [rire]

D7. Entretien avec le dessinateur 2

27/02/2012 20h00 (0h45)

- ***C : Je voudrais savoir comment a débuté ta collaboration aux Autres Gens ?***
- D2 : Alors ma collaboration remonte donc au début des Autres Gens, quand le site n'avait pas encore été lancé. Il se trouvait qu'Erwann Surcouf qui est quelqu'un qui travaille dans le même atelier que moi euh avait commencé à travailler pour euh pour ce projet qui n'en était, qui n'était qu'un projet justement et du coup en entendant parler du du projet, je me suis dit que, j'étais intéressé pour participer et que du coup euh voilà j'ai cherché à, j'ai cherché à rentrer en contact avec Thomas Cadène et euh qui s'est montré euh intéressé par euh par ma proposition. Et qui n'avait pas pensé à moi parce que avant de faire donc euh ma première bande dessinée qui était "Bienvenue", je n'avais pas fait vraiment de récit contemporain et donc voilà il s'attachait plutôt à des gens qui avaient déjà une expérience de ce type de récit. Et donc voilà comment comment ça a commencé. Et du coup j'ai fait l'épisode numéro 8, donc celui du 10 mars 2010. Voilà, c'était mon premier épisode.
- ***C : D'accord. Et donc en dehors d'Erwann Surcouf tu connaissais d'autres personnes dans les gens qui étaient à l'initiative du projet ou qui étaient là au début ?***
- D2 : Ben disons que Thomas je l'avais déjà croisé une première fois puisqu'il m'avait invité au, à un festival de bande dessinée qu'il avait créé avec euh Sébastien Vassant qui s'appelait le PPPFIBDM. Le Plus Petit et Plus Informel Festival de Bande Dessinée au Monde. Et malheureusement l'année où il m'a invité à ce festival le festival a été annulé donc on a eu un premier, une première rencontre et une première euh émulation qui euh que je savais par rapport à ça qu'il était intéressé par euh, par mon travail. Mais ensuite on n'a pas eu l'occasion de se recroiser. Donc quand j'ai eu … Vent de ce projet euh qui était Les Autres Gens, je me suis euh je me suis lancé dessus. Et sinon bah parmi les dessinateurs il y a beaucoup de gens effectivement que je connais de plus ou moins euh loin. Il y a des des gens de mon atelier, il y avait Clotilde, donc Clotka qui est dans mon atelier, qui participe régulièrement. Il y a aussi Aseyn qui est un bon ami à moi. Donc j'ai tout un réseau de gens que je, que je fréquente ou que je connais qui participent effectivement aux Autres Gens.
- ***C : D'accord. Euh, le PPIFBDM, c'est pendant ce festival que Thomas m'a expliqué qu'il a un peu lâché les… Enfin que les prémisses des Autres Gens sont apparus. C'était lors de l'édition à laquelle tu participais ou l'année d'après.***
- D2 : Non, parce que l'édition à laquelle je participais n'a pas eu lieu.
- ***C : Mais il me semble, alors, lui en fait il m'a parlé du fait que c'était apparu au moment d'une conférence de presse sans presse du PPIFBDM…***

- D2 : Alors oui tout à fait. Alors si c'est cette conférence de presse sans presse, c'est à ce moment là que je l'ai, que j'ai découvert Thomas et qu'on s'est parlé pour la première fois. Et effectivement c'est euh, si c'est à ce moment là que c'est apparu, j'étais effectivement présent.
- ***C : Mais tu n'as pas fait le lien du coup entre…***
- D2 : Non j'ai pas, j'ai pas fait le lien du tout
- ***C : Apparemment, les premiers échanges qui auraient instillé l'idée de… c'était né à ce moment là. Mais c'était plutôt entre Bastien Vivès, Thomas, euh… Et je sais plus qui d'autre.***
- D2 : Peut-être Erwann Surcouf
- ***C : Eh ben je ne sais plus, je ne suis pas sûr. Mais ceci dit ça ne l'a pas empêché de rejoindre le projet très vite. Euh… Donc toi tu t'es manifesté spontanément quand tu as entendu parler du projet par le biais d'Erwann ?***
- D2 : Tout à fait.
- ***C : Et qu'est ce qui t'a motivé dans la participation de ce projet parce qu'il n'en était alors qu'à l'état de projet…***
- D2 : Bah ce qui me motivait c'était donc euh. Donc j'étais en train de réaliser le, le… Le premier tome de "Bienvenue" qui était une bande dessinée que j'ai sortie ensuite en septembre 2010 et sur laquelle euh… Sur la suite de laquelle je travaille en ce moment. Et du coup donc je, je commençais à être un peu plus à l'aise avec le dessin… Dessiner donc des choses contemporaines qui jusque-là n'avaient pas du tout été euh mon centre d'intérêt premier et… euh… … Du coup le projet donc en lui-même, je, je me disais que j'avais les capacités de, de le faire. Et puis il y avait le, surtout le, c'était l'ambition de ce projet qui, que je trouvais complètement démentiel et auquel j'avais envie d'ajouter ma, ma patte parce que … Voilà c'était une occasion comme on en a rarement. Ça me semblait assez fou. Donc ne sachant pas combien de temps ça allait durer et comment ça allait prendre, je souhaitais euh en faire partie euh très rapidement.
- ***C : D'accord. Et qu'est ce qu'il y a quelque chose qui t'a fait hésiter ?***
- D2 : … Disons que dans le scénario original, ou bien même dans le, dans le pitch… Je n'avais, je n'ai pas forcément de euh… Comment dire ? D'intérêt particulier pour le, pour le type de récit. C'est pour ça aussi que ça m'intéressait, et de travailler sur "Bienvenue" et de travailler pour Les Autres Gens. C'est-à-dire ce sont des récits auxquels moi je ne viendrais pas naturellement. Donc j'étais confronté à des choses qui, qui, euh bah des terres étrangères euh bah voilà. Donc il fallait euh découvrir et lesquelles m'apporteraient des choses forcément dans mon, dans mes autres travaux plus personnels ou bien sur des, sur des sujets qui m'intéresseraient plus. Donc voilà, les réserves que je pouvais avoir c'était par rapport au, au scénario, des choses ou des personnages ne me parlaient pas forcément énormément. Ou j'avais un peu des, des réticences, mais euh vu que Thomas était assez ouvert, quand il y avait des choses que je trouvais qui n'allaient pas ou que je ne comprenais pas à

l'intérieur de, de cet, de cet univers, ben on en parlait et… Je lui ai longtemps, je lui ai longtemps tenu la jambe sur des, des des petites chose je pense que j'aurais pu euh laisser, laisser couler vu l'ampleur du projet. Mais ça me tenait à cœur de, d'être euh le… Le plus investi possible en tous cas le plus entier possible par rapport à, à cette production quoi.

• ***C : D'accord. Et depuis que tu participes au projet, tu m'as dit épisode je sais plus combien. épisode 10 ?***

• D2 : épisode 8, ou 9. Mais j'avais mal noté hein.

• ***C : Deuxième semaine. Et depuis qu'est ce que tu as fait, qu'est ce que tu retiens en particulier parmi tes multiples participations ?***

• D2 : Ce que je retiens en particulier c'est une certaine euh aisance au niveau du, du dessin et de la rapidité à, à comment dire, à jeter une euh, un dessin une mise en scène une situation qui, que je n'avais pas avant. Ou bien alors à laquelle je ne faisais pas confiance avant. Parce qu'en fait sur Les Autres Gens, ce qui est… Ce qui est une grande qualité de ce projet, je trouve que c'est quelque chose qu'on doit dessiner vite. On doit produire assez rapidement. Le nombre de cases c'est 36 cases. Et moi je me donne deux jours maximum pour les faire. Donc j'ai pour ça une technique où je… Dessine en tout petit. Je dessine 18 cases sur une feuille A4, au crayon. Et du coup je dois être une des rares personnes sur la version papier où les cases sont plus grandes sur la version euh imprimées que euh à la taille à laquelle je les dessine. Et donc cette technique, cette façon de faire m'ont beaucoup apporté au niveau du cadrage, au niveau de possibilités de, de narration, de simplification et de… Et de mise en scène. Donc ça… C'est euh vraiment un des grands apports de ma collaboration à cette série.

• ***C : Tu es l'auteur, je vois, de 13 épisodes jusqu'à présent. Euh… Pas mal entre, tous les mois ou tous les deux mois depuis la création de la série et puis tu t'es un peu arrêté depuis septembre dernier. Il n'y a pas de nouveaux épisodes…***

• D2 : Oui alors en fait, donc ma période de participation ça a été en, donc en mars l'épisode 8. Et ensuite quand j'ai recommencé à participer, c'était l'épisode 145, quelque chose comme ça. Parce que je me suis mis en pause pendant que je faisais ma bande dessinée, justement "Bienvenue" et donc là j'ai dit à Thomas que je faisais la même pause donc vu que ma bande dessinée reprenait. Et donc que je… euh j'ai fait 4 épisodes en fait juste avant d'arrêter en septembre. Qui étaient en fait des, euh comment dire, des remake d'épisodes de euh l'été 2010 qui allaient sortir en livre et que Thomas voulait, dont Thomas voulait une nouvelle version pour le livre. Donc j'ai fait ces quatre épisodes. Qui m'ont demandé [rire] beaucoup de travail, et… Et ensuite euh Thomas. Et ensuite je me suis relâché des griffes de Thomas pour me, euh travailler ma bande dessinée et essayer de ne pas trop m'éparpiller même si je continue à faire des petites choses à côté, je voulais pas avoir Les Autres Gens qui interfère dans mon quotidien tant que, tant que "Bienvenue" n'est pas terminé.

- ***C : D'accord, donc il y a certains épisodes que tu as refaits pour l'édition papier ?***
- D2 : En fait c'était assez particulier. C'étaient des épisodes qui avaient été dessinés par une autre personne et en plus c'était une semaine particulière. C'est-à-dire qu'il y a des semaines qui sont scénarisées par d'autres personnes que Thomas, qui sont des semaines spéciales où il laisse euh… Le champ libre euh soit à un auteur qui fait tout, comme Sacha avait fait une semaine érotique quand, en 2010. Soit il laisse à un scénariste, des dessinateurs euh et donc là c'était euh… … Que je dise pas de bêtise… Le scénariste euh c'était… Euh … Euh… Kris et … Le dessinateur… euh c'était Ken Nimura qui avait dessiné donc la semaine spéciale où on découvrait les origines d'un personnage euh… D'un personnage euh qui, qu'on avait suivi donc avant dans, dans le temps normal des Autres Gens. Et là c'était un flashback sur la jeunesse de, de Mathilde et Romain et donc de… … D'une autre fille à laquelle il arrive un évènement tragique.
- ***C : Oui Véronique***
- D2 : Voilà, Thomas avait laissé le champ libre à Kris pour écrire cet épisode. Et il a été dessiné et puis Thomas était pas satisfait de son, ce qui a été fait et puis ça s'est pas très bien passé aussi pour le dessinateur et… Du coup il avait envie que cet, cet épisode soit redessiné. Et donc j'ai accepté juste avant euh… De… De repartir pour, pour Bienvenue et donc je l'ai, j'ai dessiné cet épisode. Donc je l'avais lu à l'époque, je ne l'ai pas relu juste avant de le refaire pour pas avoir d'image qui me perturbe en tête. Donc j'ai, je suis reparti du scénario de Kris et j'ai tout redécoupé, enfin redessiné à ma sauce. Et donc ça c'est, ça sortira dans le prochain, on est au numéro cinq, dans dans le recueil numéro 5.
- ***C : En revanche sur le site Internet, ça va rester les épisodes qui sont parus originellement ?***
- D2 : Le site Internet en fait ce qui a été créé pour le site ça restera sur le site et nous euh on est, il y a deux, deux paiements différents. On est payés pour faire des épisodes sur le site et si on, si les épisodes sont repris, repris dans les volumes édités chez Dupuis on est payés de nouveau. Donc vu que… Ken avait été payé pour faire ces épisodes sur le site, ils resteront sur le site et donc il y aura deux versions différentes.
- ***C : D'accord. Si c'est pas indiscret, c'est de quel ordre les dysfonctionnements qui ont… Qui ont poussé Thomas à te solliciter pour…***
- D2 : Ben c'est d'un ordre purement, purement subjectif que ben il avait pas eu les images exactement qu'il voulait… Donc c'est toujours un problème quand on est scénariste c'est… On fait appel à des dessinateurs, on connait un peu ce qu'ils… Qu'ils font… On imagine ce qu'ils vont faire, on se projette. Et puis de temps en temps bah il y a des, des choses qui nous conviennent pas, où vraiment un autre point de vue sur euh, sur les scènes à dessiner et donc c'est pas forcément euh des choses quantifiables en "ah il a mal dessiné tel personnage" euh, ou bien des choses de dramaturgie. C'est plutôt une impression générale et je pense qu'il y avait quelque chose de l'ordre de l'insatisfaction et donc il voulait… Il voulait une autre version de cet épisode quoi. Il euh, il arrivait pas à, à l'accepter

comme ça, mais je serais bien incapable de placer, de placer vraiment des mots, faudrait demander à Thomas lui-même. Ce qu'il a mal vécu sur cet épisode.

• ***C : Quand tu, quand tu participes, comment est ce que ça se déroule sur un épisode, de manière générale ?***

• D2 : Alors un épisode type, ça se déroule de manière assez simple, en fait on a des scénarios… Thomas nous envoie notre scénario, en général c'est euh… Ou une semaine, maximum 10 jours ou des fois un peu moins. J'ai déjà reçu des épisodes avec plus que cinq jours ou quatre jours de… De délais. Et donc on reçoit le, le scénario de l'épisode qu'on doit dessiner. Donc comme support on a tous les épisodes, épisodes qui ont été dessinés avant pour pouvoir qu'on aie un peu l'histoire si on a un peu décroché. On a aussi accès aux épisodes précédents qui sont euh scénarisés et pas encore dessinés, pour voir exactement quelles sont les circonstances au milieu desquelles on atterrit. Et à partir de là bah en fait le l'épisode tel qu'on le reçoit est découpé case par case. Donc il y a une description de ce qui se passe, il y a le dialogue euh parfois même des fringues des personnages si elles ont une importance particulière… Des éléments de décors, pareil s'il y a des images assez précises sur les décors, des indications plus, plus floues si c'est pas… Pas essentiel au scénariste. Et sur cette base là je fais un storyboard vraiment très rapide où j'essaie de mettre en case tout, l'essentiel, donc les, les 36 cases, c'est une moyenne de 36 cases par épisode. Et quand j'ai fait mon storyboard, donc je le fais à la même taille que, que mes dessins finaux, c'est-à-dire voilà, je découpe une page A4 en 18 et puis je dessine, je fais des petits dessins. Des fois justement mon storyboard est un peu plus grand que mes, mes dessins finaux. Parce que justement je, bah c'est le moment où on essaie un peu des trucs où faut trouver euh le bon point, le bon angle, le bon point de vue. Et donc une fois que tout le storyboard est fait, c'est-à-dire que je trouve que l'histoire se tient bien, que c'est bien, qu'il n'y a pas de problème de narration… Et ben je… Je fais mon… Je passe au dessin directement, je pense que les premiers épisodes que j'ai fait, je montrais à Thomas un peu le storyboard et puis à partir du moment où on se fait confiance et où… Il me disait que tout allait bien bah je lui envoi directement le définitif. Bah c'est même pas à lui que je l'envoie, c'est sur le site directement quoi. Souvent je, je, enfin moi j'ai tendance à finir vraiment en… En dernier, jusqu'au dernier carrât, profiter de, du… De tout le temps qui m'est imparti et poster donc. Les épisodes doivent être postés à 5h du matin, et voilà je les poste en général à 4h50… Voilà. Il m'est arrivé de faire des épisodes aussi où à 5h du matin j'ai fini de dessiner ou je les mets sur le site et ensuite euh… Je mets la version colorisée un peu plus tard parce que voilà je suis, je suis en retard. J'essaie d'arrêter cette tendance parce que voilà c'est pas très, c'est pas très professionnel… Mais voilà comment se déroule un épisode. Donc quand j'ai mon storyboard je dessine ensuite sur une feuille A4 et ensuite ben tout est scanné et colorisé sur Photoshop. Je rajoute quelques couleurs, mais pas énormément pour euh, parce

qu'il faut aller vite. Et voilà pour habiller un peu le dessin… Je vais mettre du contraste… Appuyer un peu les espaces, différencier les personnages. Et euh. Et voilà.

• ***C : Tu disais que au début tu montrais parfois tes storyboard à Thomas avant. Maintenant tu réalises ça en direct et tu livres même à la dernière minute. Est ce qu'il y a des aller-retour ?***

• D2 : Euh oui il peut y avoir des aller-retour, c'est-à-dire que même sur un épisode qui est. En général Thomas a tendance à ne pas intervenir sur les épisodes qui sont déjà en ligne, parce que il doit s'occuper bah de ceux qui vont arriver. Mais euh, s'il y a des choses qui vont pas ou s'il y a un soucis ou s'il y a des choses qui vont vraiment. Mais des choses, ça va être des choses plus de mise en scène où euh… Ou bien un personnage qui ressemblerait vraiment pas assez mais… C'est c'est assez rare qu'il y ait des aller-retour, parce que vu la cadence que Thomas doit tenir pour euh pour avoir donc le site alimenté tous les jours. Il n'a pas vraiment le temps de peaufiner des choses. Donc je crois que sur la version papier il prend le temps de demander des modifications de temps en temps aux auteurs par rapport aux épisodes qui ont été faits. Quand il y a des choses que justement il a eu le temps de, de digérer et de se dire que voilà, il y avait vraiment des choses mieux à faire. Mais pour la version web en général c'est tout va tellement vite que euh c'est un flux et puis il a pas le temps de l'interrompre en revenant dessus. C'est un luxe qu'il ne peut malheureusement pas se permettre, donc c'est à nous de faire le, le du mieux qu'on peut pour qu'il n'ait pas à avoir, qu'il n'ait pas de regrets d'avoir fait appel à nous pour des épisodes.

• ***C : Et quel moyen de communication est ce que vous utilisez pour ces échanges et ces aller-retour ?***

• D2 : Essentiellement Internet, c'est-à-dire euh bah on se parle sur des, sur des systèmes de chat, sur euh Google Talk, sur euh sur Facebook, on regarde un peu si l'autre est présent… Sur une des plate-formes qu'on utilise. En général Thomas c'est plutôt soit Facebook soit, soit Gmail. Et à de, à de très rares moments si on a des précisions ou vraiment des points spécifiques on s'appelle. Mais euh c'est… Ou alors, enfin lui m'appelle quand il va avoir justement du retard et quand il a besoin d'une réponse tout de suite pour un dessinateur. Là il va, il va m'appeler si euh s'il n'a pas eu de réponse par mail plus, plus tôt quoi. En général c'est essentiellement Internet.

• ***C : Et quel type de document est ce que vous échangez ?***

• D2 : Alors lui… Il euh… Les scénarios sont dans, sont des Google Docs en fait. Donc on a accès à tous les scénarios en permanence puisqu'ils sont partagés avec tous les dessinateurs. Donc même un nouveau dessinateur qui arriverait, qui ferait un épisode demain et qui n'a jamais participé avant a accès à tout les scénarios euh créés depuis le début. Donc ça permet de bah, de rattrap, de, d'avoir tout à disposition. Il y a aussi … Donc ça c'est dans les Google Docs, donc ça c'est les scénarios. Donc même sur Google Docs on a des images, des références pour chaque personnage un peu un descriptif d'à quoi il ressemble, des photos des fois d'acteurs qui pourraient nous inspirer, des vête-

ments qu'ils pourraient porter, même chose pour les lieux on essaie de mettre un peu à jour mais ça serait, c'est un peu chacun qui met un peu la main à la pâte pour essayer d'avoir euh toujours une banque d'images, de lieux qui soit à jour et cohérente et que tout le monde euh puisse utiliser au mieux. Parce que bah voilà quoi, il y a énormément de personnes qui participent, il y a beaucoup de décors, beaucoup de personnages donc il faut que, il faut pouvoir avoir accès à tout sans devoir aller dans un épisode particulier où euh où on ne saurait pas trop où chercher quoi.

• ***C : Quand tu dis tout le monde met la main à la pâte, c'est-à-dire que vous partagez une partie de votre documentation ?***

• D2 : Euh c'est-à-dire enfin "tout le monde" c'est un peu exagéré. C'est-à-dire qu'il y a deux trois personnes, donc je pense notamment à Erwann Surcouf, à Alexandre Franc et Vincent Sorel au début surtout qui étaient assez euh. Comment dire, qui rassemblaient beaucoup d'informations sur des lieux ou bien des personnages. Ils faisaient des petites collections de quelques euh, des personnages, enfin des meilleurs profils de certains personnages. Et qu'ils euh… Alors je sais pas comment ça se passait, s'ils les passaient ensuite à Thomas qui lui les mettait en ligne… Parce que moi je n'ai jamais, jamais participé à ça. Donc en fait c'est plutôt quelques personnes qui s'occupent de ça de temps en temps. Parce que bah voilà, c'est une des fonctions que Thomas aurait à remplir mais il a déjà tellement de… De casquettes que c'est pas évident pour lui d'être euh à jour euh tout le temps sur, sur la documentation quoi.

• ***C : Euh… … Qu'est ce que j'avais d'autre comme question là-dessus ? Je t'écoute et du coup je me perds.***

• D2 : [rire]

• ***C : On en était aux documents, les moyens de documentations que vous utilisiez…***

• D2 : Ah oui, sur les types de documents, ça c'est les documents donc que Thomas nous envoie. Enfin c'est pas des envois, il nous dit juste "bon voilà ton document est est en ligne", donc nous on va voir sur le Google Docs et on sait que, il y a notre nom par rapport euh chaque épisode a son dessinateur qui est nommé avant donc comme ça on s'y retrouve. Et puis euh… Oui nous ce qu'on lui envoie ce sont des jpeg qui sont mis, qui sont mis sur le site, voilà. Donc on a une taille, une taille fixe de jpeg pour euh pour les besoins du site. Donc le, c'est sous cette forme-là que sont faits nos envois. Et ensuite bah pour Dupuis c'est plus de l'ordre de, de ce qui est impression, donc ça va être des… Des tif, des fichiers en haute définition, des formats liés à l'impression quoi.

• ***C : Est ce que tu as des échanges avec euh… d'autres euh… D'autres personnes que Thomas quand tu interviens sur un épisode ? Enfin quand tu interviens sur la série ?***

• D2 : Euh quasiment jamais. … J'ai euh… J'essaie de réfléchir à des situations où j'aurais besoin d'échange… Non. Euh… Non les échanges que je pourrais avoir, c'est si euh… Si je ne trouve pas de la documentation, demander bah finalement bah soit, soit à Erwann qui est à mon atelier donc qui

pourrait éventuellement m'aider. Soit d'autres personnes euh… Mais… Comment dire ? Où, où se situe tel décors que je n'arrive pas à retrouver ou comment dire, que je n'ai pas de documentation suffisante parmi les fichiers euh partagés et… Voilà ça se limite à ça. Sinon on peut avoir des discussions en dehors, en dehors de la fabrication des Autres Gens sur le, sur le projet, sur ce qu'on pense, sur les, sur les idées euh… Enfin voilà quoi. Mais c'est des choses plus. Ça a un côté plus, plus subjectif et et trivial que le, que le travail qu'on fait vraiment dessus quoi.

- ***C : C'est plus informel. Et ce type d'échanges là plus informels, tu les as principalement avec Erwann, avec d'autres…***
- D2 : Avec les gens que je fréquente et qui dessinent euh sur Les Autres Gens. Donc ça va être avec Erwann, avec euh Clotka, avec Aseyn… … Avec Ak qui fait des résumés aussi. … … Agnès Mauprè aussi, qui est une amie à moi qui a fait deux épisodes. … Voilà, mais ça permet de bah… De … De discuter des points de vues, sur ce que ça nous apporte, qu'est-ce qu'on, qu'est-ce qu'on en attend, qu'est-ce qu'on en attendrait, qu'est ce que ce serait dans un monde idéal, qu'est que… Voilà essaye de voir un peu qu'est ce que ça amène et qu'est ce que … Quels rebonds, quels euh… Comment dire ? … Quelle dynamique… Euh, ça engendre, ce genre de projet.
- ***C : D'accord. Je voulais aussi savoir, est-ce qu'il y a des épisodes sur lesquels tu as collaboré avec un autre scénariste. Puisque maintenant Thomas s'associe un peu d'aide au niveau scénaristique. Est-ce que toi tu as déjà travaillé avec quelqu'un d'autre que Thomas là-dessus.***
- D2 : Alors j'ai déjà travaillé sur un épisode qui avait été co-écrit avec Wandrille…
- ***C : Ouais***
- D2 : Voilà. Qui se passait notamment à euh Berlin. Ce qui est euh… Ce qui est plutôt amusant puisque justement Wandrille vit à, habite à Berlin. Voilà. Et euh… Sinon… Eh bien avec Kris en fait, les quatre épisodes qui ont été euh là pour le coup entièrement écrits par Kris euh. Je crois que Thomas est un peu revenu derrière, mais vraiment très peu. Alors que sur la série euh… Comment dire… Sur la série euh classique de Autres Gens, enfin quand il n'y a pas de flashback ou de semaine spéciale, même si c'est, même s'il s'adjoint l'aide d'autres scénaristes, il repasse toujours derrière pour y apposer euh sa patte, faire des modifications, on n'a jamais, on ne lit jamais les épisodes tels qu'ils ont été euh écrits par tel ou tel autre scénariste que Thomas. C'est toujours la version du scénariste plus Thomas, et puis celle de Thomas quoi.
- ***C : Et du coup ton interlocuteur est ce que tu as eu des échanges avec Kris ou avec Wandrille au moment où tu as travaillé sur leurs scénarios ?***
- D2 : Oui pour Wandrille. Pour Kris en fait je lui ai envoyé, vu que c'était une version papier, donc il y avait plus de temps et de délais donc je lui avais envoyé les storyboards. Donc euh… De l'en, de l'ensemble et… Et donc il m'avait fait des réflexions, mais qui n'étaient pas… Qui n'étaient pas très, très importantes je crois. Enfin il n'y a pas eu de changement majeur, il était plutôt satisfait. Et pour

Wandrille… Euh… Pour Wandrille… Non je ne crois pas, j'ai fait comme d'habitude c'est-à-dire que j'ai mis le… le… L'épisode en ligne directement. Donc on a… Il n'y a pas vraiment beaucoup d'échange à ce niveau là euh, au cas par cas quoi. Enfin c'est rare. À moins de. À moins d'un problème de compréhension ou bien d'une, d'une grosse erreur de notre part, les, les relations. Enfin les interactions qu'on a avec les scénaristes ne sont pas très, pas très intrusives d'un côté comme de l'autre.

- ***C : D'accord. Et est ce que tu as des échanges avec les lecteurs des Autres Gens ?***
- D2 : … Alors pour l'instant… Non… J'ai pas vraiment eu d'échange avec les gens… Pas autres que les dessinateurs [rires]
- ***C : Oui qui eux même sont lecteurs.***
- D2 : Qui vivent de l'intérieur, et donc qui ont leur point de vue de lecteur aussi. Mais sinon… Avec des lecteurs qui seraient complètement extérieurs, non… Aux Autres Gens… Je n'ai … pas vraiment eu de rapports. J'ai déjà… Dédicacé quelques exemplaires à , voilà à l'occasion de dédi, enfin de séances de dédicaces. Mais sinon je n'ai pas vraiment eu d'échanges non, vraiment avec des lecteurs.
- ***C : Et est ce que tu consultes le forum par exemple ? Ou via la page Facebook ou Twitter ?***
- D2 : Alors la page Twitter pas du tout parce que je ne suis pas sur Twitter. Facebook je regarde un petit peu de temps en temps et le forum pareil je dois le regarder de temps en temps. Quand il va y avoir un de mes épisodes je vais regarder s'il y a déjà un topic qui est créé parce que c'est pas forcément le cas… Vu que les topics sont créés par les, par les lecteurs. Voilà donc je vais voir ça et puis il y a des , des épisodes qui m'intéressent je vais aller voir si éventuellement, s'il y a des lecteurs en discutent de choses. Mais il n'y a pas, en tous cas j'ai jamais interagi, je crois que j'ai dû laisser un ou deux commentaires, enfin… Sur le forum… Mais pas plus, c'est vraiment pas une grosse interaction.
- ***C : Est ce que ce que disent les lecteurs, en particulier quand c'est sur un épisode pour lequel tu as travaillé, est ce que ça influence ton travail par la suite ? Est ce que tu le prends en compte…***
- D2 : … Non… Pas vraiment… Enfin il y a… J'ai pas souvenir de, de choses que j'aurais lu sur le forum par rapport à un de mes épisodes où euh, où je me, où ça m'aurait servi. Ou bien alors j'ai complètement… Passé sous silence dans ma mémoire. Mais… J'ai pas, j'ai pas souvenir de ce genre de révélation, ou bien d'apports euh sur le… Par rapport au forum ou… Par ce biais là.
- ***C : Euh… Et alors pour sortir un petit peu des Autres Gens, est ce que tu participes ou est ce que tu as déjà participé à d'autres projets collectifs ou collaboratifs ?***
- D2 : Alors j'ai participé à plusieurs projets collaboratifs différents à différents euh, à différents niveaux . j'ai participé à des fanzines, donc où chacun met un peu ce qu'il veut de son côté et puis on édite le tout ensemble. C'était un fanzine qui s'appelle Les Gençaves ça c'était au tout début quand j'ai commencé à faire de la bande dessinée en 2006. Et… J'ai participé ensuite régulièrement fin 2006 à la revue Dopututto donc qui elle aussi était… Un fanzine, avec euh différents participants, créé par

les jumeaux Filliatre donc qui sont Estocafich et El don Guillermo qui sont basés à Toulouse. Et donc qui ont créé les éditions Misma… Auxquels sont venus s'adjoindre Anne Simon et euh Ronald Grandpey qui sont donc les quatre cerveaux de Misma. Et donc cette revue a eu euh 17 ou 19 numéros donc en format fanzine, en noir et blanc. Auxquels j'ai participé épisodiquement, j'ai fais quelques participations. Et là depuis le, le dernier, le… Le dernier numéro, en fait ils sont devenu une structure euh éditoriale plus importante et ils sont passés avec un diffuseur. Et du coup la revue est… Fait beaucoup plus de pages, et des pages en couleur aussi, et… Donc là je suis devenu un collaborateur régulier, donc il y a pour l'instant un numéro sorti. Le deuxième sort en mars. (?) c'est un numéro tous les six mois. Donc ça c'est les projets participatifs, donc de groupe mais où il n'y a pas vraiment euh, où le, le thème du groupe n'est pas au centre euh du travail enfin, y a… Comment dire, c'est nos travaux qui font le, le… Qui font l'unité, mais il n'y a pas de… Y a pas de préalable, de choses qui sont décidées pour cette unité. Et euh. Autrement il y avait. J'ai aussi participé à Rockstrip qui est un collectif autour de groupes de rock… Qui sont sortis chez Flammarion, donc j'ai participé au deuxième volume. Qui a été fait euh suite au premier qui était sorti en… En 2006. Le deuxième est sorti euh là en 2011. On, le premier c'est 2009, le deuxième 2011 je crois. Et donc là il s'agissait de, d'illustrer en bande dessinée un … un groupe de rock, c'est (?) et… Dans la mesure où on était tout à fait libre par rapport à ce qu'on racontait. Le seul euh. Impératif c'était de faire apparaître le groupe ou le chanteur euh… Au moins une fois dans la bande dessinée. Donc moi j'ai choisi Björk, c'était un choix parmi une liste de personnes proposées. Et donc voilà. Ça ça a été une collaboration dans la mesure où là il y avait un peu euh, c'était un peu orienté dans le choix des… Des groupes. Et puis euh… Et voilà donc chacun réagissait de manière différente. Moi j'ai fait un récit complètement imaginaire par rapport à mon ressenti, par rapport à moi, à l'histoire que j'avais avec Björk. Voilà, d'autres ont fait des choses très euh très documentaires. D'autres ont fait des choses très intimistes. Et en terme de collaboration… Euh, j'ai participé en novembre 2011, l'année dernière, à l'évènement qui s'appelle les 48 heures de la bande dessinée de Montréal, où pendant deux jours des dessinateurs, on était une quinzaine, sont réunis dans un endroit où euh, où on dessine une revue qui va être publiée en format… Euh journal, papier journal. À 5000 exemplaires et distribuées gratuitement. Et donc pendant ces deux jours on a des collaborations qui sont euh tirées au sort. C'est-à-dire qu'on a nos noms tirés dans un chapeau et ce sont des couples qui sont tirés au sort. Et on participe avec la personne, avec son binôme. Et de ça j'ai… Été vraiment très satisfait de ces, de ces collaborations puisque ça a donné des choses euh qui m'ont sorti justement de l'habitude et qui m'ont fait rencontrer des , des, des… Des gens. Des dessinateurs, enfin des dessinatrices en l'occurrence parce que c'était Julie Delporte et euh… Euh Ah… La la… … Je cherche le nom… Je vais le retrouver… Alice Lorenzi. Voilà. Et donc avec l'une, avec Julie euh j'ai inventé des personnages, elle a écrit un scénario avec ces personnages, j'ai dessiné, son scénario, elle a fait la même chose de son côté. Et avec Alice

on a tout fait ensemble, on a inventé une histoire ensemble, on l'a crayonnée ensemble, on l'a dessinée ensemble et puis… J'ai colorisé une des pages et voilà… Voilà l'ensemble de mes collaborations je crois.

• ***C : Et quelles différences est ce que tu établis entre ces différentes expériences et l'expérience que tu peux avoir sur Les Autres Gens ?***

• D2 : … L'expérience que j'ai sur Les Autres Gens en fait est comparable à celle que je peux avoir aussi par exemple sur Bienvenue. Qui est une autre collaboration à laquelle je n'avais pas pensé. Euh. Qui… Donc euh, en fait il y a une différence fondamentale qui… … Comment dire ? La euh la contrainte quelque part c'est que autant sur Les Autres Gens que sur Bienvenue, le scénario est fait vraiment euh par des scénaristes et… J'ai euh une petite part à à jouer de ce côté là. Mais je suis vraiment celui qui va mettre en images euh ce scénario, j'ai pas vraiment de part au niveau de la création de l'histoire. Donc ça va être la création visuelle, ça va être les personnages, ça va être la mise en scène, plus ou moins en fonction de … Enfin de… Des scénaristes, par exemple Les Autres Gens c'est déjà pas mal mis en scène parce que… C'est images par image et du coup il faut être assez précis parce que si on veut pas s'étaler trop. Enfin on pourrait si on voulait parce qu'on peut… Thomas nous permet toujours de rajouter des images, mais il faut que… La série garde tout de même une certaine densité, donc en général le découpage est quand même plutôt précis. Alors que sur Bienvenue… J'ai juste euh j'ai un scénario de page et dans ce scénario de page on me dit combien de cases il doit y avoir et et voilà quoi. Et ce qu'il y a dans chaque case. … Et donc ces deux, ces deux collaborations sont euh beaucoup plus contraignantes, mais pas d'un point de vue négatif, d'un point de vue juste euh voilà comment dire ? Les choses sont beaucoup plus posées. Alors que dans ces autres collaborations que j'ai pu avoir euh, que ce soit dans Dopututto, que ce soit dans [… dessiné] ou bien même pour Rockstrip, il y avait une part de liberté qui était beaucoup plus grande euh j'avais beaucoup plus de champ pour, pour faire vraiment ce qui, ce que je voulais quoi.

• ***C : D'accord. Tu as publié d'autres bandes dessinées en dehors de Bienvenue ?***

• D2 : Alors j'ai publié une petite bande dessinée de douze pages qui s'appelait "Burt et Pénélope" dans une collection qui s'appelait Miniblog, éditée par Danger Public, dont la directrice de collection était Gally. Et ça c'était en 2006. Donc c'était une petite collection de livres vraiment au format… A7 ou A8, enfin vraiment des tout petits formats, dans lesquels on devait écrire une petite histoire et il y avait soit une suite, soit un bonus de l'histoire qui était à lire sur Internet. Donc moi en l'occurrence j'avais fait la suite, la suite de l'histoire en dessinant au au pixel avec des, des gif animés en deux images pour utiliser donc l'image clignotante que j'aime plutôt… Enfin j'aime beaucoup tout ce qui est, voilà. Ce qui fait penser à des enseignes lumineuses. À des néons qui clignotent. Et voilà, utiliser ça pour avoir un rythme de narration en bande dessinée. C'était une lecteur euh similaire aux Autres Gens : une case, sauf que la case clignotait, ensuite on cliquait et après il y avait une autre case qui

clignotait. Voilà. Donc en dehors de ça euh non, je participe à des bandes dessinées donc de commande pour des magazines. Par exemple pour Philothéo, j'ai fait, j'ai fait l'histoire de, de Sain Dominique et l'histoire de Franz Stock qui était un prêtre pendant la seconde guerre mondiale. Voilà. Mais… Non, c'est… Dans les BD publiées que j'ai, Bienvenue c'est l'essentiel, enfin c'est la seule qui soit en vente. Je n'en ai pas du même acabit. J'ai un livre… Qui pourrait… Qui est proche du champ de la bande dessinée, qui s'appelle Sauvetage. C'est donc une variation sur cinquante images de singes qui sauvent des princesses sur des bateaux de guerre. Donc autour de l'image de, de la séduction euh, l'amour courtois, vouloir sauver la princesse. Une idée de… Prémisse de, d'histoire amoureuse, avant la, avant la relation, avant de rencontrer l'autre. Voilà.

- ***C : Et sur ces différentes expériences, là encore, quelle différence tu établis en particulier avec ce que tu peux avoir autour des Autres Gens ?***
- D2 : … Les principales différences ?
- ***C : Ouais***
- D2 : Euh… … … Tu peux répéter la question ?
- ***C : Entre les, par rapport aux différentes expériences que tu m'as cité en termes de bande dessinée, ou même ce qui pourrait être un peu à la marge comme Sauvetages, euh… Ou même les publications que tu peux avoir par ailleurs sur Internet. Tu as participé aux miniblogs, tu tiens aussi un blog. Euh… [changement de combiné téléphonique] Quelles sont les différences que tu établirais en particulier par rapport à l'expérience que tu as sur Les Autres Gens ?***
- D2 : Ben… Les plus grandes différences, c'est… Comment dire ? C'est se fondre dans… Pas dans un moule mais dans une. Un espèce de grand œuvre en fait. Dans lequel on est juste un rouage, on passe, on fait un épisode, on on raconte un tout petit bout de la vie de ces personnages qu'on a suivi dans à peu près 500 épisodes aujourd'hui. Et… Du coup ben c'est une façon de… J'essaie de me demander comment faire partie de cet ensemble, quels sont les quelques points que je dois retenir pour euh me fondre dans cet ensemble. Et quand euh je quand je me suis assuré que ces quelques points qui sont bah reconnaître un minimum les personnages, euh essayer que la dramaturgie et que la mise en scène soient le plus efficaces possible et pas, ou plus, et… Et rendre honneur au scénario le plus possible essayer de… De, d'être au maximum en empathie avec les personnages pour euh, pour essayer d'en tirer le maximum. Donc à partir du moment où ces… ces ces quelques points sont euh, je leur fait confiance et je, je suis euh.. Et je suis comment dire ? Et je me sens bien avec ces points là. Donc en général c'est quand j'ai fini le storyboard. Et là je me mets à faire l'épisode et là je dessine. Et je, je pense plus trop aux Autres Gens, enfin je pense pas à un objet fini, je pense pas à un style particulier, je pense juste à. Voilà je dois dessiner, je fais un dessin le plus naturel possible et de toute façon je dessine dans un espace très restreint euh… Mon dessin va se faire avec l'espace sans que j'aie de question à me poser. Et je dessine directement, euh voilà. Je mets des grosses balises

et une fois que ces balises sont là euh je je dessine. Et donc et… Ça c'est la chose la plus diff. Qui différencie le plus donc Les Autres Gens de mes autres euh collaborations ou bien de mes autres productions. C'est que voilà je, je sais exact. Enfin avec le temps je sais assez précisément où mettre euh ces balises de sens et de…. Voilà, comment dire, de… Pas d'intensité dramatique, mais de… De… Seuil minimum ou bien… Cet essentiel des Autres Gens et euh… Et donc ça c'est agréable parce que ben il y a une espèce de sécurité à se dire "voilà on est dans tel contexte" et je sais que je peux me lancer. Alors que dans d'autres projets il y a toujours la difficulté de… S'imposer à soi même des contraintes, un cadre euh se faire confiance sur euh une idée… Sur des personnages, arriver à… arriver à, arriver à … À les assimiler et euh. Euh… Et du coup, voilà ça ça va être la chose la plus, la plus différente entre, entre mes… Ce qui différencie Les Autres Gens d'autres séries quoi. Et euh, par contre je peux l'avoir aussi cette chose là d'empathie de compréhension sur Bienvenue. Parce que Bienvenue voilà, je commence à, j'ai fait cent pages, comme la BD fait 106 pages, le deuxième je l'ai complètement crayonné avant de le dessiner, et donc j'en ai encore pour plus de cents pages. Et là il y a effectivement une empathie, une intimité avec les personnages, une habitude qui se crée. Et qui euh, qui rend les choses aussi simples entre guillemets que pour euh, que pour Les Autres Gens.

- ***C : Et maintenant, à l'inverse, à quel projet ou récit est ce que tu tu comparerais, auquel tu rapprocherais le plus Les Autres Gens ?***
- D2 : …
- ***C : Alors plus forcément dans tes propres expériences.***
- D2 : Sans mystère ça se rapproche le plus… Et pour moi et pour Thomas, enfin ce qui, je sais plus j'arrive plus à dissocier euh Thomas enfin Thomas disant ça de… De moi me faisant la réflexion, enfin des des feuilletons euh… À la Dallas, à la ou bien à la Santa Barbara ou… Enfin Santa Barbara c'est peut-être encore un peu différent. Mais je pense qu'il avait plutôt des ambitions de Dallas, Santa Barbara c'est plus ce à quoi j'étais habitué quand j'étais enfant et que je voyais donc euh ces mille choses se passer avec ces trois personnages qui euh, qui ont fini par coucher avec euh tous les autres personnages euh de la de la série. Et donc euh cette idée du feuilleton, je la mets vraiment en parallèle avec euh le soap opera justement. Et ce terme de bédénovella donc qui lui vient de, des télénovella brésiliennes ou sud américaine me semble tout à fait, tout à fait bien choisi pour définir le genre auquel euh Les Autres Gens s'affilient.
- ***C : Qu'est ce qui différencierait Les Autres Gens justement de ces exemples, de ces modèles entre guillemet de ce genre ?***
- D2 : Il y a une volonté je pense enfin… J'y vois une volonté de mettre dans ce, dans ces feuilletons bien huilés à l'eau de rose avec euh moultes péripéties et retournements de situation de euh amoureux, d'y ajouter un grain de, de folie de la part de de Thomas et de. Comment dire… Pas de, pas de

jeunisme, mais de, de … contemporanéité et d'en faire quelque chose qui serait lisible par un, par un lectorat plus, plus plus jeune et plus euh, je sais pas, peut-être plus jeune et plus plus désireux d'avoir des choses qui ont trait à de l'aventure et des choses qui ont trait à… Un peu plus folles que dans les feuilletons dans… Dans lesquels en général toute l'action est assez terre à terre et se borne à un quartier ou bien une maison ou une famille et où on ne voyage pas beaucoup. Parce qu'il y a une dimension de voyage. Je pense que la bande dessinée permet justement d'avoir aucun frais [rires] à débourser sur les, les décors qu'on emploie et que du coup voilà il peut se permettre d'avoir des, des actions qui se passent aux quatre coins du monde.

D8. Entretien avec la coscénariste

09/03/2012 16h00 (0h15)

[Devait aller chercher son fils à l'école à 16h45. A semblé expédier un peu rapidement ses réponses]

- ***Chercheur : Comment a débuté ta collaboration aux Autres Gens ?***
- La coscénariste : C'est pas accointances en fait. Je, je fréquente pas mal le milieu des auteurs de BD. Euh, je, j'ai participé à un concours pour Bayard Presse que j'ai gagné et je, je suis publié. Donc les gens ont un peu vu mon travail. J'avais un blog, euh j'ai eu un blog pendant très très longtemps que les gens ont suivi euh, les gens que je connais maintenant ont suivi tout le long, tout le long de ma collaboration, enfin de mon travail. Et puis, et puis voilà quoi. Euh, Thomas a eu l'occasion de voir ce que j'écrivais, ça lui a plu, il m'a proposé de participer et puis, et puis c'était tentant.
- ***C : Donc toi, avant de participer au projet, est-ce que tu connaissais directement ou indirectement Thomas ou d'autres personnes qui travaillent sur le projet ?***
- La Co-S : Oui oui je connaissais Thomas avant de participer. Et je connaissais d'autres gens, d'autres gens qui y participent. … Je suis amie depuis très longtemps avec Capucine en particulier, Hervé Bourhis, je connais un peu, je connais un peu tous les auteurs en fait, quasiment.
- ***C : Qu'est ce qui t'a motivée à rejoindre le projet ?***
- La Co-S : Oh c'était intéressant, c'était une autre façon d'écrire. C'était la première fois que, que j'écrivais pour, pour de la BD quel qu'en soit le format. Donc ça m'a, ça m'a donné envie d'essayer.
- ***C : Est-ce qu'il y a eu quelque chose qui t'aie fait hésiter au contraire à participer ?***
- La Co-S : Euh… Peut-être, oui, des questions sur mes compétences. Je savais pas si, si j'allais être capable de… de… De faire ce qu'on attendait de moi ?
- ***C : Ta première collaboration ça remonte à quand sur Les Autres Gens ?***
- La Co-S : Sur Les Autres Gens, octobre 2011.
- ***C : C'est assez récent***
- La Co-S : Oui c'est très récent
- ***C : Tu connaissais déjà le projet auparavant ?***
- La Co-S : Oui j'avais lu pas mal. Enfin Thomas m'avait offert un abonnement, enfin euh quand ça a commencé.
- ***C : Est-ce qu'il avait déjà en tête de te faire participer au projet ou c'était juste par sympathie ?***
- La Co-S : Je ne sais pas du tout [rire] Non je pense que c'était par sympathie. …
- ***C : Et alors depuis que tu as, la première fois Thomas te contacte. Il t'a contacté par quel biais d'ailleurs ?***
- La Co-S : Euh par Facebook je crois. … Oui c'était par Facebook. …

- ***C : Donc il te demande si tu veux bien l'assister, l'aider sur les aspects scénaristiques, tu dis oui ?***
- La Co-S : Il m'a demandé carrément d'abord si je, si j'étais intéressé d'abord pour faire un test. Donc il m'a proposé un petit, un petit bout d'épisode. Euh… Une moitié d'épisode et puis comme ça convenait il m'a proposé d'écrire un épisode, un épisode complet une fois de temps en temps et puis voilà quoi. …
- ***C : Comment s'est déroulée ta participation pour le premier épisode par exemple ?***
- La Co-S : Alors pour la toute première fois je lui ai proposé d'écrire un demi, un demi épisode : quinze cases. Avec euh, avec des contraintes scénaristiques euh. L'histoire, l'histoire est déjà pré-planifiée donc il me donne, il me donne en gros les grandes lignes euh. Mais j'ai, j'ai quand m, on a quand même une certaine liberté de, une certaine liberté d'action. Je sais pas si c'est le cas pour les autres, pour les autres scénaristes, mais je peux faire à peu près ce que je veux et, et on discute beaucoup en fait. On discute en amont avec Thomas, je, je lui dis ce que j'en pense et on peut ajuster les, les. Il y a des variables d'ajustement.
- ***C : Vous discutez beaucoup, quels moyens de communication est ce que vous utilisez pour discuter ?***
- La Co-S : Euh, euh le mail, Facebook euh le téléphone. On se voit une fois de temps en temps. …
- ***C : Est ce qu'il y a l'un ou l'autre mode de communication qui prend le pas sur les autres ou c'est vraiment un ensemble comme ça ?***
- La Co-S : Le mail, pas mal. …
- ***C : Et quel type de document est ce que vous échangez ?***
- La Co-S : On échange pas de document, on discute. Enfin si, après on échange euh, mes fichiers. Euh il a un système, euh il a un système de partage de fichiers sur Google donc euh on échange les fichiers une fois qu'ils sont rédigés. Mais sinon non on discute euh … On chatte.
- ***C : Et vos échanges portent sur quoi par exemple ?***
- La Co-S : Sur les personnages, sur les situations. Beaucoup sur les personnages en fait, sur l'évolution que. Sur l'évolution que que Thomas souhaite leur voir … Leur voir vivre euh… … Sur euh, sur euh, des situations données euh. Alors j'ai des personnages, pas attitrés, mais c'est vrai qu'il y a des personnages que je préfère et que, et que Thomas aime bien me voir traiter. Donc on discute beaucoup sur euh, euh, voilà sur les désirs des personnages, sur ce qu'on a envie qu'il leur arrive euh. …
- ***C : Et donc à partir de ces discussions, toi tu élabores une première proposition de scénario ?***
- La Co-S : Après discussion j'élabore un scénario, je le lui soumets et, et il n'est jamais arrivé qu'il le refuse [rire]
- ***C : Donc en fait il n'y a finalement pas, ou il n'y a jamais eu d'aller-retour jusqu'à présent ?***
- La Co-S : Non, non non. Jusque-là ça s'est passé.

• ***C : Une bonne discussion en amont et ensuite ça coule tout seul***

• La Co-S : Ouais, ouais voilà. Alors Thomas, alors Thomas contrôle. Enfin. Contrôle pas mal tout. Et quand il y a des choses qui lui conviennent moins… Mais c'est surtout pas une question de fond, c'est surtout une question de forme en général. Une question de découpage. Il réécrit euh… Il rédecoupe et, et et… Et il lance le, il lance le scénario.

• ***C : Un scénario type pour un épisode, il ressemble à quoi ?***

• La Co-S : Il est découpé en trente cases, euh, avec une première case de de mise en situation et puis chaque case est est composée de didascalies et de, et de euh… Et de dialogues. C'est un dialogué en fait.

• ***C : Oui, c'est principalement un dialogué et puis tu vas décrire ce qui se passe dans les cases dès que c'est nécessaire.***

• La Co-S : Oui voilà, moi je suis très descriptive. … Mais je sais pas, je sais pas comment les autres fonctionnent. Moi je suis très descriptive, c'est-à-dire que je, je… Euh. Je décris euh, je. Jusqu'aux, aux… aux, aux expressions faciales et je suis, je suis un peu directive oui.

• ***C : Tu es un peu directive dans tes scénarios, mais est ce que du coup derrière tu as des échanges avec les dessinateurs qui les traduisent en images ?***

• La Co-S : C'est très rare. Ça m'est arrivé très rarement. Ça dépend des dessinateurs en fait. Il y a des dessinateurs qui sont beaucoup moins sûrs d'eux euh… Euh, Jérôme d'Aviau lui par exemple a, a dessiné son épisode sans, sans poser de question et c'était, ça correspondait très exactement à ce que j'avais dessiné. Euh, euh, Capucine m'a m'a demandé deux trois, deux trois euh… … M'a demandé si ça me dérangeait qu'elle procède à deux trois changements, enfin ce genre de choses. Mais ça je pense que c'est, c'est parce qu'on est amie et, et que c'est c'est plus dans le cadre de relations amicales et que du coup tu vois euh, il y a, il y a des précautions, elle prend certains précautions. Euh… Euh… J'ai, j'ai aussi travaillé avec des dessinateur qui débutaient donc euh Clotilde en particulier qui voulait s'assurer que, que ça correspondait très exactement à ce que j'attendais. En fait ça dépend beaucoup des dessinateurs et de leur expérience.

• ***C : La porte reste ouverte, mais c'est rare qu'ils la franchissent ?***

• La Co-S : Oui, la porte reste toujours ouverte. Mais c'est vrai qu'une fois que tout est écrit, je… Alors autant je suis, autant je suis directive. Enfin c'est pas directive. Autant je suis extrêmement euh… … Comment dire ? Euh… Explicative et détaillée euh. Autant quand c'est écrit c'est entre les mains du dessinateur et c'est à lui que ça appartient. Je. Ça m'appartient presque plus.

• ***C : Est-ce que tu les lis d'ailleurs avant qu'ils ne paraissent quand ils sont déposés suffisamment tôt ?***

• La Co-S : Euh, tu veux dire les planches ? Non non je les lis directement une fois qu'elles sont mises en ligne.

- ***C : Et en dehors des dessinateurs et des autres auteurs du projet, est-ce que tu as des échanges avec les lecteurs de la BD ?***
- La Co-S : Euh… Assez peu, c'est très récent que je, que je me suis permise d'aller sur le forum. Thomas m'a, m'a … Pas reproché, mais il s'est étonné que je ne sois pas allée participer sur le forum. Et en fait je voulais pas trop le faire, je me sentais pas trop de légitimite. Et puis en fait oui en petit peu, mais juste, juste pour poster deux trois blagues.
- ***C : Donc c'est des réactions à ce que peuvent poster les lecteurs où tu t'autorises un peu d'humour et puis ça ne va pas plus loin.***
- La Co-S : Je t'entends de nouveau plus du tout.
- ***C : Là ça va mieux ?***
- La Co-S : Oui
- ***C : Ce sont des réactions à ce qu'écrivent les lecteurs, sur le mode de l'humour, mais ça ne va pas plus loin ?***
- La Co-S : Oui oui voilà, c'est c'est euh je réponds à une blague ou… Je, je sais qu'il y a des auteurs qui défendent, défendent leur production ou qui répondent à certaines questions. Moi pas du tout. Moi je te dis, une fois que c'est, une fois que c'est écrit ça ne m'appartient plus en fait.
- ***C : Mais est-ce que le fait de lire éventuellement des réactions de lecteurs sur le forum a une influence sur les idées que tu peux soumettre à Thomas, sur le scénario que tu écris ?***
- La Co-S : Euh pas trop en fait. Mais jusque-là les réactions euh… [tousse] Pardon je m'étrangle. Les réactions ne m'ont jamais concerné en fait, elles sont très axées sur le dessin. Non, non non, je pense pas que ça influence euh ma façon d'écrire.
- ***C : Et pour avoir un petit peu de point de comparaison, en dehors des Autres Gens, est ce que tu participes ou que tu as déjà participé à d'autres projets collectifs ?***
- La Co-S : Est ce que j'ai déjà participé à d'autres projets collectifs… Non. …
- ***C : Et tu me disais que tu n'as pas non plus travaillé sur d'autres bandes dessinées auparavant ?***
- La Co-S : Non plus, c'est ma première fois.
- ***C : Tu travailles plutôt sur quel type de projet ?***
- La Co-S : Alors en parallèle maintenant je travaille sur un projet de bande dessinée. Mais jusque-là je travaillais euh, je je travaillais avec Lisa Mandel sur son dessin animé. Je faisais des scénars de dessin animé et euh, et euh. Et j'écrivais des articles pour tout, enfin pour des supports qui n'ont absolument rien à voir. Pour la bande dessinée c'était la première fois. La bande dessinée et le numérique d'ailleurs, à part, à part mon blog. …
- ***C : En terme de publication sur Internet, en dehors de ton blog tu n'as pas non plus d'autre expérience antérieure ?***

• La Co-S : Non. … Enfin si j'ai des… Enfin pas en bande dessinée en tous cas. Je, je t'ai dit je suis publiée chez Bayard pour Les Belles Histoires, je, j'ai d'autres, d'autres projets. Mais pour la bande dessinée c'est la première fois.

• ***C : Qu'est ce qui, en termes d'écriture, de scénario, ou même plus largement, différencie le plus pour toi ce que tu peux avoir comme autres expériences avec l'expérience que tu as sur Les Autres Gens ?***

• La Co-S : J'ai pas vraiment compris le sens de ta question.

• ***C : Par exemple quand tu vas écrire une histoire pour Les Belles Histoires, ou que tu vas écrire un scénario de dessin animé avec Lisa Mandel ou que tu écris des choses sur ton blog, quelle différence est ce que tu ferais entre ces activités là et l'écriture que tu peux avoir sur Les Autres Gens ?***

• La Co-S : Enfin tout est complètement différent, ça n'a rien à voir, ni dans le fond ni dans la forme. … … C'est vraiment des activités complètement différentes. …

• ***C : Est ce que tu as en tête d'autres, cette fois ci plus dans ton expérience personnelle mais dans ta culture perso, d'autres projets ou des récits que tu rapprocherais des Autres Gens si tu devais expliquer ce que sont Les Autres Gens à quelqu'un qui ne les connaît pas ?***

• La Co-S : Euh pff… Les telenovella. C'est, c'est euh c'est assez, c'est vraiment très étranges parce que c'est c'est vraiment un… Ça se rapproche beaucoup plus de la, de la série télévisée que, que de, que de la BD je trouve.

• ***C : Oui c'est ce que pas mal d'auteurs ont soulevé aussi. Du coup, même si ça s'en rapproche, quelle différence majeure est ce que tu verrais entre Les Autres Gens et une série télé comme une telenovella ?***

• La Co-S : Euh… Quelle différence majeure ? Bah c'est pas cinématographique. Donc ça pour le coup dans l'écriture c'est très, c'est très compliqué. C'est très compliqué parce que il y a une espèce de de, de dichotomie justement entre euh entre euh cette espèce de de… de… D'histoire fleuve, sur le long terme et euh… et euh. Et le fait que l'écriture est pas du tout cinématographique en revanche, elle est, elle est vraiment dessinée. Donc du coup il faut, il faut faire extrêmement attention à ce que, à ce que chaque case soit, soit écrite pour euh pour une case. C'est c'est probablement le, le problème que j'ai eu au début en fait. Il a fallu que je, que je fasse très attention à ce que ce soit, ce soit BD et pas cinématographique. C'est très différent effectivement des dessins animés en fait.

• ***C : Ça va se différencier, quand tu décris une case ça va être quelque chose de statique ici, alors que autrement tu aurais tendance à décrire un scène plutôt ?***

• La Co-S : Oui voilà exactement. C'est-à-dire que chaque action doit être euh. Chaque action est arrêtée à un moment donné. Enfin ça paraît une évidence pour de la BD, mais c'est, c'est pas évident à, c'était pas évident au début dans l'écriture.

- ***C : Tu rappelles que c'est quelque chose de dessiné et que ça joue aussi. Est-ce que tu sais quel dessinateur va intervenir sur ton scénario avant d'écrire ton scénario ?***
- La Co-S : Ça dépend, il y a des fois où c'est, où c'est, où la question est déjà fixée et puis il y a des fois où Thomas le sait pas encore. Ça dépend de, ça dépend de son avance dans le planning en fait.
- ***C : Ça fait une différence pour toi ou c'est anecdotique ?***
- La Co-S : Ça fait… Pas de différence dans l'écriture, ça fait une différence euh, euh. Ça fait une différence dans le rendu en fait. … Mais pas dans pas dans l'écriture non.

E. Les publics de LAG

E1. Entretien avec le créateur-scénariste

Un nouvel entretien a d'abord été conduit le 23 avril 2012 auprès du créateur-scénariste sur le même mode que l'entretien consacré à la dimension collaborative, afin de recueillir cette fois ses représentations des publics de la série et de son rapport à ses lecteurs.

Guide d'entretien

- Lorsque tu as imaginé *LAG* quelle image te faisais-tu de tes futurs lecteurs ?
  - Le feuilleton, envie personnelle ? Conviction qu'il y a un public ?
  - Les premiers personnages et leurs publicc : Mathilde, Irène et Henri, Camille, Arnaud, Romain et Kader, Hyppolite et Faustine, Dimitri, Hélène et John, Stéphane Vaubert
  - L'abonnement, un pari ?
  - Le format encore hésitant entre case à case et scrolling
  - Un dessinateur différent par épisode, un risque de perdre le lecteur ?
- Comment as-tu préparé le lancement de *LAG* ?
  - Les objectifs : un nombre d'abonnés à atteindre ?
  - Le teasing (Qui ? Comment ?)
    - Profil Sopop sur Facebook
    - Vidéo sur Youtube
    - Relations presse
    - Autres ?
  - Les outils de communication prévus dès le départ (A qui s'adressent-ils ? Qui les anime ? Qu'est ce qui y est publié ? Quelle place pour le lecteur ?)
    - Newsletter
    - News sur le site
    - Forum
    - Flux RSS (nombre d'abonnés ?)
    - Autres ?
- Comment s'est déroulé le lancement de *LAG ?*
  - Le mois de mars 2010

    - Lieux d'interaction avec les lecteurs
    - Nature des retours
    - Qui étaient les premiers lecteurs ?
  - Fin mars 2010 : préparer le passage au payant
  - Avril 2010 : premier mois payant
- Quels moyens pour recruter de nouveaux lecteurs ?
  - Les résumés
  - Codes d'accès et concours
  - Saison 2 accessible sans avoir lu la saison 1
- Les nouveaux outils de communication (Quand ? À qui s'adressent-ils ? Qui les anime ? Qu'est ce qui y est publié ? Quelle place pour le lecteur ?)
  - Des profils de personnages sur Facebook (avril 2010)
  - Page Facebook (septembre 2010)
  - Twitter (?)
- Les espace de communication périphériques
  - Blogs d'auteurs ?
  - Pages Facebook des auteurs : amis avec les lecteurs ?
  - Forums ?
  - Blogs et sites spécialisés ?
- Le cas du compte Twitter de Florence Mouchin ?
- La mesure de l'audience : quelles questions te poses-tu ? Quels outils utilises-tu ?
  - Evolution du nombre d'abonnés
  - Statistiques d'accès au site
  - Les lecteurs lisent-ils au quotidien ou par blocs de plusieurs épisodes ?
  - Les lecteurs relisent-ils les épisodes ?
  - Statistiques de la page Facebook
- Les lecteurs des livres
  - Chiffres de ventes
  - Rencontres en dédicaces
  - Des données de l'éditeur
- L'exposition *LAG*

Entretien

23/04/2012 16h36 (1h27)

- Créateur-scénariste : Le seul truc que je te disais sur Twitter c'était que je faisais des RT, des retweet… de certaines réactions de lecteurs lelele le matin. Et je me suis rendu compte que les, que certains d'entre eux se repéraient comme ça et du coup se suivaient et du coup entrainaient des discussions. Et donc en fait tous les vendredis, t'sais il y a les follow friday… et euh, je faisais, enfin je fais un follow friday pour les lecteurs. Et du coup ils se suivent et du coup entre eux, de manière autonome ils discutent. Voilà. … Ça s'est fait un peu de manière empirique et en même temps de manière un petit peu euh… Enfin disons que j'ai amplifié le truc parce que j'ai, ça m'a paru quand même très intéressant de voire euh… De voir ce que ça pouvait donner. D'ailleurs ce qui est drôle c'est qu'ils se répondent un peu entre eux. Sur Facebook ça prend pas du tout par exemple, très peu. Sur le forum il y a des, c'est par phases. Et sur Twitter par contre c'est très, enfin c'est par phase évidemment, mais quand ça démarre ça peut être très actif. … Et c'est beaucoup plus perso sur Twitter aussi. Ça c'est un truc intéressant. Sur Twitter ils ont un côté très euh, je raconte ma vie, enfin je,… ils ont un rapport plus intime que sur le site. Voilà. Excuse moi, je je…
- ***Chercheur : C'est déjà un bon préambule. Et au départ quand tu as imaginé Les Autres Gens, comment tu voyais tes lecteurs, quelle image tu t'en faisais ?***
- CS : J'en avais aucune. …
- ***C : T'avais envie de raconter un feuilleton ?***
- CS : Ouais je… C'était pas c'était pas… Le seul aspect… J'ai fait du marketing donc je vais pas faire semblant que j'ai jamais pensé au lectorat tout ça. … Mais euh… Je je reste persuadé que si tu fais un truc un petit peu intelligemment, tu peux,toucher, tu peux toucher les gens. C'est-à-dire tu peux les, comment dire. Le public existe encore faut-il les atteindre. Mon objectif était pas de répondre à un public déterminé, mais plutôt d'atteindre, avec ce que j'avais envie de faire, le public qui pourrait accrocher. Donc j'ai pas euh, ciblé particulièrement un lectorat. J'ai essayé de le trouver. C'est un peu différent. Euh…
- ***C : Quand tu pars sur un feuilleton, l'idée c'est pas "le feuilleton c'est dans l'air du temps ça va intéresser des gens", c'est "j'ai envie d'en raconter un" ?***
- CS : Pas du tout. J'ai commencé à faire du feuilleton écrit il y a 8 ans à peu près déjà.
- ***C : Oui, en 2002, par email ?***
- CS : Ouais, c'est 2002 ? Bah tu vois … Il faut que je retrouve exactement les dates. Je les ai quelque part, on me les a envoyées. Et… Donc tu vois c'est un truc, j'ai pas attendu de me dire "tiens les séries américaines sont…" C'est un format qui me plait donc j'avais envie d'en faire et voilà. Euh… … Donc ça répondait pas à une sorte de… De, comment dire ? … Bah d'façon je je suis pas

éditeur quoi. Donc j'ai pas fait une sorte de, j'ai pas lancé une collection ou un truc comme ça en me disant "il y a une demande allons y" quoi. Je, j'ai fait quelque chose qui me plaisait parce que je sentais que … Enfin voilà j'avais envie de faire un truc comme ça et le médium était idéal. … Donc le lectorat après il s'agissait de le trouver. Mais je, j'étais persuadé, ça par contre c'est… C'est une sorte de… De vérité universelle. C'est que le feuilleton, à peu près, je pense qu'il y a pas un lectorat qui soit pas sensible à ça. Après encore faut-il trouver le thème, enfin le lectorat qui va coller à ton thème, à tes personnages… Mais… Le concept du feuilleton c'est un bon concept. C'est comme de dire euh, la fiction quoi. Le feuilleton, ça peut être de la SF, ça peut être de la baston, ça peut être de la comédie romantique, ça peut être n'importe quoi.

- ***C : T'es parti sur le soap au départ…***
- CS : Non non non.
- ***C : C'est l'image que ça renvoyait***
- CS : Je suis parti sur le format soap. Et ma référence en matière de type de. Comment dire ? … … … Je dis non parce que dès le départ on voit, dans les premiers épisodes, enfin tout de suite, que je suis pas sur un format de… De, de de, comment dire ? Mes personnages sont assez banals quoi. Je suis pas sur un format… Ils ont tous pas quinze milliards de secrets familiaux euh… Mon modèle pour ça, le truc qui m'avait complètement décomplexé par rapport à ça c'est Six Feet Under, où les personnages ont rien à cacher particulièrement. Enfin les petits secrets ils tiennent six mois et finalement ils sont assez… petits. Enfin j'veux dire il y a pas euh… Alors que le soap c'est souvent des trucs avec des tiroirs, des tiroirs, des tiroirs dans les tiroirs et des commodes dans les tiroirs des tiroirs. Et des… Voilà là, et finalement dans le soap le moteur il est pas dans la vie, il est dans la révélation. Dans le. Dans Les Autres Gens je pense pas que le moteur soit dans la révélation. Enfin la révélation est très anecdotique. Le les, c'est le… C'est le [?] mais c'est pas. Le moteur il est dans l'identification je pense. Dans le soap je pense pas que qui que ce soit s'identifie. Enfin je sais pas comment ça fonctionne exactement, c'est pas mon… J'ai jamais. Je me suis jamais trop penché sur les … les… les dynamiques de, de , de … d'adhésion en tant que lecteur ou spectateur de série. Mais je suis pas. Enfin voilà quoi. Mais dans mon idée, le soap c'était la référence au format surtout, et à la fréquence. Mais je voulais pas d'un truc qui soit invraisemblable et qui soit trop tiré par les cheveux. Enfin, ce, le point de départ l'est déjà assez et je voulais quelquechose qui soit quand même très très terre à terre.
- ***C : À propos des personnages et de l'identification. C'est vrai que c'est quand même , c'est le moteur, on le voit sur le long terme. Ça semble être le moteur de la série. Si on prend les premiers personnages, est-ce que tu… Derrière les personnages tu t'imaginais. Ou est-ce qu'avec le temps tu t'es construit une image des lecteurs qui préfèrent tel ou tel personnage ?***
- CS : … … … … Pas vraiment.

• ***C : Chais pas, le lecteur qui va s'identifier à Arnaud, il existe ? Ou bient est-ce que tous les lecteurs ont…***

• CS : En fait c'est très particulier parce que pour moi les personnages sont tellement basiques que c'est des personnages qui sont… Je croit qu'on en connait tous. On est tous des Arnaud, on est tous des Manu. On a tous été l'un d'eux ou alors si on n'a pas été… Et ceux qu'on n'a pas été euh, on les a croisés quoi. Après il y a les personnages qui sont bigger than life, plus… Mais qui sont des personnages pour le coup qui sont eux des personnages de… Qui sont des personnages de suppléant au scénariste quoi. Ou des Deus Ex Machina, des trucs comme ça. Tout ce qui est Offmann etc. ça relève. D'ailleurs c'est marrant, je suis en train d'y penser, mais… Tout le monde disait que Louis c'était mon incarnation dans la série. Enfin, pas en tant que… Je veux dire c'est le type qui fait du scénario quoi. Et en fait le Deus Ex Machina il commence dès la première scène. Parce que c'est Hypolite qui donne, enfin qui permet à Mathilde de gagner 30 millions d'euros d'une manière complètement absurde et qui… Qui sort de nulle part etc. Donc dès la, dès la première intervention les Offmann il sont [?] d'Hypolite et tous les autres, ben tous les autres ils sont… C'est très difficile de avoir qui va adhérer à qui. Bah à part des, des, des gros fans de personnage comme Stéphane [anonymisé] qui est à donf' sur Kader par exemple. Ou certains qui sont très Mathilde, euh, très Camille. Ou… … Pfff… Finalement il y avait une sorte d'unanimité sur Manu alors qu'il était pas à la mode du tout au début. Euh qui s'est construite parce que Manu il était euh, il était évidemment aimable. Un peu comme Camille je pense. D'ailleurs Camille maintenant tout le monde s'en fout parce qu'il ne lui arrive plus rien. Nan mais j'veux dire il y a quelques mois Camille c'était fantastique comme elle était extraordinaire c'te fille et puis maintenant ben euh… Les gens s'en rendent même pas compte je pense. Je pense que quand on est lecteur ou spectateur d'une série, on ne réalise pas que finalement que… … Que c'est des moteurs, enfin des moteurs. Que c'est des adhésions qui sont euh pas artificielles, mais qui sont circonstantielles. Et euh et qui changent. Ça c'était un de mes moteurs aussi, enfin pas un de mes moteurs mais un des, des trucs qui m'avaient vachement marqué d'un point de vue quasi professionnel en regardent Six Feet Under. J'avais été frappé de voir, c'était la première fois que j'avais l'impression dans une série qu'on pouvait me faire détester un personnage que j'avais adoré quelques mois plus tôt. Et que quelques mois plus tard on allait me montrer que j'avais eu tort de le détester. Ou en tous cas qu'on allait se débrouiller pour me montrer que euh, je devais être compréhensif maintenant après avoir été très dur etc. Et euh, ça c'était, c'est une question que j'ai trouvée extraordinaire. C'est pas si fréquent que ça d'avoir, d'oser maltraiter ses personnages ou euh. De les rendre antipathiques après les avoir rendus très sympathiques. Et ça c'était quelque chose que je voulais tester. D'un point de vue scénaristique, enfin strictement professionnel. Et maintenant c'est quelque chose sur du format comme ça, très très dilué, très long, fonctionne euh… Extrêmement bien d'une manière très très évidente, très naturelle. Parce que c'est la vie en fait. Et euh, et

donc ça passe très très bien. … Enfin j'veux dire si on regarde, c'est c'est fou de voir des personnages qui passent très très bien, très typés, très caractérisés. C'est très impressionnant de voir combien ils ont changé depuis le début. Et en même temps tout en étant finalement très monolithiques, enfin ils ont pas tant changé que ça. Mais ils sont plus du tout les mêmes, il s'est vraiment passé quelque chose pendant deux ans. Ils ont été nourris. Et ça c'était le gros défi. Et les lecteurs je pense que dans leur rapport aux personnages ils sont vraiment dans ça, ils sont vraiment … Je crois que… Donc j'ai pas de… De…. … Il y a pas d'effet "le fan club de machine ou de machin" à part Mathilde qui fait toujours l'unanimité contre elle euh… Grosso modo les lecteurs ils sont, ils sont plutôt euh… Finalement ils aiment tous pratiquement au même moment les mêmes personnages. Et je dis pas ça de manière négative, enfin je suis moi même spectateur ou tout ça. Je pense qu'on fonctionne tous pareil. C'est juste que… C'est les personnages en gros qui… En gros on aime les personnages quand ils sont dans leur phase d'humanité la plus proche. Donc quels qu'ils soient quoi, quels que soient leurs… Et pour ça Kader était une évidence. C'est pas pour rien que à mon avis c'est un des personnages préférés maintenant que Manu est parti. Parce qu'il est celui qui s'en prend plein la gueule et qui se relève toujours. C'est à mon avis aussi simple que ça quoi. … … … … Voilà. Il faut m'arrêter si je …

• ***C : J'écoute. Euh… Alors on va se focaliser un peu sur les débuts et la manière dont tu as imaginé la série au départ. Il y avait déjà la question du format ? Je me souviens qu'il y avait une espèce d'hésitation au début entre le cas et le scrolling…***

• CS : C'était pas un choix narratif. Pour moi le choix narratif il était automatiquement le case par case.

• **C : Et pourquoi avoir proposé le scrolling ?**

• CS : Parce qu'il y avait des lecteurs qui le réclamaient et puis parce que c'était le format… À l'époque il faut se souvenir, enfin c'est de, c'est de moins en moins vrai aujourd'hui mais… À l'époque c'était le format de référence en bande dessinée, en écriture numérique. Euh tous ceux qui faisaient de l'écriture spécifiquement numérique, c'est-à-dire pas comme Boulet par exemple qui fait, qui est déjà adapté, enfin qui fait pas de l'adapté, qui fait de la page. Euh tous ceux qui avaient une écriture spécifiquement numérique comme l'avait été Chicou Chicou par exemple là pour le coup pour revenir à Boulet. Euh c'était, c'était du scrolling. Il y avait Gipi qui m'avait beaucoup beaucoup marqué que j'ai, que j'ai recherché sans les trouver, les planches qu'il faisait, je crois que c'était entre 2006 et 2007. Il y avait Bastien [Vivès] et tout ça et puis il y a eu évidemment Chicou Chicou.

• ***C : Et donc le scrolling c'est euh, simplement une option que tu as offerte parce que certains lecteurs le réclamaient ?***

• CS : Je sais plus exactement la chronologie. Je sais que c'est un… Par exemple si je me souviens bien. Après on se refait toujours l'histoire. C'est compliqué mais… Si je me souviens bien il y avait

des sortes de, pas des débats, mais entre ceux qui préféraient en mode scrolling et ceux qui préféraient en case par case. Et aujourd'hui plus personne ne parle de ça, personne ne me réclame… Je sais même pas d'ailleurs si c'est possible de faire une lecture scrolling aujourd'hui. Je sais pas.

• ***C : Je crois pas [alors que c'est encore possible]***

• CS : Tu vois je sais pas et personne ne demande. Donc euh… Mais… Mais oui oui aujourd'hui c'est. À l'époque c'était. Enfin c'est toujours pareil : quand tu commences dans un truc tu regardes ce qui existe, quelles sont les références du du lecteur et le scrolling à l'époque c'était incontournable. Aujourd'hui c'est quasiment le case par case qui est devenu. C'est un peu puant parce que le scrolling c'est super intéressant mais euh, le case par case est en train avec le turbomédia et surtout la facilité maintenant de tous les, tous les supports genre les trucs Facebook ou Google+ qui offrent quasiment la possibilité sans rien faire, hors flash etc, de faire du du, du case par case quasi immédiat en mode de lecture, ça devient, ça devient un mode évident. Mais c'était pas du tout le cas il y a deux ans. Voilà. Et puis en plus l'autre élément qui me faisait bloquer, c'est que à l'époque j'avais fait une grosse erreur. Vraiment ça c'était une grosse erreur. euh… Stratégique. Enfin c'était pas stratégique mais… Je voulais, je, j'avais protégé toutes les images et du coup il y avait toujours des problèmes de téléchargement des images. Enfin pas de téléchargement, mais de chargement de l'épisode etc. Il y avait toujours, dès qu'il y avait quelqu'un, que quelqu'un avait une connexion un peu, un petit peu… C'était la croix et la bannière. Maintenant que on a [?] les images, euh tout va bien. On a changé de lecteur tout ça et c'est nickel. Donc ça je pense que ça a joué aussi sur le fait que on avait essayé de proposer l'option avec tout le téléchargement d'un coup. Enfin pas téléchargement, mais le chargement d'un coup. Mais euh, donc non en termes d'écriture c'est toujours toujours écrit le scénario en case par case. … Voilà … Il n'y a jamais eu d'écriture scrolling. Il y a des lecteurs. Il y a des dessinateurs qui ont fait des épisodes pour ça… …

• ***C : Pour le scrolling ?***

• CS : …qui ont adapté, qui ont fait des astuces narratives pour le… Pour le scrolling par exemple. Mais c'était pas demandé.

• ***C : Ah je ne les avais pas repérés ceux là. Ce doit être de l'époque ou des dessinateurs, où certains lisaient peut-être en scrolling justement et du coup ont dessiné pour eu, pour des gens qui lisent dans le même format qu'eux. Euh, il y a eu le choix dès le départ, on en avait déjà parlé, d'avoir un dessinateur différent par épisode. Est-ce que tu avais déjà pris en compte le risque qu'il y ait des lecteurs qui se sentent perdus par le dessin, par euh. Comment est ce que ça a joué ?***

• CS : Euh ça c'était un choix pragmatique et moi au départ j'étais, je sais même plus exactement comment j'ai pris la décision de faire comme ça. Et je sais que c'était un truc. Moi pour être tout à fait honnête. Il y a eu un moment où j'envisageais, où vraiment quand il y a eu tous les, les prémices, quand j'ai commencé à discuter de ça avec des auteurs. J'ai envisagé , une de mes premières options

c'était d'envisager un travail pas de studio mais un travail collaboratif un peu, un peu batard. Et je sais plus euh… Je crois que c'est parce que… Ceux avec qui j'en parlais pas mal à l'époque je crois que c'étaient Vincent Sorel et euh Bastien [Vivès] et je crois que l'un comme l'autre ont du me dire que c'était n'importe quoi. Et… Et puis surtout en fait la charge de travail, enfin d'organisation là pour le coup était évidemment pas du tout ce que j'envisageais de faire. Donc en fait ça a été un choix pragmatique assez clair de… Mais c'était pas un choix artistique par contre. C'était pas un bonus qui me paraissait intéressant du tout. À l'époque c'était surtout un risque. C'est évident. Personne ne savait trop. Après moi j'avais la référence encore une fois de Chicou Chicou. En tant que lecteur ça ne m'avait jamais dérangé, enfin ça m'avait même plu de trouver un esprit différent à chaque épisode dans les Chicou Chicou. Mais euh Chicou Chicou c'était un cadavre exquis. Donc là c'était un peu différent. Il y avait plein de choses. Donc finalement ça s'est, avant même que les lecteurs s'en emparent, dès que j'ai reçu les premiers épisodes, j'étais rassuré.

• ***C : C'est-à-dire que toi en tant que lecteur déjà des premiers épisodes tu t'y retrouvais.***

• CS : Ouais ouais. On allait lancer le truc en mars, j'ai commencé à recevoir la matière en décembre, en novembre décembre je pense. … Euh, ça m'allait.

• ***C : L'autre choix qui était un vrai pari, c'était l'abonnement. Là encore la question c'était de savoir est-ce qu'il y aurait assez de lecteurs pour te suivre.***

• CS : Euh… En fait je pensais, comment dire ? Je me posais pas cette question là, j'étais persuadé que ça fonctionnerait. … Je pensais même que. En fait on a un peu buggué, pour des questions techniques, des trucs comme ça et puis cette histoire d'application qui n'a pas été possible. Mais euh… … Je pensais même faire un peu mieux. Euh. Et euh. Mais je me suis pas posé a question, pour moi c'était un débat très très vite réglé parce que je voulais pas de, de… de… de gratuité. Et par exemple tu vois, ça c'est un truc, ne lui dis pas que je te le dis comme ça, mais c'est un truc qui me dérange énormément sur [une application mobile destinée aux enfants]. Parce que sur la jeunesse par exemple ça me… ça me. Pour moi c'est quasiment rédhibitoire. Je préfère payer.

• ***C : Que d'avoir de la publicité sur quelquechose pour les enfants***

• CS : Pour les enfants ouais c'est clair. Et à mon avis en plus économiquement il s'y retrouverait même bien mieux. Surtout quand on voit le nombre de téléchargements qu'il a. S'il en est à 2000 téléchargements en pub ça va pas rapporter non plus des masses énormes. Alors qu'en abonnement il aurait peut-être le tiers. Il peut faire payer ça 2 ou 3 euros facile. Et à mon avis c'est déjà plus rentable. Enfin j'ai pas fait le calcul je connais pas ses chiffres. Ça reste à élucider. C'est toujours la question de savoir quel est le taux de transformation. [COUPE à la demande du créateur-scénariste] Mais. Moi par exemple un truc que j'ai planté sur Les Autres Gens, enfin une chose qu'on a raté, c'est que je savais pas que Apple voulait pas de gens à poil et tout ça et j'étais persuadé qu'on aurait. Enfin on marcherait bien parce qu'on aurait les applis et on aurait les téléphones. À l'époque c'était le télé-

phone. Et c'est pour ça aussi que nos cases elles sont au format téléphone. Parce que je me disais "on est le format idéal pour la lecture dans le métro". Et c'est vrai je le pense toujours. Et ça on n'a jamais pu le tester. Parce qu'on n'a jamais pu le proposer. Et on a eu des demandes, on a eu plein de gens qui nous en ont parlé. On a eu des gens qui nous ont dit "moi je m'abonne pas parce que j'ai pas de, de moment de lecture et c'est un truc que j'aurais aimé lire sur mon smartphone et que j'ai pas envie de lire sur mon ordi". … Lui il a son truc au moment où arrive l'iPad. Moi je suis bien placé pour le savoir : ma fille elle utilise l'iPad, elle a trois ans et elle l'utilise. Je lui montrerai pas une application… Bon c'est pour les plus vieux hein. Mais a priori tel que je suis, en tant que parent je filerais pas une application avec de la pub à mes enfants. En revanche j'ai déjà payé pour des jeux parce que. Par exemple j'ai cherché des jeux de memory pour jouer avec elle, ils étaient tous affreux les jeux gratuits. J'ai payé pour un joli. Sans aucune difficulté, c'est … Je veux dire. Appel a inventé Internet payant. C'est pas difficile je veux dire. Les gens ils tapent leur code et c'est payé. Tu vois ce que je veux dire ?

- ***C : Oui oui, je le pratique aussi.***
- CS : Non mais voilà enfin. Avec [cette application mobile pour enfants], à mon avis, il faisait ce choix là, les gens ils seraient rassurés. Putain les pères, les parents tu leur dis "je te propose un truc numérique complètement safe et tout ça et machin" mais bien sur que t'es prêt à payer pour ça. Bien sûr si c'est bien tu payes. Tu fais une version gratuite et light et voilà. Mais foutre de la pub sur de la jeunesse c'est un truc. Et en plus c'est un mauvais calcul. Et ensuite pour revenir à, aux Autres Gens. À l'époque je me souviens que j'étais très très marqué par deux projets et je suis très très content parce que j'ai vu est juste. Je sortais de Rue89 où j'avais fait mon blog là. [COUPE à la demande du créateur-scénariste] je voyais leur système de blogs non rémunérés et euh… Moi ça me dérangeait pas parce que j'étais dans un effet de promotion de moi même entre guillemets donc ça m'allait. Mais par exemple aujourd'hui j'ai refusé de faire un truc pour Libé parce qu'ils paient pas. Et euh… Et je voyais parallèlement Arrêt sur Image et Mediapart et je me disais "mais c'est évident eux ils vont marcher". Et après c'est toujours l'éternel débat. *Et c'est étonnant parce que là on est deux ans après et il y a deux sites d'information qui sont bénéficiaires : c'est Mediapart et Arrêt sur image quand* la plupart des autres doivent solliciter des subventions de l'Etat et/ou s'associer à des groupes de presse plus importants pour subsister. Des trucs comme ça. Et après il y a deux gros débats et ça c'est un énorme débat sur le numérique dont on prend pas forcément la mesure. Enfin je pense aujourd'hui. Et qui est valable pour la BD numérique. C'est le débat de l'audience et le débat de la rentabilité. Et c'est des débats qui ont tous les deux un sens économique. Par exemple tu sors Boulet du net pendant un bon laps de temps, disons pour déshabituer ses lecteurs, tu le fous sur du payant pour son retour automatiquement il va perdre la moitié de ses lecteurs facilement, mais il gagnera de l'argent. Mais après son impact en tant qu'auteur, en tant que personnalité, en tant que capacité à vendre des bouquins ou

je ne sais quoi ou… Diminue forcément à la hauteur de son audience. Mais lui tu vois c'est un type qui peut jouer comme ça de manière assez libre sur les deux tableaux. Il peut choisir la monétisation, il peut choisir le gratuit ou la monétisation suite au gratuit. Parce qu'il a une sorte de socle. Et tu prends maintenant des gens qui n'ont rien du tout. C'est un, un gros débat. Est ce que tu es gratuit pour ensuite monétiser sur du livre ou je ne sais quoi ou est ce que tu deviens payant en sachant que tu n'auras jamais une grosse audience ? Et ça c'est un truc qui est perçu aussi par les, les contributeurs. Sur Les Autres Gens on a plus de lecteurs que la moitié des, des, enfin plus de lecteurs… En moyenne on a euh un lectorat équivalent à la moyenne des bandes dessinées en France, c'est-à-dire autour de 2000 personnes. Sur Internet c'est peanuts, c'est rien. En numérique pour un contributeur c'est ridicule. En BD c'est la moyenne. Mais le rapport du contributeur au numérique il fait que "Oh là là". Les trucs de, d'info c'est la même chose : tu écris sur Rue89 tu vas être lu par peut-être 1 million de personnes par mois. Enfin dans le mois il y 1 million de [?] t'as des chances d'être lu ou d'être euh. Sur Mediaparticipation tu ah… Oh je suis trop…

• ***C : Mediapart***

• CS : Sur Mediapart tu as, tu as 40 000 abonnés. Ça ira pas beaucoup plus loin, c'est pas le même impact. Et par contre c'est un rentabilité qui n'a rien à voir. Et euh, et ça c'est des vraies vraies questions. Je veux dire économiquement il n'y a pas que l'argent qui rapporte, il y a l'audience que tu génères, il y a les gens qui te suivent, il y toutes ces choses là. Et c'est pour ça que quand je vois, pour y revenir et puis pour le lâcher, pour lui foutre la paix, sur [l'application mobile pour enfants citées plus haut] quand il disait ses chiffres de téléchargement je trouvais que c'était dommage parce qu'on était dans un seuil où il n'a pas d'intérêt au gratuit. Pour moi, à mon avis. Il serait à 50 000 téléchargements… Il y a un impact publicitaire et économique évident et puis surtout il a un impact de notoriété qui fait qu'il pourra dans quelques mois faire une version mixte ou premium ou je ne sais quoi. À 1000 t'as pas d'impact, t'as pas d'impact d'audience. Et par contre t'as pas d'impact financier non plus. Et donc moi en gros pour revenir à ces débuts là, mon choix il était que je savais que moi personnellement en tant que moi même j'avais pas de notoriété d'auteur. Que j'étais relativement bien suivi par certains journalistes. Et donc ça c'était un peu un atout pour lancer le truc, mais pas beaucoup. … Et que dans les contributions il y avait [un collaborateur] qui pouvait ramener un peu de monde mais c'est pas non plus le délire. Donc je savais que j'avais la crédibilité sans avoir euh. J'avais la crédibilité, une ou deux têtes d'affiche un peu sexy, mais pas de euh… J'avais pas Julia Roberts quoi. Et en même temps un joli projet… Donc pour moi le tout gratuit c'était trop risqué, trop lourd à porter, trop de la gestion de la pub, des trucs comme ça ; trop dépendant du marché publicitaire qui est quand même hyper aléatoire. Et de, de plein d'autres choses comme ça. Et quand euh il y a. À ma grande surprise tu sais. Quand le 1ers mars quand on l'a lancé, on a été soutenu de manière complètement bizarre par Martin Vidberg qui a un petit peu participé à lancer le truc. Enfin

il faut être honnête : Martin Vidberg te mets un lien t'as 15 000 personnes automatiquement qui viennent dans la journée. Euh… … … Et ben… Comment dire ? Je… La la surprise ça a été un petit peu après le débat sur le payant etc. Et puis on n'est pas pas, enfin tout le mois où on était gratuit, enfin il fallait prendre un compte etc. Tout tout tout devenait un frein. Et ça ça a été un petit peu surprenant. J'avoue que je, j'avais pas pensé que ça serait à ce point. Mais tout était, tout devenait un frein pour le lecteur. Des questions qui aujourd'hui ne se posent plus. … … Mais euh. Enfin je sais plus pourquoi je te disais ça mais…

- ***C : Par rapport au lancement***
- CS : Ouais, si tu veux au début on avait quand même une audience assez chouette, mais ça n'a jamais été du délire. Et comme on était sur un flux de de nouveautés permanentes … Je suis pas sûr qu'en étant gratuit on aurait fait beaucoup mieux. Et pour que ça génère des revenus avec de la pub, il aurait fallu quand même générer beaucoup plus. Et par contre tu vois aujourd'hui j'envisage la rediffusion. Et la par contre je l'envisage sur un support qui a déjà de l'audience pour l'aider, pour lui permettre d'avoir du contenu. Et à ce moment là je pense qu'on peut gagner du lectorat, de l'audience et tout ça. Mais ça ça relève de la ré-exploitation et pour moi ça invalide pas le le… le… le… le projet initial. Par exemple aujourd'hui j'ai encore parlé pas mal de projets numériques et tout ça et une des questions qu'ils viennent toujours à se poser aujourd'hui, parce que ça a changé en deux ans et parce que les, les acteurs sont plus les mêmes et ont plus le même regard. Il y a toujours un moment où arrive la question du partenaire. Parce qu'aujourd'hui tu ne fais pas d'audience tout seul, à moins d'être Boulet, Pénélope ou je ne sais quoi. Et si tu arrives. Donc soit tu dépends d'un partenaire qui te fait ton audience, … … … Que tu aides à faire la sienne etc. Après c'est toujours pareil. … Soit à mon avis tu arrives à générer une sorte d'écosystème qui t'est propre et qui te permet de rester indépendant. Et à mon avis c'est, c'est… Moi c'était le choix que j'avais fait et je le regrette pas. Je, je, je pense pas. Je pense que rien ne l'a invalidé.
- ***C : C'est un choix qui était fait au départ. Est-ce qu'on pourrait parler un peu de, de la manière dont tu as préparé le lancement des Autres Gens. C'est-à-dire comment tu. T'as tes premiers épisodes qui sont là dans tes cartons, le site est prêt à lancer. Qu'est ce que tu, qu'est ce que t'as mis en place pour que ça se passele mieux possible ? Quels étaient tes objectifs ?***
- CS : J'ai fait euh.. Une bande annonce je me souviens … … Euh qui a été faite en [?] pour janvier un truc comme ça. J'ai gardé le. À ma grande surprise on a maintenu le secret. On a réussi à tenir le secret. C'était complètement fou. … À ma grande surprise … Tout le monde s'en foutait. C'était très très étrange. Quand on a commencé à faire le lancement, on a eu un impact quasi nul sur la bande annonce. Alors on avait un impact au niveau des lecteurs, au niveau des… des… dans les forums, une sorte de, de curiosité tout ça. … Mais le monde de la BD. Ça c'est très très révélateur. Le monde de la BD; les éditeurs, tout ça sont passés complètement à côté. Incroyable. Si on n'avait pas. Enfin

j'veux dire, il y avait euh. Là les auteurs été identifiés, il y avait Bastien, il y avait tout ça. … Ils sont passés complètement à côté. Ils ont commencé à se réveiller quand il y a eu l'article dans Bodoï. … Et après il y a eu le lancement et… Qui était le 1er mars. Et après ça m'a dépassé un peu parce que ça a été lancé. C'était pas prémédité, ça a été lancé au moment où il y a eu tout le, le gros euh accrochage éditeurs-lecteurs [il voulait sans doute dire éditeurs-auteurs] sur le, les droits numériques et tout ça. Donc là on arrivait comme une sorte de, de bénédiction médiatique. On était l'incarnation des auteurs qui se prennent en main pour euh, pour faire leur projet pendant que les éditeurs veulent les flouer tout ça. Enfin c'était …. … J'aurais voulu faire un plan marketing, j'aurais pas pu rêver mieux. Enfin pour être tout à fait honnête, c'était, c'était parfait. Donc, voilà ça, après je me suis retrouvé pendant un mois à gérer ça. Parce que euh… euh… Je me suis retrouvé à la télé là sur le truc LCI ou quasiment tout de suite. Il y a eu cette interview qui était là euh, c'était le moment idéal. Euh… … … Enfin voilà quoi, ça a, ça a impacté immédiatement. Mais moi mon lancement il était prévu pour commencer sur du buzz et euh. Et si tu veux le buzz c'est vraiment frappant, le buzz il a vraiment fonctionné uniquement sur le réseau. mais le monde professionnel hors auteurs est passé complètement à côté. … C'était un truc incroyable. Moi j'pense, je, j'étais persuadé, j'avais une sorte de paranoia de l'éditeur, de surtout de Casterman parce que j'étais un petit peu en froid. Euh, j'avais une paranoia de "ils vont m'appeler, ils vont me…" et jusqu'au lancement ils ont rien vu alors qu'il y avait une vidéo et tout ça. Le buzz a marché sur les gens qui sont sur Internet parce que Martin Vidberg a écrit, je ne lui avais rien demandé parce que je ne le connais pas. Il a fini par décider que le jour anniversaire de son blog il allait, il allait faire un truc, c'était la première fois qu'il faisait une note sans note, sur Les Autres Gens. Que finalement il n'a pas aimé d'ailleurs. Mais ça c'est pas grave, c'est autre chose, mais le concept lui plaisait et tout ça. Et donc il s'est retrouvé à mettre ça en ligne. Il y a eu l'article dans Bodoï et tous ces trucs. Et c'est ça qui a fait que le , le le, le monde de la, le les éditeurs les pros tout ça ont intégré le projet. Et avant il y avait que, enfin moi de mon point de vue en tous cas de ce que j'en voyais, il y avait rien quoi. Et c'était très drôle parce que après il y a eu euh. Tout le monde m'a téléphoné enfin c'était … … c'était un premier coup de pub mais… Mais voilà moi j'ai commencé donc tout de suite à apprendre euh sur le numérique et sur ses, son fonctionnement parce que… Tout ce que j'avais imaginé ne, n'existait pas en fait. J'ai commencé à comprendre tout de suite l'opacité, enfin le, voilà cette sorte de, d'opacité, de point aveugle, de et de zonage qu'il y a sur le net et tous ces trucs là assez vite. Et euh, et aussi après immédiatement le effets de buzz qui ne fonctionnent pas. Ceux qui fonctionnent euh, le la modification du rapport au média et voilà, et à la description et tous ces trucs là quoi. Mais moi de mon point de vue s'tu veux, je j'étais pas toi ou Sébastien [Naeco/Célimon] ou tout ça. En réalité … Je, j'y connaissais rien. J'avais jamais étudié à fond ces questions là. Moi j'avais une expérience de lecteur et j'avais une expérience d'auteur et j'avais un pressentiment quoi. Une sorte de… Pas de pressentiment, de… … … … … … Comment

dire ? … … … J'avais le sentiment d'une évidence quoi, je voyais un médium, je voyais un, des comportements, j'étais très habitué au net, ça m'était, ça m'était naturel. Par exemple je sais… Même si je me fais piéger à chaque fois mais ça c'est parce que je peux pas m'en empêcher. Je sais comment fonctionne un forum par exemple. Par exemple je sais euh… … Je je peux discuter euh… Enfin voilà j'ai pas cette peur là qu'ont certains euh… créateurs des générations précédentes, d'Internet. Donc j'étais très familier du du du, d'une du de, du médium, du contexte, de tous ces trucs là. Mais je suis ni un technicien, ni un spécialiste après de ses ressort de son marketing ou je ne sais quoi. Mais mon expérience de Rue89, de Café Salé et deux trois petits trucs euh… De ci de là… euh… … M'avaient permis de comprendre quand même, enfin j'imagine, de manière un petit peu inconsciente et euh instinctive les trucs généraux. Mais en fait ce qui s'est passé c'est que pendant deux ans j'ai appris quoi. … De manière empirique. Voilà. Euh, euh, euh… n'hésite vraiment pas à me couper.

- ***C : De manière empirique, avant de, avant d'apprendre, t'as. Dès le départ tu as quand même mis en place un certain nombre d'outils tels que la lettre électronique, le fil de news sur le site des Autres Gens, le forum. Euh… un flux RSS.***
- CS : Ouais mais ça c'est les incontournables.
- ***C : C'est parce que ça te semblait, tu les voyais partout et tu les as mis en place comme ça ?***
- CS : non, non non. C'est pas ça c'est plutôt que je connaissais. Le, la newsletter qu'on avait mise en place, c'est un grand bide. Enfin non, c'est utile mais j'ai renoncé à l'utiliser tellement ça me faisait chier. Et le reste c'est parce que je les utilisais. C'est pas parce que je les voyais, c'est parce que je les utilisais. Le forum… Il faut se souvenir que moi je suis né sur un forum. En tant qu'auteur je suis né sur un forum. Donc euh, pour moi c'est vrai que c'est une évidence. Même si je les fuis, même si j'ai beaucoup de mal après. Si tu veux moi je suis un, j'ai des étapes. Je suis né sur un forum que j'ai fini par quitter parce que euh, j'avais fait mon temps, parce que il a changé parce que j'ai grandi, parce que je ne sais quoi, je suis passé à autre chose. Mais il n'empêche, je vais pas faire semblant de. Je suis pas né dans les fanzines, je suis pas né euh. Je suis né sur le Café Salé et voilà. J'avais fait des choses avant et tout ça. Mais c'est là que je me suis euh, que j'ai rencontré les gens qui ont pu me permettre d'avancer, que j'ai échangé, que… Enfin bref. Donc c'est des trucs qui m'étaient, c'est ce que je te disais tout à l'heure, c'est des trucs qui m'étaient naturels. J'ai pas cherché, j'ai pas fait le tour des sites en disant "bon qu'est ce qu'ils ont qu'est ce qu'ils…" Enfin c'est simplement parce que je savais pas ce qui marche, ce qui marche pas etc. Enfin. Et puis en plus dans ce genre là il y avait rien. Mes seules références c'étaient les blogs BD avec euh leurs commentaires. Enfin. C'est une évidence il faut… Et euh euh… les sites
- ***C : Par exemple il n'y a pas la possibilité de mettre de commentaire directement sous l'épisode. On passe par le forum.***
- CS : Non non et c'est une erreur

• ***C : Tu l'aurais fait si tu avais pu ou ?***

• CS : Je pense en fait qu'il faudrait renvoyer directement sur le forum sur l'épisode. Bon c'est bien que le forum soit autonome parce que tu, comme ça tu peux y poursuivre des discussions et tout ça. C'est dommage qu'on puisse pas y accéder directement. Mais il y a plein de petits détails qui sont. Par exemple il faudrait des marque page, enfin tu vois il faudrait. Il y a pas de marque page ça c'est l'horreur. Quelqu'un qui reprend la lecture aujourd'hui euh, il lit frénétiquement pendant une semaine euh il part en vacances et il ne sait plus où il est euh. C'est, c'est débile. Il faudrait, il se retrouve quasiment à devoir noter sur un petit papier où est ce qu'il en est quoi. C'est c'est… Complètement con. Donc ça c'est des trucs qui sont prévus, mais c'est du développement, c'est voilà quoi. Il y a plein de petites choses comme ça. Tous les jours je me dis "oh putain ça manque euh…." Bon mais les fondamentaux si tu veux donc la présence du commentaire possible, la présence de l'échange tout ça, oui ils sont là. Le forum aussi il a été revu hein. Au début il était super batard. Je sais plus pourquoi d'ailleurs, on oublie vite. Tout ce qui était pas bien. Mais au début je me souviens qu'il était complètement complètement foutraque quoi. Il marchait très très mal. Donc on a, on a complètement repris le truc. Si tu veux je savais ce qu'il fallait faire, je savais pas comment. Enfin en tous cas ça quoi. Il y a d'autres choses qu'il faudrait faire hein. Par exemple enfin je sais pas euh… … Enfin ouais par exemple le fait que je ne sais pas pourquoi on n'arrive pas à rester connecté sur le site. Ou le fait qu'on en est, quand on se connecte, on est en train de lire son truc on n'est pas connecté, on arrive à la huitième image et qu'on a ce putain de truc qui nous dit "ah t'es pas connecté". Il faudrait qu'on puisse se connecter directement sans, sans que devoir recommencer. Enfin bref il y a plein de petites choses. Mais ça c'est des, comment dire ces des trucs euh c'est des limites d'être sur quelque-chose où le webmaster il a aussi d'autres choses à faire ou quand tu es tout seul et t'as pas des budgets des budgets extensibles.

• ***C : D'ailleurs tu dis, pour tout ça tu dis vraiment "je". Est-ce qu'il y a d'autres personnes qui sont intervenues dans les choix des outils à mettre en place. De la stratégie de lancement, des gens à viser, de…***

• CS : Euh… Non. En fait enfin. … Dans les associés au truc j'ai deux copains qui sont un peu connaisseurs du numérique et tout ça. En marketing plutôt. Mais en fait ils m'ont plus fait une sorte de rapport d'étape postérieur. Euh que, qu'était plus positif donc voilà. Que euh… Donc euh… … … … … … C'est toujours pareil je dis "je" mais moi je discute beaucoup et je regarde normalement j'ai pas l'impression d'avoir inventé quoi que ce soit. Quelqu'un me dit un truc qui m'a l'air intelligent euh j'en prends note, je le prends en considération voilà. Si tu regardes quand même sur Les Autres Gens il y a, y a, enfin voilà quoi y a un forum quoi "waow". Y a comme sur n'importe quel site de n'importe quelle série de n'importe quelle fiction, n'importe quel truc il y a toujours un forum quoi. Y a euh… Y a même pas de quoi noter les épisodes. Mais ça heureusement. Enfin je veux dire si on

veut des trucs euh. Tu vois si on veut des trucs comme ça enfin tu vois qui font vivre la communauté ou des trucs comme ça. Il faudrait des étoiles partout euh… Enfin voilà quoi. Il y a juste les trucs les plus basiques donc euh… Et puis pour le lancement non après le lancement c'était du buzz quoi. Après tout c'est mon métier quoi. Faire un lancement c'est c'est scénariser une histoire qui est celle du truc que tu vas lancer. C'est la même chose. Alors les évènements sont un peu moins prévisibles parce que tu te confrontes à la réalité. Mais euh… En attendant enfin le marketing c'est du scénario. Enfin tu racontes une histoire dans tous les cas. Et très honnêtement encore une fois mon mérite est quand même très mesuré parce que de temps en temps je me demande ce que ça aurait donné si on n'avait pas, enfin si on n'était pas tombé. Enfin si on n'avait pas lancé le truc le 1er mars, le mois du salon du livre ou tout le monde tapait sur la gueule des éditeurs. … J'en sais rien. Je, je serais bien présomptueux de, de prétendre que ça aurait cartonné euh plus moins ou pareil quoi. J'en sais rien.

- ***C : Et en dehors des réactions qui étaient euh liées à ce contexte qui n'était pas prévu de ta part… Les premières réactions, le profil, enfin les premiers lecteurs tels que tu les as… Perçus euh. Comment tu les décrirais ?***
- CS : … Ffff….
- ***C : Les interactions que tu as pu avoir sur le forum. Ou par quel biais déjà tu as pu avoir des interactions ?***
- CS : Les premières réactions je crois que c'était plutôt positif. Je me souviens qu'il y avait des gros débats mais pas spécialement sur le forum. Enfin si peut-être, il faudrait que je me replonge là dedans. Euh… Sur les, sur le modèle en fait.
- ***C : La question de l'abonnement.***
- CS : J'en ai, je j'ai conçu une détestation du site Bulle d'air à cause de ça par exemple. Euh… Parce que euh il y a eu un énorme débat sur le fait que je faisais de la, de la, du racolage pour un truc payant, que c'était scandaleux, que c'était … Le truc délirant quoi, délirant. Euh… Et puis pareil il y a eu des, il y a eu sur le truc de Martin Vidberg justement de, des gens qui expliquaient que. L'exemple que je donne toujours en conférence là : qui m'expliquaient qu'il fallait faire des mugs et des fonds d'écran pour payer l'édition. … … Donc il y a eu énormément de trucs. Enfin j'ai perdu un temps fou. Là je me suis fait piéger parce que j'avais envie d'expliquer, j'avais envie de convaincre et tout ça. C'était une erreur. Enfin c'était une erreur. J'en sais rien euh j'men fous euh. Voilà. Mais j'ai perdu beaucoup de temps et beaucoup d'énergie là dedans. Et sinon les gens étaient plutôt, plutôt enthousiastes quoi. Et puis il y avait, de toute façon il y avait l'effet dessin quoi. Moi je me souviendrai toujours d'un éditeur qui m'a dit que je m'étais planté avec Vincent Sorel et moi je le savais parce que j'avais les mails qui arrivaient et que j'avais les réactions des lecteurs que il était déjà un des auteurs préférés des lecteurs. Et là c'était la preuve qu'on avait réussi quelque chose. On avait Bastien que tout le monde adorait, qu'on redécouvrait même. Et des inconnus et qui, qui faisaient leur, leur

trou parce que parce que ça collait quoi. Parce qu'ils étaient pas des erreurs de casting. Et c'était très intéressant de voir que les éditeurs ne comprenaient pas ça. Et d'ailleurs ce qui est drôle c'est que j'ai pas mal d'auteurs qui me disent que Les Autres Gens leur étaient très utiles. Il y a des auteurs qui me l'ont confirmé d'ailleurs, que ça faisait un peu catalogue.

• ***C : Euh, il y a, il y a quand même un tournant : arrivé fin mars, on voit approcher la coupure, il va falloir que les gens se mettent à payer. Comment t'abordes ce changement ? Comment gérer le 1er avril, est-ce que c'est une blague ?***

• CS : Tu vois, c'est c'est là que j'ai quand même les limites de mon génie euh… Le 1er avril, quelle idée quoi ?

• ***C : On espérait tous que ce serait une blague.***

• CS : Evidemment quoi, c'est ridicule. … … Ben là on a vu la fréquentation chuter quoi. Mais c'était prévisible. Par contre le premier mois était super bien au niveau du chiffre.

• ***C : C'est au deuxième que c'est retombé ?***

• CS : Non c'est au … … Je sais plus. Faudrait que je regarde. Mais le premier mois c'était excellent. Euh… fff… Après c'est un peu retombé et puis après ça s'est stabilisé définitivement. [COUPE importante à la demande du créateur-scénariste]

• ***C : Au fur et à mesure du développement de la série on a vu apparaître d'autres moyens de communication. Les profils de personnages sur Facbeook en avril 2010 assez vite, puis la page Facebook en septembre. Et puis Twitter, alors je ne sais pas à partir de quand Twitter…***

• CS : Je sais pas.

• ***C : Tu ne te souviens pas. Et comment est-ce que… Là encore ça se passe sur un mode naturel parce que c'est des outils que tu t'appropries ou ?***

• CS : Ouais. … Je suis étonné que la page Facebook soit arrivée aussi tard. Euh…

• ***C : Il y a d'abord eu les profils de personnages pendant longtemps.***

• CS : En fait voilà, je pense que ça a du arriver parce que je me suis rendu compte que les personnages c'était pas gérable. … … Et que c'était une manière de faire un truc finalement plus tradi. Mais je me souviens plus. Ça te montre bien que je fais les choses de manière très naturelle et pas calculée. Euh… Ouais Twitter c'est pareil, je me suis rendu compte de l'existence de Twitter et de l'importance que ça pouvait avoir. Euh… Ben voilà.

• ***C : Tu étais Tweetos assidu avant d'ouvrir le compte des Autres Gens ou tu as ouvert ton compte et celui des Autres Gens en même temps ?***

• CS : Je suis même pas sûr de pas avoir ouvert le miens après celui des Autres Gens.

• ***C : Tu as testé peut-être avec celui des Autres Gens***

• CS : Je pense que ça doit être à peu près simultané. … Ça doit pas être très loin. Par contre c'est hyper utile Twitter. Professionnellement c'est hyper utile. … Euh… Sur Les Autres Gens je sais pas

quel impact ça a. Si l'impact que ça a eu c'est pas forcément un impact de visite ou truc comme ça, c'est un impact de proximité avec le lectorat. C'est *le* c'est l'élément de proximité majeure avec les lecteurs. … Alors attention on parle d'une dizaine de lecteurs tu vois. Et l'air de rien ça fait, ça fait vivre le truc, on a 800 personnes qui lisent, donc on a 800 personnes qui si elles ne participent pas suivent, on peut le mentionner, ça permet d'avoir des retours. Ça permet de, de générer des… participants. Quand je dis toujours que le lecteur n'interviens pas sur l'histoire c'est vrai, mais par contre il peut intervenir sur le fait que je vais renvoyer les gens sur le forum du site parce que je sens qu'il y a peut-être. Je vais créer, pas créer mais encourager les polémiques et les trucs comme ça. Ça m'est arrivé deux trois fois. Parce que je sens qu'il y a quelque chose qui prend forme un petit peu, je le vois sur Twitter, je vois qu'il y a deux messages sur le s, sur le forum donc je , je lance un peu le machin et puis après ça permet d'avoir des visiteurs qui reviennent. Ça permet d'avoir de, de réimpliquer des lecteurs et des choses comme ça, donc ça ça peut être utile. Une sorte de… … fff… Ouais c'est une mesure de température assez sympa. Mais euh… Et sinon sur le rapport de proximité c'est le truc le plus significatif.

• ***C : Donc Twitter, il est lié au forum dans ta pratique… Tu vas voir sur le forum, tu renvois sur Twitter et ça crée un effet euh… Ça fait monter une mayonnaise quoi.***

• CS : Eventuellement. Alors parfois tu as des jours où le débat n'a lieu que sur Twitter et d'autres jours où selon la nature du débat il va avoir lieu sur le forum et il va être relayé un petit peu sur Twitter. C'est très, c'est très particulier. Je… Quelquechose que tu sens venir mais je pourrais pas trop l'expliquer. … … … Euh… ffff…. … L'un et l'autre sont assez autonomes, mais par contre l'un et l'autre sont sont en… connexion. Alors que Facebook il n'y a rien. Et par contre Facebook c'est hyper utile pour les clics. Parce que les gens ils sont sur Facebook toute la journée donc tu fais ton info, tu as ta petite visite. Euh… Par exemple je sais pas toi si tu utilises toujours tes flux RSS. Enfin je sais pas si t'es abonné mais moi par exemple j'ai un reader, je l'utilise plus.

• ***C : Pas pour suivre des séries, mais ça c'est ma pratique perso. Je m'en sers toujours pour la veille… recherche, de blog ou choses comme ça. Mais pas pour de la lecture, de la BD je m'en suis jamais vraiment servi.***

• CS : Moi la dernière fois que j'y suis allé je devais avoir 11 000 trucs en retard donc non ça [?]. Sinon je regarde directement les liens qu'on me propose sur Facebook ou sur euh… Ou euh voilà quoi. Et je pense que, je remarque que pour beaucoup de lecteurs c'est ça quoi. Ils attendent le truc sur Facebook. Enfin c'est pas qu'ils attendent, mais c'est le moment où il arrive, "Ah oui tiens il y a ça". … Et on clique. Twitter c'est un peu pareil. … Donc euh… fff… … Mais non voilà… Mais Facebook il n'y a quasiment jamais de débat. Ça arrive. … Mais ça prend pas, ça prend pas beaucoup. Alors que les débats ont lieu sur Twitter beaucoup. C'qui est drôle c'est de voir, moi parfois ça m'arrive de surprendre un débat qui a quitté Les Autres Gens, enfin comment dire, qui commence

autour de l'épisode. Qui va parler des personnages mais dans lequel je suis exclu petit à petit. Enfin pas exclu volontairement, mais les lecteurs se parlent entre eux. Et comme je les suis les deux ou trois ou quatre qui se parlent, je vois le débat. Et au début souvent ils te mettent en copie. Tu sais bah ils mettent euh. Et puis à la fin ils oublient ou ils enlèvent parce qu'il y avait besoin de place et tout ça. Et c'est drôle de voir l'autonomie que ça prend. …

- ***C : À propos d'espaces autonomes. Il y a d'autres endroits dans lesquels on trouve des échanges, type les blogs des auteurs euh… Les, certains, pas mal d'auteurs ont leur page Facebook aussi. Les forums extérieurs.***
- CS : Par exemple quand les auteurs parlent des Autres Gens sur leurs blogs, la plupart du temps c'est "Ah ouais encore Les Autres Gens fais chier." ou euh "tiens ça c'est je suis pas abonné" ou euh "ah c'est génial de t'y retrouver". Mais voilà ça relève de en gros ça relève de l'information et de soit. Et t'as toujours un type qui va dire "ah la la c'est payant ton site". En gros soit, en gros leurs lecteurs soit ils connaissent, ils sont abonnés, ils sont content de les retrouver quand c'est la première fois. C'est arrivé pour Gally ou chais pas quoi. Soit ils connaissent pas ou ils s'ne foutent, ils regardent voilà ils vont aller voir, ils vont s'abonner ou pas je sais pas. Mais euh… Après je les suis pas tous, mais j'ai jamais vu de gros débats. Tout simplement parce que les les auteurs sont pas des, ils ont pas l'histoire quoi. Ils ils… Comment dire, si t'es un lecteur et que tu suis l'histoire, tu vas pas aller sur le blog de Bastien pour dire "Mathilde elle nous fait chier" quoi. … Ça ils s'en foutent. Enfin j'veux dire, dans le contexte des Autres Gens, c'est pas… Si j'avais un blog, ça serait peut-être aux lecteurs, parce qu'en tant que euh… Grand manitou de l'histoire, ils pourraient venir se plaindre tout ça. Mais euh… Comme mon blog il est mort, ben voilà j'ai pas ce genre de choses. … … … Mais parfois j'ai des messages, j'ai des mails, des trucs comme ça, ça arrive. Ça arrive pas mal, souvent il y a des périodes, ou d'autres où il n'y a rien. Des, du, du contact direct.
- ***C : Le mail, tu oui c'est du contact direct pour toi, par rapport aux autres, aux autres supports.***
- CS : ah le mail ou le message Facebook ou truc comme ça quoi. J'en ai encore eu un ou deux ce matin.
- ***C : Donc c'est des lecteurs qui s'adressent à toi. Pour quel type de…***
- CS : Tout quoi. Ils ont lu le bouquin, ils ont adoré ou ça leur a rappelé leur grand mère ou je ne sais quoi. Et ils me le disent quoi. … Donc c'est des choses qui sont à la fois plus personnelles. Ça relève plus du euh… euh… Ouais ça a un côté plus de rapport direct entre le lecteur et… Celui qui a généré telle émotion ou telle… C'est pas quelquechose qui. Ça relève pas, ça relève pas du débat. Ou alors c'est la plainte. J'ai eu des mails après la mort de Manu par exemple.
- ***C : On est encore dans l'émotion en fait.***
- CS : Voilà.
- ***C : Ouais***

- CS : … … … Et là c'était pour m'engueuler.
- ***C : [rire] Ouais mais c'est une émotion aussi … … … Et à propos de Twitter.***
- CS : Et personne ne me félicitera pour la mort de Mathilde, parce que Mathilde ne meurt pas.
- ***C : [rires] arrête ! Tu spoiles !***
- CS : C'est évident, oh ! Les gens ont vraiment envie d'être … euh… d'être. Ça n'a aucun sens, elle peut pas mourir.
- ***C : Euh… … Et le cas du compte de Florence Mouchin sur Twitter ? Je veux bien entendre ce que tu as à m'en dire.***
- CS : Je ne le savais pas. Un jour je l'ai vu apparaître. Maintenant je sais qui c'est. Mais c'est un truc complètement autonome.
- ***C : Oui c'est une lectrice qui… Qui est sur Twitter et qui s'est fendue du truc.***
- CS : Ouais.
- ***C : Il me semble, enfin très vite à l'heure à laquelle le compte publie son premier truc, il y avait un message d'une lectrice peu avant. Je pense avoir fait le lien.***
- CS : Je me souviens plus de, du contexte mais enfin normalement, je crois que je, je suis quasiment certain de qui c'est et. Mais euh. Mais c'est drôle parce que c'est vraiment d'une façon autonome et puis surtout qui qui respecte assez bien le, le. Mais par contre, je sais pas si t'as vu, ça m'est arrivé de la reprend, reprendre de manière euh indirecte et de la rappeler à l'ordre. Enfin pas parce qu'elle a pas le droit ou machin, m'en fout. Mais de dire "tu n'es pas comme ça". Ça c'est très drôle. Dire à son personnage "attention tu n'es pas comme ça". … Voilà et ça ça très très intéressant. Parce que ça permettait tout d'un coup de voir comment un personnage avait. Bah tiens tu parlais de personnages qui changent, mais de m'apercevoir comment le personnage était perçu par les lecteurs et de voir qu'ils la percevaient comme une grosse looseuse etc. Alors que Florence mouchin c'est pas une grosse looseuse. C'est euh… C'est… Elle était dans le groupe des winners quoi. C'est juste que, bah voilà, c'est une sorte de Manu qui win, qu'a la win quoi. Mais qui a planté son, son amour quoi bon. Mais à part ça… C'est drôle parce que ça fait écho aussi à la vision qu'ont les, qu'ont les dessinateurs. J'ai jamais dit aux dessinateurs "Florence Mouchin est ridicule" tu vois, tu vois bien. … … … Et il la font d'ailleurs pas tant que ça, ils la font pas particulièrement belle. Florence Mouchin pour moi j'la connais, j'en connais plein. C'est une nana euh… … Enfin voilà, qui a à peu près tout pour elle quoi. Sauf que euh… Elle rame un peu dans ses amours, mais bon comme beaucoup de monde. … Et qu'elle a des parents qui sont, qui sont pas forcément à la hauteur, [?] mais j'veux dire c'est banal. Et… Et c'est drôle de voir comment elle a été perçue. Mais j'pense que c'est aussi, ça répond à un besoin du lecteur. Ça répond à un besoin du lecteur d'avoir des personnages qui sont des personnages en situation de faiblesse. … … Il y avait plus Manu, il n'y a plus Camille, il y a Florence. Et je peux te dire que ça va bientôt changer.

- ***C : [rires]***
- CS : Ça va être intéressant. Nan j'veux dire ça m'intéresse beaucoup de voir comment les… Comment ça sera perçu et tout ça.
- ***C : Ton moteur, c'est ça, c'est te dire. Lancer quelque chose et regarder comment ça réagit ?***
- CS : Non, non. Mon moteur c'est de raconter, de faire vivre des gens et tout ça. C'est parce parce que je me suis dit "ah je vais tous les prendre à revers etc" Mais c'est simplement que. Je pense que tous les personnages ils, ils ils acquièrent une expérience, une sorte de… vécu. Et donc ils acquièrent surtout une logique qui leur est propre. Cette logique là s'impose à toi dans l'écriture. Là récemment en faisant évoluer tous les personnages dont Florence. Arrive un moment où se passe. Et qui à mon avis ne peut pas ne pas se passer. … Et ça s'est produit. … Et euh… Voilà. Mais c'est pas le. Le but de cet, de cet épisode que j'ai écrit c'était pas de dire euh … Qui sera publié d'ailleurs demain. … Euh, c'était pas de dire "euh vous allez voir vous allez être surpris par Florence". J'men fous. Enfin j'men fous. Ça m'intéresse. Ça m'intéresse beaucoup même. Mais c'est pas c'est pas ça que j'ai envie de faire. Enfin c'est pas, j'me suis pas dit "ah lala j'vais, j'vais, j'vais… j'vais les avoir." J'ai juste [?] D'ailleurs sur Twitter il y a pas, pas longtemps y a Stéphane [anonymisé] justement il boude là en ce moment. Ça m'ennuie beaucoup. Pour St, pour euh Romain et Kader. Et euh… Et j'lui ai dit, voilà quoi… Et j'lui ai dit que euh… Je faisais pas les trucs en fonction, en fonction des lecteurs. Ni pour pour leur plaire, ni pour leur déplaire. Et d'façon il le savait très bien. Mais euh… … Mais voilà non non mon moteur il est pas de piéger le lecteur, pas du tout. En revanche j'essaie de surprendre, mais ça ça relève de la création d'évènements. Mais les personnages et leur évolution d'après moi elle relève de, elle relève de l'autonomie de. Elle se font quasiment mutuellement. … Sauf pour Mathilde. Mathilde c'est particulier.
- ***C : [rires] Toute une histoire***
- CS : C'est une autre histoire
- ***C : La créatrice du compte de Florence Mouchin, moi j'ai mis mon doigt sur LadyGachka.***
- CS : Oui je pense. Je me souviens plus, c'est elle qui est à Berlin ?
- ***C : C'est pas impossible ouais.***
- CS : Ouais, je pense qu'elle bosse avec Wandrille, ça doit être ça.
- ***C : Elle exprimait son envie de créer une Timeline de Florence Mouchin sur Twitter et une heure plus tard c'était fait donc…***
- CS : Ça doit être elle. Et euh … Et euh. Mais j'pense qu'elle bosse avec Wandrille. Donc Wandrille c'est possible. Enfin c'est pas pour ça, mais il a du l'autoriser quoi. Elle a du dire "tu crois que je peux le faire" et tout ça et Wandrille était trop content de l'y autoriser.
- ***C : C'est bien son genre [rires]***
- CS : Donc ça ne m'étonnerait pas

- ***C : Euh… J'ai encore un certain nombre de questions. Sur la mesure d'audience est-ce que tu.. Est ce que tu mesures déjà l'audience du site et si oui comment ?***
- CS : Oui je mesure l'audience du site. Par deux trucs : Google Analytics et le truc Spip de base. Euh… … … D'ailleurs la fréquentation depuis janvier est en augmentation assez régulière ça c'est chouette. Je sais pas pourquoi. Euh… Et on est à peu près… On a… Nos lecteurs se répartissent dans la lecture. … … Et on doit être, j'veux pas dire de conneries. À peu près à… Dans les gros jours euh… On n'a pas des visites colossales. Dans les gros jours on doit être à 2500 ou un truc comme ça. Et sinon on doit être autour de 1000 par jour.
- ***C : C'est des visiteurs uniques ?***
- CS : Ouais euh… Je dis peut-être des conneries. Pas sûr.
- ***C : Ou c'est des visites ? C'est toujours la question***
- CS : Ouais je sais, je sais… En visiteur uniques, par mois on doit être à à peu 25 000 ou 20 000.
- ***C : D'accord***
- CS : Tu vois c'est, là aussi ça veut rien dire parce que c'est fermé tu vois. Sur 20 000 visiteurs uniques par mois… On a les abonnés et on n'en a pas 20 000. Donc de toute façon. Ce qui est très drôle c'est qu'on a… Je dis peut-être des conneries. [marmonne] Je dis peut-être n'importe quoi. Mais ce qui est drôle c'est que quoiqu'il en soit on a pas mal de visiteurs et pas mal de visites, mais surtout on a euh. Un taux de euh… Comment ça s'appelle ? Les gens restent en moyenne quatre minutes sur le site. Ce qui est énorme pour des gens qui à l'évidence ne sont pas abonnés. Ou alors on a beaucoup plus de lecteurs que ce que je pensais et beaucoup plus de pirateurs que ce que je pensais, mais ça m'étonnerait. Euh… Donc en fait ils sont très curieux quoi les gens a priori. Donc là aussi si on avait plus de bonus, si on avait plus de choses à proposer, si on avait plus d'offres ou plus de machin et tout ça je pense qu'on serait plus… C'est pour ça que moi je, tous ces éléments là m'amènent à penser que que… Non seulement le modèle n'est pas invalide ni invalidé mais en plus au contraire que… Tous les trucs que je vois et que je peux pas faire faute de moyens etc m'amènent à chaque fois à penser que on aurait pu mieux, on pourrait faire beaucoup mieux. …
- ***C : Hmmm Est ce que tu sais si tes lecteurs ils ont tendance à lire l'épisode quotidiennement à ton avis ou ?…***
- CS : Il y a tout.
- ***C : Il y a de tout ouais ?***
- CS : On a des lecteurs hebdomadaires, bah la preuve. Enfin la preuve… Et euh par les visites on a des lecteurs quotidiens, des lecteurs hebdomadaires et même des lecteurs qui laissent tomber pendant deux trois mois et qui d'un coup à force de voir sur Twitter se disent "Oh lala faut que je rattrape" et donc qui passent la journée euh… Et voilà. On a tout tous les lecteurs. Mais toi, toi tu dois mieux savoir que moi. Tu n'y arrives pas avec tes questions ?

• ***C : Ouais ouais si, c'est une question que j'ai posée. J'ai pas encore tout dépouillé mais euh. Je voulais avoir ton sentiment et puis savoir aussi. Quand tu dis il y a de tout, tu l'affirmes d'une manière assez rapide. Sur quoi tu te bases ?***

• CS : C'est parce que c'est les, les expériences que j'ai, les retours que j'ai.

• ***C : Donc de lecteurs qui ont exprimé…***

• CS : Voilà. Mais je sais pas dans quelle proportion.

• ***C : Je pourrai difficilement le savoir non plus puisque j'ai 200 réponses et que tu as 2000 lecteurs. Ce sera à nuancer.***

• CS : Si tu veux moi je vois des gens comme euh… Comme … Stéphane [anonymisé] et tout ça. Ils lisent tous les jours. Après il y en a comme euh… Dans ceux que je connais, ceux que j'identifie. Euh… Clotilde, qui a fini par rentrer mis qui était d'abord une lectrice, elle elle lisait toute les semaines je crois. Voire toutes les deux semaines ou un truc comme ça et elle laissait tomber de temps en temps et puis elle y revenait. Mais moi je, j'ai vu pas mal de lecteurs qui lisaient comme ça. Et puis après il y a les cas où je vois sur Twitter "Oh lala ça fait un mois que j'ai pas lu euh, il faut que je rattrape mon retard sur Les Autres Gens". Et je vois qu'après le type intervient, donc je sais qu'il l'a fait quoi. Donc c'est pour ça, je vois tous ces cas là, mais je sais pas ce que ça signifie. Parce que en réalité les gens qui interviennent sur le forum ou sur Twitter ou sur Facebook … On doit avoir euh… fff…… En tout … Il y a peut-être au gros maximum une cinquantaine de personnes qui sont actives. Peut-être un peu plus mais ça m'étonnerait. Peut-être moins même. De réellement actif s'tu veux, entre les gens qui vont liker sur Facebook, qui vont partager et ceux qui vont participer, parler sur Twitter et ceux qui vont aller sur el sur le forum. On doit être autour de 50. Maximum. C'est pas beaucoup. Et en même temps proportionnellement je suis pas sûr que ce soit mauvais par rapport à un site normal. Je me rends pas compte.

• ***C : Euh… Pour toi, comment tu définirais un fan des Autres Gens ? Tu me disais "Stéphane c'est notre premier fan"…***

• CS : Oui je disais que c'est notre premier fan parce que c'est un type que je connaissais pas et que j'ai rencontré pour la première fois au… Au Festiblog. Il était fan du du truc de Marion Montaigne aussi. C'est un type qui est fan de BD. Tu sais il a un blog de BD. Euh de séries. Il a un blog sur les séries. Et… … … Et… Voilà quoi. Je l'ai rencontré et puis il est venu à quasiment toutes les dédicaces parisiennes qu'on a fait donc. Euh. Et à chaque fois en s'excusant parce que il sait très bien. Parce qu'il veut pas être fan j'crois. Mais sa pratique est très intéressante, parce qu'il connaît bien le sujet et tout ça. Donc je l'aime bien, enfin on a un peu sympathisé. C'est un type que moi j'aime bien et puis j'aime bien le lire, enfin voir ce qu'il va r. Enfin voir comment il réagit un petit peu à chaque fois. Et je dis que c'est le premier fan parce que simplement c'est celui qu'on voit le plus et c'est un

des plus actifs. Après euh il y a… Comment elle s'appelle la… Celle qui est sur Twitter et avec qui il échange beaucoup là. Qui est à Strasbourg. Julie je sais pas quoi.

- ***C : Ouais "Chulie"***
- CS : Euh… Elle c'est une lectrice du premier jour je crois. Et ça doit être notre plus vieille lectrice, fan, activement… Qui participe et tout ça. Donc j'ai pas de définition. Et puis après il y a tous ceux qui ne participent jamais et que je vois en dédicace et qui "Ah la la c'est génial, j'adore" enfin ça c'est. Et ça c'est, c'est marrant parce que. Ça me frappe parce que je n'ai jamais connu ça en tant qu'auteur de BD avant Les Autres Gens. Les gens qui n'interviennent pas sur les forums ou tout ça mais qui sont à fond soit que du livre, il y en a quelques uns. Soit euh des deux soit qui qui ont commencé enfin voilà. Tous les gens qui viennent en dédicace et qui ont, qui ont des réactions s'tu veux de… D'enthousiasme, mais vraiment que moi je connaissais pas avant. T'sais genre ils viennent avec des copains et puis "Oh la la il faut absolument que tu lises le livre oh c'est génial" voilà. Le type qui va au-delà de juste "j'ai beaucoup aimé ce que vous faites" qui a un rapport … En gros euh… Un type avec dont… Ça c'est, c'est, c'est quelquechose qui est vraiment… Vraiment euh… Assez passionnant à, à… Enfin à suivre. Et puis ce qu'il y a de bien c'est, c'est. En règle général c'est que c'est très flatteur pour soi. Ça fait du bien, ça fait du bien à l'ego mais c'est des gens qui s'intéresent. Il y a un côté euh… … … … Ouais, on rencontre des gens comme ça qui trouve un intérêt dans ce que tu fais mais. Et sur Les Autres Gens c'est un profil qui est à la fois très varié et en même temps assez bobo. Euh… Mais quand même très varié, il y a un peu de tout, tous les âges et. Euh… Tous les sexes. Bon il y en a pas 10 000 [rires] Euh… … Et des gens ouais qui sont. Qui, qui à chaque fois euh… Ont un discours un petit peu autour des personnages. Et pas con. Ça c'est un truc que moi j'trouve vraiment, vraiment super intéressant. Ça c'est quelquehcose qui est, qui est super… Super euh… euh… Riche. Ça c'est. Le rapport au lecteur ça c'est un truc que j'adore. Que j'ai découvert avec Les Autres Gens et qui va me manquer. … … … … … … [semble vraiment ému]
- ***C : Instant émotion [rires]***
- CS : Si c'est sur.
- ***C : Tu vas peut-être chercher à le retrouver d'une autre manière***
- CS : Oui oui, mais c'est vrai que pour Les Autres Gens c'est un truc qui. Je t'ai dit, ça fonctionne sur les forums et sur les réseaux sociaux mais pas uniquement. Tous les gens qui. Tu vois je te disais, il doit y avoir 50 personnes qui interviennent réellement. Et puis il y a tous les autres qui n'interviennent pas. Donc tu sais pas trop s'ils lisent ça par habitude ou s'ils lisent pas ou si je ne sais quoi. Mais quand tu arrives en dédicace, bah en général les gens qui connaissent en tous cas ils sont euh très… enthousiastes. Et les gens qui connaissent pas, la plupart du temps on leur en a parlé. Avec enthousiasme. Il y a une sorte de… Et ça c'est une chose de vraiment euh super forte. Et très intéressante. Voilà

- ***C : Tu connais un peu tes lecteurs par le biais des stats Facebook***
- CS : Tu les as vues les stats Facebook
- ***C : C'est à partir de là que tu me dis qu'il y a des femmes et des hommes. Qu'il y a un peu tous les âges.***
- CS : Il y a d'une part mon expérience de live quoi. IRL. Quand je suis en dédicace, nos lecteurs c'est des lectrices et des lecteurs. La dernière fois il y avait le chanteur d'un groupe de rock, un truc indé qui fonctionne. Et c'est drôle parce que c'est un type. On pouvait parler de nos expériences de métiers artistiques IRL. Parce que lui aussi il en vit et tout. C'était intéressant, c'était drôle de voir un type comme ça. C'est pas un profil midinette quoi, parce que c'est pas notre profil. Et quand tu vois les stats Facebook, ben tu l'as constaté, c'est hyper équilibré. On est plutôt jeune, mais pas trop très jeune. Mais voilà quoi c'est c'est 30-40 quoi.
- ***C : Plutôt entre 25-35 je dirais. Pour le gros. Et ce qui est amusant, c'est que d'après les réponses au questionnaire, les femmes sont plutôt entre 25-30 alors que les hommes sont plus dans le 30-35. Un espèce de petit décalage de 5 ans entre le moment où tu vois beaucoup d'hommes et le moment où tu as beaucoup de femmes.***
- CS : Mais dans ton questionnaire, tu as eu autant d'hommes que. Enfin c'est c'est partagé ?
- ***C : C'est assez partagé, il y a un peu plus de femmes que d'hommes. Légèrement plus. Mais c'est très mixte.***
- CS : Non mais tu confirmes ?
- ***C : Ouais ouais je confirme. En tous cas pour les réponses au questionnaire. Donc c'est des gens qui sont peut-être plus fans que la totalité de tes lecteurs.***
- CS : Ça plus les stats de Facebook, en général on a quand même un lectorat qui est 50/50. Un peu plus féminin, ce qui est logique. Quoique pour de la BD c'est presque un exploit. Mais en tous cas assez partagé.
- ***C : Je te le confirme. Mais de toute façon tu auras des éléments plus concrets une fois que je les aurai bien dépouillés.***
- CS : Par rapport à tous ces gens là et à tous ces trucs là c'était mon ressenti. Attention dans tout ce que je te dis il n'y a rien de statistique, uniquement les gens avec lesquels j'échange sur Twitter ou sur machin et les gens que je croise en dédicace. … C'est tout.
- ***C : Et sur le lectorat du livre, de quels éléments tu disposes euh… Pour savoir s'il est identique, différent, s'il se recouvre ou pas ?***
- CS : Je pense qu'il est assez proche. Par contre il est forcément différent parce qu'il y a une énorme partie qui n'en avait jamais entendu parler. Déjà comment dire, mathématiquement le premier tome a dépassé 10 000 exemplaire euh… Donc mathématiquement il y en avait une bonne partie qui n'avait jamais entendu parler ou en tous cas qui n'avait jamais suivi sur Internet. … … … Donc euh, il est

forcément un peu différent dans le sens où il est pas… Dans la même euh… Dans le même couloir d'Internet que nos lecteurs. Après au niveau sociologique c'est hyper proche quoi. On a toujours. Enfin globalement on n'a pas les lecteurs, on n'a pas les gros collectionneurs de BD par exemple. Moi je les vois jamais.

• ***C : C'est marrant parce que je dois avoir… Une réponse en particulier qui a attiré mon attention parce que c'est justement un non-lecteur, quelqu'un qui n'a pas accroché et qui semble être un gros collectionneur, un amateur d'albums. Qui en achète plus de 50 par an… Et eux ils ne t'aiment pas. Voilà, c'est des gens qui vont dire "le dessin est moche, c'est pas travaillé".***

• CS : En dédicace on les voit hein. Moi je les vois. La dernière fois j'étais à un salon du livre sur le stand de Dupuis, il y avait à côté de moi je sais plus quel truc. Si il y avait le type qui a repris Thorgal là. Donc là il avait tous les collectionneurs et ils regardent à côté en disant "mais qu'est ce que c'est que ce truc ?" Donc eux je les connais pas. Je les ai pas, je les connais pas. Et je pense que je les connaitrai jamais. C'est pas grave. C'est dommage parce que c'est un gros… Un gros marché. Enorme. Mais ils sont vieillissant, donc on va dire que c'est pas grave. Euh… … Et sinon euh, ouais c'est toujours globalement, sociologiquement, ouais ce que tu disais quoi. Les 25-35 ans, euh, plutôt euh… Plutôt des gens qui… Souvent un profil qu'est pas spécifiquement BD par contre. Par exemple je fonctionne assez bien, quand le libraire l'a lu, en librairie généraliste. Parce que euh… Voilà, c'est des gens qui vont lire des romans, qui vont lire aussi des BD un peu indé. [COUPE à la demande du créateur-scénariste]

• ***C : J'aimerais terminer par… Il y a eu une exposition Les Autres Gens. Il y a eu le cas en Corée, mais il y a eu une exposition à Paris.***

• CS : C'est particulier en Corée. Le truc en Corée ça relevait plus de la présentation de. C'était un truc qui relevait de la présentation de concept. Euh, moi j'ai vu les trucs. Les photos elles sont sur Google+. Mais en gros c'était particulier. C'était des reproductions. C'était pour montrer comment ça fonctionnait. C'était. Ça leur avait beaucoup plu si tu veux le concept de chaque jour un dessinateur différent ce truc là quoi. Donc voilà c'est pas une exposition pour le truc euh… Tu parles de la galerie, l'Art Graphique. À Paris.

• ***C : Je n'ai pas eu l'occasion de la voir, je ne vois pas du tout quelle forme ça a pris. Comment c'était conçu.***

• CS : C'était une exposition de planches en fait.

• ***C : D'accord, de planches originales ?***

• CS : De dessins

• ***C : De dessins originaux des Autres Gens***

• CS : …

• ***C : Comme c'était exposé dans une galerie, est-ce qu'il y en a qui étaient vendues…***

- CS : Oui oui, il y en a pas mal qui ont été vendues. [COUPE à la demande du créateur-scénariste]
- ***C : C'est des lecteurs de la série qui sont venus ? En dehors de tous les auteurs parce que j'imagine qu'il y a un certain nombre d'auteurs et de leurs contacts qui sont venus…***
- CS : Oui oui, il y avait aussi des lecteurs. Mais il y avait beaucoup d'auteurs. Les lecteurs. Je sais plus combien il y avait de monde. Il y avait quand même pas mal de monde et… … … Mais j'me souviens plus alors là… Ça c'est le truc, c'est des moments qui me stressent donc euh…
- ***C : D'accord***
- CS : Je suis un peu dans une sorte de… de, de quatrième dimension. … … Voilà.

F. Entretiens avec les lecteurs

Avant de conduire une série d'entretiens auprès de lecteurs de *LAG*, j'ai commencé par observer la nature des pratiques ayant cours sur les différents dispositifs que j'avais identifiés. Grâce aux premiers enseignements de la phase d'observation, un questionnaire a été relayé auprès des lecteurs de la série par voie électronique. Avec la collaboration du créateur-scénariste, une annonce a été publiée et relayée le 30 mars 2012 sur la page Facebook officielle, le compte Facebook officiel et dans les *news* du site web de la série. J'ai publié une annonce sur le forum. Enfin, avec le concours de son auteur, Pochep, une des vignettes *LAG MAG #11*, le supplément humoristique paru le 14 avril 2012, invitait les lecteurs qui n'en auraient pas eu connaissance (par exemple parce qu'ils liraient exclusivement les contenus narratifs de la série) à répondre à l'enquête. Au 17 avril 2012, le questionnaire totalisait 234 réponses, dont 216 n'étaient pas le fait d'auteurs contribuant à la série.

Le questionnaire a été élaboré afin de recueillir tant des données particulières par rapport à mes hypothèses de travail quant à leurs usages des dispositifs numériques mis à leur disposition autour de la série, que des données génériques sur les usages et les pratiques des lecteurs de la série en matière de lecture de bande dessinée et de bande dessinée numérique en particulier. À partir de l'analyse des premières réponses, j'ai pris contact avec 12 répondants qui avaient accepté d'être contactés par e-mail et dont les commentaires exprimés dans les champs libres du questionnaire avaient attiré mon attention. Entre le 3 et le 27 avril 2012, 6 d'entre eux m'ont accordé des entretiens semi-directifs par téléphone. Il s'agissait pour moi de confirmer et d'affiner mes observations préalables. Le 3 avril 2012, j'ai également reconduit un entretien avec le créateur-scénariste, afin d'explorer ses représentations des publics de *LAG* et de les confronter aux réponses recueillies auprès des lecteurs.

Je reproduis ici les profils synthétiques des sept lecteurs avec lesquels je me suis entretenu.

• F2 : Stéphane est un cadre, parisien âgé de 30 ans, lecteur régulier de bande dessinée traditionnelle. Abonné en août 2011, il a rattrapé son retard en un mois. S'informant sur la série par tous les moyens à sa disposition, il est très actif sur Twitter et sur le forum. Stéphane se définit comme tout à fait fan de *LAG*.

• F7 : Deborah est dessinatrice, non diplômée et âgée de 26 ans, elle réside dans une commune de moins de 10 000 habitants de la région Rhône-Alpes. Lectrice assidue de bandes dessinées en tous genres, elle n'est pas abonnée à *LAG* mais se tient informée via Facebook.

• F6 : Yves est cadre, âgé de 46 ans et résidant en banlieue parisienne. Lecteur très assidu de bandes dessinées traditionnelles, il n'a lu *LAG* que sous la forme des albums imprimés. Yves ne se dit pas du tout fan de la série et exprime des critiques acerbes sur la qualité graphique proposée. Yves se définit comme pas du tout fan de *LAG*.

• F5 : Charlotte est une bibliothécaire toulousaine de 32 ans. Lectrice assidue de bandes dessinées en tous genres elle est abonnée à *LAG* depuis le début. Informée par le flux RSS et Twitter, elle ne dialogue pas avec d'autres lecteurs, ni avec les auteurs mais se définit comme tout à fait fan de la série.

• F4 : Paul est un cadre de 36 ans, résidant dans une commune de moins de 1000 habitants du Languedoc-Roussillon. Lecteur assidu de bandes dessinées traditionnelles, il est abonné depuis le début de la série. Informé exclusivement par le biais du site web officiel, il participe activement au forum et se définit comme tout à fait fan de la série.

• F3 : Henri est un homme de 34 ans qui exerce une profession intermédiaire à Lyon. Lecteur très assidu, adepte de bandes dessinées en tous genres, il s'est abonné à *LAG* en

mars 2012 et s'efforce de lire la série depuis le début. Henri se définit comme plutôt fan de *LAG*, manière pour lui de dire sa sympathie sans affirmer d'autres prétentions.

- F8 : Stephen est américain, universitaire âgé de 44 ans. Abonné depuis le début de la série, il ne lit pas vraiment d'autres bandes dessinées. S'informant exclusivement au travers du site web, il n'interagit pas avec les autres lecteurs ou les auteurs et se dit tout à fait fan de la série.

Cet échantillon met en présence plusieurs profils caractéristiques : celui d'un fan aux pratiques très contributives (Stéphane), ceux de plusieurs lecteurs de la premières heures et fans aux pratiques non-contributives (c'est le cas de Charlotte, Paul et Stephen), celui d'un lecteur tardif (Henri) et ceux de deux non-lecteurs de la série, l'un qui n'a lu que quelques albums sans s'intéresser à la version numérique (Yves) et l'autre qui s'est intéressée à la version numérique sans la lire pour autant (Deborah). L'échantillon n'est pas quantitativement représentatif du lectorat de la série, mais représente assez bien les principales tendances que j'ai décelées parmi les répondants aux questionnaires. Surtout, cet échantillon couvre de manière assez complète les différents degrés d'implication possibles pour un lecteur vis-à-vis de *LAG* et des dispositifs de communication qui entourent la publication de la série.

F1. Guide d'entretien

- Comment avez-vous découvert Les Autres Gens ?
  - Date et support de la découverte
    - Période de décision
  - Abonnement
- Comment lisez-vous Les Autres Gens ?
  - A quelle fréquence ?
  - A quel moment de la journée ?

  - Dans quel contexte ?
  - Vous arrive-t-il de relire des épisodes ?
  - Qu'est ce qui vous plaît/déplaît ?
- Vous êtes plutôt lecteur de bande dessinée ?
  - Quelle différence avec LAG ?
  - Vous lisez de la BD numérique ? Quoi ?
- En dehors des épisodes quotidiens, y a-t-il autre chose qui vous intéresse ?
  - Les résumés
  - Les LAG MAG
  - Les profils Facebook ou Twitter de personnages
  - Les blogs des auteurs
  - Les albums papier
- Vous en parlez ?
  - Avec qui ?
  - Sur quel support ?
  - Quand ?
  - Dans quel contexte ?
  - Dans quel but ?
  - A quel personnage vous identifiez-vous ?

F2. Stéphane

23/04/2012 16h40 (0h40)

- ***Chercheur : Comment est-ce que tu as découvert Les Autres Gens ?***
- Stéphane : Euh par la hmmm… En librairie. Je cherchais un cadeau et je suis tombé sur la couverture de Vivès et du coup j'ai regardé et comme dans le premier volume il y avait également Boulet et euh… Et d'autres que je connaissais, j'ai pris. J'avais même pas compris euh… Le principe du feuilleton. Je croyais que c'étaient plusieurs euh, enfin j'avais pas compris que ça se suivait. Moi j'ai vraiment découvert Les Autres Gens par hasard.
- ***C : Donc tu tu prends le livre dans le, chez un petit libraire ? Chez un ?***
- S : Non à la Fnac.
- ***C : Dans les rayons de la Fnac tu prends le livre et t'es accroché par les dessins parce que tu connais les auteurs ?***
- S : Parce que je connais. En fait moi j'ai commencé à lire Les Autres Gens il y a euh… Pfff… Je crois que c'était en… Bah c'est bien ça, c'était en mai dernier et euh… Avant Les Autres Gens ma culture BD était quand même super limitée. C'est-à-dire que voilà, je connaissais, je connaissais peut-être. Enfin voilà, ma culture BD numérique était limitée. Je devais connaître Pénélope Bagieu, Boulet et Bastien Vivès quoi.
- ***C : Ouais les principaux***
- S : Et du coup c'est parce que il y avait le dessin de Bastien Vivès que ça m'a intrigué et… Voilà. C'est uniquement. D'ailleurs c'est même pas Bastien Vivès en couverture j'dis, j'dis des conneries c'est pas Vivès en couverture du un. Euh… Mais j'ai feuilleté et dedans il y avait Vivès. Et du coup voilà.
- ***C : Tu dis ta culture BD numérique. Mais en culture BD en revanche tu es déjà lecteur de BD assidu ?***
- S : Je suis lecteur de BD euh… J'ai une grosse culture franco-belge dans mon enfance. Euh… Et je suis pas mal resté, je suis pas mal resté là-dessus. Je suis pas euh… Avant Les Autres Gens je lisais pas euh. J'étais assez tradi dans ce que, dans ce que je lisais quoi. J'entends, j'ai lu enfin. Ce que. Je me considère pas comme un grand lecteur de BD quoi. J'ai lu Largo Winch, Thorgal et… Les Maîtres de l'orge quoi, et Soda.
- ***C : Oui, les grands classiques***
- S : Oui c'est ça, exactement.
- ***C : Et donc tu achètes ce bouquin pour l'offrir au départ ?***
- S : Ouais
- ***C : Tu le lis avant ?***

- S : Je le lis avant.
- ***C : Pour vérifier que tu n'offres pas n'importe quoi… Et balors tu fais quoi, tu cours en acheter un deuxième ?***
- S : Euh… En fait je… euh… Je sais plus très bien dans quel délais ça s'est fait mais ça s'est fait assez rapidement. Et le 2 était effectivement déjà sorti donc j'ai embrayé sur le. Oh je sais plus si j'ai embrayé directement sur le 2. Mais effectivement ça s'est fait assez rapidement, je l'ai racheté assez vite pour moi ouais.
- ***C : Et donc tu as embrayé sur le 2 et c'est à la fin du 2 que tu voulais avoir la suite et que tu t'es abonné ?***
- S : Ouais c'est après le 2 que je me suis abonné.
- ***C : Et c'était bien clair en lisant les bouquins que l'abonnement était possible sur le site ? La passerelle s'est révélée évidente pour toi ?***
- S : En fait euh… euh… Je crois pas que ça se soit fait par le bouquin. Parce que quand j'ai offert le livre à la personne euh… À qui, pour qui je l'avais acheté, la personne connaissait déjà et avait déjà lu. Enfin c'était euh… Avait déjà lu sur Internet et du coup m'avait parlé du site et du coup je savais que le site existait. Et j'avais hésité quand j'avais lu le 1 à m'inscrire directement en me demandant un peu si ça tenait la route sur plusieurs, sur plusieurs tome et voilà. Donc c'est pas par les tomes en eux même que j'ai appris qu'il y avait le… le, le l'abonnement possible. C'est parce que c'est la personne avec qui j'en ai parlé qui connaissait mieux que mieux que moi en fait. Et voilà.
- ***C : L'anecdote est amusant quand même [rires]***
- S : Ouais. Et en fait c'est pour ça. En fait la personne à qui je l'offrais je savais qu'elle était très amateur de blogs bd et euh… Voilà, comme elle commençait un tout petit peu à m'initier et que moi je lisais pour le coup depuis un petit bout de temps Vivès et, enfin, ce que je disais tout à l'heureBah je me suis dit "Ah peut-être avec un peu de chance elle connaît pas et que euh… C'est pas mal ciblé" et en fait elle connaissait très bien et…
- ***C : [rires] … Et c'est comme ça que tu es devenu lecteur des Autres Gens.***
- S : C'est ça, totalement accroc et du coup je crois … Allez j'ai dû m'inscrire je crois en juillet si je dis pas de connerie. Et euh… Bah au lancement de la deuxième saison j'avais ra, j'avais rattrapé tout mon retard quoi.
- ***C : Ah oui, c'est marché forcée là.***
- S : Ouais ouais ouais. Mais je suis comme ça. Je suis pas mal comme ça pour les séries euh en général de toute façon. Enfin euh… Je suis assez chron… téléphage ou sériephage quelle qu'elle soit.
- ***C : Tu tiens un blog sur le sujet d'ailleurs***
- S : Bah c'est pour ça. Pour moi le le, le fonctionnement des Autres Gens est exactement le même. C'est-à-dire que le feuilleton me happe complètement. …

- ***C : Ouais tu ressens pas de différence majeure ? Pour toi c'est le même genre ?***
- S : La télé, la série télé et la série numérique ? Enfin la BD numérique ouaip. Enfin Les Autres Gens ouais complètement.
- ***C : Euh… Et les, dans la manière dont tu lis Les Autres Gens ? Comment est-ce que tu lis Les Autres Gens ?***
- S : Euh… Je les lis quotidiennement. Je suis incapable de faire comme certains qui se réservent trois quatre épisodes euh par semaine. Euh… Et je les lis plusieurs fois par jour, quelquefois quand ça m'intéresse. Et… … Voilà.
- ***C : Tu relis parfois l'épisode de la journée plusieurs fois dans la journée ?***
- S : S'il euh ouais, voilà. Je ne relis plus l'épisode, je regarde les dessins plusieurs fois. Comme je vais sur Facebook bah je regarde Les Autres Gens aussi.
- ***C : Et tu lis ça dans quel contexte ? T'es au bureau ?***
- S : Non c'est, enfin, au boulot. C'est, j'allume euh mon ordi et le temps que mes mails euh arrivent, le temps que le café passe je lis Les Autres Gens.
- ***C : D'accord, c'est ta première activité de la journée quoi***
- S : Ouais
- ***C : En même temps que le café***
- S : C'est ça
- ***C : Et euh quand tu regardes à nouveau en cours de journée, c'est genre milieu de journée parce que c'est la pause ? C'est euh…***
- S : Ça dépend, ça peut être aussi euh… Ça dépend un peu. En fait je retourne très régulièrement euh dans la journée sur le, le site des Autres Gens pour voir si euh… Enfin pour regarder le forum. Et du coup s'il y a eu des réactions, s'il y a eu des avis sur le forum machin. Bah du coup je regarde l'épisode pour voir euh ce que j'avais pas forcément vu ou ce que j'avais pas forcément interprété de la même façon ou voilà. Euh… Le, … Le, enfin mon retour sur le, le site dépend vachement de la réactivité du forum et de Twitter et de etc.
- ***C : D'accord. Et qu'est ce qui te plaît ou qui éventuellement te déplairait si toutefois c'est possible, dans Les Autres Gens ?***
- S : Euh… … …
- ***C : Qu'est ce qui fait que t'es devenu accroc et qu'est ce qui fait que tu restes.***
- S : Bah alors maintenant, encore plus maintenant qu'il y a une date de fin je veux savoir ce qu'il va se passer. Enfin je veux savoir comment ça se termine. Mais euh… C'est le feuilleton, je suis. Enfin je… Je suis complètement. C'est ce que je disais tout à l'heure, je suis complètement happé par le feuilleton. Euh… Mais de la même façon que … euh. Chais pas si je prends euh. Enfin c'est le cas pour d'autres, pour d'autres BD hein. À partir du moment où j'ai pas la fin. Il me faut la fin. Il. Je

veux avoir la fin et du coup c'est ça qui me fait revenir. Ça c'est la première chose. Et la deuxième choses c'est évidemment le concept génial d'avoir des dessinateurs différents tous les jours. …

• ***C : Oui, qui va te pousser à relire, à regarder à réinterpréter les dessins.***

• S : Ouais . Euh.. J'ai l'impression en même temps que j'ai pris du plaisir à lire l'histoire. J'ai fait tout ma culture BD en, en quelques mois en découvrant des gens que je connaissais absolument pas. Alors je dis pas que j'ai acheté beaucoup beaucoup beaucoup de BD depuis mais euh… Au moins je vais sur les blogs enfin je, voilà. Je me suis un peu ouvert en termes de design, en termes de euh… De ce qui se. De façons de raconter etc.

• ***C : Dans Les Autres Gens sont devenu une espèce de porte ouverte pour toi vers les univers de différents auteurs. Tu t'es mis à les suivre individuellement pour certains ?***

• S : Pour certains ouais ouais, carrément.

• ***C : Au départ tu es parti de Boulet, Pénélope et Vivès et aujourd'hui tu.. Tu en suis combien depuis Les Autres Gens.***

• S : J'en suis, j'en suis une quinzaine. J'en suis une quinzaine en flux RSS et un peu plus euh.. Avec euh, avec Twitter. Parce qu'avec Twitter je suis pas mal d'auteurs des Autres Gens et du coup chacun mettant un peu ses liens vers ses mises à jours de blog euh voilà. Je vais les voir comme ça. …

• ***C : Et en dehors des épisodes quotidiens, à quoi est-ce que tu t'intéresses autour de simplement l'épisode du jour ? Qu'est ce qui attire ton attention ? Tu m'as déjà parlé du forum, tu suis le forum un petit peu au fil de la journée. Et en dehors de ça ? Tu me disais les blogs des auteurs aussi ?***

• S : Exactement. Euh… J'aime, je suis pas le. Enfin ça faut pas, faut pas le dire à Thomas. En même temps je fais ce que je veux. Mais euh, je suis pas un énorme amateur du LAG MAG que je trouve euh, qui à mon sens tourne un peu en rond. Enfin qui était très drôle au début mais je trouve que là c'est… Euh, voilà je suis moins fan du LAG MAG. Euh… J'adore les… J'adore les résumés. Euh j'adore les résumés, je trouve qu'il y a une certaine euh, pour les lecteurs qui suivent, il y a une certaine euh… C'est con à dire mais, une espèce de récompense de… Comment dire. Quand je lis quand je lis le résumé, j'ai l'impression d'être hyper à jour et d'avoir tout compris. Et ça confirme que je suis pas complètement, que j'ai rien oublié d'important et que je suis pas complètement largué.

• ***C : D'accord***

• S : C'est un peu comme les euh… Ouais c'est un peu comme les… Enfin encore une fois comme à la télé, les previously quand on nous résume la saison dernière et qu'on a l'impression d'être encore à peu près connecté ça fait plaisir. On est là "bon j'ai pas tout oublié, ça va".

• ***C : D'ailleurs quand tu t'es fait un peu, pas l'overdose mais quand au début il a fallu que tu…. Tu assimiles tout d'un coup, les résumés, tu les lisais aussi au fur et à mesure ?***

• S : Ouais ouais ouais, bien sur, je les lisais parce que euh… Parce que les résumés ils sont pas écrits par Cadène et ils sont quand même super drôles. Enfin il y a un changement de ton qui est euh super drôle dans les résumés.

• ***C : Et en tant que nouveau lecteur, les réusmés t'aidaient à mieux saisir le, à pas passer à côté de quelquechose ? Ou est-ce que c'était juste pour le plaisir de retrouver les personnages avec un autre ton ?***

• S : Au début il y avait quand même le… Au début il y avait quand même le soucis d'être sûr de n'avoir oublié personne en route hein.

• ***C : D'accord***

• S : … … Moi je trouve ça bien que quelquefois les résumés ils repartent de super loin. Enfin , quelquefois je suis surpris, des fois ils racontent encore la victoire de Mathilde au loto. Eh bah ça fait quand même du bien, ça fait le tri. Il y a un espèce de. On nous reparle d'évènements qui sont hyper vieux mais en même temps euh, parce qu'ils sont vraiment fondamentaux par la suite enfin…

• ***C : Et puisque tu as découvert la série par le biais des albums papier, est ce que tu continues toujours, est-ce que tu les lis toujours ?***

• S : Je les achète oui oui évidemment, je les achète à peu près le premier jour de leur sortie à chaque fois.

• ***C : C'est pour les relire ou c'est un acte militant ?***

• S : Les deux. J'allais dire il y a trois raison. C'est pour les relire. Euh… C'est un acte militant parce que j'ai envie de soutenir ce projet. Et la troisième partie, la troisième raison qui est euh peut-être la principale, c'est que depuis euh… euh… Au moment où je te fais peur parce que je suis trop fan faut me le dire. Mais depuis, je les ai fait tellement sur dédicacer tous que euh c'est un plaisir de les avoir pour avoir un. Enfin à chaque fois que je vais au Festiblog, dans un forum, enfin rencontrer les trucs, je prends toujours un album des Autres Gens et je trouve toujours quelqu'un qui est dedans.

• ***C : Mais tu vas trimballer une valise à la fin***

• S : Thomas Cadène les a tous dédicacés, Alexandre Franc en a beaucoup dédicacés euh. … Batien Vivès en a dédicacés. Vincent Sorel… Voilà, j'en ai, j'ai fait dédicacé pas mal de mes ouvrages. Et du coup maintenant, c'est, c'est limite un… C'est, c'est des objets collector quoi. Enfin voilà, c'est…

• ***C : Quand on est fan comme ça des Autres Gens, euh… Forcément tu dois en parler, avec qui, comment, pourquoi…***

• S : J'en parle avec, bah alors la fameuse personne celle à qui j'avais offert le premier bouquin euh… Et c'est ma collègue donc j'en parle assez régulièrement. Et elle a pas suivi la série. Enfin elle a arrêté de suivre la série. Euh… Hmmm… Et j'en parle partout, j'en parle tout le temps à tous les gens. Mais comme je pourrais parler encore une fois, d'une autre série. Il m'arrive de parler par exemple de Mad Men à des gens qui ne connaissent pas et je leur vend le truc en raconter que c'est

vachement bien machin. Eh ben Les Autres Gens pour moi ça fait pas de différence, donc je leur raconte à quel point c'est bien, à quel point c'est drôle, à quel point c'est intrigant et voilà.

• ***C : Quand tu parles des Autres Gens, ça semble être très spontané. Mais est-ce que le fait que ça soit une BD numérique euh… Te crée pas une difficulté pour faire comprendre aux gens de quoi il s'agit. Par rapport à une série où ils savent. Une série tout le monde sait ce que c'est une série télé.***

• S : Au début j'avais un peu de mal à expliquer, et depuis j'ai un peu rodé mon discours quoi. Je sais très bien comment… Euh… Ouais j'ai, je, j'arrive à en parler de mieux en mieux. Et la preuve en est c'est que j'arrive à convaincre. J'ai pas convaincu beaucoup beaucoup beaucoup de gens de s'y mettre mais ça va de mieux en mieux.

• ***C : Pour toi c'est vraiment devenu du même type que " tiens j'ai vu une nouvelle série, j'accroche bien parce que ceci cela"***

• S : Ouais [rire]

• ***C : Et donc tu en parles tout le temps avec tout le monde, n'importe qui, au boulot, dans la famille, dans tout contexte.***

• S : Ouais

• ***C : Et aussi par quel biais ? C'est-à-dire que oralement par bouche à oreille tu en parles beaucoup, mais tu es aussi très actif sur Twitter, sur le forum… Comment est ce que tu articules ces différents supports de communication ? Comment est ce que tu t'y retrouves ?***

• S : Oh bah oui parce que… Quand je dis que j'en parle tout le temps, dans la vie de tous les jours c'est pas vrai hein. Je dis que j'en parle tout le temps, mais effectivement ça reste un truc que les gens connaissent pas bien. Mais euh. Nan j'en parle quand euh… Bah typiquement ce week-end j'en ai parlé. J'en ai parlé à une amie qui connaît Les Autres Gens, à qui j'en avais déjà parlé euh pour lui raconter deux trois anecdotes que j'avais échangé sur le forum, euh sur Twitter avec d'autres fans. Et c'était ça, parce que euh voilà euh.. C'était drôle d'avoir euh… euh… Bon je raconte le truc. En ce moment je suis un peu… Je suis pas en froid, avec Les Autres Gens, mais j'boude parce qu'il y a un truc qui est arrivé dans Les Autres Gens et avec lequel je suis pas d'accord. Et c'est drôle parce que les… Les gens sur Twitter, à commencer par @lesautres, enfin Thomas Cadène. Et d'autres lecteurs ont remarqué que j'étais moins, moins actif, moins présent. Et du coup il y a une espèce de… Tout le monde s'est inquiété de savoir pourquoi je boudais et j'ai trouvé ça drôle. Typiquement c'est le genre d'anecdote que je raconte à des amis qui ne lisent pas Les Autres Gens mais qui savent quand même de quoi il s'agit.

• ***C : Ça m'amuse parce que Thomas m'a dit " Stéphane boude, il m'en veut pour Romain et Kader". [rire]***

• S : Bah voilà.

- ***C : Donc il en est conscient et il en est fort mari.***
- S : Mais je sais bien mais c'est ça qu'était drôle. J'ai une amie à qui j'en ai parlé ce week-end qui m'a dit "mais c'est Thomas Cadène lui-même qui vient te parler de ça sur Twitter ?", "Oui oui, il a bien compris". C'est rigolo, les gens sont un peu surpris que j'ai ces liens aussi euh… Euh… Aussi faciles avec les auteurs des Autres Gens.
- ***C : Euh… D'ailleurs, à propos de ces liens. Il me disait aussi qu'il a, qu'il t'avait réexpliqué que euh… Que il ne se laissait pas influencer par les lecteurs. Tu ne cherches pa… Cherches tu à l'influencer ?***
- S : Euh… Hmmm… Pas vraiment En fait j'ai surtout. Je cherche pas à l'influencer. Je cherche. J'ai surtout très peur que dès que je. Dès que je dis un truc sur Twitter genre "moi je voudrais qu'il se passe ça" ou "moi je voudrais qu'il se passe ci". J'ai très peur qu'il prenne le contrepieds parce que je… Mais il me dit qu'il le fait pas non plus et je veux bien le croire euh… Parce que je… Moi même mon instinct naturel si je devais être à sa place c'est que à partir du moment où quelqu'un euh… M'a dit comment il voudrait que ça se termine j'aurais envie e, de faire autrechose pour pas, pour pas tomber dans une facilité. Et je crois quil a… Qu'il est assez fidèle à son récit pour ne pas se laisser influencer ni dans un sens ni dans l'autre. C'est-à-dire de pas suivre les lecteurs mais de pas aller forcément à leur encontre. Euh je cherche pas du tout à l'influencer. Et moi à chaque fois je… hmmm… ouais je, d'une part je veux rien savoir, d'autre part plus je suis surpris plus je suis heureux moi.
- ***C : Euh… Mais tu. Justement sans chercher à l'influencer, mais tu prends un… Un certain plaisir à pouvoir échanger de manière très directe avec lui. Est-ce que tu échanges aussi avec d'autres auteurs d'ailleurs des Autres Gens ?***
- S : Euh… … Alors les auteurs, les scénaristes non. Je suis Marie Avril là, Haïm, je sais pas comment se dit son nom. Sur Twitter. Je suis pas les deux autres et je crois pas qu'ils y soient. Euh… Euh… Ou peut-être mais à non. Mais les autres auteurs, c'est les dessinateurs que je suis. … … … …
- ***C : D'accord. Et tu les suis ou bien est ce que tu dialogues aussi avec eux comme tu dialogues avec Thomas ?***
- S : Je dialogue avec eux et eux dialoguent avec moi. Oui ils y en a certains, je pense à, je pense à Didier Garguilo. Je pense à … euh… Comment il s'appelle ? Sébastien Vassant. Euh… Je pense à euh… Voilà. Il y en a régulièrement, il y en a certains que j'ai contacté aussi euh. Enfin du coup je leur parle pas du tout aussi régulièrement. mais que j'ai contacté via le site, puisqu'il y a leur adresse mail. Enfin il y a des liens vers leur boite mail. Et euh voilà de temps en temps pour leur dire que "vraiment c'était trop beau aujourd'hui" euh voilà.
- ***C : Et donc toi ton usage c'est principalement Twitter pour un dialogue quotidien, mais parce que tu l'utilises par ailleurs ?***

- S : Non, alors ça aussi c'est drôle, c'est Les Autres Gens qui ont fait ma culture Twitter.
- ***C : D'accord. Ah ouais.***
- S : J'avais un compte Twitter, j'avais eu un compte Twitter et que… Et j'avais quoi une dizaine de… de gens que je suivais, c'étaient essentiellement des amis et c'était pas très intéressant parce que les gens étaient pas, absolument pas euh actifs sur ce, sur Twitter et j'ai. Et non je me suis vraiment mis à tweeter avec Les Autres Gens. D'ailleurs je me demande ce que je vais foutre sur Twitter après Les Autres Gens.
- ***C : C'est quasiment ta raison de tweeter***
- S : Et puis j'ai ouvert un blog sur les séries et que ça me sert aussi. Enfin voilà je me suis fait tout un réseau autour des séries télé sur Twitter mais euh… Voilà j'ai fait, j'ai fait ma culture Twitter avec Les Autres Gens.
- ***C : C'est amusant.***
- S : En fait parce que justement la notoriété, enfin le… Twitter c'est intéressant pour les gens comme Les Autres Gens justement, c'est-à-dire des gens qui ont un… Un public relativement restreint. Euh, je trouve que c'est pas très intéressant de suivre euh… Je dis n'importe quoi, mais euh… De suivre euh… Jamel Debouze ou Géraldine Nakache sur euh, sur Twitter parce que ils ont tellement de gens qu'il y a aucun dialogue possible et c'est de la com' et ça m'intéresse pas. Là où Les Autres Gens c'est vachement bien, c'est que c'est des gens qui , qui… qui… Enfin dont on, on… Dont on admire le travail et qui ont le temps de répondre. Du coup pour moi c'est là où Twitter est hyper intéressant.
- ***C : Ouais c'est la possibilité vraiment de dialoguer en direct.***
- S : Ouais c'est ça, c'est d'avoir de la vraie info, de poser des questions et de, d'espérer pouvoir avoir une réponse. Voilà. C'qui est complètement euh. Enfin impensable avec d'autres. J'ai eu euh… Une fois j'ai eu une réponse euh de euh… Alexandre Astier. Voilà j'étais tout content, mais enfin, ça n'a pas beaucoup d'intérêt de suivre Alexandre Astier finalement.
- ***C : Oui, tu es noyé dans une masse.***
- S : Complètement noyé voilà. [?] des tweets plus intéressants que d'autres, mais euh… Voilà quand il y a trop de monde, très vite, je trouve ça plus très très intéressant. Alors que Les Autres Gens à chaque fois c'est assez réactif. Et puis il y a une espèce de… Enfin il y a pas encore de… Enfin j'accuse personne, mais je pense que quand il y a un… un nombre trop élevé de followers, on est un petit peu obligé de snober et d'aller euh vers ceux qui sont le… Soit les plus connus, soit qui évoluent dans le même monde et du coup voilà tous les, tous les anonymes on ne peut plus leur répondre et voilà. Il n'y a pas du tout ce snobisme dans Les Autres Gens. Donc comme ça c'est pas un reproche que je fais euh… À tous ceux qui ont énormément de followers, je pense que c'est juste pas possible

de suivre euh enfin, d'avoir un compte Twitter quand euh, quand on a 250 000 followers quoi. [changement de combiné]

- ***C : On parlait de Twitter. Tu es toute la journée sur Twitter ?***
- S : Oui oui je suis toute la journée sur Twitter puisque je l'ai sur mon, mon… téléphone
- ***C : d'accord. Et à côté de ça régulièrement tu te connectes au forum pour voir euh, pour prendre la température de ce que disent les lecteurs des Autres Gens ?***
- S : Ouais
- ***C : Comment les deux, est-ce qu'il y a une connexion entre les deux ?***
- S : Oui. Alors sur Twitter je… Je suis euh… Je suis et je suis suivi par des membres assez actifs du forum. … … Du coup il y a un énorme lien, en général je ne sais pas très bien comment euh réagir de temps en temps. Parce que je ne sais pas si je dois parler sur le forum ou sur Twitter ou sur...
- ***C : À un moment tu ne sais plus sur quel support il faut que tu dises ce que tu as à dire ?***
- S : Bah c'est ça, des fois il y a des private jokes que je ferais bien sur le forum et je me rends compte que ça n'intéresserait personne et du coup je vais les faire sur Twitter. Parce que, à la personne concernée parce que voilà. C'est-à-dire que euh, par exemple il y a une euh, une… Tu connais, enfin tu dois connaître le nom : Chulie.
- ***C : Ouais***
- S : Elle est assez active sur le forum. Hmmm… Et qui euh voilà avec qui on échange pas mal sur le, sur Twitter. Et au fur et à mesure on a échangé autre chose que sur Les Autres Gens. Et de temps en temps elle peut poster un truc sur le forum et j'ai envie de régair mais je sais très bien que ça n'aura aucun intérêt sur le forum si les gens ne connaissent pas, enfin ne la connaissent pas. Et du coup je vais réagir sur Twitter. En disant "tiens ce que tu as dit sur le forum blablablabla" quoi.
- ***C : Donc tu serais plus spontané sur Twitter que sur le forum peut-être ?***
- S : Ouais. Sur le forum je prends toujours mon temps pour relire et écrire mes messages parce que… Parce que je trouve que ça réagit quelquefois euh. Euh… Enfin voilà quoi. Ça réagit avec les tripes et du coup quelquefois les gens interprètent pas forcément bien ce qu'on dit. Alors que sur Twitter c'est beaucoup plus immédiat et du coup il y a un espèce de droit de réponse instantané.
- ***C : Et en dehors de ces deux supports là est-ce qu'il y a d'autres espaces que tu utilises soit pour t'informer sur la série soit pour en… En… Comme espace de dialogue.***
- S : Il y a Facebook
- ***C : Facebook***
- S : Ouais je suis euh…
- ***C : T'es partout quoi [rires]***
- S : Ouais ouais [rires] J'me fais un peu peur quand j'en parle comme ça.
- ***C : Et du coup, même question, comment est-ce que tu l'articules avec le reste Facebook ?***

• S : C'est que Facebook c'est plutôt euh… Enfin… … … Facebook c'est plutôt euh… … … Je l'utilise assez peu en fait. Je suis Thomas Cadène, je suis Les Autres Gens et je suis quelques… Enfin je suis ami avec euh… Thomas Cadène, Les Autres Gens … Et Didier Garguilo j'crois c'est tout. Et là pour le coup euh… C'est plus pour, enfin. Voilà quoi. Facebook j'men sers euh… … Pas tell, pas tellement pour Les Autres Gens.

• ***C : D'accord, et en ce qui concerne Les Autres Gens, est-ce que ça va être un espace de dialogue ou est-ce que c'est juste pour rester informé ?***

• S : Non. Facebook ne va pas. Enfin je vais pas dialoguer sur Les Autres Gens sur Facebook.

• ***C : Donc tu vas simplement les suivre pour avoir l'information.***

• S : Ouais et de temps en temps je vais liker et de temps en temps je vais faire des commentaires mais c'est… C'est pas un échange de dialogue pour moi. C'est pas un espace de dialogue pour moi.

• ***C : Euh… Alors est-ce quil y a d'autres espaces sur lesquels tu pourrais me faire peur en me disant "mais je suis aussi là-dessus et je parle aussi des Autres Gens là-dessus"***

• S : Bah sur mon blog.

• ***C : Et ton blog oui, sur ton blog.***

• S : Je l'ai fait une fois et c'est marrant parce que. J'ai fait un article sur Les Autres Gens et c'est un des articles les plus lus de mon blog.

• ***C : Ah oui parce qu'il y a eu des liens, il y a eu des, tous les fans des Autres Gens qui en ont parlé.***

• S : Bah voilà mais du coup c'est rigolo. Mon… Mon réseau, enfin pour faire circuler euh… euh… Faire tourner mon blog, enfin je passe par Twitter et Facebook et d'habitude ça fait venir un certain nombre de gens et là ça a fait venir beaucoup beaucoup plus de gens.

• ***C : D'accord.***

• S : Je suis pas sur d'être, je vois pas très bien où je pourrais en parler d'autre là.

• ***C : C'est déjà pas mal. [rires]***

• S : Oui je crois aussi [rires]

• ***C : Et ton blog, est-ce que ça… Est-ce que tu as eu des échanges avec les gens qui ont lu l'article ou est-ce que simplement tu as lu l'article et tu sais que c'est lu ?***

• S : Je vois les statistiques c'est tout, j'ai pas eu beaucoup d'échanges. L'échange euh le retour principal, j'ai eu deux trois commentaires sur le blog mais le retour principal c'est, c'est… C'est Thomas et c'est le fait qu'il l'ait mis en lien sur le site.

• ***C : Et alors qu'est ce qui te, qu'est ce qui te pousse à… Non seulement tu es accroc à la série, t'as envie de savoir la suite. Mais juste l'envie de savoir la suite n'explique pas que tu aies toute cette activité autour de la série.***

- S : Euh… … Encore une fois c'est le côté euh, c'est la proximité, c'est la possibilité vraiment d'avoir un vrai dialogue quoi. C'est rigolo, je pense que si euh. Si je pouvais avoir autant de… … Si je pouvais être en rapport aussi direct avec les mecs qui font des séries américaines ou autres euh. Je pense que je serais aussi actif quoi. …
- ***C : Mais à un moment il faudrait choisir, t'aurais pas le temps de tout faire.***
- S : C'est vrai, mais c'est pour ça que pour le moment je me limite aux Autres Gens.
- ***C : [rires]***
- S : Nan mais c'est assez chronophage euh j'admets que c'est pas très sain hein. Vivement que ça s'arrête.
- ***C : [rires] Heureusement que ça va s'arrêter.***
- S : C'est ça
- ***C : Ceci dit j'ai un scoop, j'ai appris que en fait Mathilde si elle a disparu c'est parce qu'elle a été enlevée par les extra terrestres et Thomas Cadène prépare sa reconversion, il veut faire du space opera maintenant.***
- S : Euh… Il y a eu un moment là quand t'as parlé je me suis dit "mais il est vraiment en train de me spoiler la suite ou euh, faut que je l'arrête immédiatement" mais du coup je suis rassuré : c'est des conneries.
- ***C : Qu'est ce que tu en sais ? [rires]***
- S : Comme ça, ça me paraît bizarre.
- ***C : Non mais il m'a spoilé Thomas, il m'a dit euh, il m'a dit des trucs sur l'épisode de demain.***
- S : Mais alors euh je crois que je l'ai ennervé aussi euh Thomas parce que, ce matin, les gens continuent à se demander. Enfin les gens continuent à penser qu'elle était morte … Et moi je suis pas con. Sur le tableau des archives il y a un aperçu des épisodes euh… Il y a une petite case, je sais pas si tu vois : tu cliques sur le mois d'avril et ben dans l'épisode, pour l'épisode de demain il y a déjà une petite case et il y a déjà un visuel de demain. C'est Mathilde dessus je pense.
- ***C : [rires] Oh là là***
- S : Donc je crois que j'ai tweeté là-dessus ce matin, je crois que ça lui a pas plu, ça l'a ennervé.
- ***C : [rires] Ah oui, là tu commences à hacker en plus, c'est c'est pire que le fan***
- S : Ben j'ai rien fait hein, c'est lui qui le met en ligne, c'est lui qui met ce visuel en petit, en petit avatar de l'épisode hein pas moi.
- ***C : Et d'ailleurs est-ce qu'entre euh, est-ce qu'entre lecteurs… Parce que moi par exemple je suis lecteur depuis le premier jour mais je ne participe pas à la communauté. Est-ce qu'en tant que lecteur il y a eu des cas comme ça où, où vous cherchiez à savoir, à deviner ce qui allait se passer euh… Qu'est ce qui allait advenir ?***

• S : Ouais mais euh. Oui oui, enfin ça nous est arrivé plus d'une fois. En fait c'est. En fait on dérive assez vite sur le, sur ce qui s'est passé plutôt que sur ce qui va se passer.

• ***C : C'est plus une série dans laquelle on est rétrospectif quoi.***

• S : Plutôt ouais. On était en train de se demander euh. En fait ça part toujours de "mais qu'est ce qui va lui arriver machin truc" et il y en a toujours un qui finit par dire "mais non c'est pas du tout son genre euh, souviens toi de ce que le personnage avait fait à tel épisode machin truc" Mais du coup on revient souvent en arrière en disant "ah ouais c'est vrai qu'il est plutôt comme ça, plutôt comme si, machin".

• ***C : Oui, c'est intéressant parce que quand tu penses à une, à une série comme Lost par exemple pour laquelle les fans.. Le truc c'était de deviner qu'est ce qui allait se passer. Alors que dans Les Autres Gens ce sont les personnages qui sont importants.***

• S : J'ai jamais trop joué à ce jeu là. Parce que euh… Parce que j'aime bien me faire surprendre et forcément à force de chercher on trouve des réponses qui ne nous avaient pas été données par la, par la série et… et… Et du coup voilà, je, moi j'étais plutôt de ceux qui encore une fois repartaient en arrière pour dire euh, voilà comprendre ce qui s'était passé avant et euh ce qu'on me donnait dans chaque épisode je m'en servais pour relire rétrospectivement ce qui s'était passé avant. J'allais pas trop. Enfin moi je vais pas trop dans le,

• ***C : Dans la prédiction***

• S : Voilà j'attends plutôt de savoir je… Je suis bon client, moi j'ai envie d'être surpris du coup je… Moi je fais partie des gens qui n'ont pas été déçus par la fin de Lost parce que de toute façon j'en attendais pas grand chose et du coup ce qu'on m'a donné m'a plu euh. Enfin j'en attendais pas grand chose. J'attendais énormément de la fin de la série, mais je, je ne m'étais pas fait d'idée. Et pareil pour Les Autres Gens je, je. Je boude en ce moment parce que je suis déçu. Mais finalement ça me va. Il a choisi de faire ça, il a choisi de faire ça. … … … … …

• ***C : Bah tiens justement on, pour terminer, à quel personnage est ce que tu t'identifies dans Les Autres Gens ?***

• S : Il y en a plusieurs. Bah c'est sur, je sais pas si t'es allé lire mon post sur le blog. Mais j'adore Romain et Kader notamment. J'adore Gédéon euh… Et puis… Et puis voilà. Enfin, les trois qui me viennent le plus vite à l'esprit c'est ceux là.

• ***C : D'accord***

• S : Je suis très très. Je suis très mari pour Romain et Kader et je suis très inquiet pour Gédéon. Je le trouve très seul comme personnage.

• ***C : Oui c'est vrai.***

• S : Mais Gédéon c'est drôle, parce que ça fait longtemps que j'en parle à Thomas et euh, je crois que euh au Festiblog euh… … Ouais, c'était pas au Festiblog, c'était à une autre occasion. Je lui en ai

parlé en lui disant "est-ce que Gédéon va revenir ? Est-ce que Gédéon va revenir ?". Il y avait un moment où il avait quand même bien disparu. Et… Pour moi on l'avait pas du tout fini ce personnage. Enfin il avait donné des choses super intéressantes dessus et euh… Et on avait pas terminé. Et… Thomas m'a répondu à ce moment là "bah je sais pas, je réfléchis, il y a plusieurs personnages comme ça, je réfléchis à les faire revenir…" et euh… Et Gédéon en a fait partie et j'étais très content. … … Je ne dis pas que j'ai une influence quelconque sur Thomas Cadène. Mais le fait de faire revenir Gédéon je trouve que c'était une bonne idée.

- ***C : OK. Bah écoute on a fait le tour des éléments que je voulais aborder. Je te remercie de m'avoir accordé de ton temps.***
- S : Mais des lecteurs tu en interroges beaucoup ?
- ***C : J'en ai sélectionné une douzaine, j'ai 6 ou 8 rendez vous***
- S : Tu sais de qui il s'agit ? Savoir si je les connais sur Twitter…
- ***C : Je n'en suis pas sur parce que j'essaie d'avoir des profils un peu variés et pas que des tweetos justement.***
- S : Et donc Thomas il a juste dit que je boudais ? En même temps j'ai pas envie d'avoir d'infos. Ça ça me fait beaucoup rire. Ça me fait beaucoup rire, parce qu'en plus c'est même pas volontaire à la base. Je me suis pas dit "j'arrête, je boude", c'était plutôt genre "bon ben… Je sais pas trop comment réagir, la série m'intéresse toujours autant mais bon je…" Et du coup c'est marrant parce que ça a coincidé avec le moment où Romain et Kader se sont séparés.
- ***C : Thomas accorde beaucoup d'importance aux échanges qu'il a avec toi je crois.***
- S : C'est gentil
- ***C : Non, mais il apprécie d'avoir le miroir d'un lecteur je crois.***
- S : Ouais, il a dit ça une fois euh… En fait il a dit… [coupure] un truc qui était intéressant, enfin il a dit "depuis Romain et Kader, Stéphane Chéreau boude." Euh… "illustration des nouveaux rapports lecteur/auteur". J'aurais voulu qu'il explique un peu sa pensée. Du coup je l'avais un peu relancé mais… Je sais pas très bien ce qu'il entendait par là. Parce que moi je trouvais que justement ça change pas tant de choses que ça. Alors on se parle mais…
- ***C : Oh si, un auteur qui se préoccupe de, du fait que tu boudes…***
- S : Il a son scénario, et j'ai beau dire que je ne suis pas d'accord ça change rien du tout. C'est très bien, c'est une très bonne chose. Mais du coup je n'ai pas l'impression que les rapports on véritablement changé. On se connaît mais…
- ***C : C'est déjà beaucoup***
- S : Oui c'est déjà beaucoup mais du coup. C'est déjà beaucoup mais euh. C'est pas comme si ces nouveaux rapports faisaient que maintenant j'avais une euh, une influence quelconque. Enfin. Oui c'est déjà beaucoup. Il sait que je boude. Avant il n'avait pas moyen de savoir que je boudais.

- ***C : Et puis il s'en préoccupe***
- S : [rires] Il sait ce qu'il doit faire pour que je ne boude plus. … [un rien ému ?] OK

F3. Henri

25/04/2012 14h00 (0h31)

- ***Chercheur : Pour commencer, j'aurais voulu que vous me racontiez un peu comment vous avez découvert Les Autres Gens.***
- Henri : Alors je sais plus… Alors c'est plus très très… Présent à mon esprit. Je sais que j'ai été, j'ai été sur le site à son lancement. Je me suis même ouvert un compte. Très probablement euh… Que j'en ai entendu parler parce que je suis pas mal de blogs BD et… Euh. Et que, et que. Enfin notamment à l'époque où se sont lancés Les Autres Gens j'étais encore plus assidu comme lecteur. Et que j'ai dû en entendre parler par ce biais là. En fait.
- ***C : Donc vous étiez un gros lecteur de blogs BD il y a deux ans c'est ça ?***
- H : Oui c'est ça. Oui. Ouais ouais. Euh j'étais abonné aux flux RSS des blogs euh… Des choses comme ça.
- ***C : Vous en suiviez beaucoup ?***
- H : Euh… … Je devais en suivre euh une dizaine au moins.
- ***C : D'accord. Et parmi ces blogs BD est-ce que euh… L'un ou l'autre était tenu par quelqu'un qui était, qui était auteur sur Les Autres Gens ou c'est euh…***
- H : Il y a Boulet qui a fait des résumés. Euh… Hmm… Aka je le suivais aussi dans son… Dans son blog euh précédent. Parce qu'il a changé maintenant. Euh… Je sais plus très bien, je vais reprendre la liste des auteurs qu'il y a. Mais il y en a un certain nombre.
- ***C : Et donc sur l'un ou l'autre de ces blogs BD, assez rapidement au moment de, de l'apparition de la série vous avez vu passer euh… Des informations ?***
- H : Oui. Alors je sais plus si c'est par ce biais là. C'est que je, je, je… Je reste euh… Moi à l'époque j'étais bibliothécaire, maintenant je suis documentaliste, donc je reste assez euh. Je suis un, un, je suis un gros lecteur de BD et je reste assez au courant de l'actualité de la bande dessinée donc euh… Donc euh.. Donc, à mon avis c'est par les blogs, mais sinon ça aura été, ça aura été par un article euh genre Bodoï ou genre euh, voilà. De la presse spécialisée. Voilà je, je reprends la liste là : Marion Montaigne je le suivais pas à l'époque mais je connaissais quand même, euh… Je suivais Loïc Sécheresse, Tanxx, … euh… Clotka aussi. Donc euh voilà, je connaissais déjà ces auteurs. En tous cas. Via les blogs avant de… Avant de m'intéresser aux Autres Gens.
- ***C : En revanche vous m'expliquiez dans les réponses au questionnaire que si vous aviez découvert la série, et vous l'avez suivie en… En, pendant le mois gratuit c'est ça ?***
- H : Alors j'me suis, et, je, je me suis créé un compte. Et en fait j'ai été pris par ces blogs que je lisais beaucoup. Et j'ai pas… J'ai, j'ai, j'ai créé le compte et puis je l'ai laissé en friche. … En fait. Et j'ai pas suivi, même le premier mois. J'ai pas… J'ai pas suivi et c'est à la faveur ouais, de la sortie

des… Des bouquins où je me suis dit "Oah, c'est con c'est une euh… Quand même une super initiative, c'est un super truc. Il faut que. Il faut que j'm'abonne quoi".

• ***C : Et donc ça, votre abonnement, c'est mars 2012 hein, c'est ça ?***

• H : Mon abonnement c'est mars 2012, donc j'essaie de rattraper le, le…

• ***C : Ça date d'il y a même pas un mois***

• H : Oui, ça date seulement d'il y a un mois et j'me fais des sessions de rattrapage de, de de, voilà. Je m'en mange beaucoup, à chaque fois que je me connecte pour essayer de rattraper le, le jour d'aujourd'hui, mais j'pense que j'y arriverai pas avant que ça s'arrête. Parce que je sais pas quand ça s'arrête mais…

• ***C : Vous en êtes arrivé où là ?***

• H : Là j'en suis encore en 2010.

• ***C : Et est-ce que, parce que si vous les avez lus en albums, vous avez déjà lu tous les albums parus ?***

• H : Non je me suis arrêté au 3. Et maintenant je vais le lire en, en numérique.

• ***C : Par rapport à l'album papier, le numérique vous semble plus…***

• H : Bah j'aimerais bien vivre un petit peu l'expérience euh du feuilleton. C'est quand même ça l'intérêt. Et euh, le le, la parution quotidienne euh. Et pour ça le numérique ça s'y prête bien quoi. Et, et jusqu'à maintenant je ne l'ai pas cette expérience de, de, d'avoir une aventure chaque jour. Enfin d'avoir un, un épisode chaque jour.

• ***C : D'accord. Tant que vous n'aurez pas rattrapé le retard ça ne sera pas possible.***

• H : Ouais, ouais ouais.

• ***C : Et vous n'avez pas souhaité euh… Prendre les choses en cours de route de manière quotidienne tout en lisant ce qui s'était passé euh… Avoir une lecture simultanée des, des deux…***

• H : Euh… Je pourrais faire ça. J'y avais pas pensé en fait. … J'y avais pas pensé. Mais c'est vrai que les feuilletons, euh à la télé, on… Des séries j'en ai pris en cours de route quoi. Et, et rattraper voilà quoi, ouais le fil, les personnages, tout ça. … … Et euh, mais ça m'est pas venu à l'esprit sur Les Autres Gens.

• ***C : Parcce que je sais que la deuxième saison quand elle a été lancée en septembre euh… Un des mots d'ordre c'était un petit peu d'expliquer qu'il était possible de commencer la lecture à partir de septembre sans avoir lu la première saison.***

• H : J'étais passé au travers de celui là.

• ***C : Du coup vous allez pouvoir faire une lecture…***

• H : Du coup je vais tenter l'expérience oui.

• ***C : Bon ceci dit ça suppose peut-être de rattraper la deuxième saison… Enfin je sais pas, c'est vrai que ça ne doit pas être simple.***

- H : Oh écoutez, je vais voir. Je vais, je vais… Euh.. Ouais, je vais peut-être tenter l'expérience comme ça en fait.
- ***C : Et du coup, comment est-ce que vous lisez Les Autres Gens là ? C'est à marche forcée, mais c'est à quel moment de la journée, c'est dans quelle proportion.***
- H : Alors c'est, c'est épisodique, parce que j'ai pas mal de, de fer sur le feu euh… Euh… Hmm… Et j'ai euh.. Voilà, c'est les, les jours de repos en gros. Donc je travaille pas le mercredi, mais j'ai ma fille un mercredi sur deux, parce que les autres j'la, j'la mets chez la nourrice, mais quand j'ai ma fille c'est plus difficile. Et sinon c'est les week-ends quoi.
- ***C : Donc c'est vraiment en période, de, de repos, de congé ?***
- H : Ouais c'est ça.
- ***C : Et c'est des sessions de lecture d'à peu près combien de temps ?***
- H : Ah là ça dépend du temps que j'ai devant moi… Et euh. Mais c'est vrai que quand je, je lis et que je me concentre un minimum je suis pris par le truc. C'est ce qui nous avait… Euh moi et ma compagne c'est ce qui nous avait euh… Voilà, le, le premier album c'est une copine qui l'avait amené chez nous. Enfin qu'y était euh. Qu'on hébergeait, et elle l'avait dans ses bagages. Et euh… Et on a commencé comme ça par curiosité. Et on n'a pas pu le lâcher. Direct on a emprunté le deuxième en bibliothèque. Et le troisième n'étant pas dans la bibliothèque on l'a acheté. Et on n'arrivait plus. Voilà, c'est assez addictif comme…
- ***C : Donc votre, votre compagne lit aussi la série ?***
- H : Elle lit… Elle a pas commencé la série sur l'abonnement, mais elle a lu les, les trois premiers albums.
- ***C : D'accord. Et entre euh, entre ces sessions de lecture, il y a une impatience d'avoir la suite ? Est-ce que parfois il n'y a pas la tentation de décrocher ?***
- H : Bah, c'est pas qu'il y a… … Nan c'est, c'est plus euh… Je passe devant l'ordi, je me dis "tiens là je vais me faire un peu Les Autres Gens". Mais il y a pas, il y a pas l'impatience que j'ai, que j'ai eue sur les… Sur les albums. En fait. Parce que les albums euh… Comme c'est… Ouais, non il y a pas, non il y a moins cette impatience.
- ***C : C'est une forme de loisirs quoi.***
- H : Depuis que je sais que je l'ai. Vous voyez le, le, quand j'ai fini le premier volume. J'avais envie de connaître la suite, mais je l'avais pas à disposition. C'est, ça a créé cette espèce de frustration, alors que là, quand je m'arrête. Quand je m'arrête c'est en général parce qu'on va sortir se balader ou pour faire autre chose. Et du coup j'ai pas ce… Voilà, j'ai pas cette frustration que j'avais en refermant le premier album. Et je l'ai pas refermé parce que j'avais autre chose à faire. Je l'ai refermé parce que je l'avais fini.

- ***C : Ouais, tant que ce sera pas fini, il n'y aura pas la frustration d'attendre l'épisode du lendemain quoi.***
- H : Voilà
- ***C : D'accord***
- H : Donc euh. Mais c'est pour ça que je me dis que votre suggestion de, de, de lire euh… De lire un épisode par jour même en prenant en cours de route, je vais le tenter. Je vais tenter les deux en parallèle en fait.
- ***C : À voir…***
- H : Bah après si euh, si. Bah voilà, si ça me plait pas, je vais, tant pis… Je vais rattraper le, le train quoi.
- ***C : Sinon il y avait la solution aussi de se dire "allez je n'en lirai qu'un par jour". Mais bon c'est un peu se brider volontairement.***
- H : Oui, oui c'est ça, il y a cette solution là. Mais. Euh… Elle est pas… Oui c'est se brider volontairement. Et moi j'y arrive pas tant que. Là c'est une obligation : il n'y en a qu'un par jour. Il paraît. Voilà, la parution se fait au rythme quotidien. Moi j'ai toutes les archives à rattraper et du coup, j'y, j'y arrive pas disons. Mais j'y arrive pas parce que je ne sais pas me brider, personnellement.
- ***C : Et vous êtes en général plutôt lecteur de bande dessinée ? Comment vous vous définissez en tant que lecteur de BD ?***
- H : Euh… Moi je me définis en tant que lecteur. Pour moi la BD c'est comme euh. Je lis. Alors la BD je la lis à la maison, dans les transports en commun je lis des livres de poche. Et euh… Et le soir euh, je suis un lecteur du soir au lit. Et c'est euh… Et c'est soit une BD soit un livre, enfin soit un roman. Voilà. Je dis un livre… Je dis pas un livre parce que bon je, souvent je parle des BD comme des livres aussi.
- ***C : C'est peut-être la déformation professionnelle du bibliothécaire aussi ?***
- H : Euh… Non, c'est vraiment… C'est vraiment le, le le truc que voilà je fais pas de différence. Comment dire, de hiérarchie entre euh… Entre la littérature sans images et la littérature avec images quoi. … Et euh. Mais non en bibliothèque. Parce qu'en bibliothèque on parle de support donc on parle de BD et de support euh… Oui, on parle de support, de document mais euh… Voilà.
- ***C : Et est-ce que. Oui vous lisez, vous lisez pas mal de BD numérique, en tous cas sous forme de blogs BD ?***
- H : Ouais, moins maintenant. Je suis un peu accaparé par d'autres choses, donc moins maintenant. En fait.
- ***C : Faute, faute de temps en fait ?***

- H : Oui, faute de, voilà. Parce qu'il y a beaucoup de… J'ai découvert Twitter donc j'ai, voilà… Je… Enfin bref… Je lis moins de blogs BD maintenant. En fait je m'étais fait une page euh… Une page Netvibes. Vous connaissez l'outil ?
- ***C : Oui oui***
- H : Et voilà donc je m'étais fait une page, une page euh… Donc euh sur les blogs d'actualité que je suivais et euh… Sur les blogs BD. Et sur la BD euh, autre. L'actualité, enfin, les sites euh des éditeurs et tout ça. Donc j'avais une page euh pour lire les blogs. Une page sur, l'éd, l'édition bande dessinée plus ou moins. L'édition et l'actualité du secteur. Et puis une page pour lire les blogs d'actualité autres que la BD.
- ***C : Mais aujourd'hui c'est d'autres activités en ligne qui ont pris le pas sur les blogs ?***
- H : Ouais. Aujourd'hui j'ai un peu lâché les blogs. Je passais voir Boulet et Marion Montaigne de temps en temps. Mais euh. Mais j'ai plus la lecture assidue que j'avais il y a… Il y a… Que j'avais plus tôt quoi.
- ***C : Et Twitter, vous le décrivez comme un des, un des principaux concurrents entre guillemets de…***
- H : Dans la pratique non. C'est pas. C'est pas arrivé en concurrence parce que j'avais euh… J'avais un peu arrêté la lecture des…; Des blogs au moment où je me suis mis à Twitter. Donc c'est pas rentré en concurrence directe.Mon activité numérique s'est. C'est parmi les activités numériques qui me prennent le plus de temps. Aujourd'hui. Par contre la page Netvibes sur les blogs, je, je l'ai toujours. Elle est un peu en sommeil, mais j'y vais, j'y vais de temps en temps quand même quoi.
- ***C : Et euh. Par rapport, pour en revenir aux Autres Gens, en dehors des épisodes quotidiens que vous lisez à marche forcée. Est-ce que. Qu'est ce qui vous intéresse, est-ce qu'il y a des choses auxquelles vous vous intéressez aussi en dehors de la suite logique de la série. Les à-côté, les euh…***
- H : Pas trop non
- ***C : Les résumés vous les lisez.***
- H : Euh, non, pas dans ma lecture à marche forcée. Je les ai lus. J'ai lu les introductions des albums sur papier. Et euh… Et… Et non pas dans ma lecture à marche forcée. Quand je dis à marche forcée en fait c'est, je, j'en suis encore à. J'ai fini juin quoi. Donc euh je… Voilà, j'ai fait vraiment deux ou trois sessions. C'est que je me suis abonné. Il est encore resté en sommeil mon abonnement et puis à un moment je me suis dit "bon ça y est je suis abonné il faut je lise". Mais c'est un peu le, je crois que c'est un peu. Quand j'ai appris que Les Autres Gens allaient s'arrêter, je me suis dit "merde il faut que je, il faut que j'y aille pour avoir euh, avoir un moment l'expérience du feuilleton quoi".
- ***C : Encore une fois, c'est le fait de savoir que ça s'arrête ou de ne plus l'avoir ou de ne pas l'avoir encore qui…***

• H : Oui en fait. Oui. Je je le découvre en parlant mais c'est ça. De savoir qu'il va y avoir. C'est la pénurie qui me, qui me rends virulent. Parce que sinon, l'abonnement, le fait de l'avoir comme ça, c'est comme le fait d'avoir le livre dans la bibliothèque. On sait qu'on pourra le lire quand on voudra. Voilà c'est. Il doit y avoir un peu de ça parce qu'il est resté euh. J'avais perdu cette habitude de lecture numérique en fait. Donc euh. Donc voilà j'ai, je l'ai pas…

• ***C : Et est-ce que vous êtes euh connecté au… Aux Autres Gens par le biais de Facebook, de Twitter ou les blogs des auteurs que vous lisez ?***

• H : Twitter. des Autres Gens je suis Aka, je suis Boulet, je suis Tanxx et je suis Thomas Cadène. …

• ***C : D'accord, donc quelques auteurs… Et sur Twitter, vous avez des interactions de temps en temps ou est-ce que vous suivez uniquement le compte principal des Autres Gens ou aussi d'autres comptes liés de près ou de loin à la série***

• H : Ah, j'ai vu qu'il y avait le compte d'un des personnages… Du coup je me suis abonné à ce compte là.

• ***C : Du coup ça doit faire un espèce de décalage parce que c'est un personnage qui n'est pas encore apparu en juin.***

• H : Oui c'est ça. Au départ je l'ai confondu avec, avec Camille. Mais euh…

• ***C : C'est Florence Mougin.***

• H : Voilà, Florence Mouchin. Et du coup non, elle est pas. Au départ je l'ai prise pour Camille, du coup je l'ai suivie. Mais j'ai pas vu beaucoup de, de messages de ce compte là finalement.

• ***C : Euh, ce compte est-ce que vous avez euh… Vous avez perçu qui en était à l'origine ou ses liens avec la, la série ?***

• H : Non j'ai pas, j'ai pas perçu qui était à l'origine, j'ai pas… Voilà. C'était pas curiosité, amis c'est. Mais euh… Mais du coup euh Les Autres Gens euh. Non j'ai pas de, j'ai pas d'infos sur. À part le fait que ça allait s'arrêter, j'ai pas eu d'infos sur la série via Twitter.

• ***C : D'accord. Vous avez déjà interpelé les uns ou les autres ? Par un simple @lesautresgens ?***

• H : J'ai eu une petite interaction avec justement au moment où j'ai, où j'ai euh appris l'arrêt de la série. Parce que j'avais fait un tweet du style euh "mon bilan 2012 en mars un abonnement à Megaupload et un abonnement aux Autres Gens" Voilà. Alors que c'était faux, j'étais pas abonné à Megaupload. Mais euh. Mais voilà c'était pour la blague. Et du coup Les Autres Gens, enfin le compte des Autres Gens m'a répondu en disant… Mais on n'abonne pas, on n'abandonne pas nos récents abonnés et on aura des surprises pour eux dans l'année. Voilà c'est la seule interaction que j'ai eue. J'en ai eu une avec Thomas Cadène à propos d'une photo qu'il avait fait euh, à Angoulême.

• ***C : Oui donc c'était vraiment très ponctuel.***

• H : Oui

• ***C : Pas, jamais d'échange d'emails ? Je pose la question juste par acquis de conscience***

- H : Non
- ***C : Parce que j'ai appris que certains lecteurs envoyaient parfois des emails quand ils étaient touchés très personnellement par un épisode.***
- H : Non non, pas d'email.
- ***C : Et de votre lecture, est-ce que vous en parlez euh… Vous n'en parlez pas vraiment avec des personnes en ligne semble-t-il.***
- H : Non
- ***C : Mais euh, après, c'est dans le cadre, le cadre euh familial. Votre compagne qui n'a pas poursuivi après les albums, vous parlez quand même encore de…***
- H : Euh, bah non on n'échange pas trop autour de la série.
- ***C : D'accord***
- H : C'est elle qui m'a abonné. C'était un cadeau. Un cadeau de Noël mon abonnement, voilà.
- ***C : Mais elle ne se l'est pas offert à elle, si elle ne la lit pas.***
- H : Non, mais parce que c'est. C'était un compte pour deux quand même. Parce que voilà, là on est dans une période d'économies budgétaires et comme le, le … Le budget BD est assez conséquent on essaie de réduire quoi.
- ***C : Euh, et en dehors de, de votre compagne, vous n'avez pas d'autre, d'amis ou de collègues avec lesquels vous parlez de la série. Ou vous est-ce que vous en faites la promotion.***
- H : J'ai échangé avec la copine qui était venue et qui nous a euh… Qui nous a fait découvrir les albums…
- ***C : Elle, elle était lectrice de longue date ou elle avait découvert les albums euh…***
- H : Elle était abonnée ouais. Elle est, elle est abonnée aux Autres Gens et elle s'est achetée les albums.
- ***C : C'est une abonnée de longue date qui en achetant les albums soutient aussi la série.***
- H : C'est un côté des lecteurs de BD de bien aimer avoir le, les livres quoi. Moi par exemple je, j'achète les. J'achète le blog de Boulet, les livres je les achète. … … …
- ***C : Euh, oui et votre amie elle apprécie tellement Les Autres Gens qu'elle transporte le premier album dans son sac quand elle part en vacances.***
- H : Elle venait de se l'acheter en fait. Elle se l'achetait pour les vacances. Pour le, pour les voyages en train…
- ***C : Il venait de sortir à ce moment là ?***
- H : Il venait de sortir oui.
- ***C : Oui, le temps que le 3 sorte, on arrive à peu près à mars. Oui je comprends. … J'essaie de retracer l'agenda.***
- H : Oui oui, la genèse de mon abonnement.

- ***C : On arrive un peu au bout des questions que je voulais vous poser. Simplement j'aurais voulu terminer en vous demandant à quel personnage vous vous identifiez le plus.***
- H : Hmmm… … … … … … … … … Je c. Ça doit être celui qui est. C'est le personnage de Mathilde. Sur qui démarre la série qui m'a… Je sais pas si c'est une identification, mais…
- ***C : Pour vous c'est l'héroïne et donc vous la suivez.***
- H : Si je dois avoir un personnage préféré c'est elle quand même.
- ***C : C'est amusant parce qu'il paraît que tous les lecteurs peuvent pas la blairer.***
- H : Ah d'accord. Euh ouais. Côté identification, à la limite moi je serais plus proche de Dimitri.
- ***C : D'accord. Prévenez moi quand vous ne supporterez plus Mathilde et dites moi à partir de quel moment de la série ça vous arrive.***
- H : D'accord.
- ***C : Je sais pas, peut-être que ça permettra de comprendre pourquoi les gens peuvent pas la supporter.***
- H : Oui, je vous dirai à partir du moment où elle m'agacera. Là j'en arrive au moment où elle …. J'ai l'impression qu'elle acquiert un peu plus de profondeur. Voilà. Mais bon. Mais vous savez j'en suis à… Elle a été rejoint par la femme d'Hypolite dont j'ai oublié le prénom.
- ***C : Faustine.***
- H : Oui par Faustine, voilà. Elle est, elle est en vadrouille. C'est au moment où on la reprend dans sa vadrouille avec euh, avec l'agent immobilier. Ils ont été rejoints par Faustine.
- ***C : Je vous parlerai pas de la suite alors.***
- H : Mais du coup, d'en parler, j'ai envie d'aller le lire.
- ***C : On est mercredi, vous avez le temps cet après midi, je crois que c'est. Ça va s'imposer.***
- H : Le problème c'est que là en ce moment j'ai d'autres impératifs. … Et donc du coup Les Autres Gens passent après. … … … …
- ***C : D'accord. Ça peut se comprendre***
- H : C'est des impératifs de loisirs mais du coup. Je suis, en gros je vous explique en deux secondes. Je fais partie d'une fanfare. Et je vais faire le premier concert le 12 mai et je connais pas très bien tous les morceaux en fait.
- ***C : Ah oui, donc il faut pratiquer un peu là.***
- H : Voilà, dès que j'ai le temps il faut que je pratique.
- ***C : Et c'est dur de s'entrainer tout en lisant de la BD.***
- H : Non ça c'est difficile.
- ***C : Ça va être un petit peu difficile de lire les partitions tout en lisant les planches.***
- H : hunhun.

F4. Paul

26/04/2012 14h00 (0h25)

- ***Chercheur : Comment avez vous découvert Les Autres Gens ?***
- Paul : Alors en fait moi c'est à travers un blog. Je suis un blog euh… Du Monde.fr. Euh un blog BD aussi. Le blog de Martin Vidberg et à un moment dans une note euh… Il y a. Bah au début des Autres Gens, il avait mentionné euh… euh… Au début, ouais c'est ça, au début des Autres Gens, il avait mentionné Les Autres Gens, un site de BD interactive en ligne euh. Et du coup j'étais allé voir et bah je m'étais inscrit dès le début en fait. Parce que j'avais trouvé que c'était intéressant et euh voilà. Et basiquement ça me… Parce que je suppose que la question qui va suivre c'est peut-être le fait de payer, est-ce que ça pose un problème. Je sais qu'il y a une grande question de… De Thomas Cadène visiblement au début bon qui était euh la difficulté à. Tout le monde avait dû lui dire "ça marchera pas, les gens vont pas s'abonner" euh, moi ça m'a pas posé de soucis, j'ai trouvé que pour un tarif raisonnable on avait un abonnement de, de plusieurs mois qui était euh… Qui était tout à fait raisonnable et intéressant je dois dire, par rapport en plus à la nouveauté du sujet, du concept quoi.
- ***C : Donc vous vous êtes abonné directement dès la fin du premier mois d'essai. Parce que d'abord il y a eu un premier mois durant lequel vous accédiez gratuitement du moment que vous aviez un compte.***
- P : Oui. Je sais plus, c'est peut-être le deuxième mois que je me suis inscrit, mais c'était au début. Dans les deux premiers mois de la création des Autres Gens que je me suis inscrit. Bon je sais plus exactement, faudrait que je retrace. Mais c'était vraiment depuis le début
- ***C : Vous ne vous souvenez plus si c'était euh… Ce dont vous ne vous souvenez plus c'est si vous avez d'abord lu sans vous abonner ou si vous vous êtes abonné tout de suite.***
- P : Oui, ça je ne me souviens pas trop, mais euh… … j'ai dû lire ce qui était accessible euh… Et je me suis abonné directement.
- ***C : Donc décision quasiment immédiate dès lors que vous êtes arrivé au bout de la partie qui était gratuite.***
- P : Oui
- ***C : Et aujourd'hui, ou même au cours de toute votre pratique de lecteur, comment est-ce que vous lisez Les Autres Gens ? Comment est-ce que vous le lisiez s'il y a eu des périodes différentes ? Euh… Quelle fréquence, dans quel contexte ?***
- P : En terme de de régularité ? Ce genre de chose ?
- ***C : Par exemple, ou aussi à quel moment de la journée ou dans quel contexte ?***
- P : Alors oui, moi en général c'est le matin. Euh donc euh, je travaille de chez moi, sur ordinateur principalement euh… Euh. Donc euh le, le rituel on va dire, c'est plutôt le matin de se connecter et

avant de commencer à travailler de suivre euh, bon par exemple les actualités euh suivre euh… Un ou deux, un ou deux blogs, mais très peu. Et puis notamment de lire euh Les Autres Gens, voilà, le matin. Sauf quand je me déplace, je me déplace assez régulièrement. À ce moment là, quand je suis pas chez moi je ne lis pas mais je rattrape les, les deux trois épisodes que j'ai raté le matin du jour où je me reconnecte en fait. Et euh… Normalement, ouais normalement je lis un épisode par jour sauf de temps en temps où, où je lis deux trois épisodes d'affilée parce que j'ai, j'ai pas pu lire les précédents.

- ***C : Et est-ce qu'il vous arrive de relire parfois certains épisodes ?***
- P : Pas… Pas énormément. Parfois oui à cause du… Enfin pas, pas euh par le forum euh… J'aime bien aussi regarder le forum. Les commentaires des lecteurs parfois je mets des commentaires aussi. Euh… Et euh quand l'un ou l'autre parle de tel ou tel épisode ou fait référence à tel ou tel épisode, ça peut m'arriver d'aller, d'aller voir, mais sans plus non.
- ***C : Euh. D'ailleurs à propos du forum, moi ce qui avait attiré mon attention dans les commentaires que vous aviez laissé dans le questionnaire, c'était que vous mettiez beaucoup l'accent dessus. J'aurais voulu savoir de manière générale avec qui est-ce que. Vous discutez des Autres Gens, que ce soit hors ligne ou en ligne euh… Et puis quels sont les outils que vous utilisez pour ces échanges ?***
- P : Oui alors bon… Hors ligne j'en discute pas vraiment. J'en ai parlé une fois avec euh une amie, parce qu'on parlait de sujets et d'autres et on en est venus à parler de, de bande dessinée. Euh… Et moi j'avais dit que j'était abonné à ça, Les Autres Gens c'était vraiment, j'avais trouvé intéressant. Euh donc hors ligne très peu, même à la famille je sais que c'est pas vraiment, la bande dessinée c'est pas quelque chose qui les, qui les intéresse. Euh… En ligne c'est plutôt simplement participer au forum. Participer au forum c'est lire déjà les commentaires. Donc voir un peu comment, ouais, les lecteurs comprennent les messages passés ou… Ou simplement dire que tel ou tel dessinateur a bien réussi tel ou tel épisode. Euh… Et après vraiment si je mets un commentaire c'est, ou une réponse à un commentaire, c'est plutôt euh… Oui pour appuyer vraiment si un épisode qui m'a bien plu ou pour donner mon avis sur euh… Sur euh le déroulement de l'histoire elle même.
- ***C : Oui sur les questions… Est-ce que Mathilde a été kidnappée, est-ce que… Voilà ce genre de choses.***
- P : Voilà ce genre de choses.
- ***C : Euh, et le forum, du coup. Puisque la lecture de l'épisode pour vous c'est intégré à votre rituel du matin on va dire, euh et la lecture du forum c'est, c'est dans la foulée ou alors c'est à d'autres moments de la journée ?***
- P : Oui, c'est euh. En général je commence même par la lecture du forum euh, parce que comme je me connecte le matin je sais qu'il y a pas de… Ou je sais qu'il y a peu de chance qu'il y ait un

commentaire sur l'épisode du jour même. Euh par contre je commence par la lecture du forum pour voir s'il y a eu des réponses sur la lecture des épisodes précédents ou des nouveaux sujets ajoutés par rapport aux épisodes précédents, mais ça ça. Ça remet un peu dans le bain et, et je vois les interrogations des, des lecteurs avant de lire l'épisode du jour qui parfois répond en partie aux interrogations.

- ***C : Comme dernièrement, l'épisode avec Florence Mouchin, Camille et Arnaud qui a fait beaucoup, beaucoup parler.***
- P : Oui
- ***C : Donc là par exemple vous…***
- P : Oui il y a eu, il y a eu des discussions oui dessus.
- ***C : Vous avez découvert les échanges le lendemain matin avant de lire les épisodes suivants ?***
- P : Oui en général, en général c'est comme ça. Bon sauf comme j'dis, si déplacement et à ce moment là je lis plutôt les trois épisodes qui me manquent par exemple et puis ensuite je lis le forum parce que sinon je risque de, vraiment déjà de trouver des informations dans, dans les réponses du forum.
- ***C : Et en dehors des Autres Gens, comment est-ce que vous vous définissez en tant que lecteur de bande dessinée ? Vous êtes un gros lecteur ?***
- P : Bon pas gros lecteur, lecteur moyen, j'ai pas mal de bandes dessinées chez moi. Euh récemment, c'est-à-dire dans les derniers mois j'en ai pas forcément acheté énormément. Mais avant j'habitais en Belgique et donc [rire] j'achetais des BD. Les BD sont moins chères en Belgique et il y a pas mal de magasins de BD donc euh… J'achetais des BD plutôt des, des séries qui m'attiraient, qui sont des séries assez classiques hein euh. Euh. Et parfois maintenant je rachète encore mais je vais pas, voilà, j'ai pas un budget défini pour acheter des BD, j'ai pas, j'ai pas vraiment euh, j'me dis pas "euh allez je vais m'en acheter une ou deux par mois" y a pas, y a pas de but. Parfois quand je vais dans un magasin je me dis "oui il y a telle série que j'avais entamée, il me manque quatre ou cinq épisodes, hop j'achète" une série pour compléter quoi. C'est plutôt comme ça que ça se passe. Parfois effectivement quand il y a une nouvelle BD qui sort, une série que… Dont j'ai le reste et que je tombe dessus dans un magasin, je vais la prendre aussi euh, directement mais. En général, enfin récemment j'ai pas racheté de nouvelle série euh… Je me suis pas intéressé à de nouvelle série, ça m'arrive régulièrement de reprendre des bandes dessinées que j'ai chez moi et de, de les relire euh.
- ***C : Les albums des Autres Gens, je vois aussi que vous les avez, vous les achetez. Euh… Vous les achetez pour quoi ?***
- P : Alors je sais plus, j'avais dit que je les avais achetés ?
- ***C : Je crois.***
- P : En fait je compte les acheter mais je ne les ai pas encore. Je compte les acheter alors, je vais

dire honnêtement c'est plutôt pour euh supporter parce que l'idée et le concept donc de Thomas Cadène et les dessinateurs aussi. Parce que comme j'ai trouvé le concept intéressant euh, j'achèterais bien les BD pour ça. Maintenant je vais pas… Spécifiquement les acheter. On va dire ça sera, en même temps ça sera une sorte de souvenir euh… Et puis c'est vrai qu'une BD papier. Moi je préfère encore les… Les BD papier. Euh… Euh… Parce que simplement enfin voilà, s'installer dans un fauteuil et lire une BD. J'ai pas encore ce réflexe là, enfin j'ai pas de tablette ou ce genre de chose facile à utiliser on va dire. Donc j'ai un ordinateur portable mais en général le soir je je l'allume pas. Il est pour mon travail normalement donc. Euh… Donc c'est vrai que je préfère à la base les albums papier. Euh… Donc là ce serait, l'idée ce serait les avoir pour à la limite les. Peut-être les relire dans un an ou deux à l'occasion euh… Et euh à l'heure actuelle les acheter pour supporter plutôt les dessinateurs et l'idée et le, et Thomas Cadène qui a lancé le… La série.

- ***C : Vous dites que vous préférez la BD papier, pour autant vous êtes lecteur de blog BD euh… Ça fait partie aussi de votre rituel du matin de lire plusieurs blogs.***
- P : Je lis un ou deux blogs BD, les blogs BD du Monde. C'est les seuls que je lis et je lis juste deux dessinateurs. Et on peut pas appeler ça des BD euh… Avec des histoires qui se suivent. C'est pas du tout comme Les Autres Gens. C'est plutôt des dessins en quelques images, quelques vignettes. C'est plutôt lié à l'actualité. Euh… Ou un autre blog BD du Monde.fr, qui est le blog BD de Guillaume Long qui est un blog cuisine BD où il met en scène plutôt des recettes de cuisine à travers la BD. Ce que je trouve assez sympa parce que parfois il y a de bonnes idées de recettes donc là c'est plutôt pour le côté cuisine. Mais c'est les deux seuls blogs que je lis. Donc à la limite la lecture de ces deux blogs là c'est extrêmement rapide parce qu'il n'y a pas de nouvelle note tous les jours non plus. Euh… Donc voilà, bon à part ça je lis pas d'autre euh d'autre BD en ligne.
- ***C : Et euh en dehors des épisodes quotidiens vous lisez, vous lisez les résumés ? Les LAG MAG ? D'autres choses qui tournent autour des Autres Gens ?***
- P : Euh oui bah en général je lis tout ce qu'il y a sur le site, donc les LAG MAG, les résumés, euh et également les notes que laisse euh que laisse Thomas Cadène pour informer de manière générale. Donc tout ce qui est disponible sur le site à peu près. Je lis.
- ***C : Est-ce que vous suivez ? Non du coup je suppose que vous ne suivez pas de blog d'auteurs qui participent aux Autres Gens puisque vous en suivez que deux blogs BD ?***
- P : Oui. Non non, a priori non.
- ***C : Euh… Est-ce que les… Ouais quel est votre sentiment par rapport au récit principal, sur le rapport qu'il entretient avec les résumés et les LAG MAG ?***
- P : Euh… Comment ça, qu'est ce que vous voulez dire exactement ?
- ***C : Je voulais savoir comment, est-ce que pour vous c'est de l'ordre du bonus, est-ce que c'est euh… Est ce que vous les attendez ? Est ce que euh…***

- P : Oui, oui, ben oui. Euh… C'est vrai qu'au début, au début c'était perçu comme un bonus. Je pense. Maintenant je trouve que ça apporte quelque chose aussi. Euh… Donc euh. Le résumé, finalement, c'est pas un vrai résumé en tant que tel. Au début ça l'était, quand c'était un résumé de la série. Mais maintenant c'est un peu compliqué de tout résumer la série à chaque fois en un seul euh, en un seul résumé de 40 vignettes. Euh… Mais ça apporte quelque chose de différent, ça apporte la vision d'un, d'un des… D'un des dessinateurs justement. Je sais pas s'il a aussi cette liberté, si c'est aussi le dessinateur qui choisi un peu le sujet et comment il l'expose ou pas. Mais ça, ça donne en tous cas une autre vision de, de l'histoire elle même. Euh, parfois en mettant l'accent sur des… Des choses qui sont passées, mais qui étaient peut-être moins centrales, mais tourné à l'humour donc on est toujours enfin… Et le LAG MAG, c'est pareil, c'est, c'est annexe, c'est une sorte de bonus donc c'est, c'est lié aux Autres Gens mais c'est totalement différent. C'est juste euh parce que ça donne un sujet finalement au… Au dessinateur et à l'auteur pour, pour euh… Pour faire une sorte de, de BD euh… Sur la dérision en fait. Donc ça pourrait être sur n'importe quel sujet finalement.
- ***C : Et autour des Autres Gens, vous êtes lecteur et même participant au forum. Est-ce que vous êtes abonné à la page Facebook ou via Twitter ou…***
- P : Non, parce que moi je suis pas trop Facebook, Twitter et tout ça. Je suis, enfin j'ai un compte mais je vais jamais dessus. J'ai des amis sur Facebook mais je communique pas par ce moyen là. Donc non, Facebook je ne l'utilise pas vraiment.
- ***C : D'accord. Et puis, dans vos réponses vous indiquiez que vous étiez fan des Autres Gens, en tout cas c'est comme ça que vous vous définissiez. Euh… Qu'est ce que c'est pour vous être fan ?***
- P : Être fan pour moi c'est pas allé plus loin que simplement attendre le… L'épisode suivant et euh, et vouloir continuer à le suivre jusqu'au bout quoi. Pour moi c'est simplement ça être fan. C'est pas euh… C'est pas allé plus loin. Je vais pas aller euh… Spécifiquement par exemple si, s'il y a l'auteur ou les dessinateurs qui vont en dédicace quelque part ou quoi, je vais pas spécialement aller là pour avoir… Pour moi être fan c'est simplement euh avoir envie de continuer à suivre la série.
- ***C : Et quand vous intervenez sur le forum euh. Vous avez déjà eu des échanges directs avec certains auteurs par le biais du forum ?***
- P : Euh… Directs je suis pas sûr. Mais je sais que parfois il y en a certains qui répondent sur le sujet effectivement. Euh maintenant j'ai pas eu, je vais pas parler d'échange quoi.
- ***C : Oui vous même vous ne les interpelez pas***
- P : J'ai peut-être fait un commentaire un fois auquel euh un dessinateur ou un auteur a répondu. Ou inversement j'ai peut-être répondu euh sur une remarque à un auteur ou un dessinateur. Mais j'ai pas fait attention. Enfin c'est pas vraiment un échange.
- ***C : D'accord. Euh… On est à peu près au bout de notre entretien. J'aurais voulu savoir en guise de conclusion, à quel personnage est ce que vous vous identifiez dans Les Autres Gens ?***

- P : … Oh ça c'est une question difficile.
- ***C : Oui je sais.***
- P : C'est difficile parce que finalement on se retrouve toujours dans plusieurs personnages. Pas dans tous, mais dans la plupart. Il y a toujours un petit quelque chose. Honnêtement j'aurais dit euh… Euh… J'aurais dit Emmanuel
- ***C : Vous faites donc partie de ceux qui ont été …***
- P : J'aurais dit Emmanuel parce que c'était quelqu'un de plutôt réservé, euh sérieux. Et c'est à peu près comme ça que je suis.
- ***C : Vous n'en voulez pas trop à Thomas Cadène de l'avoir exécuté ?***
- P : Non [rire] non on peut pas dire en vouloir. Ça a été surprenant oui euh… Du coup intéressant aussi du coup. Mais c'est vrai que, c'est le genre de personnage qui est assez attachant. Euh, pourquoi d'ailleurs ? Je sais pas dire. Justement parce que il ne demandait rien de spécial, il vivait ses expérience tranquillement Et du coup il en est attachant. Attachant aussi parce qu'il n'avait pas non plus de côté euh foncièrement énervant. C'était le gars gentil, un peu comme euh j'me définis aussi. Le gars gentil qui crie pas trop fort et.. Et puis qui vit sa vie tranquillement. Alors que c'est vrai que certains personnages, d'autres personnages on a du mal à s'attacher justement parce que ils… Ils peuvent avoir parfois un aspect qui est agaçant euh… Qui est-ce que je pourrais citer ? Euh… Romain par exemple, c'est un personnage pour lequel j'ai pas d'attachement particulier. Il est pas fon, fondamentalement méchant ou quoi, il a rien de spécial. Mais. Mais il a, oui il a comme un côté agaçant qui est "je sais pas trop ce que je veux, je me laisse manipuler" ou ce genre de choses euh… Euh il y en a d'autres hein… Difficile à dire. Mathilde est pas forcément très attachante non plus euh… Euh… Florence. C'est marrant, parce que Florence Mouchin aussi a son côté attachant. C'est peut-être aussi justement parce que elle aussi elle est plutôt en retrait. C'est peut-être pour ça que je m'identifie plutôt à Emmanuel et éventuellement à Florence Mouchin. Mais moins. Euh… Voilà, je dirais ça.
- ***C : D'accord. J'attends de voir en fonction des lecteurs que j'aurai au bout du fil s'il y a des choses qui ressortent ou si c'est chacun sa personnalité.***
- P : Oui oui, non mais c'est pour ça. En tous cas pour l'attachement aux personnages ça doit vraiment dépendre de chaque personne.
- ***C : Et en même temps ça peut être un peu dicté par le scénario et l'évolution des personnages.***
- P : Oui la manière de les présenter aussi c'est sur que…
- ***C : Emmanuel dans l'ensemble il avait quand même fait l'unanimité pour lui. C'est justement pour ça que…***
- P : Justement. Justement. Voilà. Parce que au début il avait été présenté comme quelqu'un de très réservé qui ne faisait pas grand chose. Qui subissait un peu. Après il a eu ses expériences sexuelles et

puis les gens se sont dit "tiens c'est intéressant" euh… Voilà il se libère un peu, et comme dans la vie tout le monde a aussi envie de se libérer de temps en temps. Je pense que c'est pour ça que ça l'a rendu, ça l'a rendu attachant. C'est que, c'est le scénario. Voilà alors après il est mort alors tout le monde regrette aussi euh… Donc oui je pense que ça fait beaucoup aussi.

- **C : Je vous remercie pour le temps que vous m'avez accordé.**
- P : N'hésitez pas à me recontacter si vous avez besoin d'autres réponses. Bon je suis parfois en déplacement...
- ***C : Qu'est ce que vous faites comme métier ?***
- P : Moi je fais du support technique en fait. Je suis ingénieur de formation. Je travaille pour une société privée dans la pétrochimie, je travaille dans les plastiques.
- ***C : En tous cas, ça fait plaisir de discuter avec d'autres lecteurs de la série.***
- P : Vous participez au forum ?
- ***C : Non, c'est amusant, parce que je suis resté très observateur en fait. Et pourtant comme vous je dirais que je suis devenu fan de la série. Mais sans intervenir sur le forum, que je lisais très très peu. (…) Twitter je m'y suis mis récemment à cause de cette recherche autour des Autres Gens.***
- P : Autant Facebook je vais regarder mon profil tous les mois ou tous les deux mois, je vais regarder s'il y a pas trop de trucs qui trainent. Mais euh autant Twitter, je suis même jamais allé sur le site je crois. J'arrête pas d'en entendre parler effectivement. Sur les sites d'information etc. Mais je suis jamais allé…

F5. Charlotte

26/04/2012 14h09 (0h30)

- ***Chercheur : J'aurais voulu savoir comment est-ce que vous aviez découvert Les Autres Gens ?***
- Charlotte : Eh ben euh j'essaie de me souvenir mais en fait je me souviens pas du tout. Euh… Je sais pas si je l'ai découvert via un blog que je suis et qui aurait dit "venez voir là j'ai fait le dessin d'aujourd'hui" ou euh… … … ff… Je sais pas du tout en fait
- ***C : Parce que dans le questionnaire vous m'indiquiez que euh vous aviez découvert, vous aviez vu la vidéo de teasing.***
- Cha : Alors ouais… … C'est p't'êt ça, parce que en fait je suis aussi un peu 8comix par exemple. Et euh… … …
- ***C : Alors il me semble qu'8comix est sorti après Les Autres Gens.***
- Cha : Ouais peut-être. Je me demande si j'ai pas… Bah non.
- ***C : Mais quand je dis après, ça a quand même été assez concommittant donc…***
- Cha : Ouais ouais…
- ***C : Vous auriez découvert Les Autres Gens à peu près à la même période qu'8comix donc vers le, vraiment vers le début de la série.***
- Cha : Ouais.
- ***C : C'était encore gratuit au moment où vous avez commencé à le lire ?***
- Cha : Euh oui
- ***C : Oui, vous l'avez découvert dès le premier jour ?***
- Cha : J'crois que je me suis abonnée à partir d'avril ou de mai 2010.
- ***C : Dès que c'est passé au payant en fait.***
- Cha : Ouais
- ***C : Euh donc convaincue par le premier mois de lecture***
- Cha : Ouais [rires] Super curieuse surtout en fait. Enfin je, j'ai trouvé que voilà, les intrigues étaient, enfin… euh.. Le scénario était bien foutu. On accroche bien à tout ça quoi. Les cliff, enfin le cliffhangers sont bien gérés et puis les dessins enfin. C'est voilà, moi j'ai pas du tout hésité à m'abonner, surtout vu le prix quoi.
- ***C : Oui c'est vrai que c'est… En même temps c'est vrai que le prix a fait débat au début. Pour certains c'était irrationnel de vouloir vendre quelque chose sur Internet.***
- Cha : Ouais ouais. … ...
- ***C : Et donc vous êtes une lectrice de la première heure. Comment est-ce que vous lisez Les Autres Gens ? Dans quelles contexte ? Quelle fréquence ?***

• Cha : Moi je le lis à peu près tous les jours. Pour tout ce qui est. Je suis pas mal de blogs BD en fait et je je me suis abonnée aux fils RSS et en fait le soir je regarde ça via Google Reader. J'ai la liste de tout ce qui a été publié et, et voilà quoi, je vais sur le site pour lire l'épisode du jour.

• ***C : Donc c'est par le flux RSS en même temps que, qu'un certain nombre d'autres blogs BD ?***

• Cha : Ouais c'est ça.

• ***C : Euh… Il vous arrive de les relire ces épisodes par la suite ?***

• Cha : Euh… … Rarement. Rarement. Ça a du m'arriver quand on retrouve un personnage qu'on avait pas vu depuis longtemps. mais je, j'y retourne quand même assez peu sur les archives.

• ***C : D'accord, c'est vraiment une lecture en flux en fait.***

• Cha : Ouais. Comme je les lis tous les jours, à moins d'avoir été absente pendant une semaine sans accès à Internet euh… Je, j'les lis vraiment tous les jours donc euh. …

• ***C : Et vous suivez beaucoup d'autres blogs BD ou webcomics ?***

• Cha : Euh bah j'en suis pas mal. Je sais pas combien en tout. Il y en a qui sont pas, pas pub, enfin pas alimentés très régulièrement. Mais euh… Ouais je dois en faire pas mal ouais

• ***C : Et pour vous Les Autres Gens ça s'intègre dans la même pratique de lecture ?***

• Cha : hfff… Euh… Hmm… C'est pas tout à fait la même chose dans la mesure où Les Autres Gens c'est vraiment de la fiction, c'est euh, de la même façon que je suis abonnée à Spirou et que du coup toutes les semaines j'ai mon Spirou avec ses petits morceaux d'histoires, ses histoires complètes et tout ça. Euh les autres blogs euh, c'est, c'est pas forcément de la fiction, c'est euh… … C'est pas tout à fait la même chose non. C'est euh… C'est un epu le même principe euh de quelquechose un peu régulier, d'attendu euh. Voilà.

• ***C : Euh, vous êtes aussi abonnée à Spirou. En tant que lectrice de bande dessinée, vous vous définiriez comment ?***

• Cha : Chais pas trop.

• ***C : Grosse lectrice, une passionnée ? Plutôt certains genres en particulier***

• Cha : Euh… Bah en fait il s'est révélé que je suis pas super sectaire. enfin euh. Je, je…. Je me base euh. Bah il y a des séries que je suis, des auteurs que je suis, que j'aime bien éventuellement, j'achète effectivement tout ou alors je les emprunte en bibliothèque. Mais après si j'entends parler d'un truc bien, là chez mon libraire s'il y a quelquechose qu'il a mis en coup de cœur euh. Si le graphisme me, m'attire, je peux me pencher là-dessus quoi. Il y a des machins que j'aime pas, les trucs genre IRS et tout, avec un dessin hyper réaliste euh. Ça ça m'intéresse pas tellement et après… Après je lis vraiment un peu tout. Et puis voilà je suis abonnée à Spirou et j'aime bien, j'aime bien la BD un peu gros nez, enfin la BD humoristique euh… Un peu un peu de base quoi. Mais il y a aussi les trucs plus, plus recherchés, plus expérimental. J'aime bien essayer des trucs quoi.

• ***C : Vraiment en tout genre***

- Cha : Ouais
- ***C : Vous êtes vous même bibliothécaire ?***
- Cha : Ouais
- ***C : Euh, c'est une bibliothèque qui a un rayon BD ?***
- Cha : Oui, en fait là à l'heure actuelle je travaille à la médiathèque José Cabanis à Toulouse, donc c'est la centrale. Donc où y a sur le pôle littérature il y a un très très gros fond de BD, donc très bien achalandé. La la personne qui est responsable de ce fond est vraiment très très compétente et il semblerait que parmi les amateurs éclairés vraiment de BD dans le Sud, elle soit assez réputée. Euh… Et la bibliothèque où j'étais avant, c'était une bibliothèque de quartier à Toulouse euh j'm'étais efforcée. C'était moi qui, qui euh, qui m'occupait du fond BD et je m'efforçais de euh de le garder, alors pas aussi exhaustif que celui de celle de Cabanis, mais assez représentatif d'un peu tous les genres, un peu tous les goûts et j'essayais de, de, d'en faire un bon fond quoi. Donc euh… J'ai, j'ai jamais trop fréquenté les bibliothèques avant d'y travailler, mais c'est vrai que je pourrais pas fréquenter de bibliothèque avec un fond BD pauvre. … C'est euh. Il y en a certaines à Toulouse dont les fonds me donnent des sueurs froides, mais voilà. C'est euh. Même le bled chez mes parents à la campagne, c'est un peu par ça que j'ai découvert les BD, pendant les stages de formation, la, la responsable du fond était aussi une passionnée et du coup avait un fond petit avec pas trop de moyens mais qui était vraiment bien. Les choses qu'elle achetait c'étaient vraiment des choses de qualité, un bon travail avec son libraire. Donc euh. C'est un peu grâce à elle que j'ai un peu plus approfondi la BD parce que j'aimais bien ça, j'étais accrochée à certaines séries mais je restait un peu euh, dans ce que, ce que je connaissais. Et j'ai découvert des scénaristes, des euh. Des illustrateurs, enfin, ou des graphismes euh très particuliers. Enfin, j'ai vraiment découvert une BD plus "adulte" entre guillemets quoi.
- ***C : En termes de découverte, Les Autres Gens, qu'est ce qui vous a plu ou déplu dans la série ?***
- Cha : Alors ce qui m'a plu c'est euh… Bah déjà le scénario pour les BD comme pour les séries télévisées je suis hyper curieuse donc dès qu'on commence à faire évoluer des gens devant moi et qu'il leur arrive des trucs, même si c'est pas grand chose, j'ai envie de savoir plus. Donc je suis hyper addictive par rapport à ça. Et donc du coup les aventures de ces gens là euh, ça ça a vraiment attisé ma curiosité. D'autant que je trouve que c'est vraiment bien géré et ça reste euh crédible. Enfin c'est pas euh… Voilà, c'est vraiment euh on peut s'attacher vraiment aux personnages. Assez facilement. Et après, moi j'aime bien le fait d'avoir des dessinateurs différents et de pouvoir découvrir euh bah du coup voilà on découvre un monteur, on peut aller voir éventuellement s'il a fait d'autres choses, aller voir les blogs et tout. Je trouve que ça… … Ca, ça permet, enfin ça permet de découvrir des univers différents ouais.

- ***C : Ça vous a amenée à vous abonner à certains blogs BD de découvrir des auteurs via Les Autres Gens ?***
- Cha : Euh… Oui, j'pense qu'il y en a, il y en a que je suis. Après l'incovénient de l'aggrégateur c'est que du coup euh, je suis les publications mais je vais pas forcément dans le blog donc je n'ai pas forcément l'habillage autour et j'ai pas trop le temps malheureusement d'approfondir tant que ça. Mais j'pense qu'il y en a quelques uns que je suis allée euh, je suis allée sur leur site et euh… D'autres j'ai acheté, quand quand ils ont eu des BD publiées, genre là récemment j'ai acheté la, La fille de l'eau de Sacha… Je sais pas comment ça se prononce d'ailleurs.
- ***C : Je dirais Georg [jorgue]***
- Cha : Voilà.
- ***C : Je suppose. Qui a trois épisodes qui démarrent depuis aujourd'hui.***
- Cha : Oui voilà il a fait celui d'aujourd'hui
- ***C : Et encore ceux de la fin de semaine, enfin demain et lundi. Attention, à ne pas lire au bureau paraît il.***
- Cha : [rires]
- ***C : Il est réputé pour ses semaines érotiques***
- Cha : Je ne lis pas au bureau, je n'ai pas le temps au bureau. Je sais que certains c'est leur truc en arrivant le matin : un café, l'épisode d'aujourd'hui des Autres Gens. Moi j'apprécie que ça soit voilà euh… À la maison. Ça fait partie de ma pratique à la maison. Parce que dans le cadre de mon métier, je pourrais dire aussi "c'est pour me tenir au courant de ce qui se passe dans le monde de la BD".
- ***C : Oui vous auriez un bon alibi.***
- Cha : Euh j'ai j'ai pas envie de ça, j'ai envie que ça reste, que ça reste pour euh… Pour la sphère privée. [changement de combiné]
- ***C : Est-ce que vous parlez des Autres Gens autour de vous ? Vous me disiez dans vos réponse au questionnaire que vous aviez à cœur de faire découvrir la série. Comment est-ce que vous vous y prenez, par quel biais est-ce que cela passe ?***
- Cha : Bah oui euh il m'arrive d'en parler alors euh éventuellement justement pour dire à des gens "tiens j'ai découvert ça c'est très bien regarde le" euh… … Notamment els les, j'ai quelques amis pareil qui sont assez férus de BD. Après il 'marrive d'en parler de la même façon que je parle des films, des bouquins que je lis. C'est-à-dire une anecdote, un passage, que j'ai vraiment particulièrement, qui m'a bien plu ou euh. Enfin je sais plus en discutant une fois il m'est arrivé de dire "oh oui c'est comme dans Les Autres Gens la BD que je suis en train de lire quand il arrive ça, il t'arrive pareil" enfin des choses comme ça. J'ai pas forcément, j'ai pas forcément une politique hyper volontariste en termes de diffusion des Autres Gens ou des BD que je lis en règle générale quoi. Quand je tombe sur quelque chose dont je pense que ça plaira particulièrement à quelqu'un de précis, je… Je

je, je lui en parle, éventuellement j'offre les, enfin, je j'offre une BD ou un truc comme ça je. Après je sais pas, j'ai dû par moment transférer, transférer le, l'adresse du site. Mais je relance pas quoi. J'veux dire à mon frangin je lui ai dit une fois qu'il y avait ça qu'était bien après je, voilà. Je vais pas forcément le relancer quoi.

• ***C : Et en dehors du bouche à oreille est-ce que vous suivez les échanges sur le forum, et ou Facebook, Twitter ? Voire est-ce que vous y contribuez ?***

• Cha : Pas du tout. En fait j'ai une pratique très passive de toute ce qui est, de tout ce qui est numérique. C'est-à-dire que je suis pas mal de blogs, je suis Les Autres Gens etc. Mais je, je poste très très rarement des commentaire. Je pense que j'ai dû mettre un commentaire une fois sur le site de Pénélope Bagieu et deux ou trois chez Boulet quoi, c'est tout. Je participe pas du tout à tout ça. un peu par manque de temps. C'est vrai que le soir tout ça, le temps de lire euh… Mes mails, mes blogs et tout ça, après j'ai pas envie de passer plus de temps que ça à à suivre les conversations et tout. Donc euh par manque de temps et puis aussi parce que voilà c'est pas ça qui m'intéresse le plus quoi.

• ***C : Euh, dans le questionnaire, vous me disiez que vous vous informiez à la fois par le flux RSS mais aussi par Twitter. Vous êtes abonnée au compte principal des Autres Gens ?***

• Cha : Oui le compte principal oui. Après euh, les autres non. Je suis pas, enfin je suis pas allé chercher les comptes Twitter de tous les auteurs de la même façon que je suis pas allée voir leurs blogs à tous.

• ***C : Et Twitter, vous en avez une pratique quotidienne ou c'est plus occasionnel que ça ?***

• Cha : Bah au début j'y étais assez, assez assidue. Et puis j'ai un peu laissé tomber. Là j'y vais de temps en temps, mais du coup j'ai tellement de retard dans les tweets, enfin… C'est euh… C'est, j'y vais pas tellement pour me tenir au courant de l'actualité, mais plus pour euh, pour voir les dernières conneries racontées par un peu tout le monde et euh… Mais c'est vrai que j'ai, je, là ça fait un petit moment que j'y suis pas allée. Pourtant c'est vrai que je l'ai sur mon téléphone, je l'ai sur mon ordi au travail mais…

• ***C : Oui c'est une pratique qui s'est un petit peu perdue***

• Cha : Ouais.

• ***C : Euh, et vous vous définissez comme une fan de la série. Qu'est ce que c'est pour vous être fan d'une série de bande dessinée comme celle là ?***

• Cha : Bah je sais pas trop parce que… Boh déjà c'est voilà, c'est vraiment une série que j'apprécie, je trouve que c'est vraiment une histoire, des… Au moins une diversité d'illustrations de qualité. Tous les types d'illustration ne me plaisent pas mais euh… Jusque-là j'ai trouvé que au moins le scénario c'est euh… C'est de qualité depuis le début et voilà je trouve la démarche hyper intéressante en plus. La démarche de création et puis la façon de gérer euh, de gérer ça la publication sur Internet, voilà le fait d'avoir volontairement un tarif pas élevé au départ. Enfin pour que… Pour qu'on y réfléchisse pas

trop à deux fois à s'abonner, donc je trouve vraiment la démarche aussi d'un point de vue édition numérique intéressante. Après je trouve que c'est vraiment chouette qu'ils aient pu euh les, les faire sur papier. Même si là j'avoue que je les ai pas encore achetés, parce que c'est quand même, c'est quand même une somme. Enfin. C'est, dans la mesure où je les ai déjà lus, je vais peut-être attendre qu'ils soient. J'ai vu que le tome 1 avait baissé, donc je sais pas. Je… Je vais pas. C'est pas forcément une BD que je vais avoir envie de relire. Euh… Je sais pas, peut-être, là ça va bientôt finir, peut-être que oui quoi je vais me dire "ça me manque mon épisode tous les jours, je vais m'acheter les BD et puis je vais tout relire". Peut-être que je ferai ça parce que j'aime bien, j'aime bien les deux pratiques : la lecture, la lecture euh sur écran et la lecture sur papier je trouve que c'est pas tout à fait la même chose. Euh… Donc ouais c'est vraiment quelque chose que j'apprécie, après je suis pas fan au point, au point d'aller suivre les commentaires, de participer au forum ou d'aller les rencontrer dans des dédicaces euh… J'ai une pratique plutôt distanciées de la bande dessinée en général, et donc là de la BD numérique aussi. C'est euh… …

- ***C : Par rapport aux albums, vous me disiez. Enfin dans le questionnaire j'avais le sentiment que vous me disiez que c'était sans doute pas plus confortable de, de lire le récit sur écran enfin que ça serait pas… Que ça justifiait pas forcément de les lire en albums. Mais d'après ce que vous me dites, ça vous attire quand même un petit peu de les lire en, sous forme de livre ?***
- Cha : Ouais, ça m'attire un peu parce que la lecture sur écran moi je l'utilise en image par image. Euh… En fait au début je les lisais en défilement du haut vers le bas, donc avec les images qui défilent. Et maintenant j'affiche chacune des images, donc c'est pas la même lecture. Comme ça c'est pas la même façon de découvrir l'image et donc la, la narration. Et sur papier c'est encore une autre façon de lire. Et du coup c'est plus proche d'un. Enfin c'est un album quoi. J'veux dire on a les images sur une même page, on change de page on tourne etc. C'est pas la même façon de lire donc euh. Je me dis que pour relire, je le relirais plus facilement sur album que de nouveau sur écran. Et euh, je pense que sur écran un épisode par jour ça va, mais quand je suis en retard d'une semaine et que du coup j'ai plusieurs épisodes à lire d'affilée, euh… Je trouve ça moins confortable, j'aime moins. J'aime bien lire petit à petit sur écran et du coup lire plus la longueur sur papier
- ***C : Est-ce que vous vous souvenez à quel moment vous êtes passée de la lecture en défilement à la lecture en image par image ?***
- Cha : … Hmmm… … Je me souviens plus trop. Il y a eu un moment où ils ont changé euh, ils ont changé l'habillage du site non ?
- ***C : L'outil qui est utilisé pour l'image par image a changé. Ça serait à ce moment là ?***
- Cha : Ouais je pense.
- ***C : Jusqu'à ce que cet outil change vous aviez l'habitude de le lire en défilement ?***
- Cha : Ouais

• ***C : En cliquant sur le petit lien "lecture…", je sais plus comment c'était marqué : "…scroll", ".scrolling" ou quelque chose comme ça ?***

• Cha : Ouais c'est ça.

• ***C : D'accord. … C'est euh. Parce que j'ai eu Thomas Cadène au téléphone lundi et il se demandait même si c'était encore possible de le lire en, en mode défilement.***

• Cha : C'est ce que je suis en train de me demander, je pense que non. Je pense qu'on n'a pas le choix. [alors que si]

• ***C : Ouais c'est possible. Mais c'est pas quelque chose qui vous a choqué, au moment où ça a changé ça semble avoir été naturel pour vous de le lire image par image alors que vous le lisiez en défilement jusque-là.***

• Cha : Alors j'ai peut-être testé un peu avant. Et euh j'avais peut-être changé un tout petit peu avant du coup mais euh… … Mais euh… Oui, de toute manière je, je préfère comme ça que, que le défilement.

• ***C : Et si vous le lisiez en défilement, c'était pour quoi du coup au début ? Vous aviez le choix entre les deux, qu'est ce qui vous avait poussée à, à favoriser le défilement ?***

• Cha : Ben je sais pas trop en fait.

• ***C : [rires]***

• Cha : [rires] Ouais, je sais pas, ça fait partie des trucs que j'ai fait je pense de façon un peu automatique. Euh… Parce que ça ressemble plus à la façon… Dont je lis les blogs en fait. En général voilà ça s'affiche tout dans une fenêtre et ensuite on défile si le post dépasse le, le, la page. Chais pas. Mais c'est vrai que maintenant je préfère comme ça.

• ***C : Oui … … Est-ce que vous avez souvenir d'épisodes dans lesquels le défilement avait été exploité particulièrement par les auteurs ?***

• Cha : … Mhhh… … … … … Non, pas… Il y a rien qui…

• ***C : Non. Parce que Thomas m'avait dit qu'il y avait quelques auteurs qui l'avaient exploité, mais moi pour ma part je l'ai toujours lu en image par image quasiment et euh, et du coup j'ai pas… ça me disait rien. Mais ça ne vous a pas marquée non plus. Alors qu'en revanche euh… Il y a peut-être. Vous avez peut-être remarqué que certains auteurs exploitent l'image par image de manière parfois un peu… Un peu plus créative ?***

• Cha : Oui, il y a des fois une image qui est très statique et avec juste quelques détails qui changent d'une image à l'autre, juste les, les bulles par exemple ou juste un mouvement et ça donne, voilà un peu plus l'idée du mouvement justement.

• ***C : Je crois que c'est auj. Dans celui d'aujourd'hui il y avait pas mal le cas, il y avait des, des passages de luminosités sur l'avion dans le ciel, des choses comme ça.***

• Cha : Oui oui voilà le, le défile, le voyage de l'avion avec le soleil qui se couche. Ouais.

- ***C : Euh… On arrive un peu au bout des question que je voulais vous poser. Je souhaitais vous en poser une dernière, en tous cas en ce qui me concerne. À quel personnage est-ce que vous vous identifiez dans Les Autres Gens ?***
- Cha : Euh… … … … … … Ben, c'est assez…. C'est assez difficile… Je m'identifie pas vraiment à un personnage. Il y en a, il y en a dont je me sens un peu plus proche, mais je saurais pas trop bien dire pourquoi en fait. Un des personnages que j'aime bien et qui revient, ça me fait plaisir, c'est Stéphane Vaubert. Mais je saurais pas du tout pourquoi, parce que je suis pas un ancien barbouze. Ni agent immobilier d'ailleurs. Donc je sais vraiment pas pourquoi. En fait il y a des petits bouts d'un peu tout le monde, par exemple le personnage d'Hélène, et là maintenant de Sarah, je m'en sens un peu proche mais parce que voilà, je suis moi aussi une jeune maman donc euh les, un peu les les, leur nouvelle relation, leur façon de vivre là maintenant avec un bébé et tout ça me… Euh… Ça me parle, ou pas du tout d'ailleurs. Des fois je me dis "Ah bah non là ça c'est abusé". Euh… Mais euh… Mais c'est vraiment sur ce détail là quoi. Après les autres euh… Enfin les, la troupe des jeunes, je m'identifie pas forcément à eux. Non c'est juste les personnages que… Que j'apprécie quoi. Même s'ils sont pas sympathiques. c'est euh… J'apprécie de les voir un peu tous les jours… D'avoir des éclipses de certains puis, puis leur retour. Non je trouve que c'est vraiment, c'est euh. C'est vraiment bien foutu. Et puis les personnages voilà, ils sont, bon j'connais pas de, j'connais pas d'homme d'affaire euh… Comme ça, mais j'ai l'impression qu'il est, qu'il est un peu crédible quoi, enfin… Ou en tous cas il donne envie qu'on y croie.
- ***C : Les personnages sont quand même le moteur de l'histoire. Tout tourne autour d'eux.***
- Cha : Bah oui, c'est ça, les rares fois où j'tente d'expliquer aux gens ce que c'est cette série, au début c'était un peu facile. Maintenant… Ça devient vraiment super compliqué. Les résumés ils sont vachement bien foutus pour ça d'ailleurs hein. Quelle que soit la forme qu'ils prennent, je trouve qu'ils se débrouillent pas mal. J'ai particulièrement bien aimé celui, c'était sous forme de jeu de rôles d'ailleurs. Vraiment bien comme ça. Et euh. Mais c'est euh… Il se passe rien en fait. Il se passe pas grand chose donc euh… Tout repose vraiment sur ces personnages, la façon qu'ils ont de se rencontrer, de réagir et euh. Et puis aussi. Ce qui est bien ouais ce qui est marrant aussi, c'est ça, c'est les résumés, le… Le magazine et tout ça. Ça met un peu en perspective aussi l'histoire. C'est marrant quoi, le club des fans de Florence Mouchin euh… Le club des fans de Camille et tout. On les regarde un peu différemment après, après un épisode du magazine.
- ***C : Est-ce que vous lisez le forum du site Internet des Autres Gens ?***
- Cha : Non. Non. Et je suis jamais allé voir, même par curiosité.
- ***C : Oui même pas ouvert une seule fois quasiment.***
- Cha : Non, je crois pas l'avoir ouvert une seule fois.
- ***C : Et les news en revanche vous les lisez ? Qui s'affichent en dessous de l'épisode du jour ?***

- Cha : Pardon ?
- ***C : Il y a des news qui apparaissent en dessous de l'épisode du jour en page d'accueil, est-ce que vous allez les lire ? Ou est-ce qu'elles apparaissent dans le flux RSS, je sais même pas…***
- Cha : Euh… … … Non, ça j'ai jamais vu.
- ***C : En fait comme vous suivez par le flux RSS, vous avez euh. Vous avez l'épisode du jour et puis sorti de là vous n'avez pas vraiment d'accès euh. Vous n'allez pas chercher du coup les autres éléments qui tournent autour ?***
- Cha : Bah si en fait dans Google reader ça me dit juste qu'il y a une nouvel épisode qui est arrivé et après je vais sur le site. Puisque de toute manière il faut se connecter. Donc on passe forcément par le site. Mais euh… Ouais je fais ma connexion, je vais voir, je vais voir l'épisode du jour et je vais pas, je vais pas voir plus.
- ***C : Ça me fait penser. Mais du coup, l'enquête, le questionnaire, vous l'avez trouvé par quel biais, puisque vous n'êtes pas abonnée non plus à la page Facebook des Autres Gens ?***
- Cha : Euh… … Non, je l'ai eu parce que dans. Parce que quand il y a des messages qui sont envoyés, je les reçois via le fil RSS. Je reçois la publication du jour et puis quand euh, quand il y a des problèmes techniques, quand euh… Des choses comme ça moi je reçois quand même des messages. Ces messages là je les reçois, c'est quand même…
- ***C : Oui d'accord, c'est la news en fait dans laquelle il indiquait "l'université".***
- Cha : Oui et puis les nouvelles quand il annonce la publication du nouvel épi, enfin du nouveau bouquin ou des choses comme ça, ça je le vois ouais.
- ***C : OK, ça et les épisodes, donc vous avez tout ce qui est publié qui apparaît dans le RSS. En revanche le forum, tous les espaces d'échange ou autres c'est…***
- Cha : Ouais.

F6. Yves

27/04/2012 14h15 (0h20)

- ***Chercheur : Pour commencer j'aurais voulu que vous me racontiez un peu comment vous avez découvert Les Autres Gens***
- Yves : Hfff… Je sais plus si c'était sur le net ou dans la presse… Je pense que c'était sur le net, très certainement des… Au travers de sites BD ou approchant ces lectorat là. Bd ou culture au sens large. Mais je pense BD.
- ***C : D'accord. Des sites plutôt spécialisés.***
- Y : En tous cas j'en ai entendu parler avant de découvrir euh… En format papier puisque moi je le lis au format papier.
- ***C : Quand vous en avez entendu parler pour la première fois vous ne vous êtes pas rendu sur le site pour voir ce dont il s'agissait, vous saviez simplement que ça existait.***
- Y : Non je l'ai fait euh… Après. mais je, je pense ne pas être familier et ne probablement pas être très favorable au principe de la BD numérique parce que pour moi une page ça reste un espace d'expression en tant que tel donc… … Donc je serais pas naturellement venu à ce type de produit par, par le numérique, par le digital quoi.
- ***C : D'accord. Donc vous l'avez, vous en aviez connaissance par avance puis le premier album est sorti et c'est là que vous avez euh, lu euh… Commencé la lecture.***
- Y : Absolument
- ***C : Et en ayant lu l'album, vous êtes allé voir ensuite sur le site pour vous renseigner ?***
- Y : Ouais par curiosité pour voir comment c'était foutu, comment ça fonctionnait euh. Mais sans plus quoi. Pas, pas avec l'intention de, d'en prendre connaissance sur le net.
- ***C : D'accord. Vous avez lu quelques épisodes via le site ou pas du tout ? Enfin qu'est ce que vous avez regardé au cours de cette visite ?***
- Y : Non non, j'ai regardé comment c'était fait et comment on y avait accès, simplement.
- ***C : Qu'est ce que vous en avez retenu.***
- Y : Du site ? Rien. Enfin pas grand chose non. J'ai plus du tout en tête euh… Euh, ni le, ni le le contenu… Euh… Non même en termes formels…
- ***C : Vous ne sauriez pas me le décrire comme ça de mémoire ?***
- Y : Non absolument pas. Rien ne m'a marqué.
- ***C : OK. Euh… Vous avez donc ach, acheté le premier tome et vous l'avez lu ?***
- Y : Hunhu
- ***C : Euh… Est ce que vous avez euh lu les suivants aussi ?***
- Y : Ouais mais j'me suis arrêté au 3

- ***C : Vous avez lu jusqu'au tome 3 en les achetant à chaque fois ?***
- Y : Ouais
- ***C : Comment est-ce que, comment est-ce que vous les lisez ces albums, dans quel contexte, éventuellement par rapport à vos habitudes de lecture d'autres albums, est-ce que il y a une différence ou est-ce que…***
- Y : Bah c'est, c'est… L'expérience est amusante même en tant que volume relié hein. Euh… Le princi. C'est un peu le principe du tac au tac à l'ancienne quoi. Donc euh… C'est pas in, c'est pas inintéressant en tant qu'exercice de style. Le soucis c'est les limites que je mettais dans les réponses que j'ai apporté au questionnaire quoi. Je pense que… Il y a une nécessité peut-être à trouver une cohérence dans l'équipe euh… Euh… Entre les différents auteurs euh… Pour que, pour faciliter une euh… Une familiarité de traitement entre tel et tel épisode. Parce que là on est un peu largué quoi. Au fur et à mesure. Mais euh… Mais sinon le principe est amusant en soi quoi. C'est pas le… C'est pas tant le… Le côté digital qui m'intéressait moi, même pas du tout. Euh pour tout dire. Mais, mais je l'expérience originale même, même sur papier quoi.
- ***C : L'expérience si vous deviez la définir, vous la définiriez comment pour l'expliquer ?***
- Y : Vraiment comme ça, comme un tac au tac. Vous voyez ce que sait le tac au tac ?
- ***C : Un peu sur le principe du cadavre exquis ?***
- Y : De cadavre exquis, bon alors tout dépend à quoi vous faites référence. Mais euh, c'est bien ça, de cette expérience de… D'un artiste qui commence un dessin et puis qui est continué par son collègue etc etc. Donc ça c'est amusant. Euh… Ça fait référence à cette histoire là, enfin cette histoire artistique là. Donc euh… C'est, c'est sympa de tenter le coup sur la BD je trouve. Sur certains aspects, au moins au début euh… C'était euh, c'était enrichissant, de multiplier les traitements graphiques quoi.
- ***C : Donc il y a, oui il y a malgré tout. Oui il y a eu un plaisir de découverte peut-être de, de différent styles graphiques successifs.***
- Y : Ouais ouais, ouais, ouais ouais il y avait un vrai euh… Un vrai apport à ce niveau là ouais tout à fait. Je suis bédéphile donc euh… J'y voyais un intérêt, je sais pas si le lecteur lambda peut peut trouver un intérêt j'en sais rien.
- ***C : Est-ce que c'est des auteurs que vous connaissiez déjà par ailleurs ou dont vous aviez lu d'autres albums ?***
- Y : Ouais, enfin un ou deux ouais. Vivès, c'est, c'est par lui que je suis rentré dans le euh… Dans, dans cette euh, dans cette aventure là. C'est Bastien Vivès ouais.
- ***C : Quand vous dites que c'est par lui que vous êtes entré dans cette aventure, c'est sachant qu'il, qu'il intervenait sur l'album que vous avez… ?***
- Y : Ouais, ouais absolument.

- ***C : D'accord, c'était votre motivation de départ de de voir dans quelle expérience il avait participé.***
- Y : Ouais ouais absolument.
- ***C : Euh, vous n'avez pas euh prêté d'attention, particulière à l'aspect scénaristique si je vous entends.***
- Y : … À l'aspect scénaristique ?
- ***C : Oui au récit d'ensemble***
- Y : … Bah si, ça fonc. Je pense que le principe fonctionnait, au niveau narration c'était bien tenu au départ. Et puis plus, plus l'histoire se complexifie, le fait d'avoir recours euh à des… À un traitement graphique qui est très hétérogène et y compris en niveaux de rendu. Euh, on paume le truc quoi. Carrément hein. Je pense que ça nécessite euh… De faire appel à des dessinateurs qui sont plus costauds que ça globalement. Euh… Pour que ça tienne la route parce que… Il y a même une nécessaire euh… Nouvelle habitude à prendre à chaque euh, à chaque épisode parce que le traitement graphique est différent, les personnages ne se ressemblent pas nécessairement etc etc. Mais euh il faut suivre et si on a un traitement graphique qui n'est pas à la hauteur on n'arrive pas à suivre, on est très vite largué. Donc tant que le le, tant que la narration était relativement simple euh, qu'on avait une histoire qu'était pas complexe, euh qui était euh. Où il y avait un… Je pense, je pense que le scénar est bien foutu au départ euh… On a une vraie idée euh le truc est marrant on s'y prend euh. Et puis plus on multiplie les personnages, plus on multiplie les intrigues parallèles, plus ça devient compliqué et, et si c'est pas porté par, par une maîtrise graphique bien supérieure à celle là on s'en sort pas quoi.
- ***C : Oui d'accord. Euh… Vous êtes vous même bédéphile euh… D'après vos réponses au questionnaire vous avez une consommation de BD qui est très importante. Euh… Vous lisez quoi en général ? Qu'est ce que vous citeriez comme références ?***
- Y : Euh… Pff. Après je lis tout ce qui me tombe sous la main. Mais euh si je dois sortir quelques, quelques auteurs euh. Dans les, dans les auteurs actuels, justement Vivès c'est bien, euh Larcenet c'est bien. Enfin il y a des choses comme ça. Euh plus généralement tout ce que, tout ce qu'a fait Giraud, euh… Des types un peu plus euh… Euh, un peu plus avant gardistes comme Matoti ou comme Nicolas de Crécy. Enfin toutes ces choses là m'intéressent quoi.
- ***C : D'accord. Vous indiquez dans le questionnaire que vous étiez lecteur d'albums traditionnels. Vous ne lisez pas de manga, pas trop, de comics ou de romans graphiques non plus ?***
- Y : Assez peu…
- ***C : Assez peu oui. Plus dans le, l'album traditionnel cartonné classique***
- Y : Ouais ouais
- ***C : Et par ailleurs vous n'êtes pas lecteur de BD numérique, pas du tout ?***

- Y : Non, c'est mon premier contact complètement indirect et involontaire avec la BD numérique.
- ***C : D'ailleurs ça ne vous a pas donné envie d'approfondir plus que ça puisque vous n'avez pas de souvenir particulier du site web lui-même.***
- Y : Non.
- ***C : Euh… Pour revenir aux albums, est-ce que vous les avez relus, ou lu à une seule reprise ? Qu'elle a été leur vie depuis le moment où vous êtes allé les acheter en librairie ? Jusqu'au moment où il se retrouvent dans l'étagère ?***
- Y : Oui je les ai relus ouais. Ouais ouais je les ai relus. Donc, donc ça fonctionnait plutôt plutôt bien même si le deuxième j'ai eu un peu de mal à le terminer et le troisième je suis pas arrivé au bout quoi.
- ***C : ah oui d'accord. Le troisième vous est tombé des mains ?***
- Y : ouais ouais carrément
- ***C : Et quand vous les avez relus c'était pour mieux saisir ? Pour redonner une chance à l'histoire, pour mieux la saisir ? Ou pour revoir les ?***
- Y : Ouais il y avait besoin. Il y avait besoin. Et puis ça faisait plaisir parce que ça fonctionne.
- ***C : D'accord. Euh… … Donc dans les albums je crois pas me souvenir. Il n'y a pas de résumé intermédiaire, de choses comme ça.***
- Y : Pas que je sache, il y a un résumé en début de euh… En début d'album ouais ?
- ***C : D'accord oui, qui vous situe la situation d'un album à l'autre***
- Y : Ouais ouais
- ***C : Euh… Est-ce que par ailleurs. Vous indiquez dans vos réponses au questionnaire que vous vous informiez via Facebook. C'est peut-être par Facebook d'ailleurs que vous avez vu le lien vers le questionnaire ? Donc vous êtes, vous êtes abonné à la page de la série ?***
- Y : Euh, je sais pas, je vais voir… [ouvre Facebook] J'ai pas l'impression non. Mais je vais quand même vérifer
- ***C : Le questionnaire vous en avez eu connaissance par quel biais, vous vous souvenez ?***
- Y : Euh… Pfff… Non je sais pas.
- ***C : C'est vrai que j'ai finalement eu assez peu de réponses de lecteurs exclusivement de la version papier parce que c'est moins évident de les atteindre.***
- Y : Oui par nature
- ***C : Euh… C'est pour ça que votre témoignage m'intéressait particulièrement aussi***
- Y : Non non… Donc j'ai dû la voir passer ou peut-être par effet ricochet quelque part. Ou sur un site de BD généraliste j'en sais rien. Parce que je je vais quand même voir un petit peu ce qui se passe.
- ***C : Euh vous suivez des blogs d'auteurs peut-être ?***

- Y : Euh… Ouais
- ***C : Ou des profils Facebook peut-être de certains auteurs ?***
- Y : … … Euh… Pff… J'ai pas mal de, j'ai pas mal de truc en mémoire. j'ai plutôt des trucs d'édition, tous les sites d'éditeurs y compris de petits éditeurs… … … Euh… Ouais… Je… … … … … … … Il y a pas des masses d'auteurs en réalité, c'est plutôt de la compilation. … Si il y a Vivès ouais. Il y a Vivès et c'est peut-être par sa page, il l'a peut-être relayé. Je ne sais pas, je ne suis pas la page de Vivès… … … …
- ***C : C'est pas crucial hein, c'était pas curiosité***
- Y : Ouais ouais [rires]
- ***C : Euh… Est-ce que euh. Bon d'après ce que vous me disiez dans le questionnaire vous n'avez pas parlé de cette lecture particulièrement si ce n'est éventuellement dans le cadre familial ou privé ?***
- Y : Euh non.
- ***C : Peut-être dans le cadre privé tout de même ?***
- Y : Ouais avec une personne. Euh… Donc je sais qu'elle apprécie, qu'elle est bédéphile également. Mais… Elle connaissait pas.
- ***C : D'accord c'est quelqu'un qui ne connaissait pas. Qui est lecteur papier principalement aussi ?***
- Y : Ouais ouais.
- ***C : Euh… En guise d'ouverture, j'aurais voulu savoir. Alors c'est plus un clin d'œil. Euh… Si vous vous êtes identifié, reconnu ou si vous avez plus apprécié l'un ou l'autre personnage de de la série. Si oui lequel ou lesquels ?***
- Y : Non pas particulièrement
- ***C : Les personnages vous ont pas… Ne vous ont pas interpelé ?***
- Y : Non pas plus que ça, non non. Non on s'identifie toujours un peu aux aux personnages centraux. Mais euh, j'ai pas le souvenir enfin… En tous cas ça fait longtemps que je les ai pas ouverts, non j'ai pas le souvenir.
- ***C : D'accord, écoutez on a fait un peu le tour des questions que je voulais vous poser. C'est intéressant d'avoir l'écho de quelqu'un qui a une pratique vraiment différente de celle des autres lecteurs avec lesquels je peux m'entretenir. La plupart sont arrivés par le biais du web. Pour quelques uns ils le connaissaient par le web et ils l'ont redécouvert, enfin ils s'y sont replongé grâce au papier. Vous avez vraiment un parcours qui est plus original. Mais qui n'est sans doute pas isolé, simplement le questionnaire faire que … Vous faites partie des quelques uns qui me disent qu'ils ne sont pas du tout devenus fans de la série. Être fan d'une bande dessinée ou d'une***

série de bandes dessinées ou d'un auteur, comment vous le définiriez ? Est-ce que vous êtes fan d'ailleurs d'une série ou l'autre ? D'un personnage ou d'un auteur ?

- Y : Oui il y a quelques auteurs d'on j'achète toute la production. Par exemple Vivès ou Larcenet, ou… Des mecs comme Matoti. Ouais ça j'achète tout.
- ***C : Est-ce que des auteurs comme ça vous vous "contentez" entre guillemets d'acheter toute leur production ou est-ce que vous essayez de les rencontrer en festivals ? Ou d'avoir une autre forme de proximité avec leur travail ?***
- Y : Euh… Pff… Si, si. Si le le, si l'occasion se présente oui. Mais je vais pas euh. J'ai beaucoup fréquenté les festivals à une époque. J'y vais plus parce que ça correspond pas du tout à ce que je peux attendre. Euh… Une vraie bousculade et… Les foires. Non c'est pas trop mon truc. Donc euh, si l'occasion se présente de les rencontrer oui, mais j'en fais pas une, une. J'en fais pas non plus. Non je suis pas fan jusque-là quoi.
- ***C : Et par ailleurs, de manière générale, sur Internet puisque vous suivez pas mal l'actualité BD par ce biais si je vous ai bien entendu, est-ce que vous intervenez parfois sur des forums ou des blogs par le biais de commentaires sur des sujets liés à la bande dessinée.***
- Y : C'est arrivé quelquefois mais assez rarement.
- ***C : Sur quel genre de sujet en général ça va vous déclencher…***
- Y : Alors ça je peux absolument pas…
- ***C : Vous savez l'avoir fait à quelques reprises mais sans***
- Y : Ouais ouais

F7. Deborah

27/04/2012 15h05 (0h28)

- ***Chercheur : Pour commencer j'aurais voulu savoir comment est-ce que vous aviez découvert Les Autres Gens.***
- Deborah : Alors euh… En fait euh je suis dessinatrice également. Et du coup comme euh, comme tout passionné en fait, je m'intéresse à tout ce qui se passe au niveau de la bande dessinée numérique et papier, et voilà. Et en fait c'est surtout les auteurs qui font partie de la série Les Autres Gens que je connais. Donc c'est ce qui m'a emmenée en fait sur Les Autres Gens.
- ***C : Vous les connaissez personnellement ?***
- D : Pas toujours personnellement, mais c'est vrai que, dans ce monde là on connait. Euh on repère vite des noms. C'est pas qu'on connaît, mais on a des repères de noms on va dire.
- ***C : D'accord, et donc vous… Les connaissant vous suiviez quoi ? Leur actualité ? Leur blog ?***
- D : Oui oui, alors c'est l'actualité euh, j'en ai… Entendu parler, par les réseaux sociaux euh… Oui je pense que c'est, c'est surtout les réseaux sociaux qui m'ont fait venir là-dessus.
- ***C : Donc tout un ensemble de choses qui ont fait que vous l'avez découvert dès la, la création de la série en fait. Au moment même où elle était annoncée.***
- D : Alors peut-être, mais je me souviens pas bien du début début. Mais c'est vrai que maintenant c'est ancré, maintenant je la retiens cette série.
- ***C : D'accord. Euh… Est ce que, est ce que vous avez lu le premier mois, qui était en accès gratuit. Est ce que vous avez ouvert un compte sur le site ou pas du tout ?***
- D : Euh… Il me semble que oui… … Oui oui. Après je lis tellement de, de choses que… Que des fois j'ai du mal à, à replacer euh, donc euh j'espère que je vous dirais pas des bêtises. Mais euh oui oui oui, ça me parle, je dirais oui.
- ***C : Oui, quand Mathilde gagne au loto, vraiment le tout début, c'est c'est des choses que vous avez lues.***
- D : Alors en fait si, si j'ai une image j'arriverais à savoir si j'ai lu ou j'ai pas lu, mais euh… … Euh c'est. Disons que j'ai beaucoup de mal à retenir disons des noms, des titres, mais après voilà. Au niveau visuel j'arrive plus facilement à retenir. Je saurais pas. Si vous me parlez de titre de série etc. Ce fait pas parler. … Mais oui ça me parle le fait qu'il y ait un accès, que ce soit lancé sur un site euh… Le démarrage avait été gratuit, ensuite euh payant donc avec un accès papier ou euh ou numérique. Il y avait un choix de.. Comme ça. Et donc voilà. Donc en fait moi je suis l'actualité si vous voulez, euh là-dessus. J'ai j'ai suivi un petit peu à chaque fois que j'en entends parler. Mais c'est pas une série que je… Que je lis. Que je suis au niveau de la lecture. Je sais pas si vous arrivez à…
- ***C : Oui je comprends bien. Vous savez qu'elle existe, vous savez ce qui se passe.***

• D : Oui je sais euh… Je vois à peu près qui, qui est dedans. Maintenant c'est… Il n'y a pas une histoire qui m'ait, qui m'ait interpelée plus que ça pour que, pour que je l'associe en fait à ce, à ce magazine.

• ***C : D'accord. Donc vous ne l'avez pas euh… En dehors peut-être des premiers épisodes, mais dont vous ne vous souvenez pas particulièrement, vous ne sauriez pas me les résumer.***

• D : Non

• ***C : Vous ne l'avez pas vraiment lue cette série, mais vous y êtes attentive.***

• D : Voilà.

• ***C : D'accord. Euh… Par ailleurs vous êtes lectrice de bande dessinée… Comment est ce que vous vous définiriez en tant que lectrice de BD ?***

• D : Euh bah en fait euh… Comment je me définirais ….

• ***C : Quand on est auteur ça complique peut-être la perception de son statut de lecteur…***

• D : … Euh bah disons que je, je lis tout quoi. Bah du coup en fait c'est tout ce que je vais avoir l'opportunité de lire je vais le lire. Et des fois je me porte même à lire un style graphique qui me plait pas forcément pour euh, pour savoir si je vais accrocher sur l'histoire. Et du coup c'est vrai que j'essaie quand même de m'ouvrir assez euh sur, sur la bande dessinée. Mais euh, mais voilà, c'est difficile de me définir en tant que, enfin dans une catégorie de lecteur. Je saurais pas… Je saurais pas dire.

• ***C : Vous empruntez beaucoup en bibliothèque d'après ce que vous me disiez dans le questionnaire ?***

• D : Oui. … … … Oui oui oui, beaucoup. Je lis aussi beaucoup sur le net. J'aime bien aller voir les blogs, aller euh sur, sur les sites comme 30joursdebd aussi où il y a beaucoup de lecture de bande dessinée… Il y a… On peut voir beaucoup des nouveautés, c'est assez… C'est assez frais. … Euh… Voilà en fait oui, j'aime bien voir ce qui se fait euh, ce qui s'est fait aussi avant. Mais bon je m'intéresse plus à la bande dessinée de, de maintenant en fait. Ce qui, ce qui essaye un petit peu de dépasser les limites des cases de bande dessinée.

• ***C : D'accord. Vous indiquiez aussi que vous aviez lu quelques bandes dessinées numérisées. Sur quelles plateformes est-ce que vous vous êtes rendues pour les lire ?***

• D : Alors euh… Alors ça pareil j'en avais téléchargé tellement des supports pour télécharger des, des bouquins que je me souviens plus. Euh… … De… … Bah, j'avais bien aimé ce qui avait été fait à Ang, pour Angoulême cette année. Aussi, pour les lectures avec des petits passages et toutes les bandes dessinées, ça c'était bien sympa.Pour découvrir justement un petit peu ce qui se faisait je trouvais ça très bien. Sur le site mis à part le, la couverture on ne voyait pas grand chose. Et euh, et sinon bah voilà, c'est de l'achat de bande dessinée euh… Comment ça s'appelle euh ? … Ah mince. En fait,

c'est euh, c'est juste le… Le p'tit programme qui qui fait que on peut télécharger après sur euh, sur Android.

- ***C : D'accord oui, vous les lisez sur téléphone ou sur tablette ?***
- D : Une tablette
- ***C : Une tablette Android d'accord. Oui donc vous avez téléchargé quelques applications euh par le biais desquelles vous avez lu des bandes dessinées au format numérique.***
- D : Voilà ouais. Après pour les télécharger et stocker. En fait c'est plus de l'archivage qu'on trouve en, au niveau des, des petits euh… Mince comment ça s'appelle ?
- ***C : Des applications ?***
- D : Des applications voilà. Des applications qui qui sont présentées en fait pour stocker mais pas pour télécharger. Après pour télécharger c'est renvoyé vers soit Amazon soit. KDP, je crois que c'est Amazon ? Non ? C'est pas ça ?
- ***C : Lequel donc ?***
- D : KDP, non c'est pas pour Kindle ?
- ***C : Kindle oui. Oui c'est Amazon ouais.***
- D : Du coup c'est, il y a un petit peu de tout qui, qui renvoie vers tout le monde et ce genre de petit logiciel c'est bien pratique pour tout recentraliser et… Adiko ? Non c'est pas ça ?
- ***C : Non ça ne me dit rien***
- D : Ouais entre autres, ouais c'est Adiko ouais.
- ***C : Euh… Et au niveau de… Pour en revenir aux Autres Gens, si vous ne lisez pas la série est-ce que vous avez lu ou jeté un œil au résumé ou bien est ce que vous suivez des, les comptes de certains auteurs ? Quels sont les moyens que vous utilisez pour vous tenir informée. Parce que vous êtes bien informée de la manière dont ça se déroule malgré tout.***
- D : Alors euh… Bah c'est vrai que en ayant suivi par Facebook on sait pas mal de choses… Dès qu'il y a une nouvelle série qui sort on est averti par, par les auteurs… Euh… Il y a ça et Twitter aussi, qui marche pas mal. Qu'est donc bien mais faut être là au bon moment quoi. Pour Twitter c'est encore autre chose. C'est plus difficile de suivre. Ouais mais bon principalement c'est Facebook. Par Facebook et puis les auteurs en particulier euh… En fait il y a… Il y a peut-être AK, Aseyn, euh… Bastien Vivès, euh… Benoît Ferroumont.
- ***C : C'est des gens que vous suivez par le biais de Facebook ou Twitter, ou éventuellement depuis leurs blogs BD aussi quand ils en ont un ?***
- D : Alors euh… Euh blog BD bah en fait je pense que vraiment principalement c'est Facebook qui centralise tout et quand il y a une note qui attire mon attention, mais quand il y a quelque chose qui m'attire l'œil bah du coup ça me fait suivre vers le, vers leur blog. Ou vers euh l'info euh qu'ils donnent. Mais c'est vrai que souvent j'utilise plus Facebook comme euh comme passerelle.

- ***C : À propos de Facebook en tant que passerelle est-ce que vous êtes euh… Abonnée, enfin fan de la page officielle des Autres Gens ?***
- D : Il me semble.
- ***C : D'accord. Donc vous voyez les annonces des épisodes qui paraissent au jour le jour en fait ?***
- D : Euh… Oui… Alors il faudrait que je vérifie euh. … … …. Oui oui.
- ***C : D'accord. Mais vous ne cliquez pas souvent sur ceux là par exemple ?***
- D : Euh bah non parce que…
- ***C : Euh… Et est ce que vous, est ce que vous avez des interactions ? Est-ce que vous intervenez par le biais de commentaires euh… Par le biais dans des forums peut-être… Autour de vos lectures ou de vos pratiques ?***
- D : Est-ce que j'interviens sur ce, sur ce sujet là ?
- ***C : Sur Les Autres Gens en particulier peut-être pas beaucoup. Mais ceci dit je vous pose quand même la question. Mais de manière plus générale autour de vos lectures ?***
- D : Euh… Si je donne mon avis sur les lectures ?
- ***C : ou si vous suivez par exemple certains auteurs sur Twitter, est-ce qu'il vous arrive de… De les interpeler ou d'avoir une interaction avec eux ? Ou c'est simplement une manière de vous tenir informée ?***
- D : Non… C'est vrai que… Moi je me mets aussi un petit peu à leur place. Ils n'ont peut être pas tellement, pas l'envie, mais le temps de répondre euh… Et du coup. Et puis même, une histoire qui est écrite par quelqu'un c'est, c'est pas non plus quelqu'un. Donc du coup est-ce qu'on a vraiment le, le besoin de… De, d'intervenir avec cette personne ? Je sais pas. Moi quand je lis quelque chose, je peux aimer quelque chose de quelqu'un comme je peux… Ne pas aimer d'autres choses qu'il fait. Donc du coup euh, euh voilà je, je . Je me permets pas de, de juger, enfin de donner non plus mon avis, parce que je trouve que c'est tellement libre à chacun de… D'aimer ou de pas aimer, que j'ai pas envie forcément de, de lire… Enfin… Je sais pas si vous voyez ce que je veux dire.
- ***C : Est-ce qu'on peut dire que vous vous sentez peut-être pas légitime pour…***
- D : D'intervenir là dedans ?
- ***C : Ouais…***
- D : Non, parce que je sais pas si. Je pense pas que ça soit constructif. Donc du coup j'interviens, euh j'interviens, voilà quoi. J'interviendrais que vraiment si je trouve que quelque chose peut être constructif comme échange. Mais si ça reste que dans un sens je trouve pas ça intéressant… Ni pour moi ni pour l'autre.
- ***C : Vous vous n'en ressentez pas particulièrement le besoin et du coup vous n'avez pas forcément l'impression que ça apporterait quelque chose à l'auteur ou à votre interlocuteur ?***
- D : Non.

- ***C : D'accord***
- D : Euh… Je fais le tour un peu de mes questions. C'est vrai que vous n'êtes pas lectrice lectrice, il y en a pas mal qui passent à la trappe on va dire. Euh… Vous n'avez retenu aucun des personnages en particulier de la série Les Autres Gens par exemple ?
- ***C : Euh non…***
- D : C'est vraiment le dessin qui vous a interpelé.
- ***C : Ouais ouais ouais, surtout. Bah et le site qui est très beau en fait.***
- D : Le site ?
- ***C : Vous passez dessus de temps en temps ?***
- D : Oui, oui oui. Ouais ouais, ça m'arrive, ça m'arrive souvent.
- ***C : Et pour aller y voir quoi par exemple ?***
- D : En fait comme je suis graphiste aussi et que… Bah c'est un site que j'aime bien. Je le trouve très agréable. Alors des fois c'est peut-être par hasard que je viens dessus. Peut-être en… Justement en voyant sur, sur Facebook, ça doit me faire un petit rappel. Et du coup je clique euh, plus facilement pour aller voir. Je, je sais pas vraiment [rire] comment je me retrouve là-dessus. Mais ça m'arrive.
- ***C : Il vous arrive de vous retrouver sur le site, est ce que euh vous, vous jetez un œil à l'épisode du jour par exemple ? Comme il y a quelques cases qui sont accessibles euh sans abonnement.***
- D : Euh non, pas spécialement
- ***C : D'accord, c'est vraiment, vous passez dessus, vous jetez un œil et puis euh vous y êtes restée quoi, quelques minutes pas plus.***
- D : Euh oui non. Ouais, vraiment pas longtemps ouais.
- ***C : Est ce que vous lisez des choses dessus ? Du texte, de l'information ou c'est juste graphique ?***
- D : Je pense que c'est plutôt au niveau graphique qui, qui m'a attiré en fait, plus que au niveau du contenu. … En fait quand on arrive, on se sent pas concerné, parce qu'on a l'impression d'arriver au milieu de quelque chose et du coup euh. Euh ben c'est vrai que ça ne m'a jamais peut-être trop happé par rapport à ça.
- ***C : D'accord. En revanche, le graphisme vous intéresse plus d'un point de vue professionnel.***
- D : Non pas tant professionnel, mais je le trouve très agréabe. Alors du coup c'est vrai que… C'est intéressant d'aller voir, parce que on voit bien en fait tout ce qui est au niveau euh..; Couleurs sur les côtés, en haut tout ça, on voit bien, on comprend bien. Et après ben le, le contenu ben c'est vrai qu'il m'attir… Autant ça m'intéresse hein tout ce qui est dessin, lecture euh bande dessinée. Il y a pas de problème. Mais c'est vrai que je me sens moins attirée parce que euh on arrive en plein milieu.

- ***C : L'impression d'arriver en plein milieu. Est ce que euh est ce que vous avez eu l'occasion de feuilleter les albums papier ?***
- D : Non.
- ***C : D'accord.***
- D : Non après je sais pas s'ils font euh. S'ils passent dans les salons BD, tout ça.
- ***C : Ben normalement oui, les auteurs sont en dédicace hein généralement sur les festivals ils sont présents. D'après, d'après ce que j'en sais ouais, il peut y avoir même plusieurs auteurs qui sont présents et des lecteurs qui vont passer de l'un à l'autre pour avoir plusieurs dédicaces.***
- D : …
- ***C : Vous avez peut-être l'occasion de les croiser sur des festivals.***
- D : D'accord. Bah je serais un peu plus attentive.
- ***C : Euh… Du coup en ce qui me concerne on a fait un petit peu le tour des différentes questions. C'est intéressant d'avoir comme ça le retour de quelqu'un qui, qui est intéressée et pour autant qui n'est pas lectrice du tout.***
- D : Euh ben, pas. Disons que je sais pas pourquoi je suis pas allée voir… Je sais pas. Alors est ce que c'est le fait que euh justement ben… Au niveau de l'abonnement ça se passe comment en fait ? Je crois même que je, j'ai un compte…
- ***C : Alors si vous l'avez lu euh… Si vous avez essayé de lire au tout début, si vous avez lus les premiers épisodes vous avez forcément un compte je crois. Puisqu'on ne pouvait pas lire. En fait les premiers épisodes étaient gratuits mais il fallait tout de même ouvrir un compte. Comme si on, comme si on payait; Et à partir de là. Et je crois qu'ils le sont toujours. C'est-à-dire que le premier mois vous pouvez toujours le lire. Donc le tout premier mois. Et ensuite, la suite il faut euh… Il faut effectivement s'abonner et à partir de la date à laquelle on s'abonne bah on a les mois en cours et ensuite les mois suivants en fonction du nombre de mois qu'on souscrit. Euh… Et on peut acquérir l'accès aussi aux archives. C'est-à-dire décider de recommencer seulement à la saison 2 ou d'acheter toutes les archives, ou d'acheter le deuxième mois puis le troisième au fur et à mesure pour lire la série. Une fois abonné, le compte est crédité, vous pouvez lire les épisodes. Ça fonctionne comme ça. Mais c'est vrai qu'il y a une première limite qu'il faut voir le compte et puis se connecter, et une fois connecté il y a encore la limite, la barrière du paiement.***
- D : D'accord. Eh ben euh je, je sais pas pourquoi… Je pourrais pas dire. Il y a pas, il y a pas d'autres choses aussi euh… Enfin euh… Enfin, en toujours en allant sur euh, le côté pécunier. C'est vrai que quand on arrive, le fait que ce soit payant on n'a peut-être pas forcément envie de euh tout de suite en fait acheter. C'est vrai qu'il y a quelques extraits, mais à la fois. J'achèterais plus facilement s'il y avait autre chose en fait à côté et j'achetais ça en plus en fait. Là je pense que c'est… Ce serait, ce serait intéressant. Enfin c'est vrai aussi. La façon dont j'achète est peut-être celle que tout le

monde fait non plus. Donc euh mais bon, personnellement je le ferais plus comme ça. En fait acheter en ayant vu 3 4 cases moi ça ne me suffit pas.

- ***C : C'est quelque chose dont certains lecteurs témoignent peut-être aussi quand ils… Hier je discutais avec un lecteur qui s'est abonné… Il savait que ça existait, il s'était créé un compte mais il n'avait même pas commencé à lire en ligne. Et il s'est abonné qu'après avoir euh lu euh complètement le premier tome, le premier album papier euh… Il l'a dévoré parce que quelqu'un, une de ses connaissances le possédait… Euh il l'a dévoré, il a du coup lu le deuxième, attendu ensuite la sortie du troisième. Et puis il ne voulait plus attendre la sortie du suivant. Il s'est abonné, il a acheté les archives pour euh, pour tout lire. Donc c'est un peu… Ça fait un peu penser à vous. Parce que lui du coup il est entré par l'album. Comme il a eu l'histoire entre les mains, qu'il s'est plongé dedans, ensuite il a voulu savoir la suite… C'est le problème de se plonger dedans et d'avoir envie de, de poursuivre.***
- D : Ouais ouais ouais. Parce que finalement Les Autres Gens, on le retrouve en librairie ou pas ?
- ***C : Euh oui, il y a cinq ou six tomes qui sont parus. Ils sortent je crois, deux mois, à trois mois maximum d'intervalle. C'est assez serré. Et il est prévu normalement d'éditer au moins toute la première saison sous cette forme. Ça représente… J'ai fait un calcul rapide, ça devrait représenter euh… Je sais pas 3000 planches peut-être je sais pas. Un truc assez colossal. Donc il y a, il y a déjà six tomes qui sont parus en librairies. En revanche après de, l'expérience de lecture est sans doute différente. Parce que en ligne vous lisez case à case ou… Enfin le mode de lecture est pas la même…***
- D : Et juste par curiosité, justement, sur le mode de lecture, vous avez des retours ou pas ? Sur euh ce qui est mieux. Enfin sur ce que les gens préfèrent ?
- ***C : Il y a pas mal de… Il y a pas mal de lecteurs qui considèrent que les… Enfin que le mode. Qui reconnaissent que le mode de lecture original, celui vraiment pour lequel c'était conçu c'est l'écran. Euh c'est-à-dire que les auteurs créent d'abord pour que ce soit du case à case. Ensuite c'est récomposé dans les albums. Après il y a les lecteurs qui aiment bien le lire sur papier parce qu'ils ont encore, voilà ils ont ce plaisir du papier, de lire l'album, à la limite ils préfèrent lire l'album tranquillement dans leur lit, que voilà, que de se mettre devant un ordinateur. Au niveau du contexte de leur lecture c'est une habitude. Mais pour autant ils, ils sont conscients, vraiment l'expérience originale c'est plutôt devant l'écran que ça se passe. Après les retours des auteurs vont encore plus en ce sens. C'est-à-dire que Thomas Cadène en particulier je l'ai vu euh… Vraiment euh… être un peu désabusé par rapport au fait que il n'y a pas grand chose à faire… On ne peut pas recomposer les, les vignettes qui sont parues sur écran de manière aussi efficace dans une, dans une planche, que ce qui a été pensé par les auteurs. Il y a des effets narratifs qui ne marchent plus du tout sur la planche papier.***

- D : D'accord
- ***C : Mais après, par exemple, les albums les lecteurs vont trouver que c'est plus pratique s'ils veulent rattraper rapidement leur retard ou relire. Lire ou relire assez rapidement tous les premiers épisodes. Parce que les lire les uns après les autres comme ça sur écran, c'est plus difficile.***
- D : Ouais, d'accord.
- ***C : Enfin certains jugent ça plus fastidieux en tous cas.***
- D : Ouais, c'est vrai que c'est pas encore… Enfin c'est difficile d'arriver sur ce mode là. Le mode numérique c'est euh… J'ai l'impression que c'est long quand même hein.
- ***C : Ouais c'est pas simple et puis on n'a pas encore toutes les. Tout est pas encore en place hein. C'est un peu, c'est un des aspects que j'interroge à travers ma thèse c'est comprendre comment on arrive à aller vers des nouvelles habitudes, des nouvelles pratiques… Parce qu'il faut, tout est un peu à réinventer. Et bah voilà il faut. Rien que le fait de s'abonner par exemple, vous en témoignez, ça peut être un frein. Euh… Ensuite il y a le problème du rythme. Il y a des lecteurs qui adorent ça, avoir leur épisode tout les matins. Et puis il y en a d'autres au contraire, qui décrochent parce qu'à un moment ils n'arrivent plus à suivre parce qu'ils n'ont pas le courage de rattraper et à un moment ils abandonnent. D'autres aussi qui comme vous vont arriver sur le tas. Dire "moi ça m'intéresserait, mais je n'ai pas le courage de m'engloutir tout depuis le début, donc tant pis". Il y a plein, plein, il y a plein de choses. D'un côté il y a des gens qui trouvent ça génial parce qu'ils sont là à la limite depuis le début. Et puis les autres se sentent un peu, un peu sur, un peu sur le bas côté par exemple.***
- D : Et là ce qui… Il y a une bande dessinée qui est en train de se créer sur un site euh webtrip ?
- ***C : Oui j'ai découvert ça hier.***
- D : Ouais et c'est un peu dans, dans la même lignée ?
- ***C : Oui ça m'a interpelé parce que ça… Ça fait beaucoup penser aux Autres Gens. Pour l'univers déjà, contemporain, en temps réel. Euh… Il y a le côté très collaboratif, avec un scénariste et puis il coordonne différents dessinateurs.***
- D : Ah c'est un seul scénariste ?
- ***C : Ouais il y a un seul scénariste qui est derrière ça. Il y a dix, dix dessinateurs professionnels qui interviennent donc sur les dix premiers épisodes. Et ensuite c'est ouvert euh… À des contributions extérieures. Alors j'ai pas trop compris sur quelle base, parce que les amateurs a priori c'est gratuit. mais j'ai pas trop compris si des, les auteurs professionnels pouvaient espérer que ça soit rémunéré d'une manière ou d'une autre. Parce que là, Les Autres Gens il y a aussi le pari de faire quelque chose de, quelque chose de professionnel. Les auteurs sont payés pour leurs épisodes. Euh…***

- D : La démarche n'est pas la même, même s'il y a quelques similitudes.
- ***C : De toute façon il y a forcément des différences. Et puis après dans la forme aussi, Webtrip finalement c'est des planches qui sont recomposées à la les unes sous les autres. Mais ça, c'est des planches de bande dessinée, avec vraiment euh… Une mise ne page de planche. Là où Les Autres Gens inventaient, enfin ils l'ont pas vraiment inventé, mais ils l'ont systématisé, un, un format de case à case.***
- D : Ouais, ouais ouais. Pour une lecture justement numérique.
- ***C : Ouais beaucoup plus numérique. Oui, ils avaient pensé au départ que ça pourrait être diffusé sur tablette… Euh d'abord sur les téléphones. Les tablettes existaient même pas au moment o ils ont lancé la série.***
- D : La bande dessinée justement, je me demandais si la planche euh… La façon dont elle était construite et puis les couleurs. Le fait de, d'apercevoir sans lire forcément la suite, ça donnait pas aussi envie de continuer. Et du coup c'est vrai que le fait de casser le schéma de la bande dessinée, ça freinait pas aussi un peu euh… Moi j'ai l'impression que ça me freine un petit peu. Justement quand c'est de case à case comme ça. Je vois pas forcément la suite. Des fois je, je vais peut-être un peu trop avant euh. J'aperçois des choses que je vais lire plus tard, mais ça influence ma lecture. Je, je pense et… En fait le fait de lire case à case, j'ai l'impression qu'on me cache des choses. J'aimerais en voir plus. Et du coup euh… Bah c'est peut-être parce que je suis trop habituée à ce format de lecture papier et par planche et euh… Et ouais non, c'est vrai qu'il y a le côté frustrant quand on voit que une case. Enfin on se rapproche peut-être trop du côté film euh… Du côté en fait scénaristique de film en fait, les rough. Du coup euh… Ouais on est dans quelq. J'ai l'impression d'être pas dans quelque chose de fini, et pas d'être totalement à l'intérieur non plus.
- ***C : Oui je comprends. Après à côté de ça il y a des gens qui vont témoigner plutôt du plaisir d'avoir euh la surprise, d'avoir justement des effets qui vont être parfois proches de l'animation mais sans en être du tout. Et euh… Ouais, là vous, vous présentez… Ouais il y a le revers de la médaille quoi.***
- D : Ouais

F8. Stephen

27/04/2012 20h20 (0h26)

- ***Chercheur : J'aimerais que vous me racontiez comment vous avez découvert Les Autres Gens***
- Stephen : Euh, c'est que j'ai lu un article là-dessus dans Le Monde. Euh, Le monde online. Je crois que, je crois que c'était sur Le Monde. Peut-être que c'était Libération, mais je crois que c'était Le Monde.
- ***C : C'était au tout début de la série je crois que cet article est paru ?***
- S : Oui
- ***C : Et vous êtes allé voir directement sur le site des Autres Gens ?***
- S : Euh oui. Oui oui, après avoir lu l'article j'ai, j'y suis allé et j'ai regardé un peu pour voir.
- ***C : ça vous a convaincu ? Vous avez créé un compte pour pouvoir lire le premier mois qui était gratuit ?***
- S : Euh oui, je je crois que j. C'était le premier mois ou quelques semaines, je ne sais pas. Je ne me souviens plus. Mais euh oui, c'était assez, assez tôt que j'ai, j'ai décidé de, de m'inscrire.
- ***C : D'accord, et donc dès que c'est devenu payant. Parce qu'à la fin de ce premier mois, mars 2010, c'est devenu payant vous vous êtes abonné tout de suite ?***
- S : Oui.
- ***C : La décision n'a pas ? C'était une évidence pour vous ?***
- S : Euh. Oh j'ai, j'ai compris que, que c'était quelque chose de nouveau, de. Que peut-être c'était pas assez euh, avant… Que, oui que c'était nouveau. Mais je, mais j'ai décidé que c'était pas tellement cher et j'aimerais faire partie de, de, de cette expérience.
- ***C : Vous même vous êtes euh, vous êtes d'origine américaine à la base ?***
- S : Oui.
- ***C : Euh et vous êtes, vous avez appris le Français à l'école ? Parce que vous parlez très très bien.***
- S : Oui oui, à l'école depuis l'âge de, de… 11 ans peut-être. Et euh. Et puis je suis professeur dans une université, prof d'anglais, de littérature anglaise et américaine. Et aussi je, je fais des traductions de, des philosophes français en anglais. Donc j'ai, j'ai beaucoup étudié.
- ***C : Oui, j'avais vu dans le questionnaire que vous aviez un PhD.***
- S : Oui
- ***C : Euh… Pour revenir aux Autres Gens. Comment est-ce que, comment est-ce que vous lisez les épisodes ? À quel moment de la journée ? Euh, à quel endroit ? À quelle fréquence ?***

- S : Oui. Normalement euh, c'est jour par jour. Et euh… Le matin après un cours, avant un autre. Entre les cours. Euh pour me décontracter un peu comme ça.
- ***C : C'est c'est la pause quoi.***
- S : Oui exactement
- ***C : Ça occupe vos pauses dans la journée. Euh, donc vous les, vous les lisez au bureau, sur le lieu de travail en général. Mais entre deux cours ?***
- S : Oui, normalement au, au bureau. Pendant l'été c'était plus souvent à la maison.
- ***C : Euh en règle générale, je vérifie sur le questionnaire. Vous m'aviez dit que, oui vous lisez l'épisode du jour mais euh… Parfois il peut vous arriver d'en lire jusqu'à cinq d'un coup ?***
- S : Oui au maximum. Si je , je pars en voyage ou quelque chose comme ça. Pour rattraper les épisodes.
- ***C : Et est-ce qu'il vous arrive de relire les épisodes que vous avez déjà lus ?***
- S : Euh… Pas très souvent non. Quelquefois peut-être j'ai, j'ai voulu euh… Être certain de quelq, de quelque chose. Mais en général les complots sont assez simples. Pas difficiles à se souvenir de ce qui s'est passé. Donc…
- ***C : Et qu'est ce qui vous a plu, qu'est ce qui vous plaît ou qu'est ce qui vous déplaît au contraire dans dans la série ?***
- S : Euh… … Je, je dirais que… Il y a une bonne raison pour, pour que ça termine. Parce que je, je crois que… Euh… L'histoire euh… Ralenti un peu. Il devient moins, moins intéressant. Euh… Euh… Je, j'ai l'impression que, que, la première saison était, était la meilleure. C'était à l'apogée. Et puis euh. Et puis une descente un peu, un peu lente. Ouii, oui je dirais ça.
- ***C : Et par ailleurs, en dehors des Autres Gens vous me disiez que vous ne lisez pas beaucoup de bande dessinée. Vous n'avez pas trop d'occasion d'ailleurs d'en lire parce qu'aux États-Unis en dehors des comics il n'y a pas vraiment beaucoup d'offre ?***
- S : C'est, c'est vrai. Il y a des, des graphic novels. Des romans graphiques. Et j'ai lu par exemple Maus de Spiegelmann. Et euh quelques autres, mais pas beaucoup. C'est pas quelque chose que j'ai, j'ai vraiment euh… J'ai pas encore commencé à, à lire beaucoup de ce genre, ce genre de choses.
- ***C : Et du coup qu'est ce qui, comment quelqu'un qui ne lit pas, traditionnellement pas trop de bande dessinée euh… En vient à lire, à s'abonner aux Autres Gens et les suivre comme ça pendant, pendant deux ans ?***
- S : Euh… Je dirais que, en tant que traducteur, j'aime bien avoir l'expérience de, de. Des façons de parler qui sont. Je ne sais pas exactement. Peut-être courant ou, qui sont sont euh de nouveau. Et euh… Et donc c'était pour, pour cette raison que j'ai… Je croyais que euh… C'était une bonne façon de euh… De connaître un peu, un peu mieux la conversation. Euh le français conversationnel des, des euh… Des gens, des jeunes gens. Et euh… Mais, mais aussi j'aimais, j'aimais les dessins. Je, je

trouvais quelques uns des, des euh… Des dessinateurs, très intéressants. Par exemple Loïc Sécheresse. Je crois que… Il, il m'intéresse beaucoup, j'ai. J'ai comment dire. Je ne sais pas… J'ai cliqué sur son… Son site pour, pour lire autres, autres de ses, de ses dessins etc. J'ai fait ça avec quelques uns des, des dessinateurs. La, la raison d'abord c'était euh curiosité euh un certain aspect professionnel, mais aussi je, je me suis commencé à devenir plus plus intéressé par euh… …. Par par, oui, les dessins.

- ***C : Et en dehors des, des Autres Gens, est ce que vous lisez de la bande dessinée sur Internet ? Est ce que ça vous est déjà arrivé de, de lire d'autres bandes dessinées sur Internet au format numérique ?***
- S : Oui, oui mais pas d'une façon suivie. Euh… Ici et là, mais pas chaque jour.
- ***C : Et ce que vous avez déjà lu, c'était quoi comme genre ? De quel type de BD est ce qu'il s'agissait ?***
- S : Euh comment vous dites ?
- ***C : En France on va beaucoup parler de blogs BD, des blogs de bande dessinée, aux Etats Unis il y a beaucoup de webcomics… Euh… Je sais pas quel genre de bande dessinée vous avez été amené à lire de manière épisodique comme ça sur Internet ?***
- S : Oui… En fait… Doonesbury, quelque chose comme ça. Vous connaissez ? C'est, c'est quelque chose qui, qui existe depuis… Euh probablement les années 60, 70. Et qui figure dans beaucoup de journaux. Et c'est, c'est assez politique. Gary Truedeau. Et, et, peut-être c'est la prononciation parce que je crois que c'est assez connu. Mais je, je suis pas très familier avec euh, avec les webcomics ou des choses comme ça.
- ***C : Donc c'est des choses qui paraissaient dans les journaux et que vous avez eu l'occasion de lire en numérique ?***
- S : Oui, oui.
- ***C : Des comics strips en fait. Des choses assez courtes, humoristiques.***
- S : Oui, exactement oui
- ***C : Et autour des Autres Gens, en dehors des épisodes quotidiens, est-ce que vous vous intéressez à des choses périphériques à l'histoire principale ? Je pense aux résumés, je pense aux LAG MAG euh… Ou alors à la page Facebook, les blogs des auteurs voilà… Est ce que vous avez eu euh…***
- S : Oui j'ai, j'ai lu les LAG MAG, les résumés. Euh… Oui. J'ai j'ai lu ça. Et euh. Mais aussi oui. Et euh.. C'est des fois quand j'ai trouvé euh un dessinateur qui m'intéressait. Est-ce que c'est ça se dit le mot dessinateur.
- ***C : Oui oui, un dessinateur. En anglais on va parle d'artist.***

- S : Oui. Euh. Quand il y a euh quelqu'un qui m'intéressait comme Loïc Sécheresse ou Pochep, j'ai aussi euh… Regardé son, sa page euh… Ou son site Internet etc.
- ***C : Est ce que certains des auteurs que vous êtes comme ça allé consulter après les avoir découverts vous vous êtes, vous avez commené à suivre un petit peu leur blog ou leur site Internet ? Ou est ce que vous n'y retournez pas ?***
- S : Euh… Je dirais pas que je, que je les suis. Seulement que, de temps en temps je les, je les regarde. Seulement, c'est pas. C'est pas le. Suivre c'est pas exactement le mot.
- ***C : Et quand vous dites de temps en temps, c'est parce qu'ils viennent de faire un épisode ou bien c'est parce que parfois vous avez envie de voir où ils en sont même si euh vous ne les avez pas croisés euh dans, dans la série récemment. ?***
- S : Euh… Hum… Oui, de temps en temps. Même si ça fait euh… Pas mal de temps depuis que ils ont fait un épisode. J'ai regardé le blog.
- ***C : D'accord.***
- S : Des fois, mais pas très souvent.
- ***C : Euh… Vous n'êtes pas du tout abonné à la page Facebook ou au compte Twitter de la série par exemple ?***
- S : Euh… Je, j'ai une page Facebook mais euh… Je n'ai pas… Euh… Je ne suis pas abonné à…
- ***C : Vous n'êtes pas devenu fan de la page des Autres Gens***
- S : non non. C'est ça oui.
- ***C : Et euh vous n'êtes pas non plus co… Vous n'avez pas de compte Twitter ?***
- S : Non
- ***C : Est-ce que sur le site des Autres Gens il vous est arrivé de consulter le forum ?***
- S : Euh oui, oui. Euh… Peut-être il y a deux, deux genres d'occasion. Quand il y avait un problème de connexion. Ce qui est arrivé quelques fois et… Donc c'était rassurant de voir que les autres… C'était pas un problème seulement pour moi. Et puis euh des fois j'ai, j'ai lu quelque chose peut-être d'intéressant dans le petit carré euh, sur, sur la page principale, donc je me suis, je me suis décidé à … Je suis allé lire le contact.
- ***C : Et vous n'êtes jamais intervenu en revanche sur le forum pour réagir aux propos d'autres lecteurs ?***
- S : Non
- ***C : Bien entendu je suppose que vous n'avez même pas accès aux albums qui sont édités sur papier.***
- S : Oui. On peut commander des choses… Mais non. Je je n'ai pas fait ça.
- ***C : Ça, … Pour vous quel liens est ce que vous faites entre la série que vous lisez au quotidien et puis ces albums papier en dehors du fait qu'ils vous sont moins accessibles ? Vous n'avez pas vrai-***

ment l'occasion de les feuilleter dans une librairie. Mais quel est leur statut à vos yeux par rapport à la série ?

• S : Euh… C'est une, une façon de… De faire durer ce qui était accompli peut-être. Pour les pour les auteurs. Euh, une espèce de "record" de ce qui a été fait. Euh… Je crois que c'est bien. Euh… Et j'aimerais peut-être la prochaine fois que je vais en France, si c'est assez euh… Si ça arrive euh… Peut-être cet été, j'aimerais bien le, les feuilleter pour voir

• ***C : Et est-ce que vous avez l'occasion de parler autour de vous, soit par Internet ou avec des connaissances, de cette lecture, de cette série ?***

• S : Non.

• ***C : C'est la barrière de la langue principalement qui vous freine ou bien même en dehors de ça… Vous n'avez pas, pas d'occasion ?***

• S : Euh… Non je crois que j'ai dit à mes enfants, quelque fois quand ils sont venus dans mon bureau me voir regarder euh… Des images comme ça. Euh oui "c'est un, une série française de bande dessinée" mais à partir de ça non. J'ai pas beaucoup, pas beaucoup de gens qui s'intéressent à je crois… Pas beaucoup de mes amis.

• ***C : Il faudrait déjà qu'ils soient francophones sinon ça n'est pas très accessible.***

• S : Oui, oui c'est ça.

• ***C : Et même s'ils sont francophones il faudrait aussi qu'ils puissent être attirés par la bande dessinée***

• S : Oui

• ***C : Dans vos réponses au questionnaire vous vous définissez comme un fan de la série. J'aurais voulu savoir qu'est ce que c'était selon vous un fan ?***

• S : Euh… Bah quelqu'un qui s'abonne je crois, d'abord. Parce que il faut payer, donc il y a un certain niveau de décision là. Euh… Une certaine loyauté peut-être. Et euh… … … … Je crois que, que le fait que je, je lis ce qui est là chaque jour, c'est, c'est un investissement de temps peut-être. On peut dire ça donc. Pour moi, oui, ces deux choses peut-être.

• ***C : Le fait de revenir tous les jours avec cette régularité comme ça depuis deux ans déjà en soi ça, ça crée…***

• S : Oui

• ***C : Vous vous êtes attaché aux personnages ?***

• S : Oui j'ai, j'ai pensé cette semaine de, de ça. Parce que je croyais qu'il faut avoir un avis euh… [rire] pour cet entretien.

• ***C : [rire]***

• S : [rire] Oui, euh… … … … Non, en fait, c'est c'est intéressant et et les autres lecteurs disent ça aussi, que il y a pas mal de, de personnages qui ne sont pas très attirants. Qui ne sont pas très euh…

euh… … … Qui sont agaçants même. Donc euh. Mais, amis j'aime. Mais c'est un paradoxe peut-être, mais des fois des des gens euh… Des personnages agaçants comme Mathilde ou Arnaud. Euh… Sont aussi ceux qu'on, qu'on aime, qu'on aime voir. euh. Mais euh, non j'aime, j'aimais les personnages morts comme euh, comme Emmanuel et euh… euh…

- ***C : Hypolite***
- S : Hypolite. Et euh… Et j'aime euh. … J'aime l'histoire de euh… Comment dire ? Dimitri et comment dire ?
- ***C : Sarah***
- S : Sarah oui. Euh… Oui parce que je crois que c'est euh. C'est plus adulte peut-être. C'est plus euh… Ça passe un peu en dehors du milieu, du milieu étudiant. … Et j'apprécie ça. Euh…
- ***C : Euh vous, vous faisiez référence aux autres lecteurs en disant qu'il y a d'autres lecteurs qui l'ont dit aussi qu'il y a certains personnages qui sont agaçants. C'est, c'est. Vous avez eu connaissance de ces avis là à quel endroit ? Sur le forum ?***
- S : Oui sur le forum et, et puis euh.. Le LAG MAG ou les autres fins, fins de mois, l'épisode de fin de mois. Euh ont peut-être créé un, un certain euh… Si c'est vrai ou faux. Mais ont créé un certain euh… Euh… Miroir des, des lecteurs.
- ***C : D'accord oui.***
- S : Même au point où … On a peur de, d'être pris pour euh… La caricature du LAG MAG oui [rire] En disant "j'aime" ou "je n'aime pas" ce personnage.
- ***C : Et vous, vous vous êtes reconnu un petit peu dans ces caricatures de, de lecteurs ?***
- S : Euh… Oui, oui, parce que euh… Euh… Lorsqu'on voit que, on a un avis qui, qui est partagé par pas mal de gens c'est euh… On se sent dans un sens épinglé. Par [rire] … …
- ***C : Je vais vous livrer un scoop. D'après ce que je sais, Pochep pour les LAG MAG euh… Il a pas. Il a pas vraiment rencontré de lecteur.***
- S : Ah bon [rire]
- ***C : Ceci dit à chaque fois il va voir le forum. Euh… Donc il s'inspire quand même des réactions des lecteurs sur le forum que peut-être vous ne lisez pas aussi assidument que lui. Et donc malgré tout ça doit être assez réaliste. C'est vrai que je me suis reconnu aussi un petit peu dans certains côtés, certains traits.***
- S : J'ai l'impression que le forum est peut-être peuplé par beaucoup, peut-être pas la majorité, mais je ne sais pas par… Un assez grand nombre de, de professionnels de BD. Est-ce que c'est vrai ou non ?
- ***C : Euh…***

- S : Par exemple les gens qui qui parlent "oh le dessin est formidable. Ce, ce processus, que vous avez, que tu as employé c'est, c'est extraordinaire etc." euh… Ça m'a donné l'impression que c'étaient des, des dessinateurs, des gens professionnels. Mais, je je ne sais pas si…
- ***C : Euh… Alors il est fort possible qu'il y ait déjà des auteurs qui contribuent à al série qui euh…***
- S : font partie…
- ***C : Oui qui interviennent sur le forum. Quand vous faites référence à ce genre de message, c'est peut-être des auteurs qui interviennent sur la série. Mais c'est vrai que c'est une série qui a quand même été assez suivie, oui par tout le petit monde de la BD et euh… Et donc pas mal d'auteurs même qui n'y contribuaient pas forcément encore. Donc c'est, c'est pas impossible. Après les, les lecteurs de BD sont parfois très très très très aux faîtes de… Voilà, de la manière de raconter, de dessiner etc. Parfois ils ont même dessiné en amateur eux même pendant plusieurs années. Mais ça peut jouer aussi. Par exemple les autres, les autres lecteurs que j'ai interviewé jusqu'à présent, en dehors d'une personne, c'est des gens qui sont de simples lecteurs.***
- S : Ah d'accord. Il y en a combien de, de lecteurs payants ?
- ***C : J'ai le chiffre de 2000. Ouais, ouais, Thomas Cadène en indiquait à peu près 2000. Je pense que ça a du osciller entre 1000, 1300 et 2000, au fil du temps. Ouais c'est, c'est quand même. C'est pas rien. C'est pas mirobolant mais c'est déjà pas mal.***

G. MediaEntity : la collaboration

J'ai pu conduire les premiers entretiens avec les auteurs de *MediaEntity* quelques semaines après le début de la publication de la saison pilote. Afin de disposer de données susceptibles d'être comparées avec celles recueillies autour de *LAG*, les guides des deux premiers entretiens semi-directifs ont été élaborés selon le même canevas que ceux des entretiens conduits autour des publics et de la collaboration pour *LAG*. Pour chaque séance, j'ai successivement interrogé la dessinatrice et le scénariste en leur demandant de ne pas assister à l'entretien précédent afin que leurs réponses respectives ne puissent éluder certains points sous prétexte qu'ils auraient été traités par le premier auteur interrogé.

G1. Guide d'entretien

- Comment a débuté projet *MediaEntity* ?
  - Comment vous-êtes vous rencontrés ?
  - Y a-t-il d'autres personnes ou d'autres acteurs impliqués ?
  - Qu'est ce qui vous a motivé ?
  - Y a-t-il quelque chose qui vous ait fait hésiter ?
  - Qu'avez vous fait depuis le début du projet jusqu'à aujourd'hui ?
- Comment s'est déroulée la réalisation et la publication de la saison pilote ?
  - Qui a fait quoi ? (BD, site web, réseaux sociaux)
  - Situation géographique
- Avez-vous déjà réalisé d'autres contenus ?
- Avez-vous des échanges avec les lecteurs de *MediaEntity* ?
  - Comment se déroulent ces échanges ?
  - Pourquoi avez-vous ces échanges ?
- En dehors de *Mediaentity,*
  - Participez-vous à d'autres projets collectifs ?

- En quoi est-ce différent de *MediaEntity* ?
- Avez-vous publié d'autres bandes dessinées ?
- En quoi est-ce différent de *MediaEntity* ?
- Publiez-vous autre chose sur Internet ?
- En quoi est-ce différent de *MediaEntity* ?
- Connaissez-vous d'autres projets ou récits qui ressemblent à *MediaEntity* d'une manière ou d'une autre ?
- En quoi est-ce différent de *MediaEntity* ?

G2. Entretien avec le scénariste

17/12/2012 14h10 (39 min)

- ***Chercheur : Comment a débuté le projet MediaEntity ?***
- Scénariste : Alors au départ c'était une série télé que j'avais commencé à écrire à l'école de scénario. Et euh… C'était une série télé donc on a commencé à le construire comme ça. J'avais eu une bourse d'écriture pour le développer et ensuite euh… Emilie est arrivée sur le projet quand euh par rapport à cette thématique des identités numériques euh où on est entrés vers le transmédia. C'était, c'était une bonne thématique à exploiter sur plusieurs supports numériques. Et donc là euh… On a eu une phase de développement avec Orange [coupure]
- ***C : Donc au départ c'était un projet que tu développais à la sortie de l'école ?***
- S : Voilà c'est ça. Donc le projet de série télé a commencé à la sortie de l'école euh… Pour lequel j'ai eu une bourse d'écriture donc j'ai pu m'y consacrer à plein temps. J'ai travaillé dessus pendant deux ans. Ouais c'est ça. Et ensuite à la sortie de l'école d'Emilie elle m'a rejoint sur le projet et là on s'est orientés vers le transmédia parce que la thématique des identités numériques bah on a eu envie d'aller vers là. Et c'est là qu'on a eu une convention de développement avec Orange, donc on a fait des ateliers avec eux pour essayer de développer l'univers sur les supports numériques. Et… C'est à ce moment là, à peu près vers la fin du travail avec Orange qu'on a découvert le turbomédia. Et donc la bande dessinée ça c'est imposé euh. Bon déjà parce que notre thématique et puis euh voilà la transmission à la télé française voilà c'est pas évident à faire aboutir. Et puis en fait quand on a découvert le turbomédia on a, on a été assez convaincus que c'était un très très bon mélange entre le dynamisme de, des séries télé, de la narration de séries télé. Ça s'y prêtait bien en tous cas. Et puis euh, et puis la souplesse qu'offre la bande dessinée
- ***C : D'accord. Comment est-ce que vous vous êtes rencontrés au départ ? Puisque vous êtes deux auteurs au final, Emilie et toi ?***
- S : Ouais on est deux auteurs. On s'est rencontrés au lycée. On s'est rencontrés au lycée et puis on s'est pas perdus de vue. Moi j'étais déjà en train d'écrire des histoires et puis elle de dessiner. Et puis voilà. On a fait nos études chacun de notre côté et puis on est restés en contact. On a fini par travailler sur ce projet. Ça fait euh 10 ou 12 ans qu'on se connait.
- ***C : Et donc il y a d'autres acteurs qui ont été impliqués sur le projet. D'abord tu as bénéficié toi d'une bourse d'écriture ?***
- S : Ouais.
- ***C : C'était, c'est, ça s'organise comment ?***
- S : Alors ça, ça malheureusement… Je crois que ça existe toujours cette bourse mais c'est un peu plus difficile de l'avoir qu'à l'époque. Mais ça s'appelle "le fond d'aide à l'innovation" et ça avait été

créé, bah voilà quand les séries américaines sont arrivées en France et qu'ils se sont mis, ils se sont demandé "pourquoi est-ce que nous on ne fait pas ça ? Pourquoi est-ce que les Français on ne fait pas ça." et du coup ils ont créé un fond qui était accessible anonymement. Enfin, c'était assez facile. Enfin assez facile entre guillemets, de l'obtenir, parce qu'il n'y avait pas de critère euh… Il n'y avait pas de critères comment dire. En général il faut pour avoir une bourse d'écriture pour écrire une série télé, il faut déjà avoir écrit une série télé. Et là c'était pas le cas, donc moi en tant qu'étudiant je pouvais. En tant qu'étudiant en scénario je pouvais, je pouvais postuler. Et euh… Et [rire] c'est assez, c'est assez marrant euh… De, de repartir en arrière, mais au moment où j'ai présenté ce dossier, c'était simplement un concept, il n'y avait pas d'histoire, il n'y avait pas de personnage, et euh. Je pense que ça ne serait plus possible d'obtenir de bourse pour ce projet maintenant. Et sinon, le CNC, c'est le centre national du cinéma. Je pense que ça doit être le ministère de la culture qui gère ça. Et bon voilà c'était. Le cinéma français est très subventionné et on fait allusion toujours au CNC. C'est là qu'on va frapper à la porte quand on a besoin d'argent pour développer des projets

- ***C : Et la deuxième étape, ça a été le soutien d'Orange c'est ça ?***
- S : Ouais, alors le soutien d'Orange c'était 2009. Fin 2009 début 2010. Et c'est à un moment donné où ils s'étaient dit qu'ils avaient envie de faire du contenu, parce que voilà ils font des téléphones, c'était le moment où ils venaient de faire Orange TV. Euh où ils avaient sorti une tablette qui n'a pas, enfin qui a périclité. Mais voilà, ils avaient tous les canaux et il y a avait cette idée un peu dans le vent qui était le transmédia et qui était de faire passer. Au départ c'est très économique et très intéressé comme principe le transmédia. C'est euh comment est-ce qu'on fait passer un public d'un support à l'autre tout en le gardant dans notre emprise on va dire. Donc euh… Donc voilà eux ils essayaient de voir un peu comment ils allaient faire pour avoir une série télé, des jeux sur téléphone et puis des portails Internet etc. Et sans jamais qu'on quitte l'univers Orange. Donc ils avaient lancé un appel, un appel à projets pour, voilà au départ pour le développement. Il y avait l'ambition de faire de la production derrière, mais chez Orange ça bouge très très vite. Des grosses boites comme ça ils changent de politique très vite et quand on a terminé la phase de développement il n'y avait plus d'argent pour la production. Le PDG avait changé… C'était, c'était… On s'est aperçu que c'était un peu souvent comme ça dans les grosses boîtes audiovisuelles… Et en tous cas pour eux c'était un peu euh… C'était à la fois pour l'image de dire "voilà on fait des choses un petit peu innovantes" et puis c'était aussi prétexte à, pour leurs équipes à eux à avoir des projets sur lesquels se pencher, sans forcément les faire aboutir, mais de leur donner matière à réfléchir. Ils avaient besoin d'avoir une histoire, voilà des personnages, des histoires, des intrigues, pour pouvoir concrètement se poser la question : qu'est ce que pouvait être une apli sur téléphone. Et comment ça pouvait être, réagir avec une série télé. Qu'est-ce qu'on faisait sur Twitter, comment on décrivait des personnages sur Twitter. Ce genre de choses par exemple. C'était un peu de la R&D, de la R&D scénaristique on va dire

- ***C : Tu es complètement déchargé de… Le projet t'appartient à toi en propre, il n'est plus ?…***
- S : Oui oui, ça a du être négocié. Mais oui oui, on a récupéré tous nos droits à la fin de la phase de développement. S'ils avaient voulu produire le projet derrière, évidemment on aurait cédé les droits, mais vu que…. Ils n'ont pas continué, on a récupéré. En fait il y avait cinq projets qui ont été retenus. Et il n'y en a eu aucun qui a été produit et donc chacun a pu récupérer ses droits et il y en a d'autres, certains ont arrêté, d'autres ont continué. Je crois qu'il y en a un qui a abouti je crois chez Arte
- ***C : Et qu'est ce qui t'a motivé à poursuivre le projet ? Puisque tu me dis que certains ont arrêté.***
- S : Euh… Parce que… Parce que en fait cette idée de mutation des identités, ça faisait. En fait plus longtemps j'ai travaillé dessus et plus c'est difficile de le lâcher donc j'avais envie d'aller au bout. Donc euh. Et puis c'était assez encourageant en fait d'avoir bossé avec Orange parce que ils nous envoyaient voir plein de producteurs et il y avait toujours de très bonnes réactions quand je racontais l'histoire voilà tout le monde voyait un petit peu que ça pouvait faire une histoire sympa. Et… Voilà ça donnait, ça donnait de l'énergie d'avoir de bons retours
- ***C : Et maintenant tu es dans le grand bain, c'est-à-dire que non seulement tu… Tu scénarises le projet, mais maintenant il faut le faire vivre sur tous les autres aspects. Est-ce qu'il y a quelque chose qui t'a fait hésiter à franchir ce pas ?***
- S : Alors à franchir le pas euh non. Il n'y a rien qui m'a fait hésiter. Mais par contre à… On se rend bien compte que si on doit tout faire aboutir ça va nous prendre du temps. On, on a bien conscience qu'on, voilà il faut un support matriciel un peu. Donc c'est le turbomédia pour nous. Et puis si on peut faire des choses en plus on le fera, euh, mais euh… Mais on sent bien que ça, que c'est pas simple. Déjà que c'est pas simple de faire la bande dessinée, de financer la bande dessinée. Alors le jeu de rôles et les faux documentaires et ce genre de choses on sait que c'est pas forcément tout de suite. Enfin on verra. On peut avoir des bonnes surprises avec le financement participatif mais il n'y a pas eu de, il n'y a pas eu de doute sur le fait que ça pouvait… Enfin de toute façon à chaque fois que, elle s'est un peu construite à chaque fois qu'on changeait de support. Quand on était chez Orange on a beaucoup fait ça : soit c'était une série télé, soit c'étaient des jeux… Donc en fait ça a été très moteur de changer de support comme ça. Donc il n'y a pas eu d'hésitation à… À se dire on va explorer ce que ça donne sur tous les supports. Par contre sur le, l'aboutissement final encore aujourd'hui on n'est pas sûrs de ce que ça va, de ce qui va aboutir
- ***C : Ça va évoluer vraiment au fur et à mesure.***
- S : Ouais, oui oui. C'est très organique comme… Le projet prend forme de manière très organique en fonction de… En fonction de comment l'univers réagit on va dire.
- ***C : [rires] comment il mute. Euh… Et, on va se concentrer plutôt sur la saison pilote puisque c'est ce qui aujourd'hui est disponible et a abouti. Euh… Qu'est ce que… À partir du moment où***

tu reprends les droits, où tu travailles avec Emilie. Euh, elle t'a déjà rejoint au moment où tu reprends les droits ?

• S : Oui oui, à Orange on était ensembles.

• ***C : Et donc à partir du moment où vous avez récupéré tous les deux les droits sur ce travail et que… Apparemment il n'y a pas de difficulté, pas de freins à lancer un projet. Qu'est ce qui… Est-ce que tu peux me décrire un petit peu le déroulement, l'histoire de ce qui s'est passé jusqu'à aujourd'hui, jusqu'à ce que la saison pilote arrive en ligne.***

• S : Ouais. Alors ça je peux te le raconter, par contre il ne faut pas euh… Faudra pas en parler.

• ***C : D'accord***

• S : Non, il y a une raison à ça, c'est qu'on a déjà, on avait déjà discuté avec certains éditeurs dont je vais te parler et donc on est à nouveau en train de discuter avec eux. Donc, donc du coup voilà ce qui s'est passé, comment on a ressenti les choses, pourquoi ça s'est pas fait à ce moment là et voilà euh pour l'instant faudra, faudrait vraiment que ça reste confidentiel. Pour pas que ça vienne perturber euh ce qui se passe en ce moment

• ***C : OK***

• S : Alors qu'est-ce qu'on a fait ? On a fait un petit euh, une petite démo. Alors au départ c'était même pas du turbomédia. Voilà on s'est dit au départ on va faire de la bande dessinée numérique euh… Parce que le sujet s'y prête, numérique et papier. Et donc on faisait une espèce de gaufrier, c'était, c'était que des cases comme ça. Et c'était des pleines cases sur écran de téléphone par exemple. Voilà. Donc on a fait un espèce de pitch visuel, où il y avait Wilhem qui rentrait dans le métro et euh… Par exemple les images qu'il y avait dans les petits jeux, là dans les… Qu'on a diffusés le mois dernier, ça faisait partie de cet espèce de pitch visuel. Il rentrait dans le métro et il haranguait tout le monde en disant "décrochez de vos téléphones, vous allez vous faire muter" etc. Donc on a fait ce petit, cette petite démo qu'on a envoyée à plusieurs éditeurs. Et je sais plus c'était à Angoulême 2010 je pense, ouais 2010… 2011. On a fait le tour un peu de tous les éditeurs. On en a rencontrés… On est allés voir Dargaud, Delcourt, Casterman, Ankama. Oui voilà c'est à peu près ça. Et on a commencé à discuter euh sur qu'est ce que ça pourrait donner. Et c'est avec Dargaud qu'on a le plus accroché donc on a pas mal discutés avec eux. Et en fait euh… Au moment où on allait, où on allait finaliser l'accord il y a France Télévision, le service de nouvelles écritures web de France Télévision qui nous a contactés parce qu'ils avaient entendu parler de notre projet par Orange, enfin par quelqu'un de chez Orange qui était chez eux. Et ils éteint intéressés par développer le projet avec nous. Et euh… Et éventuellement avec Dargaud. Donc euh… Donc c'était après une discussion à trois, à trois entités : nous, Dargaud et puis France Télévision. Et en fait là on s'est heurté un peu à la difficulté du transmédia, c'est que l'édition et l'audiovisuel ont des cultures vraiment très très différentes avec des agendas très différents, des rythmes de travail très différents et puis des économies

aussi très différentes. Dans la télé ils ont beaucoup plus d'argent que dans la bande dessinée. Et euh… Et puis autant en bande dessinée on nous faisait confiance comme réalisateurs de notre projet, autant chez France Télé ils avaient envie de mettre des réalisateurs ou même des producteurs plus importants sur le coup. Et euh… En fait on avait l'impression d'essayer de manier deux paquebots à la fois et ça n'a pas fonctionné. Le transmédia n'a pas fonctionné sur ce coup là : France Télé voulait faire une web-série animée. Web-série animée donc de toute euh, de toute cette histoire là. Et euh… Avec une bande dessinée en parallèle, mais du coup euh… Chacun se disputait pour savoir un peu qui allait raconter l'intrigue principale, parce qu'ils ne voulaient pas raconter chacun la même intrigue. Voilà donc c'était un petit peu, c'était un petit peu difficile. Donc ça a capoté. Enfin ça a capoté : les deux étaient partants mais nous on a un petit peu pris peur. On a un peu pris peur parce qu'on ne se sentait pas prêts à faire le lien entre les deux, à faire tampon entre les deux. On est juste deux auteurs, on n'habite même pas à Paris. Et euh… Et on sentait qu'ils avaient des problèmes pour communiquer et c'était trop lourd pour nous. Donc, donc on a décliné l'offre de France Télévision et, et ensuite avec Dargaud il y a eu des problèmes de, de droits. Ils voulaient les droits audiovisuels qu'on n'a pas voulu céder dans la mesure où on a estimé qu'on avait ramené nous-même une chaine de télévision et… Donc euh, c'est pas, au niveau des droits audiovisuels comme ça. Donc euh là, on va, on est repartis dans notre coin on a travaillé notre turbomédia pendant 6 mois 1 an et puis voilà. Après on, on a fait ce que tu as pu voir

- ***C : D'accord. Donc en fait vous avez. Finalement vous avez décidé de repartir en solo à partir de cette première tentative.***
- S : Ouais, en fait ce qui a. Le, le problème qu'on a pu voir il y a un an de ça, c'est que… Que l'éditeur trouvait ça super qu'il y ait un support numérique et puis un support papier. Mais euh, il ne voulait pas prendre la responsabilité de financer le support numérique. Parce que nous on fait deux versions et dans le processus de création c'est pas tout à fait deux fois plus de boulot mais ça fait au moins une fois et demi le boulot. Parce qu'il y a des cases à dessiner en plus, il y a des cases à agrandir et puis… Et puis il faut bien préparer ça, Emilie t'en parlera peut-être mieux que moi. Mais quand elle fait son découpage en numérique, ensuite elle essaie d'assembler les cases pour faire des pages. Donc elle réfléchit à ce que la mise en page fonctionne en tant que livre, donc avec des cases en plus, des cases agrandies. Et puis il faut bien qu'elle prépare tous les fichiers pour savoir ce qu'elle va avoir à dessiner. C'est une très très grosse organisation pour euh, pour avoir les deux qui fonctionnent bien séparément. Et… Et ça c'est… Disons on a un rythme de narration assez, assez rapide. Il faut qu'on raconte beaucoup. Et du coup sur un an, tout faire tout seul sans pouvoir avoir un, sans pouvoir payer quelqu'un par exemple pour préparer les fichiers ou ce genre de choses, c'était impossible. Mais euh voilà on espère que on va obtenir de pouvoir faire ça, mais en tous cas il y a un an ce n'était pas possible

• ***C : Et donc là la saison pilote c'est quelquechose que vous avez réalisé en tandem tous les deux. Sans intervention extérieure ?***

• S : Je ne dessine pas, dieu merci. Je ne sais pas du tout dessiner. Euh… Mais après je l'aidais dan ce que je sais faire. C'est-à-dire préparer les fichiers… Elle faisait les, certaines scènes elle préparait, elle faisait une case et puis elle représentait tous les éléments de la scène et puis je faisais un peu les aplats. Dans ce que je pouvais faire, dans la mesure de ce que je pouvais faire. Mais ouais ouais elle l'a fait tout seule

• ***C : Et la conception du site web, de tout ce qui est allé autour pour assurer la publication, qui s'en est chargé ?***

• S : Alors ça bah le graphisme c'est Emilie qui l'a fait. Et ensuite bah moi j'ai dû me mettre à apprendre à coder. Euh… C'est un truc un peu nouveau pour moi. Et ouais j'ai, c'est moi qui ai codé.

• ***C : D'accord, donc c'est toi le webmaster en fait ?***

• S : Voilà on peut dire ça. C'est pas du tout mon… Je sais que toi tu es webmaster [rires]. C'est pas du tout mon métier, si tu fais analyser le site sur le site du W3C tu verras toutes les erreurs et tout ça. Mais j'ai fait du mieux que j'ai pu.

• ***C : Et pour ce qui est mise en place de la page Facebook, du compte Twitter, tous ces éléments là, c'est toi aussi qui a pris ces aspects en charge ?***

• S : On a fait ça ensemble. En fait sur les réseaux sociaux on sentait qu'on était un peu dans un paradoxe parce qu'on parle des dangers des réseaux sociaux et puis en même temps on sait très bien qu'on est obligés d'y aller euh… Pour réunir une communauté. Mais bon, j'y suis allé petit à petit. Et en fait la solution un petit peu qu'on a trouvée, c'était de fictionnaliser ça et de faire en sorte que ça soit Wilhem qui soit le community manager. Voilà qu'on ait un personnage, voilà de mettre en scène notre propre paradoxe.

• ***C : Et vous êtes, vous travaillez tous les deux sur le même lieu ? Vous n'avez pas à avoir d'échange à distance ou pour travailler essemble ?***

• S : Ouais ouais non, on habite au même endroit ouais.

• ***C : Ça aide.***

• S : Oui heureusement. On a eu de très longues, de très longues réunions sur des trucs aussi nuls, enfin aussi bêtes que comment est-ce qu'on s'adresse au public sur les réseaux sociaux. Heureusement qu'on était à côté ouais.

• ***C : Et en revanche vous êtes dans le Sud-Ouest de la France c'est ça ?***

• S : Donc effectivement c'est plus délicat quand il s'agit de, d'interagir avec des partenaire potentiels parisiens ou des choses comme ça. Ouais on a beaucoup fait, quand on était chez Orange c'était par exemple tous les deux mois, un atelier à Paris. Donc on montait très volontiers. Après quand on a continué à travailler avec Dargaud on est pas mal montés, on était très euh… On est mobiles quand

même. Bon c'est vrai qu'on n'a pas la chance d'avoir le Paris-Marseille qui fait 3 heures. [rires] Nous c'est un peu plus long, ça fait 5 heures et demie. Mais euh quand il faut se déplacer on le fait. Mais c'est vrai que pour la suite euh… Pour la suite on va avoir besoin de pouvoir être concentrés pour…

- ***C : Alors maintenant que la saison pilote est là, est-ce qu'il y a déjà d'autres contenus qui ont été réalisés ?***
- S : D'autres épisodes qui ont été réalisés ?
- ***C : Alors soit des épisodes, ou… Quand je dis contenus, dans la mesure où on est sur du trans-média ça peut être de tout type : que ce soit BD ou autres.***
- S : Ah d'accord. Alors bah tu as pu voir le livret de jeu de rôles.
- ***C : Oui***
- S : Voilà. Le premier scénario est fait, alors je ne l'ai pas mis en ligne parce que je n'ai plus la main sur la carte que j'ai faite, que je ne retrouve plus, qu'il faut que je scanner. Voilà mais le scénario a été fait aussi. Euh après sur la suite des épisodes. Les deux suivants sont découpés et mis en page, il n'y a plus qu'à, plus qu'à entre guillemets, les dessiner. Enfin les dessiner : les encrer quoi. Euh… Ensuite dans les contenus je réfléchis parce qu'on avait aussi des contenus mais de supports qui ont été abandonnés : des jeux euh qu'on avait fait chez Orange que pour l'instant on a mis de côté. Et qui sont plus forcément d'actualité. Mais sinon non non non, là on a donné à peu près tout ce qu'on avait ouais.
- ***C : Et est-ce que vous êtes en train d'en produire à nouveau en précision de la suite ?***
- S : Ah mais en préparation d'écrits… Oui oui, il y a pas mal de trucs qui sont prêts. Après en ce moment on est vraiment en train de voir comment est-ce que, comment est-ce que c'est possible de viabiliser économiquement le projet. Donc c'est sûr que c'est surtout ces mails, des échanges de mails avec les éditeurs. Euh… D'essayer de faire parler de nous par des journalistes de BD, voilà. En ce moment c'est plutôt du travail de producteur. Enfin de producteur entre guillemets : on ne fait pas de l'audiovisuel. Mais voilà on est un peu en ce moment attaché de presse et puis, et puis la communication avec les éditeurs. On n'est pas en train de produire du contenu, malheureusement. Et il nous tarde de nous y remettre parce que c'est ça que, c'est ça qu'on aime faire avant tout.
- ***C : Donc là l'objectif premier ça serait de pouvoir faire éditer une édition papier de, de la série ?***
- S : Voilà, alors là en ce moment c'est vraiment encore très ouvert. Il y a certains éditeurs qui auraient envie de produire le numérique. Il y a des éditeurs qui veulent la version papier. Après on pense aussi au finalement participatif pur entre guillemets. Donc euh… Là vraiment tu nous cueille à un moment où on ne peut pas savoir quelle forme va prendre le projet au final.
- ***C : Euh… Et les lecteurs, est-ce que tu as déjà eu des échanges avec les lecteurs ? Des lecteurs en particulier ?***

• S : Ouais ouais à travers le Facebook on a eu des bons retours on était contents. Il y en a des lecteurs qui… Qui régulièrement écrivaient à Wilhem, c'était très drôle on s'est dit qu'on avait trouvé la, qu'on avait pris la bonne décision que ce soit lui le community manager. Euh… Ouais les retours sont plutôt bons en général, ouais on est contents de ça.

• ***C : Et quand tu dis les retours… Est-ce que, est-ce que ça dépasse le stade du lecteur qui va donner son avis, son pointe vue, qui va réagir ? Est-ce que ça passez à du dialogue, de l'échange ?***

• S : Euh… Alors on a eu quelques échanges sur Catsuka [http://www.catsuka.com/interf/forum/viewtopic.php?p=393795], c'était intéressant. Et notamment, peut-être que, je pense que tu dois le connaître : Gilles Gipo.

• ***C : Ouais***.

• S : Qui analyse, qui analyse en profondeur les choix de mise en scène. Ça fait plaisir de voir ça. Après euh… Après il y avait, non sur d'autres forums, sur un forum qui s'appelle Infomars [http://infomars.fr/forum/index.php?showtopic=4647] où a eu des, quelques lecteurs qui rentraient bien dans l'histoire. Et après euh… Oh c'était surtout sur Facebook.

• ***C : D'accord, donc Facebook et quelques forums.***

• S : Certains qui de temps ne temps envoient des petits messages privés "c'est super, vivement la suite", ouais ce genre de choses.

• ***C : Euh donc, pour l'essentiel il s'agit pour les lecteurs de donner leur avis et de dire qu'ils attendent la suite, en gros si je résume ?***

• S : Euh ouais, est-ce que… Est-ce que ta question ça serait de savoir s'ils commencent à se poser des questions sur l'histoire, ce genre de chose ?

• ***C : Oui, soit sur l'histoire, soit sur les développements à venir dans la mesure où vous avez annoncé déjà un certain nombre de supports, des interactions possibles, une participation qui serait possible aussi de leur part. Est-ce qu'il y a déjà une attente ou quelque chose qui se ?***

• S : Alors sur ça en fait on se dit que. En fait sur les différents supports on a assez peu de questions. Mais euh je sais pas si c'est parce que les gens ont compris ou si c'est parce qu'ils n'ont pas compris. Ça c'est quelque chose auquel on espère trouver une réponse avec la campagne de financement. Il y aussi des personnes qui attendent plus tel support au tel autre, mais ça reste assez… Il n'y a pas énormément de gens qui nous parlent de ça. Alors on se demande aussi si c'est pas parce que, la première communauté qu'on est allés voir c'était la communauté bande dessinée. En fait la communauté du transmédia c'est pas qu'elle existe pas, mais c'est quand même : c'est ceux qui font du transmédia qui s'intéressent au transmédia. Il n'y a pas vraiment encore de public vraiment identifié au trasmédia. Donc vraiment, voilà t'as quelques blogueurs mais… Mais elle existe pas vraiment. Du coup par exemple on n'est pas du tout allés voir la communauté jeu de rôles.

• ***C : D'accord***

- S : Donc pour l'instant c'est un truc qu'il faut qu'on fasse. Il faut qu'on le fasse à un moment donné. On s'était notés toutes les communautés qu'il fallait qu'on aille voir. Mais voilà la communauté jeux de rôles on n'est pas allés la voir. Qu'est-ce qu'on a d'autre comme support ? Euh… La communauté éventuellement des, des réalisateurs amateurs on n'est pas allés la voir. Euh… La communauté des joueurs, le jeu point & click bon ben même s'il y a des joueurs tu n'as pas vraiment de communauté du jeu point & click mais bon voilà. On n'est pas allés voir non plus. Mais bon voilà… C'est, c'est un truc qu'on aurait peut-être du faire, mais on ne peut pas hein, on ne peut pas tout faire. Mais sinon pour répondre à ta question il n'y a pas vraiment d'animation autour de, autour des différents supports.
- ***C : D'accord. Et puis en dehors de MediaEntity, j'ai un petit jeu de questions pour pouvoir le situer un petit peu… Est-ce que tu participes ou que tu as déjà participé à d'autres projets collectifs ? Alors quand je dis projet collectif c'est parce que là en l'occurrence MediaEntity pour le moment vous êtes deux auteurs sur la BD mais euh on voit bien poindre le fait qu'il va y avoir quelquehcose de beaucoup plus large dès lors que le public pourra éventuellement produire des choses ou interagir. Donc est-ce que tu as déjà euh participé ou est-ce que tu participes déjà à d'autres projets collectifs qu'ils soient collaboratifs ou autres ?***
- S : Alors euh… Sur le, sur de la bande dessinée. Ah oui si le collectif j'ai réfléchi. Oui j'avais fait un petit scénario pour euh le collectif de la bande dessinée qui s'appelait 13m28 qui était chez Manolosanctis. Euh sinon bah après le jeu de rôles j'en ai un petit peu fait. Euh… Après projet collectif en dehors de l'écriture ou voilà de la bande dessinée, oui voilà évidemment. Mais après… Euh sur euh vraiment des projets. Après écrire à plusieurs ça j'ai fait. Ecrire au moins à deux, on ne peut pas écrire à deux tout seul en général. Mais non les les projets comme ça, non pas vraiment. Après je participe notamment à un fanzine régulièrement, donc là le plus collectif c'est là. Mais je réfléchis, non pas vraiment.
- ***C : Donc c'est ton premier projet euh d'une aussi grande envergure on va dire ?***
- S : Oui oui oui. Et je pense que ce sera le seul [rires]. Je le vois venir
- ***C : Euh… Tu n'as pas publié d'autres bandes dessinée jusqu'à présent ? Ah si***
- S : Vite fait sur le truc de Manolosanctis là. Euh sinon moi j'ai pas publié de bande dessinée. Il va y avoir pour Vincent Perriot, je sais pas si tu connais chez Dargaud et ça sort dans Professeur Cyclope. La revue des auteurs en numérique. [Opération Cobra ! avec également au scénario Pablo Sala Hourcadette]
- ***C : Est-ce qu'il y'a des différences que tu pourrais établir entre le scénario que tu as fait chez Manolosanctis, ce que tu proposes pour Professeur Cyclope et donc MediaEntity ?***
- S : Euh sur euh… Alors sur Manolosanctis j'ai, j'ai du mal à dire que j'ai fait le scénario parce que c'est pas vraiment le cas : c'est les dessinateurs qui avaient fait, qui avaient fait le scénario. Moi j'ai

juste mis en forme et j'ai dû corriger certaines choses. Donc euh [inaudible] que c'était vraiment lui le scénariste de son projet. Euh sur euh, sur Professeur Cyclope, sur Professeur Cyclope c'est un peu pareil : c'est une idée de Vincent au départ, bon là je m'implique plus mais euh, mais au départ c'est vraiment son projet à lui puisqu'il a trouvé une forme numérique euh vraiment qui lui est très personnelles : c'est pas du turbomédia, c'est une bande à lire. Elle s'arrête à un moment donnée mais il n'y a pas de, on ne tourne pas les pages quoi. Euh… Donc c'est très visuel et moi je vois comment je peux m'insérer là dedans. Mais sur MediaEntity par contre ça part vraiment de mon scénario, en tous cas de mon histoire au départ, parce qu'on écrit tous les deux le scénario avec Emilie. Mais au départ c'est mon idée, on a été à deux, après la mise en scène. Mais là c'est différent, c'est différent parce que c'est un projet beaucoup plus personnel.

- ***C : Est-ce que tu as publié ou est-ce que tu publies d'autres choses sur Internet ?***
- S : Non. Non. C'est le, la première fois qu'on annonce, qu'on s'annonce au monde.
- ***C : [rires] Et euh est-ce que tu pourrais me citer d'autres projets ou d'autres récits qui d'une manière ou d'une autre tu pourrais les rapprocher de MediaEntity ? Que toi ou des récits, des choses que tu connais…***
- S : Alors euh… Pour l'aspect. Ça se voit pas trop sur le prologue mais ça va être vraiment un récit multiintrigues. Euh… Donc sur ça la référence ça serait sans doute Collision. Un film, il doit dater d'il y a 6 ou 7 ans.
- ***C : j'ai dû le voir oui.***
- S : Ouais, donc voilà, pour l'aspect multiintrigues Collision. Euh… Le genre du film catastrophe. Pareil, pour cet aspect multiintrigues, ce principe de phénomène qui dépasse tout le monde et où chacun a son rapport particulier à la catastrophe. En l'occurrence c'est pas une catastrophe mais une mutation numérique. Après ça se voit pas trop, mais il va y avoir une bonne dose de teen movie. D'ados, dans les films d'ados je sais pas… Toute la série Scream, quelquechose qui s'appelle Thirteen, assez réaliste sur les ados c'est pas mal. Et puis sinon… Et puis après nan si, sur le côté anticipation, réaliste, euh… On aimerait bien arriver à une sensation proche des Fils de l'Homme. Je ne sais pas si tu vois ce que c'est.`
- ***C : Ah non, là je ne vois pas.***
- S : Les Fils de l'Homme le pitch en fait c'est, l'humanité devient un petit peu stérile et euh… Et ça part de ce postulat et c'est toute la société qui est transformée par ça. En fait c'est post-apocalyptique mais sans qu'il y ait eu d'apocalypse. C'est assez bizarre, enfin il n'y a pas eu de, il n'y a pas d'explosion atomique ou ce genre de chose. Du coup j'aimerais bien arriver un petit peu à ça, un truc catastrophe invisible. Voilà d'avant et d'après, de manière réaliste.
- ***C : Quand je t'entends me parler de ces différentes références, au final je retiens surtout que tu, que quand je te demande des choses qui à tes yeux font penser à MediaEntity tu te situes dans des***

imaginaires et des genres scénaristiques et pas nécessairement dans des médias justement ? Tu vas chercher au cinéma finalement surtout.

- S : Oui c'est vrai.
- ***C :C'est l'observation que tu… Je m'attendais peut-être à ce que tu me cites des exemples de projets transmédia ou je sais pas des choses euh… Mais finalement toi ce qui importes, ce qui semble être important pour toi à tes yeux, c'est avant tout l'imaginaire qui est derrière et les genres scénaristiques que tu convoques ?***
- S : Ouais ouais, oui oui. C'est une déformation professionnelle [rires] Ouais c'est l'histoire avant tout ouais.
- ***C : Est-ce qu'on peut dire que… Est-ce qu'on pourrait en déduire que finalement le média pour toi c'est quelque chose qui est assez transparent tu… Pour toi il y a l'histoire…***
- S : Ouais, je pense que… Je pense qu'il faut pas que ça reste, enfin que ça reste en ce sens pour arriver à avoir une écriture vachement plus bande dessinée. Mais c'est vrai que quand j'écris mes scénarios c'est pas. C'est pour ça d'ailleurs que c'est difficile d'écrire pour plusieurs médias. Quand j'écris mes scénarios je ne découpe pas en fait en cases. J'écris comme si c'était un scénario de… Un scénario de film. Et euh… Du coup c'est assez euh… Ouais c'est assez transparent en fait du média vers lequel c'est censé être. Mais ça c'est possible uniquement si derrière tu as quelqu'un qui est capable de faire le travail que je ne sais pas faire, c'est de découper.

G3. Entretien avec la dessinatrice

17/12/2012, 14h50 (32 minutes)

- ***Chercheur : Comment a débuté le projet MediaEntity ?***
- Dessinatrice : Eh… À la base c'est une histoire de Simon euh qui y travaille depuis 5 ans. Et je l'ai rejoint euh… Attends… … 3 ans après … Nan attends … … Euh… … J'ai fini l'école en 2000… Ah ! … … Hum…. Attends hein… Ouais je crois que c'est ça : j'ai fini l'école en été 2009 et… Et je l'ai rejoint très vite sur le projet ouais. Voilà.
- ***C : D'accord. Euh et vous vous connaissez depuis longtemps tous les deux ?***
- D : Oui oui oui. Ouais ouais. On était au… On était à la période du lycée ensemble ouais. On se connaissait de là déjà.
- ***C : D'accord, et donc c'est.***
- D : Même on s'était vus au collèges, tu vois, donc.
- ***C : Oh làlà [rires]***
- D : Donc on se connait depuis très très longtemps.
- ***C : Et donc vous vous êtes suivis ensuite, vous avez gardé le contact ? Comment est-ce que que tu te retrouves à participer au même projet ?***
- D : On s'est épaulé tous les deux pour nos passions en fait. Lui vers le scénario et moi vers le dessin animé à la basE. Et… Et voilà on s'est beaucoup aidés, tu vois à l'époque du lycée on… On doit choisir un peu son orientation et commencer à passer des concours pour entrer dans les écoles. Et tous les deux euh… Ouais on s'est beaucoup aidés pour chacun se faire un bon dossier… Enfin savoir comment préparer au mieux pour nos écoles. Et puis voilà.
- ***C : Et euh comment est-ce que tu… Comment est-ce que tu te retrouves à participer avec Simon à ce projet ? Il t'avait tenue au courant déjà du fait qu'il l'écrivait ou… ?***
- D : Oui oui oui, je suivais moi, enfin comment il avançait. Euh… Et puis oui c'est vrai qu'après on n'avait pas prévu spécialement de le, de le travailler ensemble mais à la fois voilà quoi on s'est épaulés pour le scénario pour lui et moi pour le dessin. Donc à la fois on peut vraiment allier nos deux compétences et… Et voilà quoi. Et ouais à la sortie de l'école, euh… Moi j'ai travaillé un tout petit peu dans l'anim et après euh voilà c'était super tentant de travailler tous les deux sur ce projet au départ très personnel, parce que sinon la plupart du temps quand tu sors de l'école tu fais plutôt de la commande enfin des… Des boulots comme ça. Et là il avait un projet euh vraiment euh personnel et qui plaisait, enfin qui avait des chances de voir le jour. Donc du coup on s'est remonté les manches à deux pour le faire exister. Parce que après lui pour le scénario enfin il, il avait besoin de moi pour le rendre vraiment plus concret, enfin pour entrer en fabrication. Et voilà et du coup je me suis lancée là dedans euh… Euh… Oui parce que bon ça restait quand même dans mes compétences voilà, mise en

scène, dessiner euh… C'était pas finalement très loin de ce que j'avais appris en dessin animé. Euh ma deuxième, ma deuxième école. En fait j'en ai fait deux, une à l'EMCA [école des métiers du cinéma d'animation, à Angoulême] plus euh… De de technique d'animation. Et ensuite j'avais fait l'école de la poudrière à Valence, plus dans la réalisation, donc tu apprends plus les métiers de préproduction du dessin animé qui finalement rejoignent euh les, toutes les question qu'amène le turbomédia, là les questions de, de voilà de mise en scène, storyboard, euh ça te parle storyboard ?

- ***C : Oui oui***
- D : Oui et voilà [rire], du coup euh… Euh… Voilà je l'ai rejoint pour ça en fait, parce que je pouvais faire ces étapes là et on pouvait travailler ensemble sans forcément voilà faire de la commande. Voilà.
- ***C : Et est-ce qu'il y a d'autres personnes ou d'autres acteurs qui ont été impliqués ou qui se sont impliqués dans le projet ?***
- D : Après je sais pas si Simon en a parlé, mais au tout début début début, il a écrit avec un ami à lui qui était aussi dans son école de scénario… Qui a participé un petit peu avec lui à l'écriture d'une version du projet et après non voilà on était tous les deux. Et après voilà son ami est parti et là il vit aux états unis, il a une vie euh… Une autre vie. Et du coup voilà j'ai continué avec lui. Voilà.
- ***C : D'accord***
- D : Donc au final, à chaque fois c'est en binôme : soit Simon tout seul, soit ensuite en binôme avec ce gars, ce copain. Et ensuite avec moi depuis.
- ***C : D'accord, et au moment où toi tu l'as rejoint, ce qu'il me disait c'est que lui il travaillait à ce moment là en… Enfin en collaboration avec Orange, enfin dans le cadre d'un financement d'Orange.***
- D : Oui, alors là on est, on était déjà à deux sur le projet. Ben ça correspondait pile à, à ma sortie d'école, des études. Euh il y eu… Mais ça il a du bien déjà te l'expliquer. Il y a eu un appel à projets euh de la part d'Orange qui voulait tout d'un coup se pencher plus sur la création de contenu que la fabrication de… Périphériques, téléphones et tout ça, ils voulaient les remplir de contenus, donc ils ont appelé les créateurs à proposer des projets transmédia qui iraient sur plusieurs plateformes comme ça : téléphone euh télé euh et ordinateur, et tablette. Et… Et voilà et du coup on y a participé. Et bon il a pioché le projet, on a fait partie des cinq projets retenus euh pour participer à ces ateliers et à cette aide au développement de Orange.
- ***C : D'accord, et qu'est ce qui t'a motivée à rejoindre ce projet là ? Tu me disais que c'était avant tout la dimension personnelle qu'il pouvait y avoir ?***
- D : Ouais. Euh… Et à la fois c'était vraiment un projet que moi en tant que lectrice, spectatrice j'aurais aimé voir. Ce qui me plaisait c'était de… Bah au départ voilà avec Orange, on voulait faire un truc multisupport. Donc on est toujours dans ce cas, mais plus axé BD. Et euh, ça c'est un truc qui me

plaisait beaucoup, c'était comment le fond rejoignait la forme en fait. On parle d'Internet et on va s'amuser avec les différentes plateformes sur lesquelles on… Sur lesquelles on peut voir, on peut accéder à Internet et voilà. Moi j'ai toujours aimé ça euh. Je suis pas spécialement tout le temps dans ce thème, moi les différent exercices ou petits films que j'ai faits à l'école c'était pas forcément sur le thème euh technologique comme ça. Mais euh dès que je vois que le fond et la forme rentrent, rentrent ensemble ouais ça me plait, ça me plait beaucoup, j'ai trop envie de participer et de trouver des nouvelles idées de, de ouais comment mettre en scène une information. Ouais. Je sais pas si je suis bien claire ?

- ***C : Si si c'est très clair ouais [rires]***
- D : [rires]
- ***C : Je comprends très bien ouais [rires]***
- D : C'est pas, voilà, c'est pas. J'étais pas forcément geek au départ moi comme Simon. Tu vois c'est plus lui qui euh… C'est plus un, un thème qui sort de ses tripes à lui. Il a plus un rapport euh comment dire plus compliqué à Internet on va dire de répulsion et fascination. Moi j'ai pas forcément ça tu vois. Moi j'ai un rapport beaucoup plus simple à ça mais euh. Ouais voilà c'est vraiment le lien fond/forme, ouais cette histoire racontée sur ce support ouais j'avais trop envie de… Voilà de réfléchir à ça, de trouver des idées avec lui pour ça.
- ***C : Et est-ce qu'il y a quelque chose qui t'aie fait hésiter à sauter le pas. Je pense en particulier à partir du moment où vous avez euh… Re-repris les droits en fait… Oui repris vos droits sur le projet puisque ça… Ce que Simon m'expliquait c'est que Orange n'a pas souhaité financer une production parce que ils… Leur stratégie avait changé.***
- D : Oui pour tous les projets c'était comme ça.
- ***C : Et du coup est-ce que toi il y a quelque chose qui à ce moment là t'a fait hésiter à dire "ouais on y va et on continue" sans avoir forcément le soutien d'Orange ou d'un producteur ?***
- D : Attends ouais, faut que je me remémore comment ça s'est passé. Voilà comment on en est arrivés à repenser, à le repenser en bande dessinée ? Au départ donc avec Orange on l'avait pas lancé comme ça. Et effectivement c'était pas quand même venu d'un coup je me mette à… À dessiner la BD MediaEntity. Euh… … … … … … … … Oh là là, je suis embêtée, parce que je sais, je ne sais plus exactement comment ça s'est passé. Je me rappelle voilà avec Orange, on a récupéré nos droits. Oui voilà en fait, c'est un projet hyper ambitieux MediaEntity, ça pouvait partir dans, dans plein de directions différentes. On pouvait en faire des séries télé, et tout ça, super. Euh… Mais on… On avait encore besoin de l'écrire à deux, d'aller, d'aller un petit peu plus loin dans l'histoire, dans ce qu'on voulait raconter. Et on se rendait compte qu'on ne pouvait pas partir direct en production. Il y avait plein de producteurs qui étaient intéressés par le projet et tout ça à l'époque d'Orange et… On aurait pu continuer, créer, essayer de créer du contenu et lancer des grosses machines mais ça nous faisait

peur parce que… Le… Ouais on n'était pas assez… Ouais il y a un producteur qui nous avait, qui nous avait dit euh, "choisissez bien le moment où vous allez sortir du bois" quoi, c'est-à-dire euh… "Ayez euh… soyez assez costauds et ayez assez de… Comment dire… Consolidez bien vos idées avant de le, le soumettre à des producteurs et tout ça." Et du coup c'est comme ça qu'on s'est dit qu'on allait, on allait essayer de continuer à développer l'histoire avec nos compétences à nous. Il sait écrire, je sais dessiner. Et c'est comme ça qu'on en est venus à dire "on va le raconter en bande dessinée, on va… On va aller le plus loin possible dans nos idées à deux comme ça."

- ***C : D'accord ouais***
- D : Voilà
- ***C : Et à partir de ce moment là, où vous décidez de concevoir une bande dessinée. Donc aujourd'hui on en est, la saison pilote est parue ça y est elle est publiée. Qu'est ce qui s'est. Tu peux me raconter un petit peu comment ça s'est déroulé euh entre ces deux moments là, le moment où ça y est la décision est prise de faire euh, de mettre ça sous une forme de bande dessinée. Le moment où ça y est les, les lecteurs peuvent, peuvent la lire ?***
- D : Eh beh il a fallu la dessiner [rires]
- ***C : [rires]***
- D : Attends… Parce que j'ai pas, j'ai pas bien préparé encore tout ça, donc ça va me venir en parlant. Euh… Donc on s'est décidés… On s'est mis euh, comment dire, Simon avait beaucoup beaucoup de texte, il avait développé déjà plein plein de, de différents temps de l'histoire qui sont pas encore visibles du tout dans la saison zéro, les quatre premiers épisodes. Il avait beaucoup beaucoup de matière et du coup de là on est repartis ensemble sur euh vraiment ordonner toutes ces idées euh… On, on s'était euh… Ouais c'est ça tu veux vraiment rentrer dans le processus de fabrication ?
- ***C : Ouais, ouais ouais, je serais assez curieux de savoir comment, vraiment comment ça s'est passé. Qui a fait quoi euh…***
- D : Voilà, bon l'idée initiale est de Simon. Ensuite on… Euh… Au tout début pour, pour vraiment commencer le scénario, enfin mettre en ordre quelles scènes euh… Quelle scène vient avant quelle scène, ouais voilà comment on gère les informations épisode par épisode et puis les longues intrigues qui courent sur toute une saison, ça on l'a fait ensemble. En fait je sais pas si t'as vu sur le site à la toute fin dans la rubrique "les auteurs" tu vois dans le fond euh toute une rangée de post-it. Ben ça c'est un travail qu'on a fait en commun au tout tout début avant qu'il rentre vraiment dans les dialogues on met en, on met en ordre ensemble euh les intrigues de chaque, de chaque personnage. Voilà, enfin quelle info on rentre dans quel épisode. Et ensuite il se met à faire la continuité dialoguée, seul euh… Et ensuite je mets en scène, je mets en scène voilà le dialogue. Et ça va assez naturellement en fait. Toutes les infos qu'il me donne, dans quel ordre il me les donne dans la scène genre. Sa première phrase euh suggère un plan large et ensuite on se rapproche d'un personnage et du

coup gros plan et il se met à parler, champ contrechamp avec un autre personnage. Enfin ça vient assez naturellement du coup la mise en scène. Après ça continue, c'est dialogué. Et, et voilà sinon dans tous les mois entre la décision où on s'est dit que ça y est on allait partir ensemble faire une BD et les lecteurs peuvent enfin la lire, euh… Entretemps Simon, c'est plus Simon qui a découvert la technique du turbomédia. Il a vu le travail de Balak. Et voilà au départ on était partis sur une forme simple ouais de lecture en case à case mais on n'avait pas, on n'avait pas encore la complexité euh du turbomédia. Voilà quand il m'a montré ça on a essayé de retravailler et moi ça m'est venu finalement assez intuitivement et là on est partis vraiment sur la forme du turbomédia voilà.

- ***C : Ouais.***
- D : Ça va ? [rires]
- ***C : Oui très bien***
- D : Tu me dis hein quand je réponds trop longuement
- ***C : Non c'est parfait. Euh… Et donc ces… Une fois que vous avez les, que vous avez eu les contenus qui étaient, qui étaient réalisés. On va dire les premiers épisodes en turbomédia, il faut encore les publier sur le site et là ça se passe comment ?***
- D : Euh… Ben voilà du coup on a mis en place euh, euh toute une mise en scène euh de communication avec le personnage Wilhem et, et voilà donc du coup on… On avait euh… Au départ on… Les quatre épisodes, enfin faisaient, n'étaient visibles que en un seul coup quoi. C'était un seul gros épisode. Et puis petit à petit on l'a divisé parce qu'on, on pensait que c'était mieux pour trouver nos lecteurs de diffuser petit à petit notre bande dessinée sur une plus longue période que juste paf diffuser la BD comme ça. Et c'est de là que s'est montée cette fameuse mise en scène de communication avec Wilhem et tous les petits jeux de code, mot de passe. Je sais pas si tu…
- ***C : Oui, oui, j'ai joué [rire]. Et qui est-ce qui a composé ces jeux, c'est Simon ?***
- D : Oui oui. Bon après ouais moi j'étais plus là pour lui, ouais pour lui faire des images euh. Enfin voilà quoi comme, comme graphiste. Après on échangeait euh ensemble sur comment, oui voilà dans quel ordre diffuser les infos tout ça. Mais euh oui ça part d'idées à lui ça. Ouais ouais.
- ***C : Et euh les réseaux sociaux, parce qu'il y a aussi une page Facebook, un compte Twitter euh et puis la possibilité d'écrire, enfin d'envoyer un mail à Wilhem. Tu, tu étais derrière aussi ? Comment vous vous êtes répartis le travail sur ces aspects là ?***
- D : Pareil c'était plus, c'était plus lui. Après je me suis retrouvée des fois ouais à faire quelques posts Facebook et tout, mais finalement la voix de Wilhem c'était quand même euh Simon quoi. Moi j'étais plus le pigeon sur son épaule. Je sais pas si tu vois quoi.
- ***C : [rires]***

- D : Non non, c'était plus Simon ces idées là, ouais de communication. Et puis ça faisait assez peur parce que ouais nous on n'a pas de Facebook, pas de Twitter. Nous à la base on, on vit cachés quoi. Et voilà là qu'on s'y mette un petit peu c'est drôle d'apprendre euh le B A BA de Facebook.
- ***C : Oui, vous avez dû apprendre tout ça tous les deux pour, pour ce projet ?***
- D : Ah oui, oui oui. Ouais ouais. Il a fallu bien s'y mettre. Et en plus Simon a du se former sur euh… Sur euh programmer un site. Je sais pas s'il t'a dit, mais voilà il a du tout programmer tout seul euh… Enfin, apprendre ouais de zéro. Voilà c'était, c'était très formateur. Maintenant on connait plein de métiers.
- ***C : Et est-ce qu'il y a d'autres contenus qui sont déjà réalisés pour la suite, des choses que vous avez déjà sous le coude. Ou est-ce que vous êtes en train d'en produire ?***
- D : Euh… Pas euh… Là je viens de… Je viens de faire des éléments que les gens pourront après se distribuer entre eux pour faire encore la promo de, de la BD. Donc ça c'est des petits, petits éléments. Et sinon après ouais sur la fabrication euh à proprement parler de, de la BD euh… J'ai commencé à, à… À faire le découpage des, des deux épisodes suivants. Mais voilà quoi, après il reste à, à dessiner le, le trait def [traitement définitif], faire la couleur, voilà il reste pas mal de trucs à faire encore. Alors sinon, je, pense qu'on a. Ouais on avait une deuxième vidéo qu'on a déjà diffusée. Ouais donc c'est bon. Attend. Non il y a le jeu de rôles de Simon. Voilà il y a quelques, quelques petits éléments comme ça mais… Après là on va vraiment avoir besoin ouais du financement participatif des éditeurs pour continuer à travailler quoi.
- ***C : D'accord. Et est-ce que tu as déjà eu des échanges avec des lecteurs de, de la série ?***
- D : Euh… Euh… Beh, pas encore, pas encore directement. Enfin à part notre entourage dans notre région. Mais sinon euh… En fait il y en a quelques uns qui répondent à Wilhem, donc ça c'est super. Euh… Et puis oui, via Facebook, la magie de Facebook voilà on avait, on a des super commentaires. Euh… Il y a certains, voilà gros geeks de la BD numérique qui attendaient ça depuis longtemps et ça fait vraiment vraiment plaisir de se sentir reconnus avec eux. Après voilà je sa… Par rapport au grand public c'est vraiment tout nouveau, il y en a plein qui n'ont pas forcément envie de lire sur des écrans et tout. Ou qui découvrent que finalement c'est pas si désagréable que ça. Donc ça ça va venir petit à petit. Mais voilà, dès qu'on a des encouragements de lecteurs… Il y en a quelques un qui râlaient que… Euh… Là pour l'annonce de l'épisode 4, Wilhem doit vite partir, c'est un message super court. Il doit partir et les gens nous disent "ah mais pourquoi il part ?!" C'est sympa d'avoir des réactions comme ça où les gens sont encore dans l'histoire et où on va essayer de continuer à, à… Ouais voilà à raconter quelquechose, oui voilà via des mails ou via l'histoire, la BD à proprement parler ouais.
- ***C : Et est-ce que euh…***
- D : Oui on en a quand même des commentaires.

• ***C : Et je me demandais s'il y avait déjà des gens qui réagissaient au fait que… qu'était annoncé un jeu de rôles, des vidéos qui pourraient être conçues par les, par le public lui-même… Enfin tout, tout ce volet participatif. Ou simplement le fait de pouvoir participer au finalement. Est-ce qu'il y a déjà des gens qui ont réagi à ça ?***

• D : Alors sur le jeu de rôles, oui quelques uns. Sur les autres euh, les autres modules non pas encore. Euh… Il y a un éditeur qui croyait par exemple qu'on avait déjà commencé à fabrique le jeu point'n'click. Je sais pas si tu te rappelles des différentes catégories

• ***C : Oui***

• D : Mais voilà, c'est vraiment dans la BD, on s'amuserait à faire des zones cliquables où on révélerait des contenus augmentés. Des art, des faux articles euh du journaliste Henri, enfin des trucs comme ça. Et… Et ça voilà il croyait que c'était déjà mis en place qu'on était en train de le présenter. En fait non, c'est des choses en projet euh si jamais on arrive à les financer plus tard, à long termes. Mais euh… Mais donc voilà ça je pense que c'est à nous de mieux communiquer là-dessus. Euh… On a tout livré d'un coup là que 4 décembre. Et voilà peut-être qu'au moment du financement participatif euh… Il faudra faire un truc un peu plus précis. Voilà quoi. Expliquer aux gens. Mais pour 'l'instant il n'y a pas eu vraiment de réaction là-dessus. C'est c'est vraiment que sur la BD, le feuilleton quoi, les épisodes. Voilà.

• ***C : Et alors euh, en dehors de MediaEntity euh… Est-ce que tu participes ou est-ce que tu as déjà participé à d'autres projets alors je dirais collectifs ou collaboratifs. Alors je te dis ça c'est dans le sens où MediaEntity pour le moment vous êtes deux. C'est une petite forme de collaboration. Mais il y a ce projet quand même de… Qu'elle puisse essaimer et qu'il y ait des collaborations à plus large échelle avec euh, bah des gens qui contribuent que ce soit au jeu de rôles, au jeu vidéo, au jeu transmédia ou autre. Est-ce que tu as toi déjà participé ou est-ce que tu participes déjà à des projets collectifs ?***

• D : Nan euh… Non sur ce principe là comme ça. Ou alors comme Les Autres Gens, non j'ai… J'ai jamais fait. Après sinon. Ouais le seul truc que j'aie pu faire comme ça qui avait une activité sur Internet, c'était le clip du Café. Tu as du le voir. J'ai travaillé avec une amie et … Et deux musiciens. Et après voilà ça a été très populaire sur Internet donc pas mal d'échanges avec le public. Mais après non vraiment dans le principe collaboratif de création tous ensemble, non là ça va être une première ouais.

• ***C : Euh est-ce que, toi tu n'as pas publié encore de bande dessinée ? Euh…***

• D : Non non non, c'est nouveau.

• ***C : Non plus, c'est tout nouveau. [rires] Et est-ce que tu avais déjà…***

• D : Je te dis je venais du dessin animé avant donc euh… Non non là c'est… C'est vraiment tout neuf quoi.

- ***C : Et en dehors de MediaEntity et du clip du Café c'est… Tu n'as pas d'autre chose qui ait été publié sur Internet jusqu'à présent ?***
- D : Euh… Alors attends. Je crois qu'il y a un film où j'ai eu, j'ai eu le prix du jury. Un film euh de commande pour Canal J que j'ai fait dans le cadre des études. Il y a pas, non non il n'y a pas grand chose sinon. Et puis moi qui n'ai pas fait de site réunissant ces travaux là euh… Après il y a des films voilà que je peux même pas forcément mettre, en ligne, qui ont été faits dans, dans m deuxième école là, l'école de la Poudrière. Où euh justement par rapport à Internet ils préfèrent ne pas trop donner comme ça, diffuser les films et les rendre accessibles comme ça sur Internet. Non il n'y a pas grand chose de visible. Ouais non tu as Le Café… Et sinon… Ouais voilà le petit boulot que j'ai fait en sortant de ma deuxième école c'était euh travailler sur le… Une séquence animée qui allait servir au spectacle, au dernier One Man Show de Danny Boon. J'ai fait l'introduction et la conclusion de son spectacle en anim. Mais pareil je. Peut-être qu'il est visible sur Youtube mais c'est pas voilà.
- ***C : Oui jusqu'à présent tu, tu n'avais pas encore réalisé de projet de création qui avait comme objectif d'être publié sur Internet.***
- D : Ouais voilà. J'ai eu. Je te dis quand même, l'expérience du Café m'a confortée dans le fait que quand même c'était intéressant de… De se montrer comme ça sur Internet et de… Voilà. Il y avait un public… Et voilà j'avais envie de continuer cette aventure sur Internet ouais.
- ***C : Et est-ce qu'il y a des projets ou des récits que tu peux me citer et qui te font penser à MediaEntity, qui influencent peut-être ton travail d'une manière ou d'une autre ? Des choses que tu rangerais dans la même case pour une raison ou pour une autre ?***
- D : Euh… Alors attends… Bon Les Autres Gens forcément dans le, l'expérience Internet comme ça, et feuilletonnante. Euh… Après sinon nous on… Je crois que inconsciemment on s'inspire beaucoup des séries télé qu'on peut regarder comme ça, des trucs qui n'ont rien à voir quoi : Games of Thrones, euh… State of Play, euh… Euh… Voilà des, des grosses séries américaines de HBO ou autres. Mad Men… Et puis euh sinon voilà en bande dessinée voilà quoi on s'est beaucoup inspirés de… De la méthode turbomédia de Balak, mais après dans le contenu ouais nous on fait un truc plus premier degré, sérieux. Lui il est, il fait plus du cartoon on va dire. Euh…
- ***C : Quelle différence est-ce que tu établirais entre le projet de MediaEntity et puis celui des, et ce qui a pu être publié pour Les Autres Gens ?***
- D : … Déjà on n'est que deux alors que lui voilà ils étaient plein d'auteurs donc avec une, une grande variété graphique. Nous on reste pour l'instant dans une ambiance bien précise. Euh… Qu'est ce que je pourrais dire d'autre ? … … … … … Comme diffère ce euh… Ouais après on va avoir un rythme beaucoup moins…
- ***C : Oui ce sera moins intense peut-être [rires]***

• D : Il s'engageait à faire un épisode par jour, c'est, c'est assez fou. Déjà nous ce qu'on fait c'est assez épuisant. Je sais pas moi comment j. Je sais pas comment Thomas a réussi à tenir aussi longtemps que ça. Euh… … … Voilà et après on va peut-être essayer un autre mode de financement avec le financement participatif.

• ***C : Oui le modèle économique est différent***

• D : Voilà lui avait un système d'abonnement. Mais c'est encore en réflexion, donc on va voir comment on s'en sort dans tout ça. Mais c'est pas évident, trouver, trouver une voie comme ça… … Ouais… Alors du coup ça va être intéressant de pouvoir connaitre toi tes observations un peu de…

• ***C : Oui, mon but c'est un peu de vous suivre à partir du début. Puisqu'avec Les Autres Gens la frustration c'est que je suis arrivé sur la fin. Moi en tant que lecteur je les ai suivis depuis le début. Mais pour ma recherche euh, j'en était pas du tout à un stade euh… Je ne savais pas encore que j'allais commencer une thèse quand j'ai commencé à lire Les Autres Gens.***

• D : Ah d'accord OK !

• ***C : Donc c'est, c'était un petit peu la frustration aussi de devoir regarder en arrière. Et puis là je fais le pari. Voilà moi en tous cas j'accroche bien à votre projet…***

• D : Là tu le cueilles vraiment au début, avec le gros suspense de est-ce que ça va marcher ou pas.

• ***C : Exactement, il y a ce, il y a le côté…***

• D : Tu auras le début et la fin.

H. MediaEntity : les publics

H1. Guide d'entretien

- Lorsque tu as imaginé *MediaEntity* quelle image te faisais-tu de tes futurs lecteurs ?
  - La BD numérique en turbomédia
  - La « version papier »
  - Les autres médias du dispositif transmédia (appli jeu mobile, webdoc, websérie, film super 8, jeu de rôles, ARG)
- Comment as-tu préparé le lancement de *MediaEntity* ?
  - Les objectifs
  - Le teasing (Qui ? Comment ?)
  - Les outils de communication
  - Facebook
  - Twitter
  - Courriel de Wilhem
  - Autres ?
- Comment s'est déroulé le lancement de *MediaEntity ?*
  - La mini-saison pilote
  - Lieux d'interaction avec les lecteurs
  - Nature des retours
  - Qui étaient les premiers lecteurs ?
  - A présent, janvier 2013 : lancement de la campagne de financement participatif
- De nouveaux outils de communication (Quand ? À qui s'adressent-ils ? Qui les anime ? Qu'est ce qui y est publié ? Quelle place pour le lecteur ?)
  - Le Wiki
  - Autres ?
- Y a-t-il des espace de communication périphériques (blogs, forums, sites généralistes ou spécialisés)
- Des lecteurs contribuent-ils déjà ?
- La mesure de l'audience : quelles questions te poses-tu ? Quels outils utilises-tu ?
  - Statistiques d'accès au site

- Statistiques de la page Facebook

H2. Entretien avec la dessinatrice

20/12/2012, 14h00 (39 min)

- ***Chercheur : Avant toute chose Euh… Je voulais savoir quand, lorsque tu as imaginé. Enfin quand tu as commencé à travailler sur MediaEntity avant que ça ne soit publié euh quelle image est-ce que tu te faisais de tes futurs lecteurs ?***
- Dessinatrice : Euh… Alors… Hum… Moi je me disais que ça allait euh, que cette histoire pouvait autant parler euh au grand public que après euh à toutes les euh, ouais on va dire les geeks, les geeks de l'informatique et des nouvelles technologies. Mais euh… Avec quand même ouais, toujours cette pensée grand public parce qu'on parle de, de nos rapports à notre identité médiatique et c'est vrai que finalement on a plus, plus ou moins un rapport à ça ou un avis là-dessus. On connait aussi bien les, les… On arrive à intéresser aussi bien les, les gens qui sont complètement parano d'Internet et qui font exprès de pas avoir de Facebook, enfin de pas trop mettre d'infos sur eux en ligne… Que euh ceux qui sont super connectés et qui, et qui ont… Qui font même des observations sur l'importance que ça a dans leur vie et tout ça. Donc euh voilà, c'était, c'était l'expériences qu'on avait en, en faisant cette histoire, on pensait pouvoir toucher tous ces gens là ouais. Autant ceux qui ont peur d'Internet que ceux qui aiment et de tout âge.
- ***C : Et on a, on a finalement une histoire qui va transiter sur plusieurs médias. Est-ce que tu… Tu te fais, tu te faisais ou tu te fais une image euh différente de, de tes publics en fonction du, du média qui est employé ? Par exemple le turbomédia… Est-ce que à ton sens ça va toucher un… Des gens en particulier, là où une éventuelle version papier euh touchera peut-être d'autres personnes ?…***
- D : Oui, oui oui. Oui oui oui oui oui. Ouais Ouais, tu as raison. C'est exactement ça. C'est que… Euh… Le papier va s'adresser voilà à ceux qui lisent, qui ont plutôt réfractaires à l'écran et qui tiennent à avoir un objet euh, concret entre les mains euh… Mais voilà, on pense que l'histoire, qui parle, qui parle de… De… De notre rapport à la technologie, peut quand même parler à, aux gens qui fuient les écrans. Donc ceux qui vont plutôt préférer le papier. Ensuite ouais sur tous les autres modules transmédia, en fait on a… Ouais on a des… … Comment des idées de développer vraiment différentes parties de l'histoire. Par exemple dans le jeu de rôles on… Il y a un jeu de rôles qui concerne on va dire les surconnectés, et un jeu de rôles qui concerne ceux qui sont parano d'Internet et qui préfèrent vivre en dehors de tout ça. Euh… Euh… Ensuite ouais, la BD sera plus, ouais s'adressera plus à un grand public et le jeu de rôles euh à, à un univers vraiment de spécialistes, de geeks, voilà. Euh… … … On pense ouais intéresser vraiment différents publics avec ces modules.

• ***C : Je me demandais euh, sur le site à partir de la mise en ligne de l'épisode 4, on a vu apparaître la possibilité de lire en ligne ce qui est appelé la version papier de la BD. Ce choix là repose sur quelles bases ? Enfin, on a l'impression : on a deux fois la même choses, mais sous une forme différente. Euh… Mais quand même à l'écran dans les deux cas euh…***

• D : En fait la, le, cette version papier qu'on a mise en ligne n'est pas une fin en soi, c'était juste pour montrer qu'il y avait la perspective de l'existence d'un bouquin vraiment concret, papier. Mais sinon ensuite euh, nous on ne croit pas vraiment aux versions homothétiques du papier, numériques tu sais comme les BD qu'il y a sur Izneo Euh… … Le, voilà, c'est vraiment juste pour annoncer qu'on compte éditer un livre papier pour essayer d'approcher les éditeurs ou en vue de l'autoéditer nous-même. On ne sait pas encore,e comment ça va se passer. Mais c'est, c'est juste. Voilà c'est vraiment juste un moyen de communiquer, mais pas… On v, on veut pas euh que le, que cette version papier lisible sur l'écran soit vue comme un… Comme une fin en soi, un produit dont on est fiers, ça c'est… C'est juste euh, promettre qu'on va essayer de faire du papier euh… Mais après euh voilà, les versions euh numérisées de BD au départ pensées en papier sur Izneo et tout, nous… On pense que le numérique peut aller vraiment plus loin en créant des contenus faits pour le numérique comme nous avec le turbomédia et voilà.

• ***C : D'accord. Euh…***

• D : Ça va, c'est clair ?

• ***C : Oui très clair, bien sûr. [rire]***

• D : Oui ? Ça va ?

• ***C : Alors tu… On a tout le travail préparatoire qui a durée pendant quand même plusieurs années euh… Pour euh, pour composer cette série. Tu as en tête une certaine image plus ou moins de, de ton lecteur… Euh… Et… Comment est-ce que, comment toi tu as préparé ou participé à la préparation du lancement à proprement parler de la mini, de la mini saison en particulier euh… À partir de tout ça ?***

• D : Hum…

• ***C : Alors par exemple en particulier quels objectifs est-ce que… Quels objectifs est-ce que tu visais à travers ce lancement en premier lieu ?***

• D : Hum… Alors euh comment dire ? En fait je sais pas, je sais que dans notre rapport nous euh… Dans notre travail d'écriture à Simon et moi. Je te disais que Simon avait plus le rôle du spécialiste vraiment à fond sur les technologies et moi j'essayais avec lui d'ouvrir euh… D'ouvrir la… Cette situation qu'il propose dans l'histoire, à vraiment tout, euh… Un grand nombre de gens très variés. Voilà euh. On peut se retrouver autant dans des… Des grandes histoires de films catastrophes avec euh le le président, le journaliste scientifique… Qu'avec des, des situations plus intimes de, de la vie courante avec une mère de famille, un petit ado. Et voilà le, là on a travaillé vraiment ensemble sur

cet axe là : comment partir d'un… D'un sujet très geek et l'étendre euh parce que finalement ouais tout le monde est connecté. Du coup c'est avec cet espoir qu'on a lancé voilà la saison zéro, le prologue de notre bande dessinée. Et après ouais, vraiment plus particulièrement sur le lancement euh… On voulait essayer de mettre les, les gens dans la situation que ça pourrait, ça pourrait vraiment avoir lieu sur euh, euh dans notre vie, dans notre euh… Sur notre véritable réseau. Et voilà c'est, c'est à ça qu'on s'est attelés pour le lancement euh… … Je sais pas si je réponds bien à ta question…

- ***C : Oui, si si***
- D : Tu me demandes au niveau du lancement ?
- ***C : Oui, ou si tu peux me raconter un petit peu comment est-ce que ça s'est déroulé, les différentes étapes de ce lancement. Peut-être que ça me permettra de, de mieux, mieux comprendre la manière dont tu l'as abordé…***
- D : Euh… Nous on voulait absolument montrer euh… Avec notre saison zéro on voulait voilà, on voulait euh… Promettre euh une bonne série aux, aux lecteurs. Et euh… Et là avec, avec les moyens qu'on avait voilà on a pu produire euh tout seuls de notre côté ces quatre épisodes. Donc on s'est dit "bon ben on va, on va, on va les montrer" parce qu'il n'y a pas vraiment besoin de, d'un matériel fou : sur Internet on peut vraiment trouver, on a des outils à portée de main pour pouvoir montrer notre travail sans forcément donc voilà. Editer un livre c'est très long. Là c'était vraiment parfait pour euh, pour montrer notre travail directement de nous aux lecteurs. Et euh… Et… Au départ on, c'était un très long pilote, qui est visible maintenant sous forme intégrale. Ensuite on a divisé pour pouvoir euh… Vivre plus voilà tout, tout au long du mois de lancement, vivre une euh une interaction avec le public. Et pour favoriser cette interaction, on a mis en place toute l'histoire avec Wilhem, un des personnages de la BD euh qui s'adressait à eux par mail. On a essayé de se servir de tous les outils. Enfin pas encore, on aimerait le, le faire encore plus. Mais se servir des, des outils d'Internet voilà, les mails, Facebook, une vidéo, une suite euh d'images euh… Un un, une galerie à regarder comme ça comme le turbomédia. On a voulu utiliser tous les, les petits outils d'Internet et les mettre en scène dans notre histoire euh avec Wilhem le parano qui voulait échanger avec eux quoi.
- ***C : L'idée en fait ça consiste un petit peu à dire qu'en utilisant les outils que les gens connaissent ça sera plus facile de… De les interpeler dans leur quotidien euh…***
- D : Voilà ! Oui, voilà, c'est EXACtement ça ! [rires]
- ***C : [rires]***
- D : T'es un très bon traducteur.
- ***C : [rires] Donc il ne s'agit pas. Ça rejoint un petit peu ce que tu disais par rapport au fait que tu crois pas trop à une bande dessinée homothétique sur Internet. Finalement dans ton esprit on***

a, on a un… On a un média ou même plusieurs médias, on a plein d'outils qui sont disponibles sur ce… Sur Internet et il s'agit finalement de se les approprier, de les utiliser euh…

• D : Oui voilà, de les mettre en valeur et de… De les utiliser dans, dans leurs fonctions propres. Ouais. Ouais ouais, c'est exactement ça.

• ***C : D'accord, et c'est comme ça à ton sens que, que tu pourras toucher au mieux un public d'internautes et pas nécessairement qu'un public de bédéphiles ou je sais pas…***

• D : Voilà ouais. Oui. Ah là là j'aurais aimé te le dire comme tu l'as dit.

• ***C : [rires]***

• D : C'est exactement ça [rires]

• ***C : Mais j'avais besoin que tu me le dises avec tes mots avant de pouvoir euh… Essayer de comprendre si je le traduisais justement.***

• D : Ah ouais ouais ouais, ah ouais c'est parfait. C'est exactement ça Julien.

• ***C : Je suis heureux de l'avoir bien compris.***

• D : [rires] C'est bon.

• ***C : Et alors est-ce que tu peux me décrire maintenant le déroulement à proprement parler du lancement. C'est-à-dire qu'il y a la, la mini saison pilote qui commence à paraitre, on a ce premier épisode qui est d'abord annoncé à travers un teasing vidéo c'est ça ?***

• D : Voilà oui, on a fait d'abord une bande annonce. Euh… On se demandait dans notre bande annonce si on annonçait de suite que c'était une bande dessinée numérique ou pas. Et on est restés plutôt évasifs, c'est juste une bande annonce plutôt immersive. Qui essaie de, de sensibiliser les spectateurs au sujet de de… De l'identité numérique qu'on nourrit tout le temps. Euh… Voilà il y a eu ça. Cette, cette bande annonce renvoyait vers le site. Et sur le site effectivement on pouvait déjà euh… Nan attends. La première fois en fait, on avait mis un décompte. Je ne sais pas si tu te rappelles, mais on avait des décomptes à chaque fois euh "épisode 1 dans… tant de jours, tant d'heures, tant de minutes"

• ***C : Oui***

• D : Donc voilà ça a commencé comme ça. Comme ça on commençait à donner rendez-vous aux gens euh… À une certaine date. Et… On avait fait exprès voilà de faire attendre et d'étaler vraiment tout notre travail comme ça sur un mois. Divisé en quatre épisodes qui paraissaient que une fois par semaine euh. Le but c'était de faire en sorte que les gens entretemps se, se parlent entre eux, se se, partagent le lien et… Du site. Et… Et voilà et commencer à monter une communauté comme ça. Voilà, de là on s'est dit euh "on va permettre quand même aux, aux plus intéressés de pouvoir voir l'épisode quand même un peu plus tôt que ce que promet le décompte. Et du coup c'est là que on a mis en place tous, tous les jeux qui sont animés par Wilhem. Le petit casse-tête pour trouver les, le mot de passe qui va libérer l'épisode quelques jours en avance. Euh… Et voilà, on, on voyait que ça

prenait, que les gens cherchaient. Le premier mot de passe on l'a, on l'a caché dans la vidéo, ce qui permettait aux gens de venir revoir la vidéo en profondeur et, et continuer de la montrer. Enfin voilà, on a essayé de, de trouver des, des trucs, des façons ludiques de de rentrer dans nos premiers, nos premiers éléments de, de l'univers. Et voilà, et ensuite on a répété ce système toutes les semaines avec un décompte pour les, pour le prochain épisode et euh, et faire des jeux. De là on a, une première, un premier site qui s'appelle Expérience Transmédia, qui comm, qui commençait à divulguer les soluces pour euh, pour, pour ces fameux mots de passe euh, attends … Ouais c'est comme ça… Et voilà et de là les gens commençaient à s'échanger un peu le mot de passe, donc à faire passer le projet. Enfin voilà, c'est vraiment avec ce, cet outil ludique que, qu'on qu'on a commencé à, à plonger les gens dans l'ambiance et du coup à les attirer comme ça. Euh… Après quand même, pour ceux qui n'avaient pas vraiment euh le temps euh, de, ou pour qui s'était trop difficile de chercher ces mots de passe, on… Voilà, on laissait l'épisode quand même disponible au plus grand nombre voilà tous les mardi. Euh… Et entretemps voilà, sur le Facebook puis ensuite sur le site, Wilhem s'amusait à, à… À partager des infos de l'actualité qui pouvaient avoir l'air mutées et commençait à poser des questions aux Internautes, à proposer aussi aux internautes de venir eux-mêmes poster des, des news qu'ils avaient pu voir sur le web et qui pouvaient avoir l'air mutées. Euh… Et voilà il a fini par en faire un Scoop It. Voilà c'est pour utiliser vraiment tous les, tous les petits outils à notre, à notre portée. Voilà il commençait à finir par faire un petite revue de presse de, de tout ça quoi. Des articles qui parlent de, de la paranoïa d'Internet, et puis des, des news à caractère muté.

- ***C : On est presque dans le. C'est presque un making of qui est mis en scène… Euh… Enfin par rapport, c'et des sources d'inspiration tous ces articles ? Par rapport à l'univers. Donc de toute façon il y a…***
- D : Ah oui. Tu vois ça fait des années. Simon, ça fait cinq ans qu'il travaille et à chaque fois il avait tout, il croisait toujours une euh, une info qui qui allait avec son histoire de départ. C'est dingue à chaque fois après quand tu rentres dans le projet, tout ce que tu peux voir dans l'actualité te fait penser à ça. Il y a toujours moyen de rebondir et de dire "HAHA ça y est, ça y est le réseau est en train de se réveiller" ou "ça y est euh untel c'est fait muter, regardez c'est impossible, c'est pas possible que ce soit lui en vrai" Voilà. On s'amuse toujours beaucoup avec ça et on continuera euh… De de le faire oui.
- ***C : Et comment se sont passées les interactions avec les lecteurs tout au long, tout au long de cette mise en ligne ? Parce que là tu as évoqué quand même quelques moment d'échange ou des choses que tu, que tu as pu observer sur le, dans la manière dont ils répondent à Wilhem… Ou euh.***
- D : Ouais. Alors voilà. Les lecteurs les plus, les plus ardus écrivaient donc carrément à Wilhem sur ce, euh… Parce que les gens pouvaient s'inscrire… Ah c'est ça que j'ai oublié de redire. Les gens

pouvaient s'inscrire à une euh. Comment dire ? Pouvaient demander que Wilhem les contacte pour leur, leur annoncer les différentes combines pour résoudre les énigmes des mots de passe. Oui voilà c'était ça. Oui j'avais oublié de dire ça. Et du coup on a toute une communauté déjà de lecteurs qui, qui nous a donné, qui nous ont donné leur adresse mail et qui ensuite pouvaient s'amuser à réécrire à Wilhem. Et, et il y en a plein qui jouaient le jeu vraiment d'interagir avec ce personnage fictif. Euh… Donc il y a eu ça, ensuite il y a eu voilà via Facebook euh, des gens comme je te disais qui venaient carrément euh reposter des, des articles qu'ils avaient vus et qui ramenaient vers MediaEntity. Et ils disaient "Eh Wilhem t'as vu cet article ? Tu crois pas que c'est une mutation ?" Enfin un truc comme ça. Euh… Ensuite à la toute fin pour notre dernier mot de passe à chercher, on a carrément. Enfin Wilhem a carrément été cacher les morceaux du… Du mot de passe dans des Dead Drops dans chaque ville, c'est-à-dire des clés USB enmurées euh… Donc vraiment à l'extérieur. Et là on avait mis en place un petit forum pour que les gens viennent euh… Les gens de chaque ville viennent échanger leurs fragments de mots de passe pour pouvoir ensuite, c'est collaboratif. Pour pouvoir ensuite tous trouver euh des mots de passe ensemble. Donc là les gens échangeaient un petit peu. Euh…

- ***C : Et comment vous avez fait d'ailleurs pour aller cacher ces… Ces mots de passes dans toutes ces villes ? Parce que elles ne sont quand même pas toutes à côté de chez vous ?***
- D : Non [rires]
- ***C : [rires]***
- D : Non non non non. Mais Wilhem a des pigeons tu sais [rires] ?
- ***C : [rires]***
- D : En fait, on a constitué euh ce qu'on a appelé la guilde secrète du dead drop final. Enfin bon on a, on a fait, déliré là-dessus. On l'a envoyé en fait à plein de gens que nous on connaissait personnellement dans chaque ville euh… Et voilà on les a, on les a envoyés les pauvres les cacher dans… Ces mots de passe dans ces clés USB. En plus tout le monde ne connait pas forcément le principe et puis euh… C'était délicat quand même de leur demander carrément avec leurs ordinateurs d'aller mettre ça discrètement dans une clé. Euh… Il faisait froid, il faisait nuit. C'était pas évident mais bon on a, on avait pu le faire à temps. Et après au niveau des lecteurs ouais ça, c'est euh, au niveau de la participation on n'a pas eu euh… Le… Enfin, on n'a pas eu le tour complet de chaque ville ayant trouvé son mot de passe et tout ça. Mais il y en avait quelques uns qui essayaient de deviner avec les lettres manquantes. Et qui échangeaient ça sur le forum avec d'autres. Voilà
- ***C : Euh, est-ce que tu as une… Tu disais qu'il y avait quand même pas mal de lecteurs qui ont écrit vraiment à Wilhem et qui ont échangé par mail avec lui. C'est de quel ordre le nombre de lecteurs qui ont joué ce jeu là ? Est)ce que tu, tu saurais me dire à peu près combien euh…***

- D : Euh… C'est pas un nombre non plus super important. Attends, techniquement c'est donc, c'est les gens qui sont abonnés à la lettre…
- ***C : Oui d'ailleurs je suis intéressé par le nombre d'abonnés aussi.***
- D : … [apparté] Ouais donc il y a 350 abonnés à la lettre et euh, nan nan, c'était quand même bien en dessous hein euh… Han, c'est plus Simon qui a géré ça donc euh…
- ***C : Oh bah il me dira ça tout à l'heure alors. Il me le dira tout à l'heure.***
- D : Mais euh c'était pas, c'est pas, c'est pas un grand nombre je te le dis. C'était vraiment les plus, les plus ardus. Ou des fois c'était plutôt même des gens que, des gens q'on connaissait. Qui qui savaient euh. Ouais voilà, du coup c'est pas encore euh… Important quand même comme truc. C'est arrivé voilà quelques fois, quelques gens qui faisaient ça, mais c'est vraiment tout petit. J'imagine dix personnes ou… Grand max. Un truc comme ça.
- ***C : Ouais maximum une dizaine de personnes ?***
- D : Ouais, je pense pas que c'est beaucoup plus.
- ***C : Euh et donc là à présent.***
- D : Wilhem n'invitait pas forcément à ce que les gens lui réécrivent. En fait on ne voulait pas euh… Enfin Wilhem était juste… Permettait juste de, de donner des combines, de parler un peu de l'univers. Voilà les gens devaient plus recevoir des infos que en donner ensuite à Wilhem. Dans le principe on n'invitait pas forcément à ça. Euh… Après là on a mis en place que… Euh… Que Wilhem disparait subitement après l'épisode 4, il doit s'enfuir parce que, en, au tout début du lancement il dit déjà que il est surveillé, qu'il va leur envoyer quelques mails comme ça de temps en temps. Mais qu'à un moment il faudra bien qu'il parte. Là il est parti, il va devoir revenir et là peut - être que ça pourra un petit peu, un peu plus encourager l'interaction comme ça des gens qui, qui parlent à Wilhem, voilà.
- ***C : Mais alors qui, qui a publié des choses ces derniers jours sur la page ? S'il est parti ? [rires]***
- D : Euh oui. Alors [rires] T'as raison. Du coup il est parti, du coup là pour l'instant le, le … On est, on n'est pas dans la mise en scène comme on l'a fait pendant tout le mois de novembre. Mais c'est quand même un rythme assez haletant tu vois comme ça à tenir. Euh… Pour l'instant voilà, on a, on a joué ce jeu là jusque, jusqu'à la diffusion de l'épisode 4 euh… Là on est en train nous ouais de, de nous occuper de voir avec les éditeurs comment on peut faire une BD papier. On est à nouveau dans des préoccupations comme ça plus en interne. Et euh, et on pense revenir à la charge en janvier, enfin refaire, s'amuser à jouer avec le public en janvier ouais.
- ***C : Et justement en, en janvier donc l'idée c'est de lancer la campagne de financement participatif c'est ça ?***
- D : Ouais, ouais ouais.
- ***C : Enfin c'est ce qui était annoncé.***

• D : Oui voilà, on l'a annoncé pour janvier 2013 et là euh on cherche encore. Enfin on est en pleine réflexion en ce moment avec des éditeurs pour savoir si on leur confie le papier et à ce moment la, le, la campagne de financement participatif ne porte que sur le numérique. Tu vois on est en pleine pleine réflexion là-dessus. Donc on ne pourra pas te donner des réponses sûres encore. Mais euh voilà c'est ce qu'on promet mais effectivement du coup là on va, on va faire un sorte d'avoir une plus grand interaction avec le public, avec les lecteurs. En fait là on va dire qu'on a un premier noyau dur de lecteurs qui nous ont accompagnés dès le début. Et avec eux on va faire en sorte de, d'en parler au plus grande nombre. Là je suis en train de préparer par exemple les… Les affiches, des affiches en rapport avec notre univers, que les gens pourront peut-être euh… Diffuser euh de leur côté. Enfin on va travailler sur des trucs comme ça. C'est encore beaucoup beaucoup en réflexion. Voilà.

• ***C : Euh mais justement d'ailleurs, est-ce qu'il y a des nouveaux outils de communication qu'il est prévu de mettre en place pour euh permettre aux lecteurs d'interagir avec vous, ou entre eux, ou avec l'univers lui-même ?***

• D : Euh… Là on est en. Pour l'instant on essaie de trouver des moyens de diffuser plus facilement, que se diffuse plus facilement notre prologue de bande dessinée. Euh… Numérique. Après je te dis voilà on essaie de faire des affiches. Mais… Ouais on a, on n'a pas encore eu bien le temps de penser à des choses plus de… Bien plus mises en scène tu vois. Pas simplement promo tu vois : "faites vous passer la BD" enfin tu vois c'est pas, c'est pas du même registre que jouer vraiment euh. Que les lecteurs jouent avec Wilhem. Voilà, là on va devoir re-réfléchir encore à tout ça et là c'est pas encore fixé quoi.

• ***C : Parce que sur le site est annoncée l'ouverture peut-être d'un wiki ?***

• D : Ouais ? Ah oui oui oui, il y avait Simon qui avait rajouté ça. Euh… Ouais tu sais en plus ce qu'on aimerait vraiment beaucoup faire mais qu'on n'a pas annoncé euh… Ce serait carrément de faire une sorte de faux réseau social, réseau social MediaEntity. Parce que là tu vois on utilise Facebook, mais dans notre histoire on va dire que voilà le réseau social hégémonique dans notre histoire il s'appelle MediaEntity et ce serait trop bien de, de fabriquer une sorte de faux réseau et qu'on puisse vraiment, vraiment jouer comme on l'a promis déjà là en novembre comme on a, on a montré un petit, petit aperçu de ça, on, on aurait encore plein d'idées là-dessus. Mais après on, faut qu'on trouve des gens qui nous aident à programmer quelque chose comme ça enfin. Ouais. Il y a, il y a plein d'idées. Ouais à concrétiser, mais pour l'instant tu vois si on continue de jouer avec le public là tout seuls il faut qu'on utilise les, encore des outils très simples d'Internet. Et là pour l'instant, voilà en Wiki ça doit être faisable. Euh… Soit après euh, euh, vu qu'on est en train de voir comment on peut gagner de l'argent avec, ben essayer de, de faire des trucs plus gros comme, voilà comme créer un réseau social MediaEntity. On va, on va voir ce qu'on peut faire. … Après vu que le projet est sorti en Creative Commons, on, on peut voir aussi euh avec d'autres gens qu'est ce qu'ils seraient prêts à

faire. Là il y a quelqu'un qui commence à nous parler de comment on peut ajouter du son, essayer de voir si on peut ajouter du son là dedans. Donc euh, c'est, on peut dire que c'est aussi des premières interactions avec des lecteurs créateurs qui seraient intéressés pour rajouter d'autres trucs. Après euh, est-ce que, on essaie des les inviter à le faire aussi comme ça en Creative Commons. Mais euh. Voilà ça va se mettre tout doucement en place.

• ***C : D'accord. Et est-ce qu'il y a des espaces de communication périphériques sur lesquels les les, sur lesquels tu as eu des échanges avec des lecteurs ? Je crois que je t'avais peut-être déjà posé la question lundi euh des blogs, des forums, d'autres sites sur lesquels il y a des choses qui se sont passées entre, entre lecteurs ou…***

• D : Oui, oui oui oui oui, il y a euh… On est allés en fait sur le forum de Catsuka et là ouais on a pu échanger vraiment avec des gens spécialisés dans le Turbomédia. Euh… Parce que voilà dans ce, on avait choisi ce forum parce que vraiment au-delà de l'anim' il avait une catégorie euh Turbomédia. Et là on a pu avoir ouais des commentaires vraiment poussés sur la mise en scène. Des encouragements, des questionnements et ça c'était vraiment vraiment très agréable de voir que les images étaient passées au crible. Euh… De leur regard de spécialistes, ils voyaient des choses que le grand public ne doit même pas, ne doit juste ressentir comme ça. Mais ne doit pas en avoir conscience. Mais ça c'était très agréable d'avoir les retours de gens qui s'intéressent à la fabrication même du turbomédia. Donc là voilà on a eu des. Ouais c'était via ce, via Catsuka. Euh… Qu'est-ce qu'on a eu d'autre ? Euh voilà on a… Il y a quelqu'un qui tient un blog sur le transmédia en général et qui met des articles euh… Euh… Sur nous. Euh… Ensuite euh, on a eu des articles surtout généraux de, de journaux, mais pas d'interaction sur, sur un blog. Ouais sinon après voilà sur l'adresse contact@mediaentity, on a aussi quelques, quelques échanges voilà avec des, des lecteurs qui nous encouragent ou des gens qui veulent aussi en faire du turbomédia. Voilà on s'est. Par rapport à ta question, j'ai l'impression que voilà ces interactions là sont plus entre créateurs de, et entre gens vraiment intéressés spécifiquement par le turbomédia.

• ***C : Et euh, des, tu as parlé de quelqu'un qui a cherché à intégrer du son, est-ce qu'il y a d'autres euh… D'autres lecteurs qui commencent à contribuer ou à montrer des velléités à contribuer au projet ?***

• D : Euh… Non pas encore. Pas encore. Après peut-être qu'il faut, faudrait vraiment plus communiquer là-dessus. Tu vois euh, dans le site, notre deuxième version du site qu'on a mis en place le 4 décembre, tout est annoncé euh… Pouf. Il y a beaucoup de pages d'un coup. Et ensuite si on veut vraiment euh… Enfin comment dire, si on veut vraiment faire un appel à, à créateurs peut-être qu'il faudra plus euh l'annoncer, le mettre en lumière quoi, je pense.

• ***C : Et alors pour terminer, je voulais qu'on parle un petit peu de la mesure d'audience. Enfin ou des chiffres ou des indicateurs que, que tu, tu peux utiliser, et des questions auxquelles tu***

cherches à répondre quand tu les utilises. Est-ce que tu s, est-ce qu'il y a des statistiques d'accès au site ou à la page Facebook, est-ce que tu les consultes, qu'est ce que tu vas chercher là dedans ?

- D : Euh…
- ***C : Ou est-ce qu'il y a d'autres indicateurs aussi ?***
- D : Après pour te communiquer, Simon pourra plus te dire parce que c'est lui qui consulte souvent. Euh… Oui alors effectivement en fait. On… On cherche à avoir euh… Les gens qui aiment la page, notre page Facebook. Comme ça on peut plus facilement les mettre au courant de, bah du crowdfounding, de des nouveautés, euh voilà éventuellement cet appel à, à création en Creative Commons euh… Voilà à chaque fois ça. C'est vrai qu'on cherche à avoir les gens qui, comment dire, pas seulement qui aimeraient la vidéo. Enfin. On aimerait qu'ils aiment la page, comme ça ensuite on peut encore les, les tenir au courant et ils ont un lien avec le projet. Euh… C'est à ça aussi qu'a servi l'inscription au mail de Wilhem. Euh… On espère aussi pouvoir les tenir au courant plus facilement comme ça. Euh… Et ensuite ouais sinon on… Alors c'est étonnant pour des gens pas du tout connectés. On s'est retrouvés voilà à guetter les j'aime de Facebook et aussi euh sur Google Stats ?
- ***C : Ouais, Google Analytics***
- D : Analytics, ouais, oui c'est ça. Analytics pardon. C'est plus Simon qui fait ça. Euh… Voilà à, à voir comment, comment ça se propage. Alors c'est terrible cet outil là en temps réel. On arrive à voir euh, voilà quelle page ils regardent. Et c'est là d'ailleurs que je pourrais te dire : quand on a mis une nouvelle version du site qui explique en plus les modules transmédia, les gens n'allaient pas forcément dessus. Tu vois, on voyait grâce à cet outil euh, comment ils utilisaient le site. Ils allaient voir le dernier épisode. Ils allaient voir éventuellement la version papier euh intégrale euh de notre saison là. Mais ils n'allaient pas de suite sur, voir le modules transmédia. Euh..; Voilà ça cet outil nous permet voilà, nous permet de voir à quoi, quoi s'intéressent les gens et comment, comment ensuite nous on doit un petit peu plus accentuer la communication sur le transmédia, ou la communication sur le crowdfounding, enfin… … .. Ça nous permet de voir ça et de voir aussi euh… Euh où où ça se propage. Euh… C'est c'est marrant de, on a un public français. Et puis tout d'un coup on a toute une école d'étudiants à Milan en Italie qui qui se réveille. Et puis tout d'un coup on a toute une communauté au Brésil. Enfin c'est, ça permet aussi de voir où voyage MediaEntity. Euh, là récemment on a le, Mark Waid, de Thrillbent, le scénariste aussi de Daredevil, il nous a … Euh… Il a il a tweeté sur le, sur le projet, du coup hier on a, on a eu les Etats Unis enfin plein de coins des Etats Unis qui sont venus voir le site. Donc ça ça nous permet aussi de voir euh si ça vaut le coup de traduire euh, la BD, de voir quelle communauté on arrive à capter. Euh… Et ensuite ouais pareil avec Twitter. Enfin. … Après je sais pas, si tu veux savoir pour les chiffres il vaudrait mieux demander à Simon.

- ***C : Oui je demanderais à Simon. Mais les chiffres m'intéressent, mais c'est vrai que là ce qui m'intéressait plus dans l'immédiat c'était de, de voir ce que toi tu en retenais et quels chiffres t'intéressaient le plus et euh… Voilà. Donc c'est c'est ce qui était intéressant aussi à voir.***
- D : Beh voilà, tu vois ouais voilà. Les chiffres de Facebook pour avoir euh, être en lien avec des gens et les tenir au courant. Voilà parce que là on a diffusé l'épisode 4 et puis "uh" tout d'un coup euh il se passe pas grand chose et puis on va revenir en janvier euh euh pour leur parler. Donc c'est pour pas, c'est pour ne pas les perdre. Euh, et puis ensuite euh… Ouais enfin euh le chiffre pour, le chiffre sur Twitter ou sur Facebook ou sur Google Analytics pour voir euh, voilà si ça prend, si… Si le public grandit bien et… Voilà. Et ensuite ouais, on essaie de voir s'il y a un lectorat intéressé sur le turbomédia. Pour ensuite voir, ça va aussi influencer euh… Euh… Notre démarche soit auprès des éditeurs, soit auprès du crowdfounding à, à enfin. Combien de livres on pense pouvoir éditer. Enfin tu vois ça ça oriente aussi beaucoup euh le processus de fabrication : si on continue tout seul, si on s'engage avec d'autres gens pour faire grandir le projet. Enfin. Ouais, ces chiffres finalement influencent aussi pas mal ça.
- ***C : D'accord ouais***
- D : Parce que là tu vois, parce que là en plus tu nous cueilles au, au début du projet. Donc voilà. Ça a ce sens là aussi, pour monter le projet, de voir combien de lecteurs sont intéressés. Et… Voilà.

H3. Entretien avec le scénariste

20/12/2012, 14h45 (33 minutes)

- ***Chercheur : Quand tu as imaginé MediaEntity. Euh alors pour toi c'était vraiment il y a plusieurs années de ça d'ailleurs que tu as commencé à imaginer ce… Déjà l'univers lui-même. Quelle image est-ce que tu te faisais de tes futurs lecteurs. Enfin, lecteurs ou spectateurs d'ailleurs… Ou… Enfin de ton futur public ?***
- Scénariste : Euh… Pour moi. Je me disais que c'était sans doute des gens plutôt jeunes. Euh… Plutôt jeunes… Ouais, de ado à 40 ans. Je sais pas si c'était ça la question. Ouais, c'est sur la tranche d'âge ?
- ***C : Par exemple…***
- S : Sur la tranche d'âge on peut imaginer ça. Euh… Euh… Oauis, j'imaginais des gens qui euh… Je réfléchis… Euh… … … … … Qui avaient une facilité à… À manier euh le numérique, enfin le numérique et l'informatique en général. Et puis… Qui pouvaient être euh… Comment dire. Après qui pouvaient avoir comment dire, qui pouvaient être plongés complètement dans l'outil numérique. Mais aussi certains qui pouvaient être vraiment réfractaires. Euh… Dans le sens où on parle des dangers et puis du coup euh… On parle de dangers du numérique et puis imaginer que ça pouvait parler à des gens euh… Moi j'avais un rapport haine/amour envers Internet. Donc voilà, c'est le deux parties de moi que j'imaginais en fait…
- ***C : D'accord. En fait tu voulais t'adresser à des gens un peu comme toi. [rire]***
- S : Oui voilà, qui pouvaient être d'un côté ou de l'autre. Moi je sais que je suis dans le paradoxe permanent voilà, entre la fascination pour Internet et puis le, le, le déni. Ouais. Et il y en a qui pourraient être d'un côté soit de l'autre. Donc je crois que c'était ces deux, deux types de personnes.
- ***C : Alors dans les, dans les premiers temps du projet tu travaillais sur un scénario qui, si je l'ai bien compris euh… S'adressait peut-être plus à de l'audiovisuel. Puis tu as, tu as glissé vers euh, vers du transmédia. Donc tu as du commencer à imaginer d'utiliser des médias différents. Et là, la première expression c'est une BD numérique en turbomédia. Euh… Qu'est ce que. Quelle influence ça a sur le public que tu penses ou que tu espères toucher euh quand tu mets en ligne une BD numérique par exemple plutôt qu'une série télé, plutôt que…***
- S : Euh… Je t'avoue que pour moi c'est quand même assez le même public euh… Parce que le truc qu'on imagine pour la BD euh… Turbomédia en tous cas, on se dit que c'est quand même un public euh… habitué aux séries, sans doute à télécharger des séries puis à les regarder euh. À les regarder quand elles sortent, à les regarder au moment où elles sortent et pas à attendre euh, que ça passe à la télé. Euh… Donc du coup on imagine que. On a imaginé le public assez similaire que celui d'une série TV ou, ou sur la série turbomédia. Euh, maintenant là où on est un petit peu en train de changer,

c'est que euh. On… On a compris que c'était assez, que c'était très important d'avoir de la BD papier et que c'est pas du tout le même public. Et la BD papier c'est un public dont on apprend, dont on a vite appris au contact de des éditeurs, mais sur lequel on se remet en question encore aujourd'hui, parce qu'il y a aussi une BD papier qui devait sortir et dont on est en train de discuter avec des éditeurs. Et là pour le coup le public, on sait que c'est pas le même. Et on pense peut-être quand même s'en tenir à l'histoire, mais pour le mode de lecture on sait que c'est vraiment différent.

- ***C : Et d'ailleurs à propos de, de BD papier, la, lors de la sortie du, du 4ème épisode on a vu apparaître euh ce qui est appelé la version papier sur le site. Donc un affichage euh… On va dire homothétique euh… Quel est, quel est le sens de cette mise en ligne qui est redondante on va dire en terme d'histoire pour le lecteur. Pourquoi, pourquoi cette mise en ligne ?***
- S : Alors cette mise en ligne elle est très simple, c'est, c'est pour que les éditeurs la voient.
- ***C : D'accord***
- S : Voilà
- ***C : Donc on a un public "éditeurs"***
- S : Voilà. Si après l'idée c'est aussi pour un petit peu euh. Je sais pas si ça a porté ses fruits, mais c'était pour que les… On sait qu'on a des amis qui ne sont pas… Enfin quand on disait "on va sortir une BD numérique", ils étaient plus là euh "BD numérique", moi j'ai essayé de lire de la BD en ligne, j'ai jamais trop aimé ça, je vois pas trop l'intérêt, ça va pas trop avec le format d'écran etc. Et… Du coup c'était aussi parce qu'on prépare notre financement participatif et que si jamais on doit éditer nous-même la bande dessinée papier, euh on veut rassurer les gens sur le… Sur le résultat final.
- ***C : D'accord. Euh… Et puis il y a tous les autres médias qui ne sont pas encore en place. Qui se mettront progressivement en place au fil du, du projet. Est-ce que ils visent tous le même public dont on envisagerait qu'il, qu'il passe de l'un à l'autre ou est-ce qu'ils cherchent à cibler d'autres personnes plus particulières ?***
- S : Alors euh… Je pense que c'est celui qui est intéressé par tous, par tous les supports. Enfin ceux qui seront intéressés par tous les supports je pense qu'ils ne seront pas forcément très nombreux. Euh… Non ouais le public il est, il est sans doute. On en avait parlé la dernière fois, on va essayer sans doute d'aller voir les différentes communautés en fonction du, en fonction du support. Les réalisateurs en herbe pour la web-série à tourner soi-même, euh les rôlistes pour le jeu de rôles, les gamers pour le jeu point-n-click. Donc c'est pas, ça s'adresse pas au même public. L'idée c'est que par contre ça les ramène tous vers la bande dessinée turbomédia.
- ***C : D'accord, on a, on a une colonne vertébrale qui est le récit en BD et le reste est une manière de, d'attirer peut-être des communautés différentes ?***
- S : Voilà c'est ça. Et puis aussi d'avoir euh. Enfin nous en tant que, en tant qu'auteurs ça fait un plaisir d'écriture différent. D'écrire un jeu de rôles et d'écrire une bande dessinée c'est pas pareil. Et

du coup ça nous fait explorer l'univers sous des, sous des angles différents et c'est… Enfin voilà nous on est assez friands de ça et… Et ensuite euh… Ensuite je pense qu'on est assez conscients que le jeu de rôles ça va pas être euh. C'est par sur ça qu'on va pouvoir euh crédibiliser, enfin qu'on va pouvoir rendre le projet faisable. Donc vraiment on part sur la bande dessinée.

• ***C : Euh, oui bah d'ailleurs. Tu, il y a des supports comme le jeu de rôles qui vont toucher un public peut-être beaucoup plus restreint. Mais du coup quel est le… Je dirais pas l'intérêt, mais quelle est la motivation à aller chercher ce… Ce type de public ? Qu'est ce que…***

• S : Alors… Moi j'ai le plaisir de faire du jeu de rôles et de partager ça. Et puis ensuite, la personne qui va, qu'on imagine. Et c'est ce qu'on a un petit peu appris en regardant le projets transmédia. Et même on le voit maintenant, on le voit aussi dans les petits jeux qu'on a faits. C'est que ceux qui participent, on sait qu'ils ne vont pas nous lâcher. Enfin on sait qu'ils ne vont pas nous lâcher… C'est pas, c'est orgueilleux de dire ça. Mais ce que c'est simplement, à partir du moment où quelqu'un participe, il a un, il a un affect particulier qui se crée avec le, avec l'histoire. Et euh… Et on sait que c'est des gens sur qui on va pouvoir compter en tous cas pour euh, pour continuer à faire vivre l'univers, pour l'enrichir…. Euh peut-être pour en parler autour d'eux. Enfin voilà, ça c'est le, c'est l'intérêt.

• ***C : Oui c'est un public qui va être plus engagé, donc qui va être. Tu t'attends à ce qu'il soit moins nombreux mais en l'intéressant à ce que… Il va falloir des choses comme le jeu de rôles pour l'intéresser. Tu attends un public plus engagé que le, le large public que tu vises ?***

• S : Ouais. Tu sais il y a toujours ces petits schémas qui trainent quand on parle du transmédia avec euh un noyau de fans hardcore qui participent beaucoup et qui sont peu nombreux. Et puis plus tu, plus tu t'éloignes du centre et plus les gens sont nombreux mais moins ils participent.

• ***C : Ouais … Je t'enverrai des choses là-dessus par rapport aux Autres Gens. [rires]***

• S : D'accord, ah bah oui. Ça nous permettra de bien avancer de savoir comment ça se passe avec Les Autres Gens.

• ***C : Je ne voulais pas t'envoyer ça avant qu'on en discute parce que je ne veux pas biaiser les réponses. Mais je t'enverrai les articles si ça peut, si ça peut t'aider Euh… Donc une fois que tu… Tu as progressé sur ce, sur ce projet, tu as en tête un petit peu les gens que ça va pouvoir toucher. Euh, comment est-ce que tu prépares le lancement à proprement parler ? Commet s'est déroulée la préparation de, du lancement, sous forme de mini-saison, du teasing vidéo etc.***

• S : Euh sur le projet de lancement, sur la saison zéro là ?

• ***C : Ouais***

• S :Alors euh… C'est marrant parce que je ne sais pas ce que t'a dit Emilie. Mais euh, moi de mon point de vue c'était un peu de l'import.

• ***C : Ouais***

• S : Euh… C'était un peu de l'import. On s'était quand même, on avait bon nos épisodes qu'on s'était déjà préparés. Euh.. Voilà mais par exemple sur le Facebook et tout ça c'était vraiment. On a appris un petit peu en faisant. Et euh… Sur les, sur les petits jeux qu'il y avait entre chaque épisode, euh un jeu pouvait changer d'une semaine sur l'autre. Après c'était un peu dans la. Plutôt que la précipitation, je dirais dans l'excitation du moment. Mais euh… Et puis en face je me dis que ce n'était peut-être pas plus mal parce que euh vu que pour nous c'était assez nouveau il fallait qu'on puisse être réactifs. Si on avait eu un plan super euh super bien préparé et super rigide on n'aurait peut-être pas pu s'adapter à la fois à la réaction des gens et puis à… À la nouvelle connaissance qu'on avait de l'outil. … Voilà.

• ***C : Et quels étaient les objectifs de… De ce lancement. Enfin est)ce que tu t'étais donné des objectifs de départ ou…***

• S : Alors euh… On s'est pas donné d'objectif vraiment très très précis. Moi le but du jeu c'était d'avoir le, le plus de fans Facebook et puis le plus de d'abonnés possibles à la newsletter pour pouvoir ensuite lancer les étapes suivantes. Donc c'était vraiment. En fait on trouvait que c'était. C'est notre première bande dessinée. On est, on est des inconnus total. Donc ouais l'objectif c'était d'avoir le plus de fans possibles et puis aussi peut-être d'avoir des articles dans les, dans les blogs… Ben en fait de faire parler de nous. De faire parler de nous et d'avoir des gens possibles à recontacter assez facilement pour les prochaines étapes.

• ***C : Euh et comme tu le disais on a le, le contenu de base, le l'histoire qui était prête avant. Et puis il y a différents outils de communication qui ont été mis en place, alors si j'ai bien compris c'était un petit peu improvisé : Facebook Twitter les courriers de Wilhem. Euh… Le Scoop It aussi. Les vidéos de teasing.***

• S : D'ailleurs je l'ai pas trop tenu ça [le scoop it]

• ***C : [rire] Euh… Donc tout ça c'est des choses qui n'étaient pas préparées, pensées au départ, c'est venu au fil de l'eau ?***

• S : Euh, la première chose qu'on a fait donc c'était la, l'énigme de Wilhem. Donc à partir du moment où c'était lancé oui on avait des idées un petit peu avant mais ce que je veux dire c'est que c'était pas… C'était pas au moment de la réalisation du turbomédia qu'on s'était dit "ah oui c'est lui qui va parler". Ça c'est venu euh. Ça c'est un peu imposé de lui-même. Aussi parce qu'on était dans le… On était dans le paradoxe de, d'avoir besoin d'amis Facebook tout en demandant aux gens de pas se connecter à Facebook parce qu'ils allaient se faire muter. Donc euh.. Donc cette idée ça nous est venu quand même assez euh, assez spontanément.

• ***C : Et est-ce que, est-ce que l'utilisa. Enfin quelle est la justification d'utiliser plusieurs outils comme ça euh… Que ce soit Twitter, Facebook, un Scoop It, des courriers, des vidéos… Euh est-***

ce que tu penses avoir pu toucher des personnes différentes en utilisant ce panel là ou il y avait une autre raison ?

• S : Ouais, alors en fait par exemple Twitter on l'a mis que très tard. on a (?). Et c'est Thomas Cadène qui nous a dit euh, euh… "j'ai tweeté la sortie du premier épisode" je sais pas combien de fois, c'était assez important. "C'est dommage vous avez pas de Twitter, vous auriez pu en profiter". Donc ça par exemple c'est un truc qui est venu, qui est venu petit à petit. Et effectivement euh on s'est aperçus que des gens non seulement n'étaient pas forcément les mêmes. Evidemment il y en a qui ont à la fois un Twitter et Facebook. Mais euh, c'étaient pas le mêmes, on diffuse pas les mêmes infos, ça ne suscite pas les mêmes réactions… Ça ne se diffuse pas de la même manière. Et à partir du moment où le but du jeu c'est de faire parler le plus possible de soi, c'est, bon il fallait essayer tous les, les, enfin les outils.

• ***C : Ouais d'accord. C'est, l'idée de balayer large en fait.***

• S : Voilà, en essayant, bon après je me mets. On n'a pas. On n'est pas très très à l'aise avec juste faire de la com' pour la com'. Mais c'était, c'était ça le centre. La première idée qu'on avait c'était cette newsletter, euh pour justement prendre le contrepied de Facebook et de le, de le mettre en scène. Voilà ce qu'on, ce qu'on voulait faire au maximum c'était de le mettre en scène. Après c'est, c'est très fatiguant on peut, on peut pas le tenir jusqu'au bout tout le temps. Mais voilà, c'est le sens de la revue de presse de Wilhem… de quoi ? Ah oui voilà c'est vrai que sur Facebook là on ne met plus trop en scène sur Facebook… Franchement je sais pas moi même. On a mis en scène la, la, le fait que Wilhem soit parti. Donc il est parti, il est parti. Il va revenir hein. Mais voilà je pense aussi que ça peut être pas mal aussi pour le public. D'avoir lui-même une certaine euh, une certaine voix, un certain style à un moment donné, qui disparaisse… Qu'on prenne un ton peut-être un peu plus neutre. Et puis quand il va revenir, on va essayer que ça soit plaisant, que ça fasse plaisir de revoir un personnage.

• ***C : Oui, des retrouvailles. Euh… Et le lancement lui-même, comment est-ce qu'il s'est déroulé, est-ce que tu pourrais me le raconter tel que tu, tu l'as vécu ?***

• S : [rires] Alors je m'en souviens plus trop…

• ***C : Mais justement, ce qui est intéressant c'est de savoir ce dont tu te souviens.***

• S : Ce dont je me souviens. On a lancé la bande annonce en premier. Euh… On a mis la bande annonce en premier avec le profil Facebook. Alors on avait mis, on a mis la bande annonce qui renvoyait vers le site, où il y avait un compteur de 15 jours si je me souviens bien, avant la diffusion du premier épisode. Et euh… Avec euh l'encouragement à, à aimer sur Facebook pour être tenu au courant. Euh… Euh… Voilà ça c'était au tout début et… [pose des questions en aparté] Elle me souffle les réponses. Et donc euh… Alors euh qu'est ce qui s'est passé après ? Du coup donc voilà on était, il y avait la vidéo qui tournait, nous en attendant on était en train de préparer la suite, donc

notamment le code pour la suite de chiffres. Euh… Les gens commençaient à s'abonner à la newsletter. Il y avait eu la première, la première lettre de Wilhem qui était écrite donc les gens la recevaient. Donc c'était la première mise en scène du personnage. Et… Voilà. Et après ça a vraiment décollé à la diffusion du premier épisode. Quand euh, quand le support en question était vraiment là et qu'on commençait vraiment à raconter l'histoire. Je sais pas trop si ça répond à ta question ?

- ***C : Oui, si si. Et, et tout au long de ce processus et puis par la suite, parce qu'après on passe au fonctionnement et puis au, on peut lire un épisode en avance si on décode ou bien on attend la semaine suivante… Euh… Quels ont été les lieux d'interaction avec les, les lecteurs ?***
- S : Euh, là au début ?
- ***C : Ouais.***
- S : Au début, honnêtement, le… Alors je sais plus. Si je crois bien me souvenir, je crois qu'il n'y en avait pas.
- ***C : Ça démarre à partir du premier épisode, du coup c'est ça ?***
- S : Ça démarre au premier épisode ouais, Et puis au premier jeu. Ah attend ! Si si je dis des bêtises, parce qu'en fait quand les gens s'abonnaient à la lettre de Wilhem pendant ces quinze jours qui précédaient le premier épisode, et en tous cas une semaine avant la diffusion du premier épisode, il y avait la première mission qui était de, de chercher un message caché de Wilhem dans la bande annonce.
- ***C : Oui, qui permettait de décoder le premier épisode en, en avant première.***
- S : Et donc là, le genre d'interaction qu'on avait. On a du avoir un ou deux, deux ou trois mails sur la boite mail de Wilhem. Mais je ne trouve pas, je ne trouve pas. Ou bien sur le Facebook sur le Facebook comme ça il y avait des messages où c'est "ah j'ai trouvé !" Voilà, c'étaient les premières interactions.
- ***C : Et par la suite est-ce que ça, ça a évolué, les interactions une fois que le premier épisode est paru ?***
- S : Alors une fois que le premier épisode est paru euh… Alors après je me souviens pas trop dans quel ordre, dans quel ordre c'était, sur quel jeu c'était, mais petit à petit on a, on a, Wilhem recevait des mails de, de gens qui disaient "regarde cette info" des mails ou des messages sur Facebook d'ailleurs. Euh… "regarde ça, ça a l'air d'être une mutation." On le reposait, c'est là où je me suis mis à faire le Scoop It. Euh.. Voilà, soit des infos qui étaient mutées, soit des trucs qui avaient un peu un rapport avec euh… L'identité en ligne, voilà des articles de blogs ou de magazines qui parlaient de ça. Et puis… Euh… Donc après envoyer vraiment sur la boite mail de Wilhem, et on a eu une ou deux fois des gens qui se posaient des questions, qui disaient… J'avais reporté ça dans une des lettres de Wilhem, une lectrice belge qui me disait "je, je vis", c'est une française qui venait d'être belge, qui venait d'avoir sa nationalité belge, "j'ai reçu ma nouvelle carte d'identité belge" apparemment ils ont

de puces sur les cartes. "est ce que tu peux m'expliquer quelles données il y a sur ma carte d'identité et tout ça ?"

- ***C : D'accord***
- S : C'était amusant du coup d'avoir un… Ça avait commencé pas comme une blague, mais comme la seule solution qu'on avait trouvée pour euh, pour assumer un petit peu notre paradoxe et du coup ça a fonctionné. Parce que les gens nous parlaient pas à nous. Remarque on n'avait pas annoncé qui on était… Donc les gens s'adressaient au personnage.
- ***C : Euh, et d'ailleurs les. Je demandais tout à l'heure à Emilie à combien, à combien de personnes tu évalues le, enfin combien de personnes ont contacté comme ça Wilhem de manière un peu directe. C'est de quel ordre ?***
- S : Sur Facebook ou sur le… ?
- ***C : Ouais bah essentiellement par mail puisque on a, on a donc 350 personnes qui étaient abonnées à la lettre de Wilhem si j'ai bien noté. Et sur ces 350, on en a combien qui, qui à un moment interpellent Wilhem individuellement ?***
- S : Euh… Alors je vais essayer de te répondre honnêtement… Je vais aller sur la boite mail de Wilhem. … … Après à un moment donné on a mis certains lecteurs à contribution pour organiser un jeu. Donc là il y avait des échanges avec Wilhem mais on va dire que c'est à l'initiative de Wilhem donc je ne sais pas si ça compte.
- ***C : Euh, ça c'était pour organiser le jeu des clés USB ?***
- S : Ouais
- ***C : Donc c'est des lecteurs qui ont été euh, qui ont été contactés par Wilhem et qui se sont vus confier une mission ?***
- S : Ouais … Alors… Après je compte pas ceux qui avaient les, ceux que Wilhem a contactés pour les clés USB, enfin je sais pas si tu…
- ***C : D'accord***
- S : [compte] 13, ouais 13.
- ***C : Et les gens qui ont été contactés par Wilhem pour le jeu. C'est des gens que tu connaissais toi personnellement au départ ?***
- S : Oui des gens qu'on connaissait nous et qu'on savait du coup qu'ils suivaient.
- ***C : D'accord, donc non seulement des gens que vous connaissiez et donc vous saviez qu'ils suivaient la série et dont vous saviez qu'ils étaient dans des villes euh.***
- S : Voilà
- ***C : Qui ont ce type de lieu. Mais c'est Wilhem qui les a contactés ?***
- S : C'est Wilhem qui les a contactés ouais.

- ***C : D'accord.***
- S : À part peut-être un ou deux qu'on a appelé nous, mais c'est Wilhem qui les a contactés.
- ***C : Euh… Et euh… Et à présent, donc là on est dans une phase un petit peu transitoire, donc là on attend le retour de Wilhem. Euh… Et ça devrait coïncider en janvier avec le lancement d'une campagne de financement participatif ?***
- S : Oui, bah oui oui, ouais. Il va faire la manche. [rires]
- ***C : [rires] Ah bah oui, ouais ça lui va bien.***
- S : [rires] Bah nan, je sais pas, je lance ça comme ça. Mais oui, c'est ce qu'on va mettre en place ouais.
- ***C : Euh… Et est-ce que à partir de là on verra apparaître d'autres outils de communication que ceux qui ont déjà été utilisés ? Donc pour le moment on a Facebook, Twitter, Scoop It, l'email…***
- S : On va avoir la plateforme de financement participatif. Ça va prendre de l'importance. Facebook aussi. C'est sûr Twitter ça va rester. Le Scoop It, alors je pense… Je réfléchissais un petit peu ces derniers temps, je me demande si plutôt que le Scoop It on ne va pas mettre sur le site une section blog euh… Une section blog où on postera les cas de mutation et ça permettra à Wilhem de s'exprimer. Parce que sur Scoop It c'est… Les informations sont un peu noyées et voilà, peut-être qu'on va faire ça. Et sinon à part un blog, je sais pas trop ce qu'on pourrait utiliser d'autre. Si tu as des idées ? Mais…
- ***C : Il y avait un wiki qui était évoqué sur la page… Je sais plus si c'était celle du jeu de rôles ou…***
- S : Alors ouais le wiki… Euh… Le wiki euh ça sera vraiment si. Quand au lancement de. Quand les scénarios des jeux de rôles seront lancés, quand le document de recommandation sera reposté, parce que du coup je l'ai enlevé parce que de toute façon ça perdait plus les gens qu'autre chose. Euh… Le, le wiki ouais, je pense que ça peut être un outil utile pour montrer en quoi un univers transmédia peut être euh organique et modulable. Sur le mode un peu de… les wiki que les fans ont fait sur Lost par exemple. Voilà, (?) les personnages, on est obligé d'avoir un wiki pour, pour s'y retrouver de toute façon. Mais je pense que ça viendra après. Je pense pas au moment de la campagne de financement participatif parce que le, la première étape du financement participatif ça va être la bande dessinée. Et en fait on s'aperçoit qu'il ne faut pas lancer plusieurs messages à la fois et… Et que si c'est la bande dessinée qui doit être financée en priorité, c'est sur ça qu'il faut communiquer. Et de toute façon la personne qui a envie de… Qui a envie de plus. Qui a envie de jeu de rôles par exemple, euh… Il a, il a déjà quelques euh, quelques morceaux à se mettre sous la dent. Et ça veut dire que, que… Qu'il est intéressé par l'histoire, s'il va jusqu'à s'intéresser au jeu de rôles c'est déjà que l'histoire lui plait. Donc on sait qu'il est là quoi. Donc dans la campagne de financement de

participatif, notre priorité c'est de mettre notre énergie là où c'est important et c'est dans la bande dessinée.

• ***C : D'accord. Euh, est-ce qu'il y a des, des espaces de… Mais ça on en avait déjà parlé. Tu m'avais parlé du forum Catsuka euh… Donc il y a d'autres espaces sur lesquels tu as eu des échanges avec des lecteurs ? Donc des espaces en dehors de…***

• S : Ça euh… Catsuka, c'est le plus évident parce que c'est là qu'est né le turbomédia, c'est là que Balak a fait son… Il a fait son coming out, on va dire ça comme ça. Et euh… Après il y a un autre forum plus de geeks de la sécurité, qui s'appelle infomars, voilà où je connaissais un, un des administrateurs donc il a, il a posté et ensuite il redonnait régulièrement, il venait régulièrement parler du projet. Ensuite sur les forums c'est un peu compliqué. Il y a d'autres forums où on aurait bien aimé aller, mais c'est difficile de trouver le bon, le bon discours. D'arriver sur un forum et de dire "eh regarder ça c'est génial, donnez nous des sous". Euh… Quand euh on n'a pas l'intention réelle de participer. Autant sur Catsuka, le turbomédia, c'est sur que, c'est que que on on reviendra régulièrement pour voir régulièrement pour voir les turbomédia. Et si quelqu'un a envie de parler de ça, nous on a des choses à dire et il y a du sens. Mais tu as des forums où, où c'est, où tu sens que si tu n'as pas l'intention de participer tu vas peut-être avoir un mauvais accueil. Donc voilà… C'est un métier, community manager c'est un métier à part entière.

• ***C : Euh… Est-ce qu'il y a des… C'est aussi une question que je t'ai déjà posée, mais que je dois te reposer quand même. Il y a des lecteurs qui contribuent déjà, ou qui montrent déjà des vélites à contribuer ?***

• S : Euh bah il y en a un il s'appelle Julien Falgas

• ***C : [rires] Oui, je l'avais remarqué celui là. Il faut que je fasse un entretien avec lui d'ailleurs.***

• S : Et euh… Après sur euh… Bah comme je te disais on n'est pas encore allés voir les communautés jeu de rôles. Donc des gens de la communauté BD qui veulent faire du jeu de rôles je crois que tu es le premier. Je réfléchis… Après peut-être dans le scénario, dans le scénario parce que dans le monde du scénario il y a pas mal de gens, enfin il y a pas mal de scénaristes qui regardent un petit peu ce que je fais. Et je sais que ça peut les intéresser, mais il faut que je, que, il faut qu'il y ait quelquechose de précis. Il y (?) d'évènement précis, participatif. Je pense. Pour l'instant. Juste nous c'est plus de la déclaration de, d'intention qu'on a mis sur le site. Euh… Il y a des gens qui m'ont dit que oui pourquoi pas. Mais voilà. On ne parle pas s'il n'y a pas un évènement précis sur lequel les faire participer.

• ***C : D'accord. Euh… Et pour terminer ce questionnaire, je voulais qu'on parle un peu de la mesure d'audience, quels outils tu utilises et quelles sont les questions que tu te poses quand tu les utilises ?***

- S : Alors la mesure d'audience… Euh… Alors la mesure d'audience il n'y avait pas, on n'avait pas de, de, d'envie précise sur ce qu'on avait envie demeurer. C'est juste que, il y a certains chiffres dont on dispose et du coup on les regarde. C'est un peu comme ça que ça se passe. Notamment tu as le, les tranches d'âges, donc euh… Du coup on a, on a pu très très précisément savoir quel état notre cœur de cible comme on dit.
- ***C : Alors est-ce que ça correspond à l'idée que tu t'en faisais d'ailleurs ce cœur de cible ?***
- S : Ouais ça correspondait assez à l'idée qu'on s'en faisait. Avec la seule restriction c'est qu'on a euh l'envie et puis on sait que par rapport à l'histoire ça va sans doute toucher plus jeune que ce qu'il y a maintenant. Par exemple là des 13-17 ans, c'est genre 1,5% et… Nous on se disait que les ados pouvaient, pouvaient être sensibles à l'identité en ligne. Mais avec notre histoire, avec un début d'histoire qui parle d'un tarder machin et tout ça euh… Du coup on comprend bien qu'ils ne sont pas encore là. Mais après on va avoir des, des histoires plus euh plus pop. Voilà. (?) on va dire et euh… Et voilà on espère que on pourra les intéresser. Mais voilà pour le moment c'est 18-35 ans quoi.
- ***C : D'accord. Donc c'est, la tranche d'âge qui t'intéresse sur Facebook. Est-ce qu'il y a d'autres données, d'autres indicateurs qui attirent ton attention ?***
- S : Alors sur Facebook, c'est le nombre de j'aime, comment ça évolue. Ça c'est un chiffre assez simple. Euh… Les personnes qui en parlent je manie pas bien, je, j'arrive pas vraiment à me représenter qu'est-ce que, à quoi ça correspond. Apparemment c'est des gens qui créent des actualités ou qui font des commentaires… Mais ça je regarde pas trop. Après euh je regarde sur Google Analytics. Euh sur Google Analytics on regarde par jour. En ce moment on regarde pas vraiment mais quand on diffusait les épisodes, on regardait le mardi comment, comment ça se passait. Est-ce que ça montait bien comme il fallait ou pas. Euh… Et puis là on essaie de voir un petit peu, sur Google Analytics on a la localisation géographique. Donc ça nous a un petit peu aussi aidé pour mettre en place le jeu, de savoir où est-ce qu'il y avait le plus de chance que le jeu intéresse, dans quelle ville les gens ils vivaient. Donc euh, donc du coup on se, on a vu qu'il y avait un peu de lecteur à Paris ce qui est naturel, donc Bruxelles, donc l'indicateur géographique de la ville. Donc c'était plus, c'était vraiment pour le jeu. Donc voilà on s'aperçoit que la très très grosse majorité des lecteurs est à Paris, mais ça ça a pas, c'est pas qu'on s'en fiche. Mais on sait pas trop quoi en tirer de cette euh, de cette donnée quoi… Et puis sinon après c'est essayer de voir euh, si la version anglaise, comment est-ce qu'elle est lue. Donc euh… Donc voilà c'est l'indicateur géographique pour ça ouais.

I. MediaEntity : jeu en réalité alternée

Plusieurs entretiens téléphoniques ont suivi entre la fin de la publication de la saison pilote et la parution de l'ouvrage imprimé tiré de cette dernière le 28 août 2013. Il s'agissait de recueillir le témoignage des auteurs au fil de l'évolution du projet. Comme tous deux n'étaient généralement pas disponibles au même moment, j'ai recueilli les réponses de celle ou celui qui pouvait me répondre à la date retenue.

À l'occasion du festival international de la bande dessinée d'Angoulême 2013, les auteurs de *MediaEntity* ont organisé un premier jeu en réalité alternée. Je me suis entrenu avec un de leurs collaborateurs, qui a participé au bin déroulement du jeu, avant de m'entretenir de manière plus complète avec la dessinatrice au sujet du jeu proprement dit, mais aussi de l'évolution du projet dans son ensemble.

I1. Guide d'entretien

Pour le collaborateur sur le stand EspritBD et pour la Dessinatrice de MediaEntity

- Peux-tu me raconter comment s'est déroulé l'ARG MediaEntity organisé lors du festival d'Angoulême ?
  - Le public a-t-il joué le jeu ?
  - Les participants connaissaient-ils déjà MediaEntity ?
  - Y avait-il un intérêt pour le visiteur de passage ? Pouvait-il être interpelé sans participer ?
- Quel était l'objectif de cet ARG ?
- Comment la collaboration entre EspritBD et MediaEntity a-t-elle débuté ?
- Comment avez-vous préparé ce jeu ?

Pour la Dessinatrice de MediaEntity

- Indicateurs :
  - Nombre de personnes venues sur le stand EspritBD

  - Nombre de badges distribués
  - Nombre d'appels sur le répondeur
  - Nombre de visiteurs au point de rendez-vous (tracts distribués)
  - Autres : mails, bouche à oreille ?
- Quelles autres formes de présence avez-vous eue durant le festival ?
- Avez-vous rencontré des lecteurs ?
  - De la première heure ?
  - Des curieux ?
  - De simples passants ?
  - Comment les uns et les autres réagissent-ils ?
- Parmi les auteurs de BD, les professionnels voire les lecteurs, certains ont-ils montré des velléités à collaborer au projet ?
- Vous avez signé avec Delcourt pour éditer la saison 1 sous forme d'albums à partir de septembre, en même temps que la publication gratuite en turbomédia reprendra sur Internet ?
  - Comment cela s'est-il passé ?
  - Comment travaillez-vous avec Yannick Lejeune ?
  - Comment s'articule l'édition traditionnelle avec le reste du projet ? Quelle est la participation de Delcourt sur les aspects numériques ?
- Quel avenir pour la campagne de Crowdfounding que vous envisagiez initialement ?

I2. Entretien avec un collaborateur

08/02/2013 14h20 (9 min)

• Collaborateur (EG) : C'est vraiment MediaEntity qui l'organisait. Puisqu'on était en relation à ce moment là avec eux et qu'on aime bine tout ce qui est transmédia et ARG. Et puis ils le savent. Ils nous ont proposé d'être une des étapes de leur très court, très petit ARG, mais euh sympathique au demeurant.

• ***Chercheur : D'accord. Mais bon en même temps vous avez un regard d'expert du côté d'Esprit BD puisque vous… Vous bossez un peu dans le domaine.***

• EG : Chez Bigger Than Fiction on est spécialisés sur le, le transmédia et on tient un blog spécial sur les ARG qui s'appelle Fais-moi jouer. Depuis quelques années. Donc voilà. Ça nous a de suite intéressés, mais après effectivement on a tout de suite [?] que c'était un petit ARG bien sûr avec des, des petits moyens, mais que c'était, c'était assez sympathique quand même. Donc on était très heureux de leur dire qu'on allait participer. Notre participation a été assez minime puisqu'on a été le, le lieu vers lequel renvoyait l'affiche entre autres, de euh… Qu'ils ont affichés un peu, peu partout dans Angoulême en disant… Qu'il y avait des personnes disparues et que pour avoir plus d'infos sur elles il fallait se retrouver sur le stand EspritBD. Donc les affiches n'ont pas ramené forcément trop trop de personnes auprès du stand. Mais euh nous on a vu passer pas mal de gens et on leur a donné un petit peu l'information dans les tuyaux. D'autant que sur le stand on avait des goodies qui sont, qui étaient donc des petits pin's. Non c'est pas des pin's, mais des euh… Il y a un nom pour ce truc là des enfants ?

• ***C : Des badges ?***

• EG : Des badges, ouais, merci. Des badges oui tout à fait, bon. Un mot qui t'échappe des fois comme ça. Et donc ouais le petit badge ouais pour euh, pour euh MediaEntity. Dont un qui représentait donc un pigeon, pour eux bien sûr. Ce badge était agrafé à un petit bout de carton où était noté un numéro de téléphone que les gens pouvaient donc appeler pour aller sur la suite de l'aventure. Qui était la fin de l'aventure quelque part puisque quand tu appelais ce numéro de téléphone tu tombais sur une, sur un répondeur qui disait euh… Je pense que tu peux appeler le numéro toi même, si tu veux je peux peut-être te transférer le numéro de téléphone d'ailleurs. Allo ?

• ***C : Oui oui, je veux bien ouais.***

• EG : Faut que je le retrouve dans mon historique parce que j'ai pas le petit bout de papier sur moi. Mais donc voilà le téléphone disait grosso modo que c'était Wilhem, le fameux informateur de la bande dessinée, qui nous euh invitait à… à avoir plus d'informations sur ce qu'était MediaEntity euh sur le, le stand de la bulle des indépendants. Qui renvoyait là bas. Donc voilà. À côté de ça ils avaient fait, ils avaient rajouté au sein de la bande dessinée qui était uploadée sur EspritBD avec Comic

Composer euh trois ou quatre planches, ouais c'est ça pour inviter des gens à participer à l'ARG pour ceux qui lisaient la bande dessinée. Donc le, le… la… vignette 6 format Comic Composer dit euh sur Esprit BD le jeudi, tout début du festival et c'est principalement nous en faisant la démonstration de la bande dessinée euh et puis on a fait en sorte que les gens s'intéressent à ces badges et puis éventuellement passent des petits coups de téléphone etc. Euh je ne sais pas si jamais il y en a des milliards qui ont appelé et après suivi les instructions pour l'étape suivante. Mais après voilà.

• ***C : Donc ça, ça visait principalement un public de personnes qui ne connaissaient pas MediaEntity finalement ?***

• EG : Oui, globalement.

• ***C : Et est-ce que du coup, est-ce que les gens que tu as vus passer au stand étaient justement des, des curieux qui ne connaissaient pas du tout ou est-ce que euh, est-ce que tu as croisé des gens qui connaissaient déjà MediaEntity et qui euh qui étaient curieux de participer à ce petit jeu pour en avoir entendu parler ?***

• EG : Il y avait quand même effectivement deux types de publics. Euh alors des curieux qui venaient après avoir vu les affiches au stand, il y en avait assez peu. Parce qu'il y avait un nombre d'affiches qui était assez limité sur Angoulême.

• ***C : Quand tu dis assez peu, c'est de quel ordre ?***

• EG : Une dizaine maximum je pense. Voilà. Et donc du coup les gens ne se sont pas précipités pour ça. Par contre c'était plus le petit goodies, c'est-à-dire le petit badge qui euh, quand ils passaient sur le stand qui retenait leur attention et qui faisait qu'ils demandaient "c'est quoi ?" Et comment ils pouvaient l'avoir gratuitement entre guillemets. Ça ça intéressait les gens, à partir de là on leur expliquait l'aventure et je ne sais pas jusqu'à quel point ils ont été loin dans cet euh, cet ARG ou pas. Euh… Mais ceux là ils ne connaissaient pas MediaEntity pour la peine du tout. Après sur le stand Esprit BD on a quand même pas mal de profils qui passent, qui sont euh des gens qui sont dans le milieu de la bande dessinée et plus particulièrement de la BD numérique. Et donc eux en l'occurrence avaient plutôt tendance à connaître et à situer MediaEntity oui.

• ***C : Et donc finalement parmi ceux qui connaissaient c'est plutôt des professionnels. T'as pas, t'as pas croisé des gens qui semblaient être plutôt des lecteurs et qui, qui venaient…***

• EG : Assez peu. J'ai pas passé non plus tout mon festival sur le stand aussi. Mais euh, de ceux que j'ai vu, que j'ai pu voir passer euh non, ils ne connaissaient pas MediaEntity. C'est quand même un festival avec un public qui est très… C'est très grand public donc euh… Ils n'avaient pas encore vu leur production.

• ***C : OK. Et dans la mesure où les ARG c'est quand même un domaine que tu, dans lequel tu as une certaine expertise, est-ce que tu as… Tu a prodigué quelques conseils ? Ou est-ce que…***

• EG : Non. En fait quand ils nous ont dit qu'ils comptaient mettre un petit peu en place un ARG, à ça correspondait à ce que nous on avait… Ce dont on avait besoin sur EspritBD hé. C'est-à-dire qu'on avait un temps de préparation pour Angoulême qui était assez chargé et on leur a dit qu'on était tout à fait OK pour participer à leur ARG si jamais on pouvait avoir un rôle passif euh… Chose qu'ils ont fait sans trop de problème. Euh… Ensuite euh bien sûr leur ARG était pas, pas trop mal dans la mesure où c'était assez court. C'était des opérations qui étaient assez rapides à faire. Les deux difficultés principales, deux écueils principaux qui étaient la communication de leur ARG. C'est quand même difficile, donc après ça reste un ARG qui est fait avec très peu de moyens. Bien sûr l'équipe de MediaEntity ils ont leurs propres moyens, c'est-à-dire pas grand chose hein. Surtout beaucoup d'imagination. Donc il y avait un manque de communication autour de l'ARG qui fait que c'est difficile de faire un sorte que les gens se piquent au jeu. Euh seconde difficulté c'est aussi que des fois pour que les gens se piquent au jeu, c'est que ça demande des déplacements sur un festival qui est un petit peu éclaté, même si c'est pas des distances énormes. Il y a beaucoup de foule, beaucoup de public, beaucoup de mouvement. Euh… C'est pas forcément de suivre le fil d'un ARG quand tu as plutôt envie d'aller visiter des expositions, des bulles etc. Donc, donc voilà. Mais euh… Mais bon globalement après le concept il était pas trop mal du tout et puis ça permis quand même d'atteindre un petit peu leur but, c'est-à-dire de se créer plus de notoriété etc. Plus connaître. Parce que là nous on n'a pas hésité à en parler sur notre stand auprès du grand public dès qu'on a pu. Et puis pas que nous bien sûr j'imagine. Donc voilà. Et puis leurs petits badges se sont répandus dans Angoulême comme leur affiche précisait que les possesseur du badge en savaient plus que d'autres, euh il est pas impossible que le bruit se… Que ça se soit un petit peu ébruité ensuite.

• ***C : Oui d'accord, finalement le nombre de personnes qui ont réellement suivi l'ARG du début à la fin c'est-à-dire étape une je regarde l'affiche, étape 2 je vais au stand EspritBD, je trouve le badge, j'appelle au numéro de téléphone et je vais sur le stand euh au comptoir des indépendants pour euh pour voir un petit peu ce que c'est que MediaEntity, les gens qui ont fait la totalité il n'y en a peut-être pas beaucoup…***

• EG : Non il y en a très peu

• ***C : Mais ce que tu me dis, c'est que les différentes étapes du jeu euh… Font que ça a pu essaimer, circuler plus largement ?***

• EG : Hmmm Hmmm Hmmm, exactement. Et euh, faut pas, faut pas se voiler la face, c'est un peu le but d'un ARG assez souvent. Avec peu de moyens ils ont gagné un petit peu d'audience supplémentaire. Et euh, et ensuite ça incarne la promesse de MediaEntity qui est celle d'être un projet transmédia et un, et voilà d'avoir des ARG à différentes étapes et voilà. Donc c'est aussi complètement en rapport avec leur positionnement. Ce qui est plutôt une bonne chose.

- ***C : D'accord je comprends bien. Et tu me disais, bah vous étiez déjà en contact avec eux parce que quand même les premières interviews ou articles qui sont parus sur le web à propos de MediaEntity c'était sur EspritBD. Euh…***
- EG : Ouais, dès qu'ils sont sortis on a, on a vu ça, on appris ça et on a été tout de suite les contacter.
- ***C : D'accord. Donc c'est pas, vous n'aviez pas de relations préalables avec euh, avec eux. C'est au moment où vous avez découvert le…***
- EG : Non on ne les connaissait pas. C'était du coup des amis personnels d'un autre auteur de la Digi-team. Christophe Bataillon. Et donc euh, le buzz a transité jusqu'à nous au tout début.

I3. Contenu du message de répondeur

Bonjour, vous êtes bien sur le répondeur de Wilhem. Il n'est pas là pour le moment mais a laissé un message pour vous. Rendez vous 15 place du Champ de Mars au festival off, dans la discothèque moonclub au stand manufacture errata. Là bas se trouvent les derniers documents de votre recherche. Je répète : festival off, dans la discothèque Mooclub au stand manufacture errata. Suivez les panneaux [?]point off puis montrez leur badge, ils sauront que vous venez de sa part. Bonne chance.

I4. Entretien avec la dessinatrice

15/02/2013 17h30 (40 minutes)

- ***Chercheur : Je t'appelle pour avoir un peu un retour sur Angoulême et puis pour faire le point depuis nos derniers entretiens. Euh… Est-ce que tu pourrais me raconter un peu comment s'est déroulé le petit ARG que vous avez organisé pendant le festival ?***
- Dessinatrice : Euh… Alors le petit ARG qu'on a organisé pendant le festival a commencé par des affiches euh… Mystérieuses qu'on avait mises dans la ville, où il y avait entre autres placardé un avis de recherche de Éric Mazzoni, un des personnages principaux de nos quatre premiers épisodes. Et il y avait entre autre, enfin il y avait lui mais il y avait d'autres personnages aussi. Il y avait six euh… On avait imaginé six cas comme ça de, de gens qui avaient disparu. Et en fait nous dans notre tête on voulait euh faire en sorte que les gens euh… Les spectateurs aillent euh chercher un petit peu plus loin qu'est ce qui est arrivé à ces différentes personnes, pourquoi elles avaient toutes disparu. Et en fait on devait se rendre compte qu'elles avaient toutes disparu à cause d'une mutation. Donc en fait l'ARG commence avec euh, voilà sur ces affiches d'avis de disparition et en dessous une… Un petit mot de Wilhem qui te dit euh… Euh… Que si, si vous voulez en savoir plus sur ces disparitions allez lire la BD au stand EspritBD au pavillon Jeunes Talents ou flashez le petit flashcode pour lire la BD. Ensuite nous on avait caché à la toute fin de la BD un, un petit panneau, des petits cases supplémentaires où Wilhem euh explique aux gens euh qu'ils, qu'ils peuvent en savoir plus euh… En demandant le numéro de téléphone, la carte de visite avec le numéro de téléphone de Wilhem au stand EspritBD. Donc on avait préparé une toute, une petite carte de visite que tu as du voir sur Facebook, à un moment elle est prise en photo "Wilhem infos en tous genres". Parce qu'on découvre à la fin de la BD que Wilhem est un indic et qu'en fait il propose euh, il fait son petit business comme ça en vendant des infos à des journalistes, à des gens. Et donc voilà sa petite carte "infos en tous genres" avec son numéro de téléphone qui est un vrai numéro, une vraie ligne qu'on avait ouverte juste avant d'arriver à Angoulême. Et on avait aussi euh… Euh… Agrafé un badge sur cette petite carte. Un petit badge que les gens devaient porter pour continuer leur quête. Donc en fait quand ils appelaient au numéro de Wilhem, il tombaient sur un… Un répondeur euh… De Wilhem euh qui disait. J'essaierai de t'envoyer tous les documents. Mais ça disait "je ne suis pas là pour le moment euh, mais je vous donne l'info dont vous avez besoin, rendez vous 15 Place du Champ de Mars à un certain endroit, voilà du festival, et vous découvrirez euh… Le document que je voulais vous passer. Portez bien le badge que vous avez entre les mains car c'est comme ça qu'ils vous reconnaitront et qu'ils vous donneront le document que je voulais vous faire passer." Et en fait ça les amène à un stand euh… Fanzines. Euh et là bas ils découvrent en fait un document fait par les non-A, les antimédias, euh… On a choisi vraiment voilà les stands fanzines pour euh, en s'amusant vraiment avec l'esthétique

fanzine euh, pour euh voilà faire une espèce de tract des antimédias. Et là on redécouvre qu'en fait euh les antimédias ont utilisé toutes les affiches, tous les cas, tous les avis de recherche, les cas de disparition et ils expliquent un petit peu plus, il y a un petit résumé pour chacun qui raconte la mutation euh, euh… Voilà de Éric et puis des autres personnages, des cinq autres personnages. Avec au final, en en verso de de l'affiche, on découvre voilà un avis qui dit "rejoignez les non-A si vous avez vous aussi été victime de mutation" Et voilà et du coup ça finissait là-dessus euh… Voilà c'était, on avait essayé de, de boucler en fait le mystère des, des affiches dans la ville et… Et voilà. Du coup l'ARG a été fait comme ça quoi. Jongler entre le, le numérique, voilà sur le stand EspritBD aller découvrir la BD sur des, des ordinateurs. Et s'amuser sur l'esthétique fanzine à un autre coin du festival. Voilà.

• ***C : Et la BD, c'est une BD qui a été faite spécifiquement pour le jeu ou je ne suis pas sur d'avoir compris si euh…***

• D : Alors oui la BD, la BD c'est non, c'est la BD qui est déjà en ligne sur le site c'est les quatre premiers épisodes. Sauf qu'en fait on, on avait nous rajouté à la toute fin euh… Une petite case de Wilhem qui explique le principe, enfin les premiers pas du jeu quoi. Donc pour ceux qui l'avaient déjà lue, il fallait quand même retourner à la fin de la BD pour découvrir ce, ce… Voilà ce petit message.

• ***C : Et est-ce que le public a joué le jeu ?***

• D : Et euh, et oui du coup ils sont allés sur le stand EspritBD pour lire la BD. Ils ont, tous les badges ont été récupérés tu vois avec le numéro de Wilhem. Hum… Après je sais pas s'ils ont tous bien vus que c'était à la fin de la BD qu'il y avait le message. Mais bon certains l'ont fait. Euh… Je vois, on a vu dans la rue des gens essayer de flashcoder les, nos affiches tu vois avec le petit flashcode pour aussi lire la BD et découvrir à la fin de la BD ce… Ce, cette petite case sur Wilhem. Euh… Là aujourd'hui avant que t'appelles les, j'ai été, voilà j'ai remis la carte SIM qui correspond au numéro de Wilhem pour voir si les gens nous avaient mis des messages et euh. Et effectivement il y en a qui ont joué le jeu, qui ont vraiment téléphoné. Qui ont écouté le petit message vocal de Wilhem et qui ont, qui ont dit euh "ouais bouge pas j'arrive" ou euh, ou à un moment on entend voilà des groupes, de d'ados qui sont en train de noter bien l'adresse "15 place du champ de mars, ah ouais c'est où ?" Voilà donc ça nous, ça nous donne encore des petites traces de, de participation des gens. On a vu que voilà ouais il y en a qui jouaient le jeu. Après qu'ils… On a vu qu'au stand d'EspritBD, là où ils pouvaient retirer les cartes de visite avec le petit badge, tout a été, tout est parti mais parce que j'imagine qu'il y a aussi l'effet euh cadeau, enfin ils récupéraient le badge. Je sais pas si tous les gens qui récupéraient le badge ont fait le jeu. Euh… Et ensuite au stand où on les amenait, le stand final qui est un stand fanzine plus underground et tout ça euh… Là euh non, là ça a quand même moins marché les gens ne sont pas allés jusqu'au bout, au bout du jeu pour faire un truc grand public peut-

être qu'il faut qu'on… Peut-être pas qu'on les amène à ce point vers euh voilà le fanzine et tout. Nous on trouvait ça rigolo par rapport à notre histoire les antimédias, d'exploiter tout ça mais euh… Mais au final euh ouais. ça a été difficile d'amener quand même les gens vers euh, à la toute fin du jeu, parce qu'en plus c'était même pas l'espace fanzines officiel euh… Enfin la bulle des indépendants ou je sais plus comment ça s'appelle dans le festival euh l'espace fanzine où il y a des gens qui se réservent un stand et tout. C'était dans un espace Festival Off, enfin un grand espace d'exposition, mais Festival Off. Donc euh vraiment c'était le coin alternatif de chez alternatif.

- ***C : D'accord, oui mais c'est adapté.***
- D : Donc tu vois que juste pour faire après. Là on essaie de faire un peu le, de faire un peu le bilan et euh…. On se dit que. Enfin. Je sais pas encore bien comment il faut annoncer euh un ARG pour qu'il soit fait jusqu'au bout. On discutait avec les… Les, les gens du stand EspritBD qui font aussi partie euh… Du collectif Fais moi jouer, donc ils font déjà beaucoup d'ARG déjà comme ça en ville. On en parlait avec eux et … Il disaient que dans le contexte d'un festival c'est pas évident pour que les gens jouent le jeu à 100%. En fait ils se déplacent d'un endroit à un autre et ils ne vont pas forcément euh faire la quête dans la ville jusqu'au bout. Enfin se donner, se donner à ce point. Donc il faut vraiment faire un évènement officiel, je sais pas autour de la sortie de la BD par exemple. Faire un vrai, enfin motiver les gens spécialement pour ça et pas essayer de placer un ARG entre leurs occupations au festival euh entre leurs rendez-vous, conférences et… D'autres expos etc. Ils sont assez pressés finalement les gens. Et voilà. Mais on n'avait pas envie de juste faire de la publicité pour MediaEntity, voilà ça nous plaisait au-delà de faire voilà une affiche euh de promo de MediaEntity. Bah faire des affiches qui peuvent intriguer et qui peuvent faire jouer certains.
- ***C : D'accord***
- D : Donc ouais on était quand même contents de… Quand même voilà, tenter l'ARG plutôt que la promo.
- ***C : Et est-ce que tu as le sentiment que. Qu'il y a des participants qui connaissaient déjà MediaEntity, voire qui étaient venus en sachant, en ayant vu sur Facebook qu'il y avait un ARG et qui voulaient participer ?***
- D : Euh…
- ***C : Est-ce que tu as une idée du fait que les gens qui ont participé un tant soit peu ont, ont… étaient peut-être. Est-ce qu'ils connaissaient déjà MediaEntity ?***
- D : Euh… Et ça, ouais, j'ai très très peu de… De traces de ça. Euh… Par contre on peut le demander peut-être un peu, voilà a posteriori comme ça euh… Ouais essayer de poser la question "avez-vous fait le jeu MediaEntity ? Connaissiez-vous MediaEntity avant ?" Peut-être… Mais là euh non. On n'a pas, on n'a pas vraiment de traces de ça.

- ***C : Et est-ce que tu penses que pour le visiteur plus lambda du festival euh… Qui éventuellement ne participait pas au jeu c'est appelé à avoir un impact sur lui malgré tout ? Le sensibiliser à l'existence de la BD ?***
- D : Euh… Je pense. Après nos affiches, ouais il y avait marqué MediaEntity série BD numérique. Donc il y a peut-être euh des gens euh… Qui ont, qui ont lu la BD juste en flashcodant et ils ont pris connaissance de la BD comme ça. Euh… Ensuite voilà c'est, c'est pas des affiches informa', très clairement informatives "allez voir cette série BD" enfin il y a d'abord, il y a surtout d'abord un avis de recherche avec écrit "muté euh taggué le mot "muté" dessus. J'entendais à un moment voilà un petit gamin, tout petit avec son père il lui posait la question à son père "papa c'est quoi muté ?" donc voilà, la plupart des gens qui connaissent pas du tout MediaEntity. Alors il y en a soit voilà ça a du les intriguer enfin euh… Ils ont du trouver ça bizarre et trouver en commun de toutes ces affiches le mot MediaEntity série BD numérique euh… Voilà, j'espère qu'avec les flashcodes les gens sont allés voir sans forcément faire l'ARG et ont pris connaissance de la BD. Et ensuite on avait quand même des conférences, on participait euh… En tout… On avait quatre évènements au-delà de l'ARG on avait euh… On faisait partie de deux conférences avec plein d'autres auteurs, il y avait une conférence rien que pour nous et ensuite un atelier euh que j'animais. Donc voilà, il y a aussi ces… … Ces autres évènement pour faire parler de la BD. Donc voilà, en gros j'espère que avec l'ARG, au moins les affiches et la possibilité de flashcoder et de lire la BD de suite avec son téléphone j'espère qu'avec ça les gens ont pu euh… Prendre connaissance de la BD. Après je peux te dire qu'au niveau du Facebook il y a eu un petit peu plus de gens qui sont venus aimer euh la page MediaEntity, donc peut-être que c'est grâce au festival qu'ils ont pris connaissance de la BD ouais.
- ***C : Donc l'objectif de cet ARG c'était de vous faire connaître mais dans un état d'esprit qui soit celui de la série et pas celui d'une publicité classique ?***
- D : Voilà exactement, le but c'était de faire lire la BD quoi sur la stand EspritBD ou sur portable. Et après euh à qui, qui veut euh, qui a le temps de faire le jeu voilà. Mais.
- ***C : Et comment est-ce que vous en êtes venus à collaborer avec Esprit BD sur ce, sur ce jeu ?***
- D : Alors euh… Oh, au départ on était venus vers eux parce que ils ont un player. Player voilà de, de BD numérique qu'on pouvait se transmettre via, par Facebook. On avait remarqué que certains auteurs euh qui étaient sur EspritBD pouvaient euh faire lire juste avec de simples posts Facebook le player s'affichait facilement et on s'était dit que ça pourrait être une prochaine étape voilà pour diffuser un petit peu plus facilement la BD. Que les, notre, notre premier noyau voilà de communauté puisse exporter plus facilement la BD et du coup on, on était à… Voilà on s'tait rapprochés des gens d'Esprit BD pour savoir comment faire pour l'adapter à, à nous notre façon de… Notre, nos critères de lecture parce qu'en fait euh… Bref euh, la plupart des BD sur le, sur leur player c'est un principe de slide je sais pas comment dire. Et nous on l'a, on l'a contacté vraiment pour essayer de

peaufiner vraiment le player pour notre BD. Et de là on a vu aussi que voilà ils faisaient des ARG. Et ils nous avaient déjà tendu la main en fait dans nos premiers rapports avec eux, ils nous avaient dit "au fait si vous voulez cacher des documents sur l'interface EspritBD il n'y a pas de problème on est ouverts à tout" et c'est là qu'on a pensé du coup qu'on pourrait faire l'ARG avec eux. Surtout qu'on n'avait pas de stand à Angoulême et on s'était dit "voilà c'est parfait", ils nous ont proposé, ils sont dans les ARG euh enfin voilà c'est plus, c'est plus eux qui nous ont tendu la main et nous c'est vrai que ça faisait euh quelques temps qu'on pensait quand même à essayer de marquer le coup à Angoulême, un petit jeu, un truc et voilà avec eux euh c'est devenu encore plus intéressant quoi. Ils nous proposaient de diffuser la BD sur leurs tablettes et ordis sur leur stand, euh de la mettre bien bien en avant pour le festival et, et c'est ce qu'ils ont fait ouais. Il nous ont bien aidés là-dessus.

• ***C : Et comment est-ce que vous avez préparé le jeu en amont. Parce qu'il y avait des supports à concevoir finalement. Ca… Ça faisait un moment que vous travailliez dessus enfin comment ?… Comment ça c'est organisé ?***

• D : Nan on s'y est mis en janvier là, vraiment… Euh… Ouais euh… Dans les… Dans les deux dernières semaines avant le festival, ça a été fait euh. Ça a été fait Simon te dirait que c'était un peu brouillon. On a du le faire un petit peu vite parce que… Euh… En parallèle de ça tu vois on avait nos négociations de contrats, on savait pas encore avec quel éditeur on allait partir. C'est. Il y avait quand même pas mal de choses à gérer à côté. Et ouais on l'a fait, on l'a fait assez vite on… On a, on a quand même euh. On a quand même pris le temps de réfléchir à… Allez à qu'est-ce qu'on mettait en œuvre. Voilà les affiches, le numéro de Wilhem, des choses qui soient pas, pas trop lourdes à faire pour nous euh… Et voilà. Après c'était plus que de l'impression. Tu vois les badges c'est quelque-chose aussi de très léger, tu fais ta petite commande là via Internet, c'est, c'est… On a essayé voilà de trouver des choses à notre petite échelle pour euh, pour être présents à Angoulême sans, sans pour autant avoir un stand et 10000, 10000 tablettes pour pouvoir montrer la BD enfin voilà. On a essayé de trouver de petites, des petites choses légères et voilà. Dès qu'on s'est mis, s'est mis, dès qu'on s'est arrêtés sur "allez on fait nos affiches euh… Notre, notre numéro de téléphone, nos badges et notre petit fanzine, voilà. On s'y est mis et ça ne nous a pas pris non plus tant de temps que ça."

• ***C : Et euh… Donc tu, tu as déjà évoqué quelques éléments indicateurs qui te permettent de savoir si ça fonctionnait ou pas. Est-ce que tu as une idée, peut-être pas du nombre de personnes qui sont venues sur le stand d'EspritBD, mais du nombre de badges qui ont été distribués. C'était, c'était quoi ?***

• D : Alors, les badges tu vois on en a fait 200. Et ça tout est parti.

• ***C : Et le nombre d'appels sur le répondeurs, tu dois le, le… Tu dois en avoir une idée du coup ?***

• D : Alors non… … Bon … J'ai pas bien … … J'ai pas trouvé la fonction "appel …"… J'ai vu qu'on avait noté … Ah… Pardon. Euh j'ai vu que il y avait eu 7 mess, 7 messages tu vois donc de gens qui

ont attendu jusqu'au bip. Mais le nombre d'appels j'ai pas réussi à le voir. Je ne sais pas si ça peut être marqué euh quand, quand t'as pas mis la carte SIM à l'intérieur, le journal d'appel il n'y a rien du tout quoi. Et ça c'est… C'est dommage ouais.

- ***C : Parce que j'ai eu Edouard Gasnier d'EspritBD au téléphone qui m'a donné le numéro. Donc j'ai pu appeler, mais je ne suis pas allé jusqu'au bip.***
- D : Bah voilà, tu fais partie des gens qui ne sont pas allés jusqu'au bip. Mais ça ne servait à rien.
- ***C : Oui c'est ça, ça servait à rien.***
- D : Après euh… je… Les gens d'EspritBD, Edouard et toute la clique nous disaient que… Enfin la réaction des gens c'était "ah non ça va être un numéro surtaxé" enfin tu vois des trucs comme ça. Il a pu y avoir quand même des, des gens qui ont pas osé appeler de peur voilà… De perdre leur forfait. Mais euh… … … Mais… Je sais pas comment contrôler ça. Je vais voir si… Si on n'a pas sinon un compte euh sur Internet…
- ***C : Avec le nombre d'appels entrants ?***
- D : Peut-être qu'on aura ces éléments. Si, si j'arrive à les avoir je te les donnerai.
- ***C : Oui je veux bien le nombre d'appels manqués.***
- D : Ouais, le nombre d'appels manqués ouais ce serait bien. [un téléphone sonne] AH…
- ***C : Ah, quand on parle de téléphone…***
- D : C'est bon.
- ***C : Et le… Et combien de… Tu as une idée du nombre de visiteurs qui se sont rendus au point de rendez-vous final ? Peut-être à partir du nombre de tracts que tu as pu distribuer ?***
- D : Alors ça, je crois que c'est très peu. Mais euh… Pfff… … Faudrait qu'on recompte euh.
- ***C : Ce que tu appelles très peu, c'est de l'ordre de quoi, de la dizaine ?… De… De quelques dizaines ?…***
- D : Ah ouais, ouais ouais : entre dix et vingt peut-être. Quelque chose comme ça. Très peu parce qu'on en avait préparés deux-cent tu vois. Et non. ça euh…
- ***C : Les 200 badges sont partis, mais sur les tracts euh… Il n'y en a plus que 10 ou 20 qui se sont écoulés…***
- D : Bah oui, tu vois. C'est, c'est trop dommage, c'est parce qu'on est allés dans un truc… Trop alternatif peut-être, trop difficile à trouver parce que c'était même pas comme je te dis, dans le festival officiel donc bon.
- ***C : Et est-ce que euh… Et en termes de retours, toi, tu as vu certaines personnes qui réagissaient sur place. Est-ce qu'il y a eu des emails ou des messages par d'autres biais pour euh je sais pas, poser des questions, réagir après-coup. Euh… Suite à, suite à ce jeu ?***
- D : Euh non, non non. Euh… … Non non, on a eu très peu d'interactions là-dessus. En fait c'était un peu frustrant parce que vu qu'on n'avait pas nous de stand après on n'a pas pu aller quand même à

la rencontre euh des lecteurs. Euh… Et via les conférences non plus on n'a, on n'a pas pu savoir. Là tu vois je me disais, peut-être sur Facebook il aurait pu y avoir marqué des petits commentaires euh… … … … … … Alors euh… … J'y suis devant alors du coup… … Je regarde parceque euh, peut-être pas via, pas via notre euh… Ah ouais voilà ! Euh… Là par exemple, sur le compte de Julien Aubert qui est un collègue à Edouard justement, de EspritBD. Lui il a, il s'est amusé à poster la petite carte de visite de Wilhem et là ouais il a eu des commentaires euh… De gens qui voulaient jouer. Euh… Et t'en a une qui m'a dit "oui je voulais jouer" pis finalement quelques jours plus tard elle répond qu'elle n'a pas joué parce qu'il pleuvait tu vois. Donc [rires] ça c'est très délicat mais ça compte vachement. Tu vois il y'a, pendant nos premiers jeux pendant la diffusion des épisodes, euh le jeu qui correspondait à l'épisode 4 c'étaient des Dead drops dans la rue, mais pareil tu vois ça ça compte vachement. Pour que les gens puissent jouer il faut qu'il fasse beau, il faut pas qu'il fasse nuit et qu'il pleuve tout le temps et… Là tu vois c'est pareil pendant un jeu grandeur nature ça peut poser des soucis. Donc là je vois ça euh… Mais il n'y a pas eu trop de questions non.

- ***C : Oui c'était d'ailleurs ce que je me demandais. Ouais il y avait quatre conférences hein euh et tables rondes auxquelles vous avez participé aussi ?***
- D : Ouais
- ***C : Et donc entre tout ça est-ce que vous avez quand même rencontré quelques lecteurs ? Ou… Ou pas du tout ?***
- D : Euh… … Euh… On n'a pas eu trop de questions euh… … Enfin… … En tous cas on n'a pas du tout parlé du, du… Du jeu… Euh…
- ***C : Ouais, et de la BD elle-même ?… Je me demandais aussi si vous aviez rencontré des lecteurs de la BD qui l'avaient lue en décembre quoi.***
- D : Ouais. Bah ouais ouais ouais, il y a des gens qui qui l'avaient lue. Euh… … Les gens qui étaient à notre conférence c'était, c'était euh des lecteurs euh… Aussi euh… Des, des pros, voilà dans le milieu. C'était un libraire euh… Euh… Un développeur euh. Donc il nous posaient un peu plus des questions euh, voilà du du côté euh…
- ***C : Professionnel.***
- D : Mais sinon des retours vraiment de lecteurs, on va dire entre guillemets, non on n'en a pas eu encore.
- ***C : D'accord. Et parmi justement les professionnels qui étaient présents, les auteurs de BD. Est-ce qu'ils ont, est-ce qu'ils ont montré des vélléités à, à travailler avec vous, à collaborer. Dans la mesure où l'idée de MediaEntity c'est aussi d'avoir un univers en Creative Commons donc un peu ouvert à la participation. Est-ce qu'il y a des gens qui ont montré un peu ce, ce genre d'ambitions ?***

• D : Euh… Hmmm… Alors pas qui se sont proposés encore très concrètement, mais t'en as certains qui commençaient à… Encore à parler de l'idée du, de rajouter du son dans la lecture que ça pouvait manquer et tout ça. Donc euh… C'était un moment où Simon était sur scène avec d'autres auteurs et voilà il, il re-précisait bien que justement c'était ouvert à, à justement des collaborations euh pour tester des choses ensemble. Euh… Ensuite non, moi j'ai rencontré des gens euh qui pareil voulaient tenter l'aventure numérique de faire un fanzine numérique comme, plus comme euh voilà Professeur Cyclope, la revue dessinée tout ça. Et qui quand même allaient nous voir nous en tant qu'auteurs pour ça. Donc pour eux tenter un truc, pas encore rentrer vraiment dans notre univers. Voilà. Euh… … Euh… Il y a… Euh si je crois que Simon. Mais c'est dommage j'aurais aimé que tu aies Simon aussi pour ça, parce qu'il a rencontré d'autres personnes et on n'a pas eu le temps encore de beaucoup débrieffer tous les deux. Je crois que lui il a… Il a … Euh… Un animateur, euh un community manager qui qui est venu se proposer à lui, un jeune. Voilà qui avait envie, qui se, qui se proposait pour ça. Euh… Euh… Et puis voilà. Et sinon nous, mais pas du tout par le biais du festival on a des producteurs qui seraient intéressés pour, pour euh… Euh… Se joindre à nous pour nous aider à faire le site, le site web, enfin pour participer à l'expérience quoi.

• ***C : Et alors quand tu dis participer à l'expérience c'est en tant que producteur pour apporter un financement ou ?***

• D : En tant que producteur je pense ouais voilà plus euh pour l'image enfin faire partie de MediaEntity dans le système Creative Commons.

• ***C : D'accord. Mais attend, sous quelle forme est-ce qu'ils pourraient intervenir eux ?***

• D : Euh… … Bah là on est encore en train de discuter avec eux on va voir. Mais ça serait pour par exemple nous, nous refaire notre, notre interface principale quoi de lecture, de… [inaudible derrière ma voix] Après voilà il y a toujours cette question du son qui revient, peut-être que quelqu'un un jour aura envie d'essayer, enfin de proposer. Après à nous de de mettre un petit peu plus en valeur cet, euh le système voilà Creative Commons. Pour l'instant on n'a pas pu encore améliorer notre site là-dessus, notre communication là-dessus. Donc voilà, là pour l'instant les propositions euh on en est là.

• ***C : D'accord. Et puis c'est plus des gens qui aimeraient être collaborateurs professionnels on va dire. Sur le le projet, qui viennent vous voir là. C'est pas des. C'est pas pour des collaborations créatives euh, comme ça. C'est plutôt des gens qui disent "ah moi j'aimerais bien travailler professionnellement avec vous"***

• D : Ouais, ouais, ça, ouais c'est ça t'as raison. Ouais c'est plus des collaborations professionnelles. Mais je pense que là aussi il faudrait qu'on communique beaucoup plus sur l'aspect Creative Commons. Euh… Là on parlait avec un, un ami qui, qui lui travaille, est est étudiant à Louis Lumière. Euh il nous disait euh "si vous voulez on peut se retrouver et faire des des vidéos par exemple, des fausses vidéos de gens mutés." Tu vois un côté un peu supplémentaire comme ça. Et

venir les poster euh… Euh… Sur le site voilà, on aurait un espace euh une page euh exprès Creative Commons. Et effectivement tu vois si on commence nous par le biais de proches qui sont déjà motivés à poster des, des éléments un petit peu en marge de la BD mais qui restent dans dans l'univers. Bah peut-être aussi ça donnera envie aux gens de s'y mettre. Et puis voilà faut qu'on communique beaucoup là-dessus.

• ***C : Ouais voilà, montrer des exemples de ce qui pourrait être fait, mais avec des gens qui sont déjà un petit peu en cheville avec vous parce que de parfaits inconnus c'est encore difficile de les, de les motiver.***

• D : Ouais

• ***C : Et euh, bah en termes de partenariats il y a quand même eu l'annonce de, de la signature avec Delcourt pour éditer la saison 1 sous forme d'albums. Donc à partir de septembre ?***

• D : Ouais

• ***C : Et puis la publication qui sera gratuite en turbomédia qui reprendrait sur Internet à l'automne ?***

• D : Voilà, ouais. On va essayer d'articuler ça bien entre la sortie papier et la sortie numérique.

• ***C : Et alors comment est-ce que ça s'est passé ça ? Ça s'est vraiment débloqué dans les, les dernières semaines avant Angoulême pour ce ce.***

• D : Ah oui oui. Attends c'était un timing de dingue. Euh… Euh… Ouais, je je crois que on on s'est vraiment euh calés sur Delcourt le week-end juste avant le festival. Donc le festival commençait le… Le mercredi je crois. Le jeudi, pardon, le jeudi. Et donc c'est juste le week-end d'avant, c'est vraiment on a fini de de négocier avec Delcourt et de s'entendre avec eux quoi.

• ***C : Et votre interlocuteur chez Delcourt est-ce que c'est Yannick Lejeune parcequ'il y a une dimension numérique ou c'est un autre éditeur Delcourt qui euh…***

• D : Non c'est Yannick Lejeune ouais. On l'avait déjà rencontré enfin il y a quelques temps euh… Attends, il y a un an ou deux ans. Avant qu'on ai mis la BD sur Internet tu vois.

• ***C : Euh… Il y a un an ou deux ans tu dis ? Donc vous en étiez encore au stade de, vous étiez encore avec Orange en développement ?***

• D : Euh… Non attends. Après Orange euh… Ohlala. Les dates euh. … On était en discussions avec Dargaud et Delcourt.

• ***C : Ah oui, d'accord.***

• D : Je ne sais plus si on t'avait dit …

• ***C : Je savais que vous aviez été en discussion…***

• D : À ce moment là, Yannick aussi était déjà, euh était déjà intéressé.

• ***C : D'accord, je ne savais pas que Delcourt avait montré de l'intérêt à ce moment là. À ce moment là j'étais resté sur Dargaud, j'avais uniquement l'information pour Dargaud.***

- D : On t'avait dit Dargaud parce que c'était ceux avec qui vraiment on… Mais Delcourt s'est déjà montré intéressé et euh, et voilà, et… Et là à nouveau, voilà. On s'est retrouvés et c'est fou ça a changé quoi. Le fait d'avoir mis la, la BD sur euh… Sur Internet et de commencer nous à, à… À fédérer une communauté, leur proposition est devenue vraiment plus intéressante. Ils ont montré beaucoup plus de motivation pour suivre le projet.
- ***C : Euh… Et justement comment est-ce que… Comment s'articule leur proposition, leur… Leur participation au projet entre l'édition traditionnelle et puis les aspects numériques et même trans-média du projet ?***
- D : Ouais
- ***C : À quel niveau est-ce que Delcourt va intervenir ?***
- D : Donc Delcourt euh… En princ'. Euh on s'est accordés pour qu'ils aient les droits euh papier. … Les droits papier. Et on se gardait nous les droits numériques. Turbomédia. Euh… Et … Et le trans-média. Donc en fait contractuellement parlant, on a, on a nommé, on a listé tous les, tous les supp. Euh comment dire ? Tous les modules transmédia qu'il y a sur le site euh… Des docufiction, le jeu point n click, l'ARG, le jeu de rôles tout ça tu vois. On les a, on a dit que Delcourt au niveau des droits dérivés euh ne… Ne pouvait pas euh. N'avait pas les droits en fait des modules transmédia. Que le modules transmédia ne sont pas des droits dérivés mais sont au dessus, sont… Euh… Euh… Font partie de, de… L'univers transmédia qui reste, qui reste de notre ressor. Voilà. Et eux ils ont les droits d'adaptation papier. Donc après euh. Ils ont quand même envie de… De nous aider sur le, sur le, ouais sur de évènements comme ça transmédia. Ils ont envie euh… En, en termes de marketing, voilà de bien nous accompagner aussi sur le, enfin le, en parallèle le numérique et le papier en fait. Ils vont pas juste essayer de vendre, de vendre leurs, leurs tomes papiers, euh.. Ils savent que ce projet enfin voilà ce qui ce qui. Tout l'intérêt réside dans le fait qu'il soit numérique et papier. Donc ils vont quand même tu vois participer en termes de marketing au numérique, mais ils nous laissent propriétaires de tout ça.
- ***C : D'accord. Et du coup comment est-ce que vous travaillez avec Yannick Lejeune ? Parce que c'est vrai qu'il est éditeur sur les aspects principalement numériques. Et finalement il se retrouve souvent jusqu'à présent sur des projets où on édite sur papier des auteurs qui viennent du numérique. Est-ce que euh… Est-ce qu'il va vous. C'est lui en particulier qui va vous apporter une aide. Quoi, technique ? Logistique ? Ou autre sur des aspects numériques éventuellement ?***
- D : Euh.. … Alors lui il est… Il est nommé comme. Enfin il est notre éditeur dédié. Donc tu vois il va s'occuper quand même voilà de l'éditorial euh du suivi éditorial papier classique. Euh… Mais euh effectivement il a quand même un… Enfin il, il est assez doué quoi dans le numérique donc lui il aime bien aussi nous proposer d'autres partenariats qu'il a à l'extérieur. Pas forcément avec sa casquette Delcourt. Mais euh… Il, il va venir aussi nous, en soutien voilà pour tous les trucs euh.

Voilà pour ses contacts au niveau de ses contacts dans le transmédia. Et sinon à Delcourt officiellement ils ont créé un poste comme ça pour les projets numériques qui voilà… Il y a Marion Ar…… Euh je sais plus son nom de famille. Mais voilà ils ont, ils ont créé un poste spécial pour tout ce qui est euh numérique enfin et essayer de, de faire du transmédia dans leur marketing en fait. Donc il y a aussi cette personne qui va s'occuper de ça. Donc je sais pas bien comment ils vont se répartir les rôles. Mais ce qui est rassurant à Delcourt c'est que, c'est qu'ils aient carrément créé des postes pour ça, pour se préoccuper de, du transmédia et du numérique.

• ***C : D'accord.***

• D : Mais c'est vrai que c'est, c'est bizarre parce que Yannick il est… Ouais il a l'air très calé en numérique. Et à la fois il est notre éditeur on va dire euh traditionnel. Mais à la fois il nous fait une promo. Il nous fait euh… Il nous fait profiter de tous ses contacts, de toutes ses équipes qu'il connait. Euh… Voilà je sais qu'il est très intéressé par la réalité augmentée, les… Les principes comme ça. Donc euh voilà il essaiera de trouver des choses qu'on peut faire à partir du papier pour aller vers le numérique, pour aller vers notre BD numérique.

• ***C : D'accord. Et quel, quel avenir est-ce que vous réservez à la campagne de crowdfouding qui était envisagée comme la solution alternative à l'édition traditionnelle s'il n'y avait pas de partenariat possible ?***

• D : Voilà, du coup on s'est accordés sur le fait que si un gros éditeur comme ça euh rentrait, enfin rentrait dans la boucle, c'était, c'était bizarre de faire du crowdfounding alors qu'on a Delcourt qui s'occupe euh du papier. Donc euh… Nous ce qu'on s'est dit c'est que finalement on faisait la… La, la lecture numérique turbomédia gratuite depuis notre site. Et en fait le crowdfounding euh… On essaiera d'en, d'en faire plus pour les modules transmédia. Voilà, il faut qu'on réfléchisse sur comment communiquer sur les Creative Commons et aussi euh… Faire participer euh les lecteurs aux… Aux décision enfin. Leur leur demander qu'est ce qu'ils, quels modules les intéresserait le plus et pour quels modules ils seraient prêts à participer. Tu vois comme t'avais fait dans ton enquête où tu disais "seriez-vous prêts à participer à notre crowdfounding" là ce serait bien voilà, mais par rapport à des, à des modules euh… Qui qui s'ajoutent à la bande dessinée en fait. Mais voilà on cherchera pas à faire de crowdfounding sur la bande dessinée à proprement parler.

• ***C : Et alors votre planning là euh à présent c'est euh… Parce qu'on a ces échéances en septembre, enfin à l'automne prochain. Et d'ici l'automne prochain qu'est ce qui, qu'est ce qu'il faut s'attendre à voir sortir… Parce que j'imagine qu'il y a du pain sur la planche déjà pour réaliser toute la bande dessinée. Mais qu'en même temps il faut faire vivre l'univers un petit peu pour que les gens vous oublient pas.***

• D : Eh oui oui oui oui. Oui. Ah tu veux dire entre maintenant et septembre ? Qu'est-ce qu'on va faire euh ?

- ***C : Voilà est-ce que qu'il y a des rendez-vous, est-ce que vous avez déjà des objectifs ou est-ce que pour le moment vous vous dites euh. Est-ce que vous partez plutôt sur "bon maintenant on se donne le temps de produire à nouveau la suite et puis on avisera ensuite."***
- D : Euh… … … Alors oui je t'avoue que là pour l'instant on est en train de se dire "allez on va, on va fabriquer tout ça" Euh mais effectivement t'as raison il ne faut pas non plus se faire oublier euh… Donc ouais je pense qu'on va essayer de préparer quand même des… Des choses euh… Euh… Là c'est vrai que je suis désolée on n'a pas encore pu se poser pour pour parler de tout ça. Euh… Moi c'est vrai que je vais avoir beaucoup beaucoup de choses à faire en, en… Ça va être assez lourd en dessin. Mais il va falloir penser à comment continuer à animer, à animer le le site. Comment animer MediaEntity dans ce laps de temps. Là il va falloir qu'on se reparle un tout petit peu plus tard pour être, c'est un peu trop tôt tu vois. Simon est reparti direct à Paris, donner des cours voilà de trans-média et on n'a pas pu encore se poser sur euh, sur comment on allait… Comment on allait faire cette année. Voilà pour l'instant la seule info sure qu'on a c'est qu'effectivement on va devoir fabriquer, se, bien se remonter les manches et remonter tout ça. Et il va falloir trouver aussi des systèmes pour euh, pour pas se faire oublier. Mais c'est désolée…
- ***C : Non, moi ce qui m'intéresse c'est de voir à l'instant T où vous en êtes. C'est pas de vous tirer les vers du nez. Donc c'est… C'est intéressant de voir que là à ce moment là "bah on sait pas".***
- D : Oui oui, c'est des choses qui se décident au fur et à mesure. L'ARG finalement, le petit ARG à Angoulême on s'est décidés euh… Euh… Finalement assez tard tu vois. C'est parce qu'en fait on… Comment dire ? Là on n'est que tous les deux et… Et on avance euh… Comment dire ? On avance vraiment comme on peut avec notre petite lanterne devant tu vois. On a, on a… Il fallait négocier avec un éditeur papier euh décider vite, est-ce qu'on faisait le le crowdfounding ou pas et puis ensuite vite il y avait Angoulême alors vite faire un jeu. Et voilà là on a signé avec un éditeur et il va falloir vraiment se poser sur comment on va euh vivre ces prochains mois et comment on va les faire vivre aussi aux lecteurs. Et voilà c'est des décisions… Je suis embêtée, voilà on n'a pas encore, on ne sait pas encore comment on va se positionner par rapport à, à eux. Voilà si, si on fait un gros, un gros gros évènement en septembre avec les gens ou… Ou si on essaie déjà de faire des petites choses dans l'année. On va voir.
- ***C : À suivre…***
- D : À suivre

J. MediaEntity : le community management

Plusieurs entretiens téléphoniques ont suivi entre la fin de la publication de la saison pilote et la parution de l'ouvrage imprimé tiré de cette dernière le 28 août 2013. Il s'agissait de recueillir le témoignage des auteurs au fil de l'évolution du projet. Comme tous deux n'étaient généralement pas disponibles au même moment, j'ai recueilli les réponses de celle ou celui qui pouvait me répondre à la date retenue.

Par intérêt pour le récit et afin de bénéficier d'une position d'observateur-participant, j'avais envisagé de participer activement à l'animation des réseaux sociaux autour de *MediaEntity*. Bien qu'ayant abandonné cette idée afin de conserver un plus grande neutralité d'analyse, mais aussi par manque de temps, j'avais fait part de mon idée aux auteurs de la série. Le scénariste, enthousiaste, m'avait fait part alors de différents développements qu'il aurait souhaité mettre en œuvre en termes de commnity management. J'ai souhaité consacrer un entretien à approfondir ses idées afin de comprendre ce qu'elles recouvraient en termes de représentations des publics de la série et d'ambitions collaboratives, participatives ou contributives.

J1. Guide d'entretien

- Qu'entends-tu par « relancer et pérenniser la curation autour de la question de l'identité en ligne » ?
  - Le Scoop It sera-t-il conservé ou remplacé ?
  - Est-ce toi-même, quelqu'un d'autre ou le personnage de Wilhem qui en sera l'auteur ?
  - Quelle régularité ?
  - Quels types de contenus seront indexés ?
- Qu'attends-tu de cette publication ?
  - A qui s'adresse-t-il ?

- Qu'est-ce que cette curation apporte au projet ?
- Pourquoi choisir Scoop It ?
- Quels indicateurs permettront de le mesurer ?
- As-tu envisagé que cela ne fonctionne pas ?

- Qu'entends-tu par « remodeler un peu le site pour y ajouter un forum pour commencer à poser les bases de la participation créative » ?
  - Sais-tu déjà quel outil de gestion de forum tu utiliseras ?
  - Y aurait-il un seul espace de discussion ou bien des rubriques ?
  - Qui initiera les discussions ?
  - Pourquoi envisager que celui-ci soit privé dans un premier temps ?
- Qu'attends-tu d'un forum ?
  - A qui s'adresse-t-il ?
  - Qu'est-ce qu'un forum apporterait au projet ?
  - Quels indicateurs permettront de le mesurer ?
  - As-tu envisagé que cela ne fonctionne pas ?
- Qu'entends-tu par l'idée d'ajouter au site « une partie pour donner des nouvelles régulières du projet » ?
  - Est-ce un blog ?
  - Les commentaires seraient-ils possibles ?
  - Quelle régularité ?
- Qu'attends-tu de cet espace ?
  - A qui s'adresse-t-il ?
  - Qu'est ce qu'un blog apporterait au projet ?
  - Quels indicateurs permettront de le mesurer ?
  - As-tu envisagé que cela ne fonctionne pas ?
- Outre Le Scoop It, le forum et le blog, quelles sont les autres applications existantes ?
- Comment s'articulent-elles entre elles ?
- Comment s'articuleront-elles avec le Scoopt It, le blog et le forum ?
- Comment ces trois dernières applications s'articuleront-elles entre elles ?

J2. Entretien avec le scénariste

28/03/2013 14h40 (57 min)

- ***Chercheur : En fait je voulais faire le point un petit peu parce que suite à ma proposition très indécente [j'avais proposé de participer au community de management autour de la série, mais je n'y ai pas donné suite afin d'éviter que cela ne perturbe mon travail de recherche] vous m'aviez donné une petite liste de trois idées qui vous trottaient dans la tête par rapport à ce que vous vouliez peut-être développer à propose de la gestion de communauté et je voulais qu'on les creuse un petit peu toutes les trois pour euh pour savoir un peu ce que vous imaginiez.***
- Scénariste : Je ne me souviens plus exactement lesquelles on t'avait…
- ***C : Eh bien je vais te remémorer tout ça.***
- S : OK
- ***C : On va commencer par la première : je voulais savoir ce que tu entendais par "relancer et pérenniser la curation autour de la question de l'identité en ligne" ?***
- S : Euh en fait quand on a commencé à diffuser les épisodes en ligne, on a ouvert donc un Scoop It. Donc Scoop It c'est un outil de curation euh… Je… Je définis la curation ou c'est bon ?
- ***C : Je veux bien que tu me dises comment toi tu la définis ?***
- S : Alors je définis la curation comme une sorte de veille médiatique. On va essayer d'être attentif à euh ce qui se passe dans l'actualité euh dans un domaine, dans un domaine donné et euh… Et rediffuser les informations intéressantes qui arrivent au fur et à mesure sur euh, sur un outil particulier, là en l'occurrence Scoop It. Et là l'idée qu'on a essayé de mettre en place c'est donc une curation autour euh du thème de mutation médiatique. Donc essayer d'être attentif à qu'est-ce qui dans l'actualité peut avoir l'air muté. Parce qu'il y a toujours, il y a régulièrement ce genre de chose. Et d'ailleurs spontanément les, il y avait des lecteurs qui nous envoyaient des choses sur le, sur le Facebook euh… Sur Facebook ou sur le mail de Wilhem quand on avait commencé à faire ça. Et… Bon voilà ça c'est quelquechose qui prend, qui prend du temps. Et moi j'essaie, enfin c'est plutôt moi qui le faisais et j'essaie de pas trop passer de temps sur Internet parce que même si c'est du travail la curation ben ça… Voilà on peut pas tout faire. Donc euh… Donc voilà ouais moi ce que j'aimerais bien c'est essayer de… De faire en sorte euh… Enfin d'encourager en tous cas les lecteurs qui voient passer des mutations, à aller les reposter sur, sur un Scoop It particulier. Je sais pas si… Voilà.
- ***C : D'accord. Et Scoop It te, te permet de… Enfin offre ce type de fonctionnalité de permettre à des gens de poster par eux-mêmes dessus ?***
- S : Non je crois pas, alors à moins de donner le code à tout le monde. Je crois pas et en plus je crois que l'API de Scoop It est assez, assez fermée. Donc euh, donc non on n'a pas d'outil pour ça euh… Donc on va voir, on va voir ce que ça donne après. Euh bah là du coup je peux commencer à

te parler, je peux commencer à te parler de quelque chose… Euh c'est qu'on, il y a une, une école de… Alors design graphique, développeur web euh… Qui travaille sur le projet. Il y a différents modules euh… Différents modules autour du community management justement. Dont un de modules qui est la curation participative et qu'ils vont essayer de mettre ça en place d'ici la fin de, de leur année scolaire. Voilà donc c'est du tra. C'est du, des… Dans la… Bah ça s'inscrit dans le, le projet Creative Commons. Donc euh tout ce qui, ce qui, s'il y a des choses intéressantes qui sont faites ce sera, ce sera mis à la disposition de la communauté et ce sera toujours dans l'idée que les choses sont ouvertes et qu'elle peuvent être modifiables après. Et donc il y a, y'a des modules qui réfléchissent à la curation participative.

- ***C : Euh et ce, ce partenariat, c'était à l'initiative de, de l'école ? Ou des étudiants ? Qui vous a contacté pour ça ?***
- S : Alors ça a été à l'initiative de l'éditeur qui euh, qui avait un très bon contact avec euh avec le directeur de cette école euh… C'est euh. L'école c'est SupInternet euh… Ils ont organisé il n'y a pas très longtemps les MediaLab Sessions. Je sais pas si tu en as entendu parler ?
- ***C : Non je n'en ai pas entendu parler.***
- S : Faire un média en 48 heures là. Euh… Voilà, donc c'est l'éditeur qui, qui est un très bon ami du directeur de l'école et qui lui a proposé le projet. Et euh, et le directeur a trouvé… En tous cas les étudiants ils avaient de toute façon un, un… Un projet à faire en conditions comme si c'était, comme s'ils répondaient à un client. Et du coup en général ils ne prenaient pas de, de client réel qui existait vraiment. Euh… À part si c'était une œuvre caritative ou voilà. Et le directeur cherchait un projet OpenSource parce qu'il avait aussi envie d'initier ses étudiants à cette culture là. Donc du coup voilà c'est, c'est en train de se faire en ce moment.
- ***C : Quand tu dis l'éditeur, c'et Yannick Lejeune ?***
- S : Oui.
- ***C : Oui, parce que comme il travaille, professionnellement il est membre, il travaille dans le groupe IONIS euh voilà.***
- S : Oui voilà c'est ça.
- ***C : Et donc c'est une des écoles du groupe j'imagine.***
- S : C'est ça.
- ***C : OK. Euh bah du coup faudra qu'on recreuse cette question là, parce que tu me dis qu'il y a d'autres modules en dehors de la curation qui vont être déployés par cette école.***
- S : Oui
- ***C : Euh… Revenons en à la curation déjà dans un premier temps.***
- S : Ouais.

- ***C : Donc du coup ça se, ça serait, les choses qui seraient publiées sur ce Scoopt It ou en tous cas l'outil qui servirait à la curation seraient euh, le seraient sous l'identité des personnes qui y contribueraient. Je me demandais si ça serait Wilhem ou euh… Ou un personnage fictif qui en serait l'auteur ou… Ou pas.***
- S : Euh… Alors on n'a pas trop réfléchi à ça… Alors je crois que les étudiants réfléchissent à, à une idée de gamification par dessus, par dessus la curation. C'est-à-dire euh plus tu, plus tu postes d'actes mutés plus tu as un pouvoir de modération pour euh, voilà pour que la communauté s'autogère un petit peu avec euh… Avec tout des systèmes de points, ce genre de choses. Alors je ne sais pas si lorsqu'ils s'inscrivent, est-ce qu'ils auraient, est-ce qu'ils auraient leur identité ou pas. Après le, le personnage de Wilhem peut rester, peut rester le personnage un peu tutélaire, administrateur général du, du Scoop It quoi.
- ***C : Et euh avec ces, ces équipes d'étudiants qui travaillent sur ce, sur cet aspect du projet. Quel, quel degré de… Je dirais de management, tu as pour leur donner des indications, voire de validation à la fin ? Dans quelle mesure tu peux les orienter, diriger, voire décider à la fin d'utiliser ou pas ce qu'ils vont te, te proposer ?***
- S : Alors l'idée avec eux, on a, on a pas mal réfléchi à ce qui semblait le plus pertinent euh… En sachant qu'il fallait pas être trop directif, pour les laisser bah exprimer leur créativité puis leur laisser l'opportunité d'apprécier, d'apprécier le travail qu'ils font. Enfin voilà bah qu'ils puissent se l'approprier et trouver ça intéressant. En même temps le directeur de l'école nous a un petit peu encouragé à… À définir des besoins assez précis, même si, même si on ne définit pas la forme finale que, qu'on espère ou qu'on imagine. Mais en tous cas définir certains besoins autour du community management. Euh voilà. On a, on a essayé de faire une quinzaine, une quinzaine de propositions de modules. Et ensuite les étudiants choisissent, choisissent ce qu'ils veulent. Alors je ne sais pas encore ce qu'ils ont choisi. Il y a certains je sais, je sais qu'ils ont choisi euh… Enfin je sais pour un ou deux. Il doit y avoir quinze groupes et il se peut qu'ils aient tous choisi le même. Ils sont complètement libres de piocher là dedans celui qui les intéresse de développer.
- ***C : Euh un groupe c'est, sera composé de combien d'étudiants, tu sais comment ça s'organise ,***
- S : Alors un groupe, c'est des groupes transversaux parce qu'ils sont là… C'est ce qui s'appelle le projet transversal. Le but du jeu c'est dans l'école de faire bosser les, les gens qui sont dans le design graphique avec ceux qui sont développeurs web, avec ceux qui sont plus sur le business, donc euh sur le, sur la communication. Et du coup ça fait des groupes euh… Je réponds pas à ta question. Ça fait des groupes euh entre 6 et 8 personnes.
- ***C : D'accord, ah oui ça fait déjà des bonnes équipes.***
- S : Ouais.

- ***C : Et tu as eu l'occasion de les rencontrer ou tu les rencontreras au fil de l'évolution de leur travail ?***
- S : Alors j'ai eu l'occasion de les rencontrer mais c'était plus eux qui m'ont vu parce que c'était en amphi où je présentais le projet. Donc il n'y a pas eu d'échange vraiment personnel. Il y a eu quelques questions mais voilà je les connais pas vraiment personnellement. Mais euh là oui, il y a des… Ça va durer deux mois jusqu'à, jusqu'à fin mai. Et euh, et il est prévu oui qu'on… Que je fasse pas mal d'aller-retours avec des sessions de travail avec eux euh, pas individuellement, mais en tous cas avec les groupes qui auront euh envie de… Qui auront envie euh, voilà je serai disponible pour eux euh pour répondre à leurs questions et sans doute aussi les accompagner s'il y a besoin de scénarisation, pour que ça reste cohérent avec l'univers. Mais voilà, alors ça pour le, pour le coup, tu nous prends vraiment là au début, c'est assez empirique comme euh, comme façon, comme façon de travailler. Comme expérience c'est, c'est super intéressant, mais on sait pas trop qu'est que ça va donner à la fin. Peut-être qu'il n'y aura rien de… Comment dire, qu'il n'y aura rien de diffusable et, et… Que ça aura juste été une manière pour nous de nous faire avancer dans notre réflexion et pour eux de, de… De se mettre en condition sur un vrai projet. Voilà, on, dans le meilleur des cas on espère que ça donnera des trucs intéressants pour la communauté.
- ***C : D'accord. Ce qui m'intéresserait, si ça ne te dérange pas, si t'en es d'accord, c'est d'avoir connaissance des 15, des 15 modules que tu leur a proposé de réaliser. Voir sous quelle forme tu as réalisé ça et… Voilà qu'est ce que tu leur a proposé concrètement.***
- S : J'ai, j'ai pas formulé ça tout seul, je vais te l'envoyer de suite.
- ***C : OK super***
- S : Euh… J'ai pas formulé ça tout seul. C'est entre euh… Soit, soit moi, soit euh… L'éditeur. Soit le, le directeur. Donc tu ne pourras pas voir qui a, qui a mis quoi dedans. Mais bon voilà quoi, c'est pas juste, c'est pas juste notre formulation quoi.
- ***C : OK.***
- S : Voilà parce que ça devait aussi, de de temps en temps ça devait prendre en compte voilà comment est-ce qu'on s'adresse à des étudiants euh… Par rapport à… Par rapport à leur parcours. Par rapport au parcours pédagogique de l'école qu'est ce qu'il faut mettre en avant, etc. Donc c'est des choses qui… Le le directeur qui est pas mal impliqué.
- ***C : Et euh donc par rapport à la, à la curation, j'aurais voulu que tu me dises un petit peu ce que tu attendais de cette publication, de, de ce module là ?***
- S : Euh ce que j'attendais c'était de…Bah vis à vis de… En fait vis à vis du public, que même s'ils ne sont pas sur le site de MediaEntity ou en train de lire la bande dessinée ou voilà. Que quand ils voient quelquechose à la télé ou sur Internet, dans les actus, euh que ça leur fasse penser, que ça les ramène à l'univers du projet, comme quoi ça imprègne la réalité un petit peu.

- ***C : Et donc ça s'adresse euh… Ça s'adresse à qui se module ? À tous les lecteurs ?***
- S : Euh… Bah à tous les lecteurs potentiellement oui, parce que c'est quelque chose sur lequel euh en tous cas sur Facebook ça réagit plutôt pas trop mal. Euh… En tous cas euh le fait de participer ne s'adresse évidemment pas à tout le monde. Ensuite le, le, suivre cette curation je pense que c'est assez large comme, comme public. Après ceux qui vont vraiment faire l'effort de… De poster dessus évidemment, c'est plus réduit. Mais… Mais c'est quand même un truc communautaire plutôt grand public je pense.
- ***C : Euh… Donc qu'est ce que ça va apporter au projet à ton sens ?***
- S : Euh… … Alors sur le projet, sur le contenu fictionnel du projet, je pense pas forcément grand chose. Euh c'est plutôt l'inverse. C'est plutôt le tirer vers la réalité et vers cette idée que… Que ce qu'on essaie de raconter bah on est persuadés que c'est aussi en train d'arriver. Et puis, comment dire, replacer le… Le projet dans un… Une perspective un petit peu paranoïaque ça… Ça participe à… À l'ambiance qu'on aimerait mettre en place autour du projet et… Et… Qui n'est pas forcément… Qu'on ne met pas forcément en place que dans la bande dessinée.
- ***C : Et pourquoi est-ce que tu avais choisi Scoop It comme outil au départ pour gérer cette curation ?***
- S : Euh… Par pure naïveté. Parce que je connaissais pas les… Je connaissais pas les outils de curation et que c'est peut-être le premier sur lequel je suis tombé et ça avait l'air le plus simple. Et puis on avait été un petit peu relayés sur Scoop It, donc du coup je me suis dit "qu'est ce que c'est Scoop It ?" je suis allé voir et voilà. Mais j'ai pas fait, j'ai pas fait d'étude très poussée pour voir lequel était le plus intéressant.
- ***C : Et une fois que tu auras… Que cette démarche aura été remise en place si tout va bien de ce projet d'étudiant euh… Quel, à travers quels indicateurs est-ce que tu envisages de voir si ça fonctionne, si ça prend, si c'est pertinent à maintenir ?***
- S : Euh… Est-ce que il y a des articles postés régulièrement ? Je sais pas, régulièrement un par semaine ça serait pas mal. … Euh… Ouais est-ce que, est-ce qu'il y a des articles postés régulièrement ?
- ***C : D'accord***
- S : Et, et est-ce que ensuite il y a des reprises. Alors c'est vrai que le mieux, le mieux pour euh. Le mieux pour cet outil de curation ça serait sans doute une application Facebook. Euh… Parce que ça permet de, d'être repris, d'être rediffusé. De montrer qu'il y a une curation autour de cette thématique et [?] en ligne. Euh… Donc si ça pouvait être une appli Facebook, sans doute qu'on pourrait avoir des indicateurs de comment ça c'est repris, combien de fois les gens ont aimé etc. Après si c'est sur, si c'est sur Scoop It. Euh… Je sais plus qu'est ce que c'est, il y a le nombre de vues euh il y a le nombre

de re-scoop, ce genre de choses. Mais en tous cas dans le, le. Enfin pour nous le véritable indicateur c'est est-ce qu'il y a des gens qui… Qui qui posteraient des des infos qu'ils trouvent mutées.

- ***C : D'accord. Et est-ce que tu as envisagé que ça ne fonctionne pas ?***
- S : Euh oui tout à fait [rires] Je vois moi-même que je, je ne tiens pas la distance dessus. Donc euh, donc évidemment oui oui, de toute façon sur tout ce qu'on fait on est… Moi je considère qu'on est toujours dans l'expérimentation donc si ça fonctionne pas c'est pas, c'est pas très grave. Mais en tous cas je pense que ça serait dommage de passer à côté de… De passer à côté de l'essai parce que pour le coup on a un thème qui est je trouve assez facile à… À curationner, je sais pas si c'est ça le bon mot, mais en tous cas euh… Très souvent quand on pitche notre projet on a toujours une anecdote "ah oui ça fait penser à… à telle histoire que j'ai vue, à tel fait divers que j'ai vu ou à, ou à euh telle, telle fille de mon lycée qui s'est fait pourrir" donc voilà c'est assez, c'est assez… Euh… De suite ça éveille euh. Ça fait appel chez les gens à des trucs vécus quoi. Ou en tous cas vus, vus sur le net.
- ***C : … Est-ce que tu vois quelque chose à ajouter pour éclairer ma lanterne sur cet aspect de curation ?***
- S : Euh… … Je réfléchis… Euh… Bah peut-être aussi sinon pour nous enfin la bande dessinée c'est assez long à faire, c'est fastidieux tout ça. Et des fois on a un petit peu peur d'être en retard sur l'actualité. Euh par exemple quand on réfléchi à voir comment, comment essayer de rendre l'univers plus, plus moderne. Voilà les gens ils sont, bientôt ils auront plus de téléphone ils auront les nouvelles lunettes en réalité augmentée de Google. C'est l'histoire de… De quelques mois je pense, de 6 mois ou 1 an maximum. Et euh… Du coup la curation c'est, c'est peut-être un bon moyen de rester dans l'acte, de pas se faire dépasser par euh. Parce que voilà tout va plus vite que, que dans la fiction. Surtout dans cette thématique là autour d'Internet et du numérique.
- ***C : Donc ça pourrait éventuellement influencer un petit peu ton univers narratif malgré tout ?***
- S : Euh par exemple oui oui, par exemple c'est vrai que c'est en faisant ce type de curation que je suis tombé sur ces lunettes en réalité augmentée de Google. Je sais pas si tu as vu passer ça. Et oui effectivement on se dit que c'est obligatoire de, de le récupérer dans l'histoire. Après si, ça voilà c'est un truc de l'ordre du changement de société enfin. C'est… La thématique des données qui sont partout etc. Ensuite les… Les nouvelles qu'on pourrait trouver sur tel personnage ou telle célébrité on va pas les… Enfin ça va pas influencer l'histoire dans le sens où on ne va pas récupérer un personnage complet, bah pfff. Je dis ça et en même temps notre personnage de départ c'est, c'est un peu Kerviel. Donc quelque part ça a, ça a influencé. Mais euh… En. Mais même ce dont on s'apercevra dans la bande dessinée c'est que commencer sur Kerviel c'est plus, c'est plus un clin d'œil qu'autre chose parce qu'ensuite on va s'éloigner de ce personnage et on va inventer tout autre chose. Mais voilà ça serait peut-être plus, la curation permettrait peut-être plus de faire des petits clins d'œil dans la bande dessinée que je pense une vraie influence sur ce qui se passe. D'autant plus que ce qui se

passe on est quand même assez fixés euh. Donc je vois pas trop comment ça peut, ça peut tout chambouler. Mais ouais sur les, les clins d'œils et puis sur les… Ça fait toujours plaisir ce genre de, ce genre de choses quand on… Quand on connaît quelque chose dans la réalité et qu'on le retrouve dans une fiction.

• ***C : Alors il y avait un autre, une deuxième idée que tu évoquais dans ton message. Je voulais savoir ce que tu entendais par l'idée de remodeler un peu le site pour y rajouter un forum pour reposer les bases de la participation créative ?***

• S : Alors. Bah ça c'est pareil on travaille avec les… Avec les étudiants. Euh… … Donc l'idée c'est que, oui en fait je trouve que la participation dans les forums c'est toujours plus imp. Bon il y a toujours moins de gens, mais c'est… Une participation plus qualitative que sur Facebook. Où là t'es plus un consommateur. Et du coup on avait envie d'aller vers, vers le forum pour ensuite voilà poser les… Les… Poser les bases de la participation créative, donc la participation créative est basée sur le fait que le projet est en Creative Commons, que donc euh… On a le droit de… D'utiliser l'intrigue, les personnages, les dessins euh… Pour en faire des dérivés et… Et voilà, monter l'univers. Il y a le jeu de rôles qui… Encourage en tous cas à créer des personnages dans cet univers. Et on voyait avec le forum peut-être la possibilité d exposer une première brique pour euh… Pour fédérer tout ça. Et voilà, je sais pas si ça répond à ta question.

• ***C : Est-ce que tu sais déjà quel outil de gestion de forum sera utilisé ?***

• S : Euh non pas du tout. Pas du tout. C'est un de modules qu'on a proposés, je sais même pas si quelqu'un l'a pris. Mais euh… Mais c'est un de modules qu'on propose en tous cas.

• ***C : Et en admettant que quelqu'un ne le choisisse pas, est-ce que c'est quelque chose que tu comptes déployer toi de, de ton côté ?***

• S : Oui oui oui, oui bien sûr à court ou long terme. De toute façon je pense que pour la sortie de l'album il va falloir peut-être refondre un peu le site euh le coder plus proprement je pense. Parce que là je l'ai vu sur tablette, c'est une horreur [rires]. Et euh… Et du coup dans ce cadre là oui je pense qu'on va, même si on fera selon nos moyens, et il faut juste faire un forum extrêmement simple où il faut juste réfléchir aux… Aux noms des threads et voilà, à l'intitulé des threads et tout ça. Mais même a minima, je pense qu'on le fera le forum.

• ***C : Euh… Tu envisages de le rubriquer ce forum ou il y aurait un seul espace de discussion à ton sens ?***

• S : C'est-à-dire ?

• ***C : Euh… C'est-à-dire que sur les forums on a parfois, on va avoir parfois une file de trends euh… Les uns sous les autres. Mais sur certains forums on va avoir des rubriques qui vont être là en premier lieu. je sais pas, il y aura une rubrique "discussions diverses", une rubrique euh… Voilà. Et on entre d'abord dans la rubrique avant d'avoir les threads ?***

• S : Oui, je pense plutôt à ça. Je pense que déjà, je pense que… On couperait au moins ça en deux euh avec … En tous cas une grosse brique sur l'univers un petit peu sur le modèle des autres gens. Enfin l'univers euh, mon rapport à l'univers en tant que lecteur. Euh et puis euh un autre forum. Peut-être même un autre forum en, en accès privé euh pour ceux qui ont vraiment envie de créer du contenu, où là on pourrait avoir un, un lien direct entre nous et, et eux. Et peut-être même leur donner des infos sur ce qui se passe après pour leur permettre de créer du contenu. Et donc dans ce forum peut-être qu'on ferait des appels à création. Je sais pas trop ça reste encore à réfléchir mais… Mais ouais au moins avoir ces deux briques là ouais je pense.

• ***C : Et sur quel mode est-ce que tu autoriserais les gens à accéder à la partie privée ?***

• S : Euh bah, bah là par exemple on a… On a eu quelqu'un qui nous a envoyé un petit mail en disant qu'il euh, qu'il avait envie de, de tourner des vidéos en rapport avec l'univers. Juste le simple fait de se manifester, ça peut, ça peut largement suffire.

• ***C : D'accord.***

• S : Voilà, se manifester ou je sais pas à partir du moment où, où on ferait une campagne d'appel à création, toute personne qui y participe euh pourrait évidemment avoir accès à ce forum.

• ***C : Et dans ton esprit, qui serait à l'origine des, des discussions qui seront lancées sur le forum ?***

• S : Euh… Bah dans l'idéal c'est le, c'est le public lui-même. Après sans doute que il faut, qu'il faut lancer la machine et voilà. Après nous ça peut être, ça peut être intéressant pour pour recueillir les… Pour recueillir les retours des lecteurs. Bah on était vachement contents d'avoir le retour un peu de l'enquête que tu avais faite. Euh donc pour nous ça pourrait être, ça pourrait être un espace où voilà on pourrait savoir ce que les gens ont aimé, ce qu'ils n'ont pas aimé, qu'est ce qu'ils imaginent euh, quelles quelles sont les différentes résolutions possibles de différents mystères, voilà ce genre de choses. Et… Et voilà après ça c'est, c'est vraiment de la, de la consultation, de la consultation du public. Après euh, après un forum je pense que ça doit à un moment donné échapper à ces, à ceux qui l'ont qui l'ont initié. Dans l'idéal.

• ***C : Et qu'est ce que tu attends alors d'un forum ?***

• S : Euh… D'un forum moi j'attends de pouvoir… Le problème de Facebook c'est que quand tu ne fais plus rien euh… Quand tu ne postes plus rien, tu n'as aucune euh. Tu n'as aucun retour euh au fur et à mesure. Et euh… J'imagine que dans un forum, c'est quelque chose euh. Enfin vu que tu, que tu touches des gens qui ont envie de s'impliquer plus, euh… Parce qu'ils sont inscrits, parce que voilà, c'est plus, c'est un engagement différent que juste appuyer sur "j'aime". Euh… Euh, par exemple quand on a un doute sur euh… J'en sais rien sur euh… Qu'est ce que je peux te donner comme exemple ? En fait un forum, je je me dis que ça peut être bien pour nous aussi pour pouvoir avoir un retour ou un appui euh quand on en ressent le, le besoin. … … …

- ***C : Oui, et il s'adressera à qui ce forum, pour toi ?***
- S : C'est-à-dire à qui ? Tu veux une typologie de, de personnes ?
- ***C : Euh oui, dans ton esprit quels sont les lecteurs, ou les non-lecteurs pourquoi pas, qui seraient susceptibles de venir sur ce forum ?***
- S : Alors euh venir participer au forum euh je pense que c'est les, les… C'est les lecteurs qui seraient intéressés peut-être par l'aspect transmédia du projet. Euh… … Par le fait que… Pour avoir l'histoire complète il faut passer d'un support à l'autre. Et le fait d'avoir fait cette démarche là, euh… … T'es susceptible de, de pouvoir vouloir rester connecté à… Au, à ce qui se passe en temps réel dans les coulisses du projet. Ouais le forum je pense ça serait un peu, le but ça serait peut-être un petit peu ça, ça serait pour nous avoir euh un espace de lectorat privilégié et puis pour eux d'avoir soit les choses un petit peu avant soit se tenir un petit peu au curant de comment ça se passe. …
- ***C : Euh et en, et pour voir, quels sont les indicateurs là encore une fois qui te permettront de savoir. De de juger si ce forum est une réussite, s'il sert à quelque chose ?***
- S : Euh… Ça c'est un peu c'est… Bah évidemment il faut qu'il y ait un petit peu de participation. Mais après moi je me dis que la réussite c'est pas d'avoir euh 15 000 inscrits et euh… Et des posts toutes les 15 secondes. Ça serait plus réellement est-ce que, est-ce que du coup on parvient bien à… À trouver des gens qui alimentent aussi un peu le projet de contenus, de, d'initiatives euh… Même, même un très petit nombre hein, même trois. Ouais je pense que ça serait ça : ça serait un échange créatif entre, entre le lectorat et nous. Est-ce qu'il y a des idées qui naissent au sein du forum, est-ce que, ouais est-ce que… Est-ce qu'il y a des propositions, est-ce que comme on fait des propositions il y a, il y a du… Il y a du retour. Ouais ça serait plutôt ça ouais.
- ***C : Et du coup est-ce que tu as envisages que ça ne fonctionne pas ? [rires]***
- S : Bah oui pareil évidemment. Même réponse que pour l'autre hein. C'est… C'est histoire d'expérimenter. Ouais toujours pareil ouais, on essaie de voir euh.. Bah la communauté, une communauté de gens en fait c'est plein de gens différents et… Et on essaie de voir comment est-ce qu'on se lie avec différents types de personnes. Et si notre analyse, notre initiative sur un certain type de personnes ne fonctionne pas eh bien en en fera un autre.
- ***C : Et puis il y avait autre chose que tu, que tu envisageais de développer pour le site. Qu'est ce que tu entendais en disant que tu voulais une partie pour donner des nouvelles régulières du projet ?***
- S : Euh… Bah ça c'est en fait… En fait j'ai l'impression que tous les… Toutes les différentes idées qu'on a sur la communauté c'est un peu pour aller contre Facebook. Enfin pas pour aller contre Facebook, mais c'est pour pallier un peu aux, aux inconvénients de, de Facebook. Et moi je trouve qu'il y a un gros inconvénient à Facebook, c'est que les choses disparaissent très rapidement. … Et du coup euh… On se disait que ça pourrait être bien d'avoir un… Un blog tout bête. De revenir au bon vieux

blog où euh… Où quand tu découvres le projet à un instant T, tu peux très facilement en retracer un petit peu l'historique et… Et euh… Bah tu… Suivre à rebours l'actualité du projet c'est quelque chose, quand je découvre quelque chose, que j'aime bien faire. Du coup voilà c'était simplement avoir une trace qui ne soit pas aussi volatile que une Timeline Facebook en fait.

- ***C : Euh d'ailleurs comment est-ce que tu… Comment est-ce que tu vas gérer le fait que tu, que le projet a déjà une antériorité au moment où ce blog ouvrirait ? Est-ce que tu vas faire un résumé des épisodes précédents ?***
- S : Euh… Bah le premier post euh, le premier post expliquerait un petit peu où est-ce que qu'on en est. Un bref récapitulatif du parcours du projet. Après euh… De toute façon à partir du moment où on finance quelque chose et où il y a une attitude dans le fait d'acter la naissance de quelque chose qui fait que le… Bah ça commence là quoi. La communication de cette manière commence ici. Et euh… … … Et voilà. Et puis en fait euh… En même temps je me dis qu'est-ce qu'on aurait à raconter sur ce qui s'est passé précédemment ? Et en fait j'avoue que je, j'oublie très très vite. Donc c'est avant tout pour moi que je le fais. [rire] C'est plus, plus pour garder la trace.
- ***C : Euh, est-ce que les commentaires seront possibles de la part des gens qui liront le blog ?***
- S : Euh oui, je vois pas pourquoi ils le seraient pas. Oui oui. Oui oui.
- ***C : Mais tu en attends quelque chose en termes d'interactions avec les lecteurs ?***
- S : Euh… Bah là pour le coup peut-être moins. Euh… Là pour le coup j'attendrai moins. Enfin disons que des commentaires sur l'acte euh… C'est, c'est gentil de dire euh, c'est gentil de dire "super c'est génial", mais voilà [rire] Ou euh… … Mais disons que si, s'il y a des remarques à faire, si le projet prend une orientation qui plait pas trop tout ça j'attendrai plus ça sur le forum pour le coup parce que, parce que discuter par commentaire interposé je suis pas, je suis pas fan quoi.
- ***C : Donc tu envisages plus un log qu'un blog ?***
- S : Ouais, oui, ça… Oui voilà. Je ne sais pas. En fait je ne sais pas. Après on, enfin on va pas enlever les commentaires pour qu'il n'y ait pas de commentaires, mais, mais bon l'interaction, vu qu'on est sur Facebook, on, on s'en sert de… On diffuse des choses, mais c'est vrai qu'après quand les gens répondent, moi j'ai un petit peu du mal en fait. Un petit peu de, voilà… Sur cette interface là où il y a des petits messages qui passent comme ça. J'ai du mal à… À engager une interaction en fait. La micro-conversation j'arrive pas trop en fait.
- ***C : Euh pour autant…***
- S : J'ai pas Facebook à titre personnel donc euh voilà. Enfin je m'en sers pas.
- ***C : Sur sur un blog on peut parfois se retrouver avec des discussions assez, assez nourries avec quelqu'un qui réagit à un billet. Ça peut se produire, c'est vrai que la question pourra se poser de savoir comment articuler ça avec euh… Le forum par exemple.***

• S : Oui oui oui, oui d'accord. Ouais tu, tu me dis toi que sur un blog on peut… Enfin il ne faut pas, enfin on peut s'attendre à avoir des conversations nourries et intéressantes. Mais c'est plus quand il y a de la polémique non ?

• ***C : Oui, oui ça va plus réagir quand c'est de la polémique et c'est vrai qu'on voit, il y a peut-être moins. Les gens réagissent peut-être moins aujourd'hui qu'ils ne le faisaient euh auparavant. Quand il n'y avait que les blogs on va dire.***

• S : Disons que sur des blogs BD quand tu postes un dessin euh… Ou que tu postes un note de blog, bon voilà les gens, les gens vont dire "haha trop marrant" ou "ah la colo j'en sais rien" ou alors ils vont se faire des, des des blagues euh. Comment dire ? Des private joke. Et voilà là c'est vraiment l'acte du projet donc ça serait, j'ai pas l'impression que ça pourrait générer une interaction pour aller très loin. Mais peut-être que je me trompe hein, j'ai pas de… Voilà, mais bon si tu demandes comment est-ce qu'on… Comment est-ce qu'on imagine le truc, voilà.

• ***C : OK. Et euh en termes de régularité tu envisages de mettre à jour ce blog avec quelle régularité ?***

• S : Alors, bah je n'en sais rien. C'est très bien de faire un point avec toi parce que [rire] tu nous poses des questions qu'on ne se posait pas. Euh… Alors… Quelle régularité je sais pas, je sais pas parce qu'en fait pour le moment on… On n'a pas l'impression d'être rentré dans une, dans une routine qui nous permettrait de savoir un petit peu à quelle régularité ça serait intéressant de poster, de faire une mise à jour euh… Moi j'aimerais bien. Tu vois je sais pas du tout, j'en ai pas parlé avec Emilie donc je ne sais pas si elle est, si elle est d'accord. J'aimerais bien euh… Que, qu'on puisse montrer les petits, des petits dessous techniques euh du projet que ce soit sur le turbomédia ou sur le papier. Là en plus on va faire un… Pour la sortie du premier album on va faire, il va y avoir 7 pages à la fin de l'album qui seront des contenus bonus, donc des faux articles ce genre de choses. Et on essaie de voir si on peut mettre de la réalité augmentée. Ça je pense que ça peut, ça peut être intéressant comme note, comme note de blog. Après est-ce qu'on aura toujours des trucs intéressants à raconter, avec quelle régularité j'avoue que, j'avoue que je sais pas trop. J'avoue que je sais pas trop, les albums sortiraient tous les 4 mois donc t'aurais au moins un post tous les 4 mois [inaudible]. Oh je sais pas peut-être euh tous les 15 jours, quelque chose comme ça.

• ***C : Et qu'est ce que tu en attends de ce blog ?***

• S : Euh… En fait plus je réponds à tes questions et plus je me dis qu'en fait c'est c'est pour moi pour me voir avancer j'ai l'impression. … … Tu vois pour euh, pour, parce que… Sur Facebook c'est tellement, enfin tu es tellement accroc à… Ohlala à faire le post au bon moment pour qu'il soit bien repris machin tout ça que. Moi je trouve qu'on en oublie un petit peu, qu'on en oublie le contenu et puis le plaisir un peu de de communiquer. Et j'ai l'impression que sur le blog voilà tu peux… Tu peux faire un post de blog très court, ou un post de blog très long où tu, où tu racontes euh ce que t'as

envie de raconter, ce qui te semble intéressant à raconter sur le moment et, et comment tu as envie. Enfin qu'est ce que tu as envie de projeter en fait à un moment donné. Mais je crois que c'est plus ça, c'est plus un rapport sain à, à à ce qu'on projette publiquement du projet en fait.

- ***C : Donc finalement le blog s'adresse plus à toi qu'à tes lecteurs***
- S : … … Bah non parce qu'il s'adresse aux lecteurs si tu veux, c'est pas, c'est pas comme un journal intime, un journal intime je le fais dans mon coin et voilà. Mais il s'agit vraiment de… Il s'agit vraiment de communiquer quelque chose à quelqu'un, en l'occurrence le public. Mais euh… Le fait de choisir le blog plutôt que Facebook euh… J'ai l'impression que c'est plus parce que ça me parle plus à moi parce que j'imagine que tu as certaines personnes qui se retrouvent très bien dans l'image qu'ils ont d'eux même, qu'ils se projettent d'eux même en utilisant l'outil Facebook. Mais pas euh, mais c'est pas notre cas. Euh et j'aimerais bien trouver. Enfin voilà je vois dans le blog un outil dans lequel je me reconnaitrais, mais il s'agit toujours de communiquer hein. Il y a une notion de communiquer par le Facebook. Mais pas dans le sens communiquer pour vendre, mais euh, mais de… De projeter une image de, de soi, en train de, ben en l'occurrence en train de faire une bande dessinée.
- ***C : Et donc qu'est ce que ça va apporter au projet selon toi la mise en place de ce blog ?***
- S : Euh sur le contenu du projet je pense, enfin sur euh… Sur le contenu comme on en parlait tout à l'heure c'est-à-dire la curation est-ce que ça va apporter quelque chose à l'histoire. Sur le contenu du projet je pense pas grand chose. Après sur euh… Sur euh… Sur euh… Non là c'est, c'est vraiment, c'est pas très… C'est presque un truc à sens unique mais, mais euh… … Peut-être que nous ça va nous apporter euh… En fait on a, on a du mal un petit peu à… Enfin moi je n'arrive pas. Je vais parler pour moi en fait je vais m'arrêter de dire "on". Euh… Moi j'ai du mal un tout petit peu à me… À me projeter dans… Euh… Enfin j'ai du, j'ai du mal à croire qu'on est en train de faire ça en fait, je sais pas comment dire. C'est un peu étrange mais. Mais… Ouais je crois que c'est vraiment en fait, plus je réponds à tes questions et plus je me dis que c'est vraiment euh, c'est vraiment pour moi, pour être certain que je suis vraiment en train de faire ça. … Du coup ça apportera pas forcément grand chose au projet à part peut-être dans… Dans le rapport que moi j'entretiens avec lui qui du coup sera un rapport euh… "Eh en fait mon travail c'est de faire de la bande dessinée, ça y est j'en suis sûr" tu vois quelque chose comme ça.
- ***C : Donc c'est pas un journal intime, mais un peu quand même.***
- S : … Ouais voilà. Enfin pas intime parce que disons que ce que je diffuserai ça n'aura rien de, d'intime et de… Comment dire ? Euh… Comment est-ce qu'on peut dire ça… ? C'est pas euh… … On est pas dans les anges de la téléréalité tu vois. Mais… C'est simplement euh sur l'actualité du projet, bah je sais pas par exemple là si le, si le truc fonctionne, si le partenariat avec l'école d'Internet fonctionne bien eh ben peut-être en… En donner des, en donner des nouvelles de temps en

temps ou… Euh. Et puis aussi euh, en fait, en fait c'est partager, en fait c'est partager des enthousiasmes euh, des enthousiasmes ponctuels que nous on ressent vis-à-vis de notre projet. Voilà à un moment donné on va aller, on va aller à Paris, les étudiants on va discuter avec eux de ce qu'ils ont choisi de ce qu'ils ont envie de faire et tout ça. Et puis c'est un truc super, j'aurai envie de, j'aurai envie de le partager. Mais j'ai pas envie de faire ça sur Facebook. Je sais pas trop pourquoi. Parce que j'ai l'impression qu'on peut pas parler vraiment, on peut pas, on peut pas… On peut pas parler euh, encore une fois il faut être rapide sur Facebook. Il faut être rapide encore plus sur Twitter. Et euh… … … Et voilà, je pense qu'on… Quand il s'agit d'un truc euh. Quand il s'agit du journal intime en fait, quand il s'agit du rapport intime entre soi et son projet, peut-être qu'on va faire attention par rapport à ce qu'on met en ligne.

- ***C : Est-ce que tu as envisagé que d'autres personnes que toi ou Emilie publient des choses sur ce blog ?***
- S : … Euh… Non je pense pas, non. Alors là pour le coup, euh non je pense pas. Non je pense pas. Je pense pas parce que le… Enfin à moins que j'en sais rien tout d'un coup on se lance dans une, dans une adaptation audiovisuelle et que… Et que il y a un autre créateur qui rentre là dedans, mais… Mais pour le coup ce projet on le porte vraiment à deux donc euh… Donc euh sur euh, parler de l'avancée du projet euh ensuite, bah voilà personne ne peut le faire à notre place quoi
- ***C : Et comme à chaque fois je vais te demander si'l y a des indicateurs auxquels tu sera sensible pour euh… Pour mesurer le, la réussite de ce blog par rapport à ce que tu en attends ?***
- S : Alors là franchement, pas vraiment. Je ne crois pas. Non non, je crois vraiment que c'est un truc, un truc qu'on a envie de faire pour le plaisir et qu'il n'y a pas de… Si personne ne va le voir ce n'est pas très grave enfin… Mais, non, je ne crois pas, je ne crois pas qu'il y ait vraiment d'indicateur euh… Non.
- ***C : Donc en fait là pour le coup tu ne te poses même pas vraiment la question de savoir si ça va fonctionner ou pas ?***
- S : Non. Non non non. Oui oui. Parce que aussi ça a… Là, bon là on fait un truc transmédia qui part un peu dans tous les sens, il y a certains, voilà certains modules où on dit "ah oui ça serait bien que ça marche" et on a besoin d'indicateurs. Mais euh si on fonctionne que comme ça, il n'y a plus, il n'y a plus de plaisir non plus quoi. Et euh… Et par exemple sur, sur la bande dessinée bien sûr qu'on va espérer que ça va fonctionner, que… Que les gens vont avoir envie de la lire et de l'acheter, mais euh… Voilà à un moment donné il faut se sortir, faut se sortir les indicateurs de succès de la tête parce que sinon on… On travaille plus que pour ça et… Et je pense que… Il y a… Il y'a le risque de… De se fourvoyer et de plus faire quelque chose de bien. Mais euh… Mais bon, ça c'est des réflexion philo à la con [rire] euh… Ouais que… …

- ***C : Alors tu vas te retrouver avec pas mal d'applications diverses et variées autour de finalement ton récit. Est-ce que tu pourrais me refaire un petit point sur ce qui existe. Donc là on a parlé de la curation, euh d'un forum, d'un blog, qui vont s'ajouter ou être développés par la suite. Euh… Et en dehors de ça il y a déjà des choses qui existent. Est-ce que tu peux me rappeler ce qui, ce qui existe et puis m'expliquer un peu comment est-ce que tu envisages l'articulation de tout ça ?***
- S : … Alors, c'est le grand fouloir en fait pour tout te dire. En fait il y a euh… Il y a la bande dessinée numérique. Il y a la bande dessinée. Donc la bande dessinée numérique, turbomédia. La bande dessinée papier euh… Donc qui sortira euh, donc il y'a quatre albums qui sont prévus. À la diffusion de chaque album papier. Enfin à l'édition de chaque album papier on diffuse en parallèle euh… L'équivalent du tome suivant mais en numérique. C'est-à-dire que là en septembre on devrait sortir normalement le tome 1. [coupure]
- ***C : Ma question c'était de savoir, que tu me rappelles un petit peu ce qui existait en termes d'applications euh… Tout ce qui existe et ce qui doit exister. Et comment tout ça s'articule. Et tu me disais que c'était le grand fouloir.***
- S : Voilà c'est le grand fouloir. Donc je commence par la bande dessinée numérique, donc c'est une bande dessinée numérique turbomédia. Euh de là une bande dessinée papier, donc à chaque euh album papier qui sort, l'équivalent du tome suivant sort en numérique. Par exemple euh… Là en septembre on sortira le tome 1 papier et l'équivalent du tome 2 sera diffusé sous la forme de quatre épisodes turbomédia pendant un mois, donc un par semaine, gratuitement. Euh… Et euh… Ce, ce tome 2 quand il sera sorti en turbomédia gratuitement, sortira en librairie en janvier au moment où on sortira le tome 3 en numérique, donc voilà. Je sais pas si c'est clair ?
- ***C : Ça me semble assez clair.***
- S : OK très bien. Euh… … À la fin des tomes papier, il y a de pages bonus de… De documents issus de l'univers. Il devrait y avoir des contenus multimédia augmentés euh accessibles par smart-phone et tablette quand on, quand on filme la page et ben on doit pouvoir cliquer sur, cliquer sur des boutons qui déclenchent une vidéo ou des sons ou des images qui se remplacent ou des choses comme ça. Euh… Il y a le guide de jeu de rôles, papier, euh… J'avoue que ça fait un petit moment que je n'y ai pas travaillé mais a priori on va essayer de faire au moins une nouvelle campagne par tome papier qui sort. Et euh… Et ça sortira en numérique à moins que d'ici là on aie trouvé quelqu'un que ça intéresse en papier. Donc gratuitement en numérique. Euh… Ensuite donc… En fait pour ce qui est sûr, c'est tout en fait. Pour tout ce qui est sûr c'est tout parce que…
- ***C : Donc ça ce sont les deux choses certaines, enfin les trois choses certaines ? Le turbomédia, euh qui sert de prépublication ?***
- S : Ouais

• ***C : La BD papier, et le jeu de rôles. Et comment le jeu de rôles est articulé avec le reste ? Comment est-ce que le public peut circuler et avoir connaissance du jeu de rôles ?***

• S : Alors comment il a connaissance du jeu de rôles, bah ce sera, ce sera à travers le site. Peut-être qu'on refondra le site pour que ce soit plus clair, pour que ce soit plus accessible plus facilement. Euh… Après sur euh… Sur euh, sur le contenu ça suivra, enfin ça suivra la bande dessinée. C'est-à-dire que la campagne que tu vas vivre sera une, se placera chronologiquement en même temps que le tome papier qui sort en même temps.

• ***C : D'accord, en parallèle en fait, sur un autre récit mais en parallèle avec ce qui se déroule dans le tome papier ?***

• S : Voilà c'est ça, c'est ça.

• ***C : Donc ce sont les trois choses sûres.***

• S : Voilà. Ensuite on, voilà on va… Là avec euh, avec l'éditeur on va avoir un producteur trans-média euh qui a l'habitude de faire plutôt des… Des webdocs, des webdocs interactifs. Et qui serait intéressé peut-être par faire un… On va voir quoi. On s'est pas encore accordés sur quoi. Mais peut-être qu'il y aura d'autres choses d'ici la sortie, mais pour l'instant je ne peux pas te dire que c'est sûr.

• ***C : Euh et alors à côté de ces éléments qui sont euh, qui correspondent à l'univers narratif. On a, on a actuellement, alors arrête moi si je me trompe et complète. On a une page Facebook ?***

• S : Ouais

• ***C : Un compte Twitter ?***

• S : Ouais

• ***C : Le Scoop It qui existe déjà et qui est appelé à évoluer vers peut-être quelque chose d'autre ?***

• S : Ouais

• ***C : Et puis par la suite sans doute un forum, un blog.***

• S : Ouais

• ***C : Est-ce qu'il y a d'autres choses que j'oublierais ?***

• S : Euh… Non non mais ouais, mais même le, le forum on le fera a minima de toute façon. Donc oui. Euh… Je réfléchis, non non je crois pas.

• ***C : Et tout ça...***

• S : non non

• ***C : Et comment tout ça va s'articuler euh, autour euh, ou par rapport au récit, et au jeu de rôles ? Enfia trois éléments, aux trois briques narratives que tu…***

• S : Bah la bande dessinée papier et turbomédia c'est sensiblement la même. À part que dans le… À part que dans le papier tu as des éléments en plus. Tu as des éléments en plus qui te… Soit qui te projettent dans le suivant soit qui te projettent dans… En fait voilà soit… Soit tu donnes de éléments qui te donnent de l'avance sur l'histoire, soit tu donnes de éléments qui te donnent une plus grande

connaissance de l'histoire mais d'une manière transversale. C'est-à-dire que tu vas pas avancer dans l'intrigue, mais tu vas avancer dans ta connaissance horizontale de l'univers. Je sais pas si…

- ***C : Ouais, je comprends.***
- S : Euh voilà. Et puis, bah voilà, c'est typiquement sur le jeu de rôles… Ouais non remarque sur le jeu de rôles peut-être que des fois tu peux avancer dans l'histoire. Mais euh… J'aurais du mal à te faire un schéma clair et précis de… De quoi sert à quoi. Euh… Euh… Si ce n'est que j'essaie de, j'essaie de garder tout ça cohérent.
- ***C : Euh alors là tu me parles beaucoup de la cohérence narrative, et euh ma question était aussi en termes de circulation de tes lecteurs sur les briques non narratives, mais peut-être plus communautaires : Facebook, Twitter, le blog, le forum, le Scoop It. Comment est-ce que les lecteurs passent, bon du turbomédia au papier on comprend qu'il y a un côté prépublication donc ils achètent le papier pour avoir un objet, et avoir des bonus, donc quelque chose d'enrichi. Euh… Le jeu de rôles pour les… Les pratiquants de ce loisir, peut permettre d'approfondir l'univers, de le découvrir autrement. Et autour de tout ça on a tout le reste. Et comment est-ce que, qu'est ce que tout le reste apporte et comment tout le reste fonctionne ? Euh, autour de tout ça ?***
- S : Alors bon, le turbomédia il est accessible depuis le site donc euh a priori, je pense que les catégories blog et forum ce sera des catégories du site. Donc en allant voir le turbomédia, si ça t'intéresse, que soit tu veux savoir l'actualité du projet et tu vas sur le blog, euh soit tu veux euh te lier avec d'autres fans donc tu vas sur le forum. Euh… S'il y a eu une campagne d'appel à création, voilà ça c'est quelque chose qu'on a envie de faire mais qu'on ne sait pas si on va faire. Mais s'il y a une campagne d'appel à création, a priori elle démarrera sur Facebook et ensuite tu vas sur le forum, pour débattre soit trouver des partenaires pour euh voilà si tu es un réalisateur et que tu cherches un auteur ou… Ce genre de choses Euh… Donc tu passes du Facebook au site. Et pour la curation, je pense que ça sera pareil aussi, une catégorie du site. En fait tout ça n'est pas, n'est pas encore clair et puis j'avoue que je ne, j'attends aussi de voir, de voir ce qui se passe euh avec les étudiants. Pour un peu finaliser tout ça, parce qu'ils sont, ils sont aussi plus jeunes, ils sont plus jeunes que nous et ils ont une approche du web qui est… Qui est super intéressante parce que nous on… On nous a. Même si on a Internet depuis qu'on est petits, mais bon les, les pratiques communautaires ils sont vraiment dedans. Du coup euh, j'attends un petit peu de, d'avoir d'avoir terminé cette séquence là pour euh, pour vraiment figer euh comment ça va se passer. En sachant que a priori on va essayer de, d'avoir une nouvelle étape clean, de site et voilà de… D'avoir pensé l'architecture, la circulation d'audience etc pour septembre. Et puis ça aussi on verra comment ça se passe avec la communication aussi de Delcourt, parce qu'ils vont faire un, une communication de leur côté. Donc on va essayer de faire ça bien ensemble et penser cette circulation voilà ceux qui vont lire la bande dessinée papier, ben voilà ils vont… Immédiatement après l'avoir achetée ils peuvent gratuitement aller voir la suite. Donc ça il

faut qu'on y pense aussi. Euh… Voilà je sais pas trop si, si je réponds bien à ta question… Mais euh… Ouais c'est des choses qui sont encore à… Qui sont encore à caler. En fonction justement des, de modules qui seront développés, de ceux qui fonctionneront, de ceux qui ne fonctionneront pas.

• ***C : D'accord. Euh… Est-ce que tu vois quelque chose à ajouter par rapport à tout ce dont on a discuté, ou des questions que tu te poses peut-être ? Euh… Est-ce que tu te poses des questions…***

• S : Euh… Moi la question que je me pose. Enfin le. Je pense que le gros défi, le gros défi du projet et… J'aimerais bien réussir. C'est euh, c'est encourager la création de contenus. Euh… Je, je sais, je sais que c'est le plus compliqué à demander à un public et… Et voilà. Donc ça nécessite aussi de, d'être généreux et de donner beaucoup. Donc voilà on va essayer de faire ça. Mais pour moi c'est le gros euh… La grosse interrogation : est-ce qu'on va arriver à faire ça quoi.

• ***C : Donc l'aboutissement pour toi euh, la vraie réussite pour toi, ça serait que au bout de toute cette chaine, toutes ces briques qui sont mises les unes au bout des autres on aie euh, on aie de sens qui qui rebondissent et que la mayonnaise puisse monter ?***

• S : Ouais voilà. Là je te dis il y avait le, ce, ce monsieur, ce jeune homme d'ailleurs je sais pas. Qui m'a contacté pour me dire qu'il avait envie de, de réaliser des choses. Il y a… Un réalisateur d'une école, de de Louis Lumière qui a aussi envie de… De… Il voulait faire, il voulait faire un faux docu-fiction de… Le docu-fiction dont on parle là. Il voulait faire ça comme projet de fin d'études. Donc on va discuter, voir si ça… Si ça peut coller ou pas. Mais ouais, j'aimerais bien finir par… Parce qu'en fait cette histoire elle est quand même euh… Elle est censée pouvoir arriver à tout le monde et je pense que son intérêt peut résider dans la multiplication des points de vue. Et… Du coup moi j'aimerais bien arriver par exemple à ce que le docu-fiction il soit fait de manière participative. … C'est ça que, c'est ça que j'aimerais arriver à faire. Euh… Et je sais pas si si on va y arriver. Mais je pense que ça peut être excitant comme projet. … … Voilà.

K. MediaEntity : les lecteurs

Par analogie avec le travail mené autour de *LAG* j'ai élaboré un questionnaire destiné aux lecteurs de *MediaEntity*. Reprenant le canevas du questionnaire consacré à *LAG*, il s'agissait comme pour les premiers entretiens avec les auteurs de *MediaEntity* de disposer de données comparables. Ce questionnaire, composé au moyen des mêmes outils, a lui aussi été diffusé à travers l'ensemble des canaux de communication utilisés par les auteurs de la série pour communiquer avec leurs lecteurs : la page Facebook, la lettre électronique, le compte Twitter ainsi que le site web officiel. Le questionnaire a été diffusé à compter du 17 décembre 2012, soit à l'issue de la parution de la saison pilote de la série. Au 16 janvier 2013, il avait recueilli 101 réponses. N'ayant pas le temps de mener une série d'entretiens avec des lecteurs identifiés parmi les répondants au questionnaire, je me suis tourné vers les lecteurs déjà interrogés à propos de *LAG*. Parmi les six enquêtés, deux avaient connaissance de *MediaEntity* et ont accepté de me répondre : Stéphane et Deborah. Toujours par souci de pouvoir recouper les données recueillies, j'ai adopté un guide d'entretien au canevas très proche de celui utilisé pour *LAG*.

K1. Guide d'entretien

- Comment avez-vous découvert MediaEntity ?
- Comment avez-vous lu MediaEntity ?
  - A quelle fréquence ? (Chaque semaine durant la parution, tout d'un coup, en cherchant à résoudre les énigmes pour lire en avant-première)
  - A quel moment de la journée ?
  - Dans quel contexte ?
  - Vous est-il arrivé de relire la saison pilote (combien de fois, quand) ?

  - Qu'est ce qui vous plaît/déplaît ?
- Vous êtes plutôt lecteur de bande dessinée ?
  - Quelle différence avec MediaEntity ?
  - Vous lisez de la BD numérique ? Quoi ? (Le turbomedia ?)
  - Question ajoutée spontanément au cours du premier entretien et conservée : Vous êtes-vous intéressé aux auteurs ? (Donner l'exemple de chacun, de sa formation pour savoir si cela évoque quelquechose au lecteur)
- En dehors des épisodes de la saison pilote, vous êtes-vous intéressé au projet transmédia ?
  - Le Jeu de rôles
  - Le jeu en réalité alternée organisé durant le festival d'Angoulême
  - Les autres briques transmédia envisagées initialement : appli de jeu mobile, webdoc, websérie, film super 8, ARG
- Vous êtes vous abonné à la page Facebook, à la lettre de Wilhem ou au compte Twitter ?
  - Si oui, dans quel but ?
  - Au final, qu'est ce que cela vous a apporté ?
- Vous en parlez ?
  - Avec qui ?
  - Sur quel support ?
  - Quand ?
  - Dans quel contexte ?
  - Dans quel but ?
- A quel personnage vous identifiez-vous ?
- Le premier album imprimé sortira fin août, comptez-vous l'acheter ou le lire ?
  - Qu'en attendez-vous ?
- En même temps que l'album paraitra commencera la publication numérique de la saison 1 de la série, la lirez-vous ?
- Participeriez-vous au financement / jeux / création ?

K2. Stéphane

18/07/2013 14h13 (0h36)

- ***Chercheur : Je vais partir sur la même approche que pour notre précédent entretien sur Les Autres Gens. Euh l'idée c'est que je puisse comparer un peu ton ressenti, enfin ce que tu vas exprimer sur MediaEntity avec ce que tu avais déjà exprimé sur Les Autres Gens.***
- Stéphane : Ouais
- ***C : C'est intéressant de pouvoir suivre les mêmes personnes, il y a une autre lectrice que je vais pouvoir interviewer sans doute et puis peut-être un autre encore.***
- S : Il faut que tu parles un tout petit peu plus fort parce que je suis dans la rue, je ne suis pas dans, dans mon bureau.
- ***C : OK. Ouais j'ai la chance d'avoir quelques, toi, peut-être euh, une autre lectrice sur, et puis peut-être un autre lecteur que j'ai déjà interrogé, et qui ont aussi lu MediaEntity. Donc comme ça je vais pouvoir faire un peu le lien. Eh bien ma première question, c'est, j'aimerais bien savoir comment tu as découvert MediaEntity ?***
- S : Je crois que c'est via euh Thomas Cadène. Ça devait être sur Facebook…
- ***C : D'accord, il aurait, il a relayé le lien sur Facebook à quel moment, tu te souviens ? Tu ?***
- S : Bah au moment du premier épisode.
- ***C : D'accord, dès le premier épisode. Et donc tu tu es allé le, le lire dans la foulée ?***
- S : Ouais. …
- ***C : Et à partir de là comment est-ce que tu as lu cette série. Comment s'est déroulée ta lecture à partir de, de cette première rencontre ?***
- S : Eh bah je dois dire que j'ai pas mal accroché, assez vite… Enfin j'ai pas mal accroché, je suis revenu assez vite chaque semaine pour lire l'épisode et… Euh… J'ai adoré la mise en scène de… MediaEntity, qui était vachement plus… … Travaillée j'allais dire que celle des Autre Gens. Enfin les différentes cases qui apparaissent, c'est vachement cinématographique pour moi. C'était assez intéressant, j'ai pu, j'ai beaucoup aimé le trait. Et en plus le script, le script me plaisait pas mal quoi.
- ***C : Tu dis que tu l'as lu chaque semaine, est-ce que tu as euh tenté de résoudre les énigmes pour pouvoir lire les épisodes en avant première ?***
- S : Non. Non
- ***C : Donc tu as attendu à chaque fois la parution publique ?***
- S : Ouais. Ouais ouais. J'ai pas, j'ai pas joué au jeu ouais.
- ***C : Tu n'y a as pas joué pourquoi ? Enfin, tu ?***
- S : Euh… Je me souviens plus, il n'y avait pas une histoire d'inscription ?… Il fallait pas euh… Je sais plus pourquoi je ne l'ai pas fait. Mais parce que un seul épisode par semaine ça m'allait euh… Et

puis j'ai pas encore forcément. J'ai bien accroché mais j'étais pas encore forcément hyper euh… Euh à fond. Et du coup euh voilà, je je ressentais pas le besoin d'avoir l'épisode plus tôt quoi.

• ***C : D'accord. Et tu lisais ça à quel moment de la journée ?***

• S : … Je sais plus. Honnêtement là je sais plus. C'est trop loin, je ne les au pas relus et je ne me souviens plus.

• ***C : Ouais. Et d'une semaine sur l'autre comment est-ce que tu étais amené à lire l'épisode suivant ? Est-ce que tu, tu attendais une annonce sur Facebook ou ?…***

• S : En fait je me suis inscrit, enfin j'ai suivi la page de MediaEntity sur Facebook enfin après la lecture du premier épisode et du coup euh ça apparaissait dans mon fil d'acte. Mais j'avoue que je n'y pensais pas par moi-même donc du coup c'est grâce à… À Facebook ?

• ***C : Donc le rappel de Facebook.***

• S : Ouais.

• ***C : Et tu lisais ça du coup sur le lieu de travail euh… Ou ?… Ouais, enfin au moment où tu découvrais le truc sur Facebook quoi ?***

• S : Ouais. Et du coup je me souviens effectivement que… Enfin j'ai un souvenir plutôt de lire ça… À l'inverse des Autres Gens. De lire ça en soirée.

• ***C : D'accord***

• S : Enfin plutôt vers le… Mais c'est peut-être parce que… Enfin je me trompe peut-être dans mes souvenirs, mais… Il n'y avait pas une publication euh… Dans l'après-midi, je sais plus. Je me demande si l'épisode ne sortait pas dans l'après-midi.

• ***C : Donc tu étais dépendant de l'horaire de publication et puis c'est là que tu le lisais…***

• S : Ouais, ouais. J'étais beaucoup beaucoup moins accroc, enfin… Beaucoup moins réactif que Les Autres Gens… Enfin…

• ***C : Oui c'était, c'était… Je sais pas… Un petit, un petit, une petite gâterie une fois par semaine qui tombait comme ça mais que tu n'attendais pas forcément d'une semaine sur l'autre ?***

• S : Ouais.

• ***C : Et est-ce que tu as relu cette saison pilote ?***

• S : Non, mais je le ferai… Non je ne l'ai pas relue. J'ai hésité à le faire avant cet entretien mais je ne l'ai pas relue et… Je le ferai sans doute au moment du lancement du truc euh… Enfin quand ça commencera vraiment quoi.

• ***C : Oui, quand la saison une démarrera tu reliras le début ?***

• S : Ouais.

• ***C : Et qu'est ce qui, qu'est ce qui t'a plu ou déplu dans cette série ?***

• S : Alors j'ai. Enfin comme je disais tout à l'heure euh… La mise en scène enfin c'est vraiment le truc que je retiens. Alors je sais pas si je suis très clair quand je dis que les cases apparaissent euh

contrairement aux Autres Gens où il y a une case qui défile sur l'écran à chaque fois. Là le fait qu'elles apparaissent pas forcément aux mêmes endroits, qu'il y ait des espèces de… De mouvements qui sont donnés par l'apparition de plusieurs cases etc. Enfin je trouve ça très… Très ciné. Très vivant. Et après je… Euh… Je trouve que en un épisode, enfin dès le premier épisode l'intrigue est quand même super lancée. Et euh… Et c'est pas mal ce trip. Alors en plus ce trip autour des réseaux sociaux moi me plait pas mal forcément. Enfin je sais pas ce que ça va donner, enfin je sais pas où on va mais je trouve ça drôle euh… Euh… Cette idée quoi, que les réseaux sociaux peuvent être un danger, une sorte de conspiration enfin je trouve ça original, je trouve ça jamais vu. Et j'ai bien aimé le dessin également en plus.

- ***C : Euh je crois avoir que tu travailles dans le milieu de l'animation toi ?***
- S : Ouais
- ***C : Est-ce que, moi je… Je peux pas m'empêcher de faire un parallèle entre ce que tu me dis de la mise en scène des cases entre elles et peut-être même aussi ce que tu me dis sur le trait du dessin et finalement ta situation professionnelle. Est-ce que c'est…***
- S : Oui… Euh… Bah c'est assez juste. Enfin c'est un truc que je note. Euh… Mais je… J'ai jamais pensé à MediaEntity comme à un dessin animé.
- ***C : Hmmm. Est-ce que tu t'es intéressé aux auteurs qui sont à l'origine de cette série ?***
- S : Non
- ***C : D'accord. Et si je te dis que la dessinatrice a été formée dans une école de dessin animé et qu'elle a réalisé durant ses études le clip "Le Café" d'Oldelaf ?***
- S : Ah ouais d'accord
- ***C : Est-ce que, est-ce que du coup ça peut expliquer une partie de ton intérêt pour la mise en scène et le…***
- S : Bah du coup oui. Enfin. C'est quoi l'école ?
- ***C : Euh… Je crois qu'elle a fait la Pou, la Poudrière, ça existe ça ?***
- S : Ouais, ouais ouais.
- ***C : Je crois qu'elle en a fait une autre mais je ne sais plus laquelle ?***
- S : Émile Cohl ? Les Gobelins ?
- ***C : Non ce n'était ni Émile Cohl, ni Les Gobelins.***
- S : Hmmm… Ah bah du coup c'est intéressant. Enfin, ceci explique sans doute cela. Effectivement elle a… Elle a. C'est marrant, j'aurais pas suspecté que c'était une nana qui dessinait ça. Euh… Je trouve qu'elle a un trait assez masculin. C'est un peu con à dire mais j'ai pas imaginé une seule seconde que c'était une fille qui dessinait ça. Mais ouais elle a un trait, elle a une vision de… Du, de la mise en scène et de l'a… De l'action qui est assez intéressante. Après je me demande vachement, enfin pour le moment c'est un format numérique. Je sais pas s'il y aura un jour l'idée de le transposer

en papier. Mais ça risque d'être compliqué de… D'avoir ce rendu en papier. Donc je trouve ça vachement… Enfin c'est hyper adapté à son média quoi.

• ***C : Euh tu parlais aussi de… Du pitch de la série qui a su t'accrocher tout de suite. Alors là encore je vais faire un parallèle avec ta situation professionnelle. Si je te dis que le… Le scénariste c'est quelqu'un qui a été formé dans, dans une école de scénario et qui destine donc plutôt ses étudiants à des débouchés dans l'audiovisuel ?***

• S : Bah tu vois, c'est euh… Enfin ça m'étonne pas du tout. Ça fait très… Ça fait très effectivement pilote de série. Le mec il a… Il sait qu'il a euh un épisode pour convaincre donc tout l'épisode il faut qu'il envoie du lourd et que voilà. Et en même temps je trouve que. Enfin ça m'étonne pas, je trouve ça super bien dosé en termes de… "Je balance des informations et je retiens aussi un certain nombre de questions parce que sinon on n'y revient pas" mais non c'est, ça m'étonne pas du tout.

• ***C : Et… Pour en revenir maintenant à la bande dessinée, toi tu es plutôt lecteur de BD je crois. Tu m'avais déjà répondu, mais je sais plus, tu lis, tu lis aussi beaucoup de bande dessinée***

• S : Bah ouais, c'est ce que j'avais dit euh… [rire] Comme j'ai relu notre entretien de la fois dernière [SC avait demandé à disposer de la transcription par curiosité, après avoir accepté sa reproduction en annexe de la thèse] euh… Je vais faire la même réponse.

• ***C : [rire] c'est vrai***

• S : Mais euh… Toute mon enfance, éducation francobelge hyper-classique. Et toute mon adolescence et âge adulte toutes des BD euh… Les les gros cartons quoi. Je suis pas un expert euh. Je suis pas un expert de la bande dessinée. Enfin, c'est ce que je t'avais cité, tu sais les Largo Winch, XIII, euh… Non pas XIII jamais, mais euh Thorgal et euh… Et autres SODA quoi. Et euh quand même je dois dire que par rapport à la fois dernière euh… Forcément Les Autres Gens aidant, je me suis quand même pas mal mis à… À d'autres BD quoi. D'autres BD de plus euh… Euh… Indé quoi. Plus dans l'univers des Autres Gens quoi.

• ***C : Et euh en partant de, en partant des auteurs qui ont collaboré aux Autres Gens ou… ?***

• S : Bah non, pas forcément parce que… Non pas forcément. Euh… Je connaissais déjà euh Vivès donc voilà je commençais déjà à suivre son travail. Donc voilà je suis pas sûr que. Enfin je suis même sûr que Aude Picaud n'a jamais participé aux Autres Gens, donc par exemple c'est une BD que je suis. Enfin que j'aime bien.

• ***C : Et euh… Tu, tu l'as déjà un petit peu évoqué tout à l'heure, mais quelle différence tu établis entre ces, ces bandes dessinées plus traditionnelles en album imprimé et ce que tu as pu lire avec MediaEntity ?***

• S : Entre ? Euh… Bah il y a une… Encore une fois je me répète mais il y a une mise en scène qui joue vachement sur le mouvement sur les… Valeurs de… Enfin les valeurs de, les cases euh… Sont euh changent d… Enfin d'une case à l'autre. Enfin c'est pas très français mais voilà. Euh… Euh qui à

mon avis est assez compliqué à retranscrire en BD. D'autant que ce qui joue vachement c'est que. Enfin je me souviens notamment d'une case qui s'ouvrait notamment sur des portes d'ascenseur et c'était assez joli, c'était assez réussi. Donc typiquement si tu as les deux cases face à toi sur une page, sur une page papier ça marche pas. Alors que là l'ascenseur s'ouvrait petit à petit et la case. Enfin c'était rigolo quoi. Justement on jouait effectivement. Donc si en plus les auteurs sont des gens qui sont habitués au dessin animé, au scénario et tout ça. Il y avait limite des effets d'anim quoi.

- ***C : Ouais. Et euh depuis Les Autres Gens est-ce que tu as lu d'autres bandes dessinées numériques ?***
- S : Non
- ***C : Vraiment aucune ?***
- S : À part MediaEntity non
- ***C : À part MediaEntity en fait non. Euh… Le turbomédia c'est quelquechose qui… C'est un nom que tu as déjà lu, entendu, ça te dit quelque chose ?***
- S : Oui ça me dit quelque chose mais euh… Oui. Mais je saurais pas te dire plus.
- ***C : d'accord.***
- S : Ah si il y avait aussi un truc que j'ai tenté et puis je, j'ai pas été assez euh… Je crois que c'est payant, c'est euh… Professeur Cyclope ?
- ***C : Oui***
- S : Ouais, bah j'avais commencé. En fait j'ai pas réussi à être capté assez pour euh… Mais c'est payant ça, nan ?
- ***C : Euh oui c'est un abonnement mensuel.***
- S : Bah du coup j'ai pas été assez intrigué pour me lancer dans l'abonnement.
- ***C : D'accord.***
- S : Alors que je pense que MediaEntity, alors on verra combien ça coûte, mais je pense que je… Que je participerai, enfin que je m'inscrirai. Et en plus parce que je trouve que non seulement le début de l'intrigue m'a vachement intéressé et en plus le… En terme de quantité je trouve que, enfin je trouve que chaque épisode dans mon souvenir était super long quoi. … … …
- ***C : Ouais … En comparaison avec quoi ?***
- S : Par rapport à la saison de Romain et Augustin qu'on a en ce moment [un spin off de Les Autres Gens autour du projet de mariage d'un couple de personnages homosexuels de la série d'origine, publié sous forme de feuilleton quotidien durant l'été 2013 sur le site web du Nouvel Observateur] …
- ***C : Oui, ouais, on a 15 cases là [rire]***
- S : Hein ?

• ***C : On a 15 cases, 15 cases par jour quoi. 30 euh 30 en début de semaine et… Et c'est tout. C'est plus court. …Et est-ce qu'en dehors des épisodes de la saison pilote tu t'es intéressé au projet trasmédia dans lequel s'inscrit cette bande dessinée ?***

• S : Non. Mais moi je suis pas très… Je suis pas très transmédia. C'est un truc qui me… En fait je trouve ça vachement intéressant. Je trouve ça hyper bien écrit en général, je trouve ça hyper bien pensé hyper bien foutu et tout. Mais euh… Je me souviens notamment, ça n'a rien à voir avec la bande dessinée, mais je me souviens d'un site euh transmédia sur euh la dernière saison de Engrenages sur Canal et le site était canon. C'est juste avant le lancement de la dernière saison. Pour le coup j'avais joué le jeu en allant jouer au truc etc. Mais euh… Ouais le transmédia je, ouais en fait je trouve ça tellement. Comment dire, enfin il faut de l'investissement pour aller chercher à droite à gauche euh… Enfin euh… Se mettre au courant. C'est peut-être un manque de motivation parce que je pense que l'investissement est un peu euh. Est plus fort que d'aller voir juste un épisode sur le site quoi.

• ***C : D'ailleurs le transmédia tu le définirais comment ?***

• S : Pour moi c'est une histoire qui est racontée sur plusieurs euh… Plusieurs supports. Avec des… Des pans, je vais prendre un exemple plus précis, mais par exemple une série. La BD récolterait l'histoire de personnages principaux enfin voilà. Et sur Internet on pourrait suivre, enfin sur un autre site on pourrait suivre l'aventure d'un personnage en particulier. Et un autre jeu sur une autre page qui nous ferait, qui nous permettrait d'avoir des indices… Enfin voilà, pour moi c'est une manière euh… De raconter une histoire de plusieurs manières différentes, indépendantes les unes des autres mais complémentaires. Enfin indépendantes, qui peuvent se lire de façon euh indépendante mais compréhensible séparément mais euh qui viennent ajouter du contenu quoi. Je sais pas si c'est ce que tu appelles le transmédia ?

• ***C : Oui, c'est enfin, ça correspond avec la définition personnelle que je peux en avoir et puis c'est intéressant d'avoir la tienne aussi pour, pour voir justement ce que tu mets derrière ce terme. Parce que tu m'as répondu tout de suite de but en blanc. Mais peut-être qu'on ne partageait pas la même explication. Là en l'occurrence euh… Autour de MediaEntity ils développent un jeu de rôles. Donc tu, tu n'es pas du tout allé voir euh cet aspect là sur leur site ?***

• S : Non

• ***C : Ni le projet de créer un jeu en réalité alternée ? Donc il y en a, il y a eu un, un jeu en réalité alternée qui a été organisé durant le festival d'Angoulême cette année.***

• S : Non mais je l'ai. Enfin j'avais pas suivi, mais là encore les jeux de réalité alterné moi je trouve que ça demande une exigence euh… Euh… Enfin il faut… T'es un petit peu guidé et du coup t'es obligé de suivre un petit peu un certain rythme mais… Je, j'y joue très rarement, à part ce truc de Engrenages euh… Je trouve ça absolument fascinant en terme d'écriture, quand on me raconte ce qui

se passe je trouve ça fascinant, hyper bien foutu euh… Mais euh… … Mais j'y joue pas. … … … Je suis très admiratif, ouais je suis très admiratif du comment ils les font, mais j'y participe pas. À la limite j'aime bien avoir à la fin euh, le déroulé euh… De qu'est-ce qu'on a appris quand et comment et qui a appris. Enfin voilà. Je me souviens notamment. Bah écoute je suis désolé de revenir là-dessus mais c'est mas seule expérience. Mais sur ce truc de… D'Engrenages. Il y avait des trucs euh. Enfin je sais pas si on parle bien de la même chose, à trouver sur Internet et dans la vraie vie du coup c'est ça ? Il faut chercher des indices dans des lieux etc c'est ça ?

- ***C : Euh oui, oui oui les jeu en réalité alternée ça va souvent être ça. Tu vas chercher dans la vraie vie des choses qui vont répondre à… Tu vas essayer de résoudre des énigmes pour répondre dans un univers fictif.***
- S : Dans un univers quoi ?
- ***C : Un univers fictionnel.***
- S : Ah ouais, et il n'y a pas du tout le côté euh… … Euh… Enfin pour moi c'est ça aussi : le côté "vous pouvez trouver des, des indices dans des vrais, dans des des endroits euh physiques" enfin…
- ***C : Si si si c'est ça : tu cherches dans la réalité euh… À résoudre des énigmes qui ne sont pas réelles, qui sont fictionnelles.***
- S : Ouais mais dans la vraie vie
- ***C : Dans la vraie vie, tu vas interroger euh, une vraie personne ou bien chercher une clé USB dans un mur ou…***
- S : Ça je le fais pas parce qu'il faut être au taquet. Il y en a toujours qui sont plus au taquet que moi et du coup tu arrives toujours après la bataille et puis bon bah le truc est résolu et voilà.
- ***C : Après tu vas avoir des choses peut-être un petit peu moins, qui vont demander un petit peu moins d'investissement. Par exemple tu vas aller chercher dans un vrai moteur de recherches sur Internet euh…***
- S : Ouais ça je peux le faire effectivement. C'est euh… S'il s'agit de ça je peux le faire. Mais encore une fois je suis pas. Je suis pas très, pas très jeux quoi. Ça correspond pas mal avec ce que je disais dans notre précédent entretien. Euh… Je suis pas très dans le… Tu me posais une question pour savoir si je, je m'investissais dans… Enfin j'essayais de deviner la suite. Et… De savoir comment ça allait se terminer. Je suis pas très comme ça, moi je suis assez euh… Spectateur, j'allais dire passif. Pas passif mais je… Je veux qu'on me raconte une histoire et ça m'intéresse pas de… Enfin ça m'intéresse pas d'être acteur, ouais non je suis pas là pour ça non. J'ai envie d'écouter l'histoire et, ou de la lire et je me laisse porter quoi. … … Et du coup participer avec le jeu etc m'intéresse pas tellement. … … …
- ***C : OK***
- S : Je sais pas si je suis clair.

- ***C : Ouais si si. Euh… Si je te demande euh, si tu as… Si tu peux me citer des briques de leur projet transmédia, d'autres éléments transmédia sur lesquels ils voulaient, ils veulent développer leur projet. Est-ce qu'il y a quelque chose qui te vient à l'esprit ou pas du tout ?***
- S : Sur MediaEntity ?
- ***C : Oui***
- S : Non. Je me suis vraiment pas penché sur la question.
- ***C : OK. Euh… Tu t'es abonné à la page Facebook de la série***
- S : Ouais
- ***C : Puisque c'est même par là que tu la lisais. Euh, en revanche d'après ce que j'ai compris tu ne t'es pas inscrit pour recevoir la lettre de, les courriers électroniques de Wilhem ?***
- S : Non
- ***C : Qu'est ce qui t'a retenu ?***
- S : J'ai pas entendu
- ***C : Qu'est ce qui t'a retenu de le, de le faire ?***
- S : Encore une fois j'attends un petit peu de voir. Peut-être que ça viendra avec la première saison mais j'attends un peu de voir, pour le moment je suis pas euh assez. J'ai accroché clairement, et je lirai la suite c'est sûr. Mais je suis pas euh… Je suis pas encore complètement à fond. C'est d'ailleurs le même principe que Les Autres Gens. Au début j'avais acheté le premier bouquin, j'ai attendu de lire le deuxième et puis euh… Voilà je m'étais inscrit que au bout d'un certain temps quand j'étais vraiment euh, euh devenu accroc quoi.
- ***C : Est-ce que tu t'es abonné au compte Twitter de la série ?***
- S : Bah euh oui, cette semaine parce que ils m'ont suivi. Je ne sais pas pourquoi mais MediaEntity m'a suivi et du coup je les ai suivis.
- ***C : D'accord. Et dans quel but est-ce que tu t'étais inscrit à leur page Facebook ?***
- S : Pour pouvoir être au courant des, des sorties des albums, euh des épisodes. Comme Thomas Cadène ne le faisait pas chaque semaine
- ***C : Ah sacré Thomas !Et au final en dehors, est-ce que ça t'a apporté autre chose ? Bon a priori ça a répondu à tes attentes… Puisque tu as pu suivre la série. Est ce que tu en as retiré autre chose ?***
- S : Non, mais j'avoue que je les ai trouvés euh… Euh… Je les ai trouvés un tout petit peu trop présents. J'avais l'impression de recevoir énormément de choses de MediaEntity euh quelquefois un peu obscures. Volontairement ils essaient de lancer un mystère etc. Même d'ailleurs sur Twitter là en ce moment ils relancent un peu le truc je trouve et euh… Enfin ils relancent, mais je les suis depuis peu. Mais euh je les trouve un tout petit peu trop présents et du coup il y a un moment où je me suis

euh "arrêtez de de vendre le truc et revenez quand vous serez prêts à lancer la première saison" quoi. Je, c'est, je suis beaucoup trop agressif là quand je te dis ça mais c'était un petit peu ça.

- ***C : Une forme de lassitude en fait devant le…***
- S : Ouais, de… … J'avais l'impression, j'ai un peu eu le sentiment qu'ils lançaient le produit peut-être un petit peu trop tôt. Le teasing était super bon, mais après enfin, rendez-vous dans un an et demi, enfin dans un an et demi, oui un an. Euh… Euh… … C'est un poil trop tôt, je me suis dit "mais ils vont perdre du monde". Moi-même je vais oublier quoi.
- ***C : Ouais d'accord. Et est-ce que tu en as parlé de cette série autour de toi ?***
- S : Non
- ***C : Pas du tout ?***
- S : Non pas du tout
- ***C : Euh il y a des personnages que tu retiens qui t'ont peut-être marqué plus que d'autres ?***
- S : Moi je… Je suis à fond avec le, avec celui que je vois comme le héros. Enfin le, le mec qui se fait avoir, le banquier là qui se fait avoir.
- ***C : D'accord***
- S : Qui ressemble à Romain [le personnage de Les Autres Gens]
- ***C : [rires] Ah oui effectivement on peut imaginer un crossover.***
- S : Ouais ouais, carrément, je le vois bien. Ouais carrément je le vois bien … … … En plus il ressemble à Romain. Visiblement il va se faire manipuler aussi lui par un truc qui le dépasse. Je trouve qu'il y a des similitudes et physiques et euh dans ce qui lui arrive. Troublantes.
- ***C : [rires] c'est étonnant.Euh… Il y a un album qui va sortir fin août. Bah tu, tu. Il me semble que tu, a priori tu l'ignorais, parce que d'après ce que tu me disais jusque-là tu.***
- S : Un album de MediaEntity ?
- ***C : Ouais, un album papier, imprimé***
- S : Ah ouais ?
- ***C : Oui, ce qui est, ce que je relève c'est que tu l'ignorais bien que sur ces derniers jours ils ont mis quelques publication sur Facebook pour annoncer la parution le 28 août de l'album.***
- S : Eh bah voilà bah non, bah. Mais comme quoi je… Je dois sans doute euh… Ouais après je filtrais ce que je lis sur MediaEntity parce qu'en même temps ça m'intéresse de suivre le projet mais pour le moment c'est pas… … Bah tu vois je l'ignorais.
- ***C : Euh… Euh… Bah du coup maintenant que tu l'apprends, est-ce que tu comptes acheter cette version imprimée ou la lire ?***
- S : Sans doute, au moins la lire déjà, au moins la feuilleter dans une, dans une librairie. Pour voir comment est-ce qu'ils ont réussi cette transposition et euh… Et sans doute euh l'acheter, il y a de fortes chances maintenant que tu me l'as dit.

- ***C : Pardon j'ai pas bien compris.***
- S : Je vais vais sans doute la lire dans un premier temps pour voir justement comment a été faite cette adaptation … Dans la mise en scène, je veux dire dans la mise en page. Et… Sans doute l'acheter. C'est fort probable.
- ***C : D'accord. Tu en attends quoi par rapport à l'expérience que tu peux avoir, que tu as pu avoir en ligne***
- S : Ah euh, je… Si Thomas Cadène m'entendait il me taperait, mais j'ai une confiance relativement euh limitée dans la pérennité du numérique. Je me dis qu'un jour forcément Les Autres Gens vont disparaitre d'Internet je sais pas pourquoi et je sais pas quand. Et je me dis que MediaEntity sera pas là non plus pour toujours et du coup la BD permet d'avoir un support un tout petit peu plus viable quoi.
- ***C : Hmmm, quelque chose de pérenne***
- S : Ouais
- ***C : Euh***
- S : Exactement comme Romain & Augustin, je pense que ça va pas rester indéfiniment sur le site du Nouvel Obs et… Et je suis très content que la BD sorte en septembre, octobre, je sais plus.
- ***C : Euh oui je crois, oui dans ces eaux là. Alors je vais sans doute te l'apprendre aussi, en même temps que l'album qui doit paraître fin août euh… En tous cas aux dernières nouvelles, de ce que j'en sais. Devrait commencer la publication numérique en tous cas de la saison 1 de la série.***
- S : Ça je savais, je savais que c'était pour août, septembre. Enfin je savais que c'était dans ces eaux là.
- ***C : D'accord. Euh oui tu avais posé la question sur Twitter d'ailleurs il y a quelques mois de ça je crois.***
- S :Ah bon ? [rire]
- ***C : Oui, oui tu as posé la question et MediaEntity t'a répondu, peut-être moi aussi et voilà***
- S : C'est possible que ce soit toi ou alors MediaEntity. Du coup ça me surprend si c'est MediaEntity de pas m'être abonné à leur compte plus tôt quoi. Alors à moins que je l'étais déjà, je ne sais plus. Je sais que cette semaine ils m'ont suivi, mais je ne sais plus si je les suivais déjà ou pas. Enfin bref.
- ***C : Ils n'ont rien publié je crois depuis le mois de février facilement. Donc…***
- S : D'accord
- ***C : Si tu les suivais tu n'as pas du les voir beaucoup sur Twitter.***
- S : Non. C'est pour ça que je disais qu'en ce moment ils ont sorti une espèce de… De relance, de… … Enfin voilà.
- ***C : Donc tu iras lire cette saison 1 a priori.***

- S : Ouais ouais ouais. Ouais tout dépend du prix et… Ouais je sais pas du tout comment ça va fonctionner mais euh… Oui oui, a priori j'irai lire.
- ***C : Moi je peux te dire, alors à moins qu'ils aient changé leur fusil d'épaule ça sera gratuit.***
- S : Ah bon ?
- ***C : Ouais***
- S : Ah j'avais compris que… Alors c'est peut-être parce qu'ils disaient que… Que euh. Ah putain c'est vachement bien. Euh… C'est peut-être parce qu'ils disaient alors à la fin de la première saison "rendez-vous en septembre" ou… Enfin "rendez vous bientôt quand on aura un peu euh… Vu comment est-ce qu'on pouvait mettre en place le système euh… Euh…" Et du coup moi j'étais là "ouais en fait ils réfléchissent au moyen de paiment quoi".
- ***C : Hmmm. Ils ont réfléchi à du financement participatif.***
- S : Ah c'est peut-être ça.
- ***C : Ouais c'est ça. Je crois que c'est à ça qu'ils faisaient référence à cette date là. Mais c'était principalement pour éditer les albums euh imprimés.***
- S : D'accord.
- ***C : Mais finalement comme comme Delcourt les a suivis, ils n'ont pas eu besoin d'en passer par là pour les albums.***
- S : D'accord.
- ***C : Euh, d'ailleurs si…***
- S : Eh bah du coup chouette !
- ***C : [rire] voilà une bonne nouvelle. Tu auras d'autant moins de scrupules à acheter le livre que…***
- S : Tu as dit quoi ?
- ***C : Tu auras d'autant moins de scrupules à acheter le livre que euh… Que…***
- S : Ouais c'est ça. Et alors là ouais c'est certain que je vais suivre la série.
- ***C : Hmm.Et en parleras-tu autour de toi du coup ?***
- S : Ça dépendra de l'intérêt du scénar. Et euh… Je… Pense que… Contrairement aux Autres Gens je trouve, à qui, enfin j'en parlais un peu autour de moi. Je pense que je trouvais des gens qui étaient susceptibles et capables d'être intéressés par ce que ça racontait. MediaEntity, je trouve qu'il faut être un petit peu plus féru de BD déjà. C'est peut-être un poil moins accessible. C'est peut-être con ce que je dis, mais euh… Voilà, faut déjà un tout petit peu plus euh… Ouais. Faut peut-être un peu plus euh… Être dans la BD, je sais pas. Peut-être que je me fais des idées.
- ***C : D'accord.Euh… … … J'ai fait le tour de mes questions, j'en ai fait le tour. Tu as bien répondu à tout. Bah merci beaucoup !***

• S : Mais de rien. Et du coup, MediaEntity ça fait partie de ta thèse, mais pas Romain & Augustin [un spin-off de Les Autres Gens scénarisé par Thomas Cadène, dessiné par Didier Garguilo et Joseph Falzone, pré-publié à raison d'un épisode par jour pendant l'été 2013 sur le site du Nouvel Observateur avant la publication d'un album imprimé]

• ***C : Euh oui… Alors c'est des concours de circonstances qui font que au moment où j'avais à peu près terminé de travailler autour des Autres Gens, de traiter tous les, toutes les données que j'avais recueillies. Voilà, fait tout ce travail là euh… MediaEntity est arrivé vraiment à point nommé pour me donner un nouvel objet d'étude. Euh… Voilà, je pensais, je pensais devoir essayer d'étudier les Professeur Cyclope, ouais ces revues qui commençaient à apparaître. Mais je voyais pas encore vraiment trop sous quel angles les prendre. Et quand j'ai découvert MediEntity, bah un peu comme toi j'ai été vraiment très, j'ai vraiment été bien accroché par le pitch, par le récit lui-même. Et puis à côté de ça j'ai vu tout de suite que comme ils avaient ce projet qui était transmédia, ils avaient cette volonté de faire jouer les gens, de les faire participer au financement à la production de… De choses aussi. Parce que, oui je ne sais pas si tu en avais pris connaissance de ça, mais l'univers, tout est sous licence Creative Commons… Euh…***

• S : Tout est sur quoi ?

• ***C : Sous Licence Creative Commons. Je ne sais pas si tu vois que que ça, ce que ça représente.***

• S : Non

• ***C : Ce sont des li. C'est une forme de licence qui permet à des auteurs, d'autoriser la… Le réemploi de leur travail, voire la modification euh… À des fins non lucratives.***

• S : Ah ouais ?

• ***C : En tous cas c'est le choix qu'ils ont fait en termes de licence. Et du coup on a toute liberté d'inscrire des créations dans l'univers de MediaEntity dès lors qu'on n'exploite pas ça de manière commerciale sans l'accord des auteurs originaux.***

• S : C'est culotté hein.

• ***C : Donc ils ont l'envie de faire participer, de permettre en tous cas, d'ouvrir la porte à la participation qu'elle soit financière, créative euh… Euh… Ou ludique du lectorat.***

• S : C'est, c'est, ouais c'est couillu je trouve.

• ***C : D'ailleurs toi en tant que lecteur est-ce que c'est quelque chose qui ouais, qui t'intéresse, qui te… Qui t'attire ? Qui ?***

• S : Encore une fois je ne crois pas. Ouais je me dit qu'il faudrait peut-être qu'on ait à nouveau cet entretien un ou deux mois après euh le début. Parce que si ça se trouve je vais plonger complètement et tout ce que je t'aurai dit aujourd'hui sera caduque. Mais je ne crois pas que je… Participerai. Encore une fois je préfère me laisser porter par l'histoire.

- ***C : Ouais. Donc une participation financière a priori n'est pas, n'est pas du tout exclue. Enfin tu vas acheter les albums, si un autre mode de financement avait été proposé tu l'aurais en tous cas euh… Tu tu l'aurais pris en considération et tu aurais envisagé de…***
- S : Ouais ouais, je crois que si. Enfin encore une fois tout est une question de prix. Mais s'il y avait eu un abonnement, je crois que. Enfin s'il y avait eu un abonnement pour la série numérique je crois forcément que je me serais abonné, au moins au début. Enfin tu vois pour voir ce que ça donne. Mais euh… Ouais ouais, financièrement ça j'ai pas de problème. Mais euh… Ouais participer moi-même, je me dis toujours que… Je sais pas. C'est peut-être une déformation professionnelle, mais euh… C'est le bébé des auteurs et… Je sais à quel point ça peut être très violent. Alors si ils l'ont décidé eux-mêmes très bien, mais ça peut être très violent de voir son… Son travail détourné dans des façons qu'on n'avait pas forcément envisagé et que c'est pas forcément…
- ***C : D'accord oui, donc là tu aurais plus même une réserve éthique à, à intervenir de manière créative.***
- S : Ouais ouais je… Quand je te disais tout à l'heure que je trouvais ça culotté, euh… Chapeau les gars, mais j'espère que vous aurez pas de mauvaise surprise quoi.
- ***C : D'accord [rire]***
- S : Ouais parce que je trouve que. En fait si tu veux euh… Dans mon métier, on a une série télé, un dessin animé qui passer et qui est hyper drôle etc. Et ma boîte a également proposé euh une application sur iPad et sur Internet. En gros "dessine, crée toi-même ta BD et raconte des gagas à la manière de …" Et euh… Bah très vite ce qui s'est passé c'est que forcément les enfants ont joué et on a, quand on tapait le nom du personnage dans Google on avait non pas des références à la BD et au dessin animé d'origine, mais des gags pas drôles, faits par des enfants et euh… Et du coup on était là, c'est pas très très bon pour l'image de l'auteur, enfin qui est d'une certaine qualité. Et du coup c'est un truc qu'on a fait changer. Maintenant dès que tu publies ta propre BD, il y a écrit "d'après les personnages de" mais "écrit par". Tu vois, pour différencier. Je sais pas, encore une fois c'est peut-être une déformation professionnelle, mais il y a un respect de la création et du créateur que je… Je juge assez inviolable. Et du coup bon ben voilà. Très bien s'ils le font, j'espère que ça marchera pour eux. J'espère qu'ils n'auront pas de mauvaises surprises.
- ***C : D'accord.***
- S : On voit comment Internet peut être hyper violent. C'est des personnages. Enfin a priori les gens n'ont pas d'intérêt à l'être, mais je sais pas, à les détourner pour les ridiculiser, les détourner pour en faire n'importe quoi. Je sais pas.
- ***C : Finalement ce serait une mise en abyme de leur univers ce que tu me décris…***

- S : C'est pas faux. [rire] C'est pas faux mais euh… Euh… Ouais bah c'est pas faux. Pour démontrer que. Bah j'espère que ça ne se réalisera pas pour eux, pour démontrer par A + B que "Internet c'est le mal".
- ***C : [rire] OK, donc participer en tant que joueur ne t'attire pas trop parce que tu n'as pas envie forcément d'y consacrer du temps. Euh… C'est pas quelque chose qui t'attire. La participation créative c'est plus un… Un verrou éthique que tu me décris. Et puis sur le plan financier en revanche tu es tout à fait partant pour soutenir le récit sous cette forme-là.***
- S : Oui. Ah oui, ça c'est peut-être euh… Comment dire ? La propagande de Thomas Cadène.
- ***C : [rire] peut-être oui, qui a bien fonctionné.***
- S : Bien que je continue à télécharger des séries illégalement.

Peu après l'entretien, Stéphane a tenu a ajouter quelques éléments par courrier électronique :

Je suis retourné faire un tour sur le site de MediaEntity (j'ai relu tout le prélude). Pour compléter ce que je disais tout à l'heure par rapport au crossmedia, j'ai l'impression qu'il y a plein d'infos partout, trop. J'ai l'impression d'avoir raté le coche et qu'il y a trop de choses a rattraper. Rien que quand je vais sur l'onglet jeu de rôle, il y a un "livret de règles" de 52 pages à lire!! Et quand je vais voir Facebook et les énigmes, je comprends rien à là où on en est.

Ça me frustre un peu en fait.

Du coup, je préfère me concentrer sur la BD en espérant qu'il ne me manque pas d'info pour bien comprendre l'histoire.

Pour le moment, j'ai sans doute pas pigé comment tout ça fonctionnait et je me sens un peu hors du coup.

Voilà ce que je voulais ajouter sur MediaEntity.

K3. Deborah

18/07/2013 15h37 (0h48)

- ***Chercheur : Pour commencer je voudrais que vous me racontiez comment vous avez découvert MediaEntity ?***
- Deborah : Par hasard. C'est vraiment oui le hasard. Il me semble que c'est par les réseaux sociaux. … Je crois que c'est de la même manière que Les Autres Gens, ouais par les réseaux sociaux.
- ***C : Quand vous dites les réseaux sociaux, c'est a priori plutôt Facebook, Twitter, euh…***
- D : Ça doit être Facebook.
- ***C : Et par le biais de, d'un ami auteur ? De, de BD ?***
- D : Par contre je ne me souviens absolument pas, je vais être euh… Je saurais pas vous dire, je voudrais pas dire de bêtise. Ça fait trop longtemps en fait. C'est vraiment au tout début quand ça avait été lancé. Je me souviens vraiment pas.
- ***C : Vous l'aviez découvert dès la parution du premier épisode ou un petit peu plus tard ?***
- D : Oui, oui oui.
- ***C : Et à partir de cet épisode vous avez lu la totalité de la mini-saison ?***
- D : Oui c'était très prenant et du coup oui ça tient en haleine et il n'y avait pas beaucoup de temps qui s'était écoulé entre euh… Entre les différents épisodes et du coup ça permettait de vite suivre, enfin de pas perdre le fil et de suivre quoi.
- ***C : Vous l'avez lu donc chaque semaine de manière hebdomadaire ou ?…***
- D : Je ne me souviens plus comment ça c'était passé, si c'était chaque semaine ou tous les quinze jours euh, mais euh… Enfin dès qu'il y avait une sortie… Enfin il me semble bien maintenant que c'était par les réseaux sociaux parce que du coup j'ai été avertie comme ça et je savais qu'il y avait des mises à jour de faites.
- ***C : D'accord. Et est-ce que vous avez euh tenté de résoudre les énigmes qui permettaient de lire les épisodes en avant première ?***
- D : Non
- ***C : Donc vous, vous attendiez que la publication soit annoncée sur un réseau social pour aller voir ce qui était en ligne en fait.***
- D : Ouais ouais ouais, c'est vrai que ça m'avait bien plu le principe et bon j'étais pas non plus pressée. Il suffit d'être pressée de lire le deuxième pour avoir envie de lire le troisième et faut attendre encore plus longtemps donc … [rire] Je préfère attendre un petit peu à chaque fois, ça faisait moins long.
- ***C : Mais vous étiez dans l'attente d'une semaine à l'autre pour connaître la suite ou ?…***

• D : Dans l'attente euh non. J'étais contente dès qu'il y avait une mise à jour mais c'est pas quelque chose que j'attendais forcément.

• ***C : D'accord, donc vous voyiez l'information sur Facebook et ça vous rappelait que c'était là et que vous attendiez la suite. Euh est-ce que vous vous souvenez dans quel contexte, à quel moment de la journée, dans quel lieu vous avez lue cette série.***

• D : Alors de toute façon c'est chez moi. Ça devait être l'après-midi. Je sais plus. Je sais plus ça.

• ***C : Est-ce qu'il vous est arrivé de relire les épisodes ou la série en entier depuis que vous l'avez lue…***

• D : Eh bah là en, en donnant le lien, j'ai revisualisé vite fait, parce que je me souvenais déjà de l'histoire, j'ai… Je pensais m'être arrêtée au troisième épisode et du coup j'ai relu un petit peu vite fait et je me suis rendue compte que non je m'étais bien arrêtée au quatrième épisode. Et c'est vrai que je me suis dit que quand même il y avait beaucoup de boulot derrière. C'est vite lu mais il y a beaucoup de choses qui ont été faites.

• ***C : Et qu'est ce qui vous a plu ou déplu dans cette série ?***

• D : Alors j'adore le graphisme, euh, le rythme. En fait il y a beaucoup de choses qui m'ont plu. Pourtant c'est pas vraiment un univers que j'ai l'habitude de lire ou d'aller moi-même vers ce genre d'histoire et là non c'est arrivé comme ça et oui c'est une bonne découverte. Donc je dirais le graphisme qui m'a tenue. Ça a un petit côté Pedrosa. Et l'ambiance, les couleurs vont bien avec l'ambiance de l'histoire, donc ça collait bien. Voilà ça se lit tout seul en fait.

• ***C : Euh… Vous qui êtes lectrice également de bande dessinée traditionnelle, quelle différence est-ce que vous établissez entre les albums traditionnels et puis ce que vous avez pu trouver dans MediaEntity ?***

• D : Alors justement comme je vous l'ai expliqué par mail, le lien entre la bande dessinée et le film. Où là on est vraiment dans dans le storyboard, mais, mais plus avancé. On a une ébauche de ce que, de ce que ça pourrait être de façon, de façon plus animée. Et à la fois ça suffit, c'est pas la peine de… D'en faire un dessin animé non plus ou d'en faire un film. Je trouve que c'est parfait comme système.

• ***C : Donc vous sentez…***

• D : À la fois bon la différence avec un livre, un livre on peut s'arrêter quand on veut et reprendre à un moment donné. Là par contre il faut suivre tout d'une traite parce que c'est vrai que sinon on est un peu perdu quoi.

• ***C : D'accord. Donc vous établissez un parallèle avec l'audiovisuel mais sans avoir l'impression pour autant qu'on vous propose du dessin animé au rabais.***

• D : Ouais ouais ouais. Non c'est vraiment un mode, un mode à part en fait. On est toujours dans la bande dessinée, on s'approche du film mais on est dans autre chose. On est vraiment dans le story-

board. Mais euh, mais ça fait pas storyboard préparation de film non plus. En fait on est vraiment sur un nouveau support.

- ***C : Vous li, en dehors de, enfin depuis Les Autres Gens, est-ce que vous avez lu d'autres bandes dessinées numériques ?***
- D : Alors euh… Oui 30joursdeBD. Et aussi Mauvais esprit. Mais voilà, c'est vrai qu'il n'y a pas trop de suivi, c'est pas euh… Si il y avait eu aussi, alors je sais plus sur quoi, je pense sur Manolo-sanctis, il y avait eu une série à un moment donné, qui était, qui était très bien aussi, avec pas mal d'épisodes sur euh quelqu'un qui partait euh, en Chine il me semble et euh… Et du coup il perdait tout. Et petit à petit on voyait comment ça se dégradait pour lui, sa vie, et comment il acceptait les choses, comment il surmontait tout ça. Je sais pas si ça vous parle ?
- ***C : Non, je n'ai pas lu, je n'ai pas lu ce récit.***
- D : Ouais, enfin c'était, c'est un peu dans, dans cette alliance là. Mais l'histoire est différente, on restait un peu dans la même ambiance mais plus format bande dessinée là.
- ***C : Euh… Est-ce que le mot "turbomédia" vous dit quelque chose ou pas du tout ?***
- D : Non. Qu'est ce que c'est ?
- ***C : C'est euh… En fait MediaEntity utilise ce format là on va dire. Ce type de narration que vous rapprochez du storyboard euh mais qui n'en est pas tout à fait un qui n'est pas voilà… C'est, c'est quelquechose qui a été euh… Inventé en tous cas. On reconnaît comme inventeur Balak, l'auteur Balak, Yves Bigerel de son nom de famille. Qui est français, qui a commencé à développé des choses sans leur donner de nom et progressivement il y a des gens qui qui l'ont suivi, qui ont essayé d'expérimenter un peu ce même format là. Donc d'avoir une case écran on va dire, quelquehcose comme ça. De la BD-diaporama, enfin… Et euh… Donc un beau jour ils ont décidé de donné un nom un peu, un peu bling-bling à ce qu'ils, ce qu'ils étaient en train de développer et ils ont appelé ça turbomédia.***
- D : D'accord
- ***C : Et donc c'est le, c'est le format que les auteurs de Mediantity on découvert au moment où ils avaient le projet de raconter ça en BD numérique et qui les a beaucoup interpelés. Est-ce que vous vous êtes intéressée à, à qui étaient les auteurs de cette série d'ailleurs ?***
- D : Euh non, en fait j'ai même pas regardé.
- ***C : Alors si je vous dit que la dessinatrice a été formée au dessin animée, à l'animation euh… Et que, et qu'elle a réalisé pendant ses études le clip du Café d'Oldelaf ?***
- D : Le ?
- ***C : Le Café. C'est un …***
- D : Ah d'accord ! C'est complètement différent ouais.
- ***C : Le clip de cette musique c'est elle qui l'a réalisé.***

- D : D'accord.
- ***C : Est-ce que ça vous évoque quelque chose par rapport à ce que vous avez pu lire dans MediaEntity ?***
- D : Ah non pas du tout non. C'est vraiment, rien à voir. Mais par contre maintenant que… Que vous dites qu'elle a travaillé dans l'animation, c'est vrai que ça fait bien penser à du Disney euh… Alors je ne sais pas pour qui elle a travaillé dans l'animation. Mais ça fait penser un peu à ces branches là.
- ***C : Et euh au niveau narratif, si je vous dit que le scénariste a lui été formé dans une école de scénario mais plutôt destiné à l'audiovisuel***
- D : Ouais ça m'étonne pas ouais
- ***C : Et plutôt au récit pour euh pour la télévision.***
- D : Ouais ouais
- ***C : Ça ne vous étonne pas ?***
- D : Ouais au niveau du rythme, au niveau de, de… Ouais. Après bon il y en a qui arrivent sans être formés non plus, sans être passés par là. Mais on sent que il y a, que y a, y a quelquechose au niveau de… Enfin, pour avoir bouquiné aussi quelques, quelques livres sur le scénario, la trame c'est aussi la même un peu en bande dessinée euh que dans les films, que, en fait que dans out hein. Du coup ça me choque pas, ça m'étonne pas plus que ça mais. Ouais, il aurait pu avoir fait autre chose ça ne m'aurait pas étonnée non plus.
- ***C : D'accord. Et est-ce qu'en dehors des épisodes de la saison pilote vous vous êtes intéressée au projet transmédia.***
- D : Ouais. Par contre je pense que s'il y a une suite c'est c'est quelque chose qu'il m'intéresserait de suivre.
- ***C : Et le mot "transmédia", pour vous ça ça évoque quoi ? Vous définissez ça comment ?***
- D : C'est un mot que je ne connaissais pas. [rire] Euh transmédia je dirais euh… Par l'intermédiaire d'un média qui peut être lu sur tout support. Je pense.
- ***C : D'accord. C'est un mot que vous ne connaissiez pas avant que je ne l'utilise là ?***
- D : Ouais
- ***C : Parce que MediaEntity se présente comme un projet transmédia et on peut définir ça rapidement comme suit… C'est un récit qui va se développer sur plusieurs média à la fois. Euh… On va raconter certaines facettes d'un récit sur un média, d'autres facettes sur d'autres médias. On ne va pas faire une adaptation. Si on veut avoir la totalité du récit ou de l'univers, on va devoir l'appréhender par le biais de plusieurs médias différents.***
- D : Ah d'accord. Ça par contre ça me gêne un petit peu.
- ***C : Ça vous gêne un petit peu ?***

- D : Ouais
- ***C : Ouais, en quoi ?***
- D : Ouais parce que c'est pas forcément. Alors par jeu oui ça peut être sympa. Mais euh. C'est pas quelque chose que j'aurais envie de chercher de moi même. Enfin c'est vrai que comme c'est arrivé aussi comme ça, bon c'est arrivé j'ai découvert. Maintenant si je sais qu'il y a une suite j'irai voir. Mais euh… Euh… Si je dois me déplacer d'un média à l'autre je n'aurai pas forcément envie de le faire. C'est pas le même confort de l'utilisation de… C'est comme quand on a l'habitude d'utiliser Facebook, on ne va pas aller sur Twitter ou après sur Google+. Enfin, voilà. Donc du coup je pense que c'est un peu le même principe pour le reste.
- ***C : Donc vous seriez susceptible de suivre le récit qui serait raconté sous forme de BD numérique, mais…***
- D : En fait je l'ai lu comme ça. Donc ouais ça m'intéresserait de poursuivre comme ça la lecture, mais pas forcément autrement.
- ***C : Voilà, même si par un autre biais ça vous apportait d'autres aspects de l'histoire ? Vous ne seriez pas forcément…***
- D : Là en fait je j'aimais vraiment euh… Alors au niveau des bandes dessinées numériques c'est vrai que euh… Il y a déjà eu ce système là de vignette par vignette qu'on tourne, qu'on tourne soi-même. Ou sinon des séquences qui tournent comme un diaporama. Mais ces deux systèmes là j'adhérais pas du tout. Alors que là vraiment euh c'est… Je trouvais que c'était vraiment nouveau. Comme je vous expliquais, le fait que au niveau du rythme déjà, qu'on puisse nous le contrôler, qu'il n'y ait pas forcément qu'une vignette, mais parfois deux, trois. Qu'il y ait différent plans quand même, différents… On retrouve le mode bande dessinée. Euh… Il y a aussi euh la narration plus euh, qui tend plus vers le film où des fois on a des retours en arrière où… On a une case, mais on voit une case juste avant. Ça on ne pouvait pas le faire jusqu'à maintenant, on ne le faisait pas. Pareil au niveau du défilement des textes avec les bulles, c'est assez intéressant. Donc je trouvais que ça apportait ouais, beaucoup plus que ce qu'il y avait jusqu'à maintenant.
- ***C : D'accord.***
- D : Les petits plus rajoutés.
- ***C : D'ailleurs par rapport aux Autres Gens qui utilisaient aussi on peut dire ce format du, du case à case euh…***
- D : Mais ils restaient sur le même format à chaque fois, c'est peut-être aussi euh…
- ***C : Ouais vous avez le sentiment que là, là il y a un pas qui a été franchi.***
- D : Ouais du coup c'est vrai que comme dans, dans le cinéma le fait d'être sur un support… C'est peut-être aussi pour ça que… Euh ça lui a permis de développer ça. C'est vrai que au niveau du film les séquences euh… Il y a beaucoup de jeu, de plan de… La caméra on peut aussi zoomer, dézoomer,

c'est pareil pour le dessin. On peut superposer euh plusieurs images. C'est quelque chose auquel on n'avait pas pensé c'est vrai pour pour ce mode là jusqu'à maintenant.

- ***C : D'accord. Donc vous n'avez pas du tout perçu cette dimension transmédia parce que vous ignoriez même ce nom. Est-ce que vous aviez vu qu'il y avait un projet de jeu de rôles par exemple ? Autour de MediaEntity.***
- D : Non, non plus
- ***C : Pas du tout***
- D : Non non, je vous dit je me suis vraiment arrêtée à la lecture du récit.
- ***C : Est-ce que vous avez eu connaissance du fait qu'un jeu en réalité alternée avait été organisé pendant le festival d'Angoulême ?***
- D : Non plus
- ***C : Et euh bah du coup j'imagine que un jeu sur mobile, le projet de faire un webdoc, une websérie, un film en super 8, tout ça ce sont des choses que vous ignoriez totalement.***
- D : Ouais non, je ne savais pas
- ***C : D'accord. Euh en revanche est-ce que vous êtes abonnée à la page Facebook de la série ?***
- D : Non plus
- ***C : Ni au compte Twitter ?***
- D : Non, non non
- ***C : Et vous n'avez pas, vous ne vous êtes pas non plus abonnée à la lettre électronique de Wilhem ? Donc le clochard qui euh… Avec ses pigeons ?***
- D : Non
- ***C : Ça ne vous dit rien. Donc en fait vous n'avez pas… Vous avez suivi la série euh… Lorsque vous vous aperceviez par le biais de Facebook, mais par le biais de vos contacts sur Facebook…***
- D : Oui, ça a du être relayé… C'est vrai qu'il y a aussi, je suis pas mal les… Les… … … Comment dire les informations liées à la bande dessinée, donc c'est peut-être aussi euh voilà l'actualité bande dessinée qui est passée comme ça et qui a fait connaître. … Mais ouais non sinon je ne me suis pas après plus, plus penchée là-dessus.
- ***C : En fait mon interrogation là du coup c'est… Puisque ce que vous me disiez c'est que vous avez découvert le premier épisode par le biais des réseaux sociaux et puis ensuite vous avez souvenir d'avoir suivi chaque parution au fur et à mesure. Du coup je me demande par quel biais vous avez eu connaissance de chaque parution en temps et en heure euh… En fait par le même biais que, qu'à l'origine. Vous aviez sans doute soit un contact, soit un groupe… Une page à laquelle vous étiez déjà abonnée et qui vous relayait cette information.***
- D : Ouais ouais ouais.
- ***C : Est-ce que vous avez parlé de la série autour de vous ?***

- D : Oui, oui j'en ai parlé ouais.
- ***C : Et alors avec qui ?***
- D : Alors avec des proches, des passionnés, voilà oui. Oui ceux qui ne sont pas très à l'aise avec la bande dessinée à la base ou avec le support informatique c'est un peu difficile…
- ***C : Donc c'était plutôt dans des des discussions physiques on va dire, bouche à oreille ?***
- D : Oui
- ***C : En revanche par le biais d'Internet est-ce que vous avez eu l'occasion de, d'en parler ou de faire circuler l'adresse.***
- D : Non c'est vrai que je n'ai pas relayé l'information non
- ***C : D'accord. Et quand vous en avez parlé c'était euh… C'était pendant votre lecture ? C'était pendant les semaines de parution ou c'était à l'issue de la semaine de parution***
- D : Oui bah en fait j'ai pas une très grande mémoire donc du coup j'en parle tout de suite ou après j'oublie. Donc c'est pour ça que je me suis pas abonnée euh… Ni… Ni allée plus loin.
- ***C : Et le but de ces conversations, c'était de… De faire partager votre découverte ou c'était dans un autre but euh… ?***
- D : Oui non c'était vraiment dans le but de faire partager des découvertes, parce que c'est vrai que c'est quelque chose qui m'avait plu donc forcément on a envie de le faire partager. Le mode euh, le mode de navigation je trouve ça intéressant. Parce que je pense qu'on n'a pas encore trouvé vraiment le bon mode numérique pour la bande dessinée. Et celui-ci était quand même pas mal.
- ***C : Il vous est arrivé aussi d'en parler peut-être pour donner des idées à d'autres ? Pour dire tiens ça ça serait…" ?***
- D : Alors bah non non non. J'ai pas plus creusé que ça au niveau technique, savoir est-ce que ça c'est un bon truc… J'en ai pas fait une étude de marché non plus mais… Euh… Ouais c'est c'est, ça reste à mon sens une bonne piste en tous cas.
- ***C : Quand vous disiez que vous en aviez parlé avec des passionnés, c'est des passionnés… Des lecteurs simplement de bande dessinée, ou des gens qui sont aussi parfois auteur pour certains d'entre eux ?***
- D : Euh des auteurs oui oui.Oui mais bon c'est vrai que je me rends compte aussi qu'il y a beaucoup d'auteurs qui ont du mal à passer le cap du numérique encore.
- ***C : Et du coup est-ce qu'en leur parlant de ça le but était aussi de leur montrer…***
- D : Alors j'ai pas l'impression que ça les ait plus euh… Plus accrochés que ça. Il y en a encore, il y en a encore beaucoup qui sont encore bien enfermés dans le format papier…
- ***C : Et il y avait un geste militant de votre part de d'en parler à certains auteurs ou ?…***
- D : Non, non non, c'était plus de l'échange, voilà ouais de l'ouverture euh, de l'ouverture d'esprit plus que pour défendre le numérique absolument. Parce que je j'arrive à comprendre qu'il y en ait qui

n'aient pas forcément envie de passer par là mais… Bon après… Enfin voilà quoi, ça n'empêche pas d'en parler et de faire découvrir de nouvelles choses, ça peut donner envie aussi.

• ***C : Euh… Est-ce que vous êtes au courant de la sortie fin août d'un album imprimé tiré de la saison pilote ?***

• D : Ah non pas du tout. Comme Les Autres Gens, en fait j'ai découvert ça super tard par ma bibliothécaire qui m'a dit "mais tu connais Les Autres Gens ?". Oui parce que ma bibliothécaire m'en avait parlé et euh j'ai dit "non pas du tout", j'avais dit" oui", mais par le support numérique. Et elle m'a dit "non mais c'est un livre en fait". Du coup pour elle c'était un livre avant d'être du numérique.

• ***C : Et donc là vous n'étiez pas au courant d'une sortie d'un ouvrage. Donc je vous l'apprends, fin août l'album, l'album imprimé, adapté de ce qu'on, de ce qu'on a pu lire en ligne sortira. Est-ce que, est-ce que vous seriez susceptible de l'acheter ou de le lire ?***

• D : Alors s'il y a une suite oui. Si c'est la suite oui ça m'intéresse.

• ***C : Alors l'album ne ne présentera pas la suite du récit. Il comportera les évènement qu'on a déjà pu lire. Alors je crois qu'il doit y avoir peut-être quelques bonus euh mais dans l'album lui-même ce sera la même histoire.***

• D : D'accord

• ***C : Donc réadaptée dans le format papier mais euh à peu de choses près.***

• D : Alors par contre ils auraient pu s'arrêter au premier épisode, je pense que ça aurait suffit pour donner envie de lire la suite en format bouquin. Après moi je, le truc c'est que ben le bouquin j'aime bien que ça m'apporte quelque chose en plus. J'ai déjà lu la version numérique du coup le fait d'avoir déjà tout lu ben je suis pas sûr de le relire. J'aurais le plaisir de regarder les images, mais bon après euh… De voir comment ça a été mis en place après… Ouais non je pense que là le scénario accrochait bien déjà dès le premier épisode, du coup c'était pas nécessaire de tenir en haleine comme ça sur quatre sur quatre épisodes. Là maintenant ça donne envie d'avoir le tome 2.

• ***C : D'avoir la suite***

• D : Ouais

• ***C : Alors justement la suite, sauf changement en tous cas d'après les informations dont je dispose, la suite de la publication numérique devrait devrait reprendre en même temps que la sortie de l'album.***

• D : Ah d'accord

• ***C : Donc je crois deviner d'après ce que vous me dites que vous irez la lire du coup ?***

• D : Du coup oui [rire] Mais du coup c'est dommage si euh… Ils veulent en tirer quelque chose, de, de pas projeter d'abord la version papier, ou la version numérique. Ou même je serais prête à prendre la version numérique là euh… Pour avoir la suite.

• ***C : Vous seriez prête à ?…***

• D : Si c'était une version payante, je serais prête à poursuivre comme ça. Les Autres Gens non, parce que on se perd trop vite d'un épisode à l'autre. Enfin moi je trouvais qu'on pouvait pas rentrer dedans en plein milieu…

• ***C : D'accord. Euh… Donc vous seriez prête à participer sur le plan financier, à une version numérique si elle était payante. Là a priori il est prévu qu'elle soit gratuite. Euh… Vous n'envisagez pas a priori d'acheter le livre ? En revanche, d'après ce que j'ai compris vous n'avez pas été attirée par l'aspect jeu, énigme, participation ludique on va dire à… Au récit ?***

• D : Oui non, non non.

• ***C : C'est quelque chose qui vous… Pour quelle raison ça… Qu'est ce qui vous bloque ?***

• D : Parce que je ne l'ai pas vu en fait, tout simplement.

• ***C : Simplement ? Si vous en aviez eu connaissance vous auriez peut-être eu envie de jouer le jeu ?***

• D : Oui oui. Parce que j'aime bien le côté jeu. Mais non je ne l'ai même pas vu euh…

• ***C : D'accord, vous ne l'avez pas su. Oui concrètement ça prenait la forme de mots de passe qu'il fallait trouver, alors en passant par différents artifices : il fallait décoder des images, des sons euh… Des choses comme ça. La dernière énigme consistait carrément en huit clés USB qui étaient euh disséminée en France, dans des grandes villes de France, entichée dans des murs et dans lesquelles se trouvaient des petits fichiers qui donnaient chacun un fragment du mot de passe.***

• D : Ah d'accord

• ***C : Et voilà et donc les lecteurs devaient se coordonner sur un forum pour aller chercher les uns et les autres au plus proche et reconstituer le mot de passe entier.***

• D : D'accord. Oui c'est sympa oui.

• ***C : Et ça c'est le genre de chose qui vous attire en revanche ?***

• D : Oui c'est bien parce que ça fait sortir aussi, ça fait un peu… Ça fait une aventure en même temps. Ouais l'idée est sympa.

• ***C : Durant le festival d'Angoulême ils avaient fait aussi un petit jeu de ce type là. Ils avaient des affiches qui étaient disséminées dans le festival, des affiches d'avis de recherche de différents personnages de la BD euh… Et en suivant ces différentes affiches on pouvait gagner un stand dans lequel on pouvait euh récupérer je crois un badge et un numéro de téléphone. Si on appelait ce numéro on avait une boîte vocale qui euh, euh qui nous indiquait de nous rendre à tel endroit du festival Off et à cet endroit là on pouvait récupérer un certain nombre d'informations supplémentaires sur la série. Donc il y avait un jeu de ce type là aussi.***

• D : Oui c'est une bonne idée de, de… De rendre plus plus animé. En fait de faire. De rendre le lecteur acteur. Ouais c'est une bonne idée.

- ***C : Alors ça dans le livre il y aura peut-être des aspects comme ça. Il était question d'émettre des éléments de réalité augmentée. Enfin des choses en bonus dans le livre qui permettraient d'accéder à des contenus supplémentaires en ligne.***
- D : HmmHmm.
- ***C : Voilà. Et puis en dernier lieu, est-ce que vous aviez vu, enfin pris connaissance du fait que tous les contenus qui ont été mis en ligne sont diffusés sous licence Creative Commons ? Ça vous dit quelque chose ?***
- D : Alors j'ai pas tout à fait tout compris avec cette licence ?
- ***C : D'accord, mais ça vous dit quelque chose par rapport à MediaEntity ou ?…***
- D : Euh par rapport euh non. Alors… On peut la lire, la distribuer, la diffuser c'est ça ?
- ***C : Euh alors l'esprit de la licence qu'ils ont choisi c'est qu'on peut même prendre, on peut même créer des choses qui exploitent y compris certains contenus réalisés pour la série. Créer euh, créer des récits ou des briques narratives dès lorsqu'on ne les exploite pas commercialement sans l'accord des auteurs de MediaEntity. Donc on peut inscrire une création de tout type, que ce soit un film, un dessin animé, un jeu, une bande dessinée ou autre. Inscrire cette création dans l'univers de MediaEntity librement dès lors qu'il n'y a pas d'exploitation commerciale sans l'accord des auteurs.***
- D : D'accord, non non ça je ne savais pas.
- ***C : Et est-ce que c'est quelque chose qui euh… Qui vous intéresse, vous attire voire auquel vous envisageriez de participer d'une manière ou d'une autre ?***
- D : De participer euh ?…
- ***C : Est-ce que vous seriez attirée par l'idée de créer ou de contribuer à la création d'éléments euh…***
- D : Alors j'aimais bien le principe de Webstrip, je sais pas si ça vous parle ?
- ***C : Oui donc c'est la bande dessinée dans laquelle on avait plusieurs auteurs qui racontaient de évènements partout en Europe c'est ça ?***
- D : Ouais voilà. Donc là pareil chacun pouvait raconter un petit morceau de l'histoire avec son style, prendre des personnages… L'idée est bien mais on s'y perd vite. Après je vois pas trop comment ça peut être mis en place autrement. Donc du coup je vois pas bien. C'est peut-être pas assez structuré pour pouvoir me projeter.
- ***C : Encore un peu obscur…***
- D : Ouais
- ***C : OK. Euh… Et pour terminer est-ce qu'il y a un personnage dont vous vous souvenez qui vous a particulièrement marquée dans cette première saison, enfin cette mini saison ?***
- D : Euh bah le clochard euh…

- ***C : Pourquoi ?***
- D : Par contre je ne me souviens plus de son nom ?
- ***C : Alors Wilhem, c'est Wilhem. Ouais Wilhem, W-I-L-H-E-M je crois***
- D : Ouais parce qu'on imagine bien, il reste score mystérieux, mais on imagine bien que c'était surement un ancien tarder ou quelqu'un qui était comme lui. Du coup euh…
- ***C : On aimerait savoir un peu quel était son passé***
- D : Voilà on sait pas est-ce que c'était le patron d'une multinationale euh peut-être aussi. Donc il y a encore beaucoup, beaucoup de choses à creuser sur ce personnage.

L. MediaEntity : point estival

Plusieurs entretiens téléphoniques ont suivi entre la fin de la publication de la saison pilote et la parution de l'ouvrage imprimé tiré de cette dernière le 28 août 2013. Il s'agissait de recueillir le témoignage des auteurs au fil de l'évolution du projet. Comme tous deux n'étaient généralement pas disponibles au même moment, j'ai recueilli les réponses de celle ou celui qui pouvait me répondre à la date retenue.

À la veille du début de travail de rédaction du présent mémoire, j'ai tenu un dernier entretien avec le scénariste de *MediaEntity*, dont l'objet consistait à disposer d'un dernier point sur l'évolution du projet alors que le premier tome imprimé devait paraître quelques semaines plus tard. J'avais eu l'occasion de rencontrer les deux auteurs lors d'une journée d'études à laquelle nous avions tous trois été conviés à intervenir, les échanges de notre dernier entretien s'appuient sur les éléments d'information informels que j'avais recueillis à cette occasion.

L1. Guide d'entretien

- Quoi de neuf depuis notre rencontre à Angoulême fin mai ?
- Vous aviez cité un co-auteur du jeu de rôles sur ma page Facebook, mais la publication a depuis été retirée. Peut-on en savoir plus sur cette collaboration, l'évolution du jeu de rôles et la raison pour laquelle ce statut ne figure plus sur Facebook ?
- Comment se prépare la parution du premier album adapté de la saison pilote en turbomédia ?
- Avez-vous déterminé le phasage entre parution numérique et parution papier ? Lors de notre rencontre vous hésitiez encore, et craigniez de ne pas tenir le rythme. Vous pensiez alors à publier la suite en numérique à la sortie de chaque album papier, tout en proposant l'édition imprimée immédiatement après la publication numérique.
- Comment se déroule la collaboration avec les éditions Delcourt ?

  - Interlocuteurs
  - Moyens de communication
  - Tout se déroule-t-il comme vous l'espériez ?
- A quoi ont abouti les projets étudiants ?
  - Comment s'était déroulée la collaboration ? (Interventions présentielles ?)
- Avez-vous avancé sur d'autres briques transmédia ? Le site web est très synthétisé

L2. Entretien avec le scénariste

26 juillet 2013, 18h03 (0h58)

- ***Chercheur : Quoi de neuf depuis qu'on s'est vus au mois de, au mois de mai ?***
- Scénariste : Euh… Alors quoi de neuf depuis le mois de mai ?… J'essaie de remettre les choses dans l'ordre. Euh… Bon on a fait le bouclage de l'album. C'était un peu une nouveauté pour nous parce qu'on n'avait jamais fait ça. On n'avait jamais fait un album papier. Donc tous les… Les petits trucs qu'on n'avait pas imaginé qu'il fallait faire : les pages de titre, la page de garde… Les, la maquette de la couverture euh tout ça tout ça. Euh… On a fait les pages bonus, euh les pages bonus, le cahier graphique euh qui sera en fin d'album avec euh, avec des des pages, avec des faux articles. Voilà et d'ailleurs c'est toujours pas terminé parce que là on travaille sur la réalité augmentée par dessus ces pages là. C'est toujours pas fini en fait. Mais euh… Voilà. Qu'est ce qui s'est passé d'autre ? On a… Euh on a terminé le travail avec les étudiants. Euh… Voilà qui s'est terminé euh… Qui s'est terminé je crois début juin. Et puis depuis… Voilà Emilie elle a fait ses tests avec, sur la couleur. Elle est repartie sur le deuxième album. Bon là il a fallu qu'on découpe le deuxième album en, en numérique et en papier et là, et là maintenant elle se met à dessiner le, le deuxième. Voilà, je sais pas trop si j'ai oublié quelque chose.
- ***C : Alors là je vais avoir du mal à le savoir à ta place. Et sur l'album 1, il était déjà quasiment bouclé en dehors de ?… Vous en êtes où là ? Parce que tu dis que vous travaillez encore, vous travaillez encore sur la réalité augmentée. Mais le livre lui-même il est bouclé là maintenant ?***
- S : Oui le livre il est terminé, il est terminé. Je suppose qu'il est en impression là. Euh non le principe que c'est pas terminé c'est que la technologie de réalité augmentée euh… Ça ça rajoute du contenu à faire mais qui est numérique. Donc l'album il est terminé mais euh… Mais euh pour qu'il soit vraiment complet t'as tout, t'as tout le contenu numérique qui doit être terminé. On aura probablement terminé la veille de la sortie je pense [rire]
- ***C : [rire] D'accord. Enfin il y a une certaine souplesse avec le numérique de ce côté là ?***
- S : Oui voilà ouais. On peut se permettre de faire ça un peu plus au dernier moment que pour l'impression où ils ont pas besoin d'avoir ça euh vraiment avant et bah si tu te plantes. Oh on a fait des tas d'aller-retour sur des fautes d'orthographes, je sais pas des petits pixels qui dépassent euh… Voilà tu peux pas te permettre d'envoyer à l'imprimeur un truc qui n'est pas nickel. Alors qu'en numérique si c'est pas net, même si en cours de… D'exploitation on va dire, s'il y a encore besoin de changer des trucs tu peux le faire.
- ***C : Euh vous avez découvert en fait tout ce volet de la création ? Puisque ni l'un ni l'autre vous n'aviez réalisé de, quoique ce soit pour l'édition jusqu'à présent ?***

• S : Non non non, on avait. Non c'est vraiment la découverte là, c'est vraiment la découverte. Mais… Bah on espère que ça va. Boh si ça va aller plus vite sur les suivants. Ce qui a fait que… Là tu avais toute la charte graphique de la série à faire, les maquettes de couvertures euh. Euh… Tous les… Même comment est-ce qu'on se passe les fichiers avec l'éditeur, voilà c'est, c'était le rodage. Maintenant ça ira plus vite je pense.

• ***C : Oui vous avez du, vous avez découvert des choses qui n'étaient pas forcément naturelles pour vous au départ.***

• S : Non c'était pas naturel. Enfin c'était pas naturel. Disons que en numérique c'est ce que je te disais, voilà tu mets le truc en ligne, t'as des retours, on te dit "il y a des fautes d'orthographe là là et là", tu les changes et puis voilà. Ça se fait au fur et à mesure, t'es pas obligé vraiment de tout, de tout bien préparer. C'est plus… C'est plus lourd quoi, un tout petit peu plus contraignant avec le papier.

• ***C : Il y avait la relation avec l'éditeur aussi, parce qu'il vous accompagne dans tout ce travail. C'est un jeu d'aller-retour qui est nouveau pour vous.***

• S : [Coupe à la demande du scénariste] ce qui est particulier sur notre euh… Là sur la sortie du premier album c'est que… On nous a bien fait comprendre qu'en interne ça avait un… Un gros enjeu autour de ça, autour de notre série, en tous cas sur le premier tome, qu'il fallait que ça marche. Donc euh, donc on a eu un peu affaire à un petit peu tous les services chez Delcourt, commercial, marketing, euh… Euh presse etc. Et euh… Du coup on a… On a été pas mal sollicités, ce qui est bien hein, c'est bien. Euh sur, pour euh voilà, pour le dossier de presse, voilà on corrige le dossier de presse. Voilà sur euh… Sur la préparation, on va faire un jeu de piste pour le festival Delcourt fin septembre. Euh voilà pour organiser des choses comme ça euh… Et en fait on se retrouve, vu que Yannick est éditeur externe, on se retrouve à faire, à à centraliser les communications et ça perturbe un peu sur l'écriture quoi. Ça perturbe un peu, on peut pas trop trop se consacrer à, on peut pas trop se consacrer à la création. Ce qui était un petit peu compliqué ces dernières semaines. Mais voilà, c'est juste un truc organisationnel.

• ***C : Euh oui, mais là vous souh. Idéalement vous souhaiteriez que quelqu'un d'autre centralise ce genre d'aspects en fait, pour pouvoir vous consacrer vraiment purement à l'écriture de la série ?***

• S : Euh… Ouais, oui ça serait bien et puis en même temps on s'aperçoit que c'est pas forcément possible. Alors tu vois je, je dis "oui c'est un éditeur externe c'est compliqué", mais en fait je suis même pas sûr parce que euh… Ouais il y a deux choses. On a un petit peu du mal chacun de notre côté, Emilie comme moi à lâcher du lest. C'est-à-dire que quand, quand par exemple ils nous envoient un fichier qui a été maquetté par eux et tout ça euh… Si Emilie elle y voit un défaut, je sais pas un défaut de typo, un défaut de mise en page ou de… De j'en sais rien de choix, de choix graphique, elle va pas pouvoir s'empêcher de, d'y mettre son grain de sel et de faire des changements.

Et moi c'est pareil sur l'animation du Facebook donc il y a une agence et… Ils nous ont envoyé la liste de tous les postes qu'ils avaient prévu pour les, les 30 jours. Alors au début je leur corrigeais les posts et tout ça et puis je me suis dit "non tu ne vas pas t'en sortir si tu, si tu lâches pas un peu du lest, tu peux pas tout faire". Donc euh… Donc c'est un petit peu bizarre parce qu'on avait l'habitude vraiment de tout faire avant de signer avec avec Delcourt. Et… On voit bien qu'on peut plus, qu'on peut plus tout faire et… Il faut qu'on fasse un… À la fois un gros travail sur nous pour arriver à déléguer. Et puis aussi un gros travail de communication pour euh, arriver à expliquer. Bah à je prends l'exemple de l'animation sur Facebook, du community management. J'ai essayé un petit peu d'expliquer aux, aux personnes qui s'en occupent. D'essayer d'animer ça, d'avoir un discours un peu ludique que ça soit… De d'essayer de retrouver la voix de, de de Wilhem qui s'adresse au lecteur. Et ça reste assez maladroit, enfin par rapport à… Ça serait plus simple si on le faisait. Enfin je vais pas leur reprocher de pas arriver à bien le faire. Mais du coup voilà ça nécessite de notre part de bien communiquer aux différentes personnes pour arriver à avoir un truc global cohérent. Ça pour le coup c'est un truc de transmédia euh problématique, typiquement transmédia auquel je m'attendais pas vraiment. Voilà.

• ***C : Oui, moi j'ai souvenir de ce que tu me disais dans un précédent entretien ou en fait l'idée derrière le fait de choisir la BD comme média c'était quand même de garder la main sur, sur votre univers. Vous aviez le sentiment qu'en bande dessinée vous seriez, vous garderiez beaucoup plus le contrôle que si vous acceptiez de partir vers l'audiovisuel par exemple.***

• S : Mais ça ça change pas. Vraiment sur la bande dessinée voilà nous on, on fait notre truc. Voilà on a fait le découpage de tout le tome 2 là, donc des quatre prochains épisodes numériques et du tome deux. Et ouais on fait vraiment ce qu'on veux quoi. Ils le regardent, ils annotent quelques trucs "ah cette bulle je la verrais plus là", "ah là je rajouterais bien ce mot" comme ça, mais sur le sur le fond on est totalement libres. Non c'est plus sur euh tout ce qui gravite autour. C'est-à-dire que quand tu… Quand tu vas sur les réseaux sociaux avec, avec un récit qui parle pas des réseaux sociaux, tu fais comme bah n'importe quel discours classique passe. Là nous on avait essayé, je sais pas si on avait réussi, mais on avait essayé d'avoir un discours sur les réseaux sociaux qui soit peut-être un petit peu ambigu, en tous cas qui soit dramatisé parce qu'on parlait de ça, parce que le sujet de de l'histoire c'était aussi les réseaux sociaux. Et… Donc du coup le, la, t'as un bout de récit qui se joue sur les réseaux sociaux et ça on peut pas, on peut pas faire et la bande dessinée et tout ce qu'on fait à côté et euh, et les réseaux sociaux. Enfin si, peut-être qu'on aurait pu, tu as tu as raison, quand tu nous as dit Bigger Than Fiction, on y avait pensé mais sauf qu'on a été un petit peu mis au pied du mur. Mais sinon à s'entourer de gens qui connaissaient déjà le projet et pour qui, auprès de qui on avait peut-être une pédagogie moins lourde à mettre en place.

- ***C : Euh d'ailleurs tu parles de pédagogie, quels éléments tu as fournis à ces collaborateurs là pour qu'ils travaillent à l'intérieur de la série ?***
- S : Alors les éléments que je leur ai fournis. Bon ils ont déjà pas mal d'éléments, parce qu'ils ont quand même toute la, ils avaient tout le site euh, tout le site qui était qui était là avec tous les premiers épisodes. Voilà là où j'avais été un petit peu déçu c'est qu'ils ont animé Facebook et au début c'était vraiment super, enfin c'était vraiment très très maladroit, ils regardaient. On avait l'impression qu'ils n'avaient pas vraiment regardé comment on avait fait ça avant. Ils n'avaient pas remonté la timeline alors que euh, comme élément de base, pour savoir comment est-ce que tu vas animer une page Facebook, je pense que c'est de regarder euh comment est-ce qu'elle a été faite avant comment les gens qui se retrouvent là-dessus sont habitués. Donc euh, ce, enfin ça du coup c'était un des éléments. Et après sinon, c'était plus euh, les éléments que je leur ai donnés c'était plus en réaction. C'est-à-dire qu'ils m'envoyaient un Powerpoint avec tous leurs posts et je leur ai fait un retour en disant. Parce que voilà ils avaient monté toute une petite histoire où la page Facebook était euh, était euh… Etait animée par les, les anti-média. Et je leur ai dit "non c'est pas possible, ils ne peuvent pas être pas être sur Facebook, on a eu le même problème". Et du coup le biais qu'on avait trouvé c'était Wilhem qui est un personnage un peu plus, un peu plus ambigu et du coup ne sait pas trop de quel bord il est et où il se sert de cet espace pour, pour alerter les gens sur le, sur le phénomène des mutations. Du coup voilà c'était plus leur euh, leur dire quel avait été nos différentes réflexions là-dessus et les solutions qu'on avait trouvées et puis les encourager à adopter les mêmes.
- ***C : Et quels sont les moyens de communication que vous utilisez avec avec eux comme avec le reste de vos interlocuteurs chez Delcourt ?***
- S : Euh le mail.
- ***C : Tout passe par mail ?***
- S : Oui on passe par mail. Si on s'est appelé peut-être deux trois fois aussi.
- ***C : D'accord***
- S : On utilise le mail et le téléphone.
- ***C : Vous ne les avez jamais rencontrés ?***
- S : Euh non, on les a jamais rencontrés. Bon les gens de chez Delcourt si, enfin c'est moi qui les ai rencontrés. Emilie ne le a pas vus. Mais après l'agence non on ne les a pas rencontrés. Mais c'est une agence avec qui Delcourt travaille sur d'autres projets donc je pense qu'ils ne se sont pas… Ils se sont pas posés la question est-ce qu'on avait peut-être d'autres idées de notre côté. Voilà ils ont fait euh… Ils nous ont chargés de faire ça. Et derrière c'est un peu, c'était un peu euh… Ouais voilà enfin les… Les comme je disais tout à l'heure, on a du se dire "allez ça c'est pas grave on peut pas tout faire, tant pis". Mais du coup euh tu vois ce qu'on avait ressenti, voilà ton lecteur l'a ressenti et ça m'embête quelque part. Enfin le lecteur que tu m'as, que tu as interrogé [j'ai évoqué certaines remarques

recueillies auprès de Stéphane]. Ça m'embête parce que notre appréciation de départ était juste. Et euh… Mais voilà, on peut rien y faire.

• ***C : Après ce lecteur, je ne saurais pas dater à partir de quand il a commencé à ressentir ce, cette impression qu'il y avait trop de choses qui paraissaient sur la page. Il n'est pas impossible qu'il ait déjà trouvé qu'il y avait trop de choses au départ, je ne sais pas.***

• S : Là nous on a fait un post pour réveiller le Facebook euh et ensuite c'est l'agence qui a, qui a embrayé de suite. Donc le le, tous les, enfin. Parce qu'après sinon ça faisait bien sept mois qu'on n'a rien posté, donc je pense pas que c'est la période des sept mois là qui…

• ***C : Il était abonné à la page Facebook pour suivre, pour connaître les les publications. Chaque nouvel épisode il savait que c'était en ligne grâce à la page Facebook. Et il a apparemment pas franchement plongé dans le, dans tout ce qui était publié, les éléments d'actualité ou choses comme ça qui pouvaient faire penser à des mutations. A priori il ne s'est pas immergé là dedans.***

• S : Ah tu penses qu'il y avait de ça aussi ?

• ***C : Voilà, j'ai l'impression que ça date déjà, que c'est même plus ancien pour lui. Ceci dit, c'est vrai que moi en tant que lecteur j'ai aussi ressenti un changement de ton qui ne m'a pas forcément emballé. Parce que tous les jours on avait eu une ou deux, un ou deux statuts qui apparaissaient de manière un petit peu abrupte. On ne retrouvait pas le ton, le ton initial. Ça a été aussi mon sentiment.***

• S : Ces derniers temps là ?

• ***C : Oui ces derniers temps ça a été mon sentiment. Donc ce que tu me dis explique cela.***

• S : Je le, je le partage et je le regrette. Et en plus, en plus c'est assez drôle. Parce que pile en même temps j'ai perdu l'accès à la page en fait. Je ne peux plus y accéder. Je ne peux rien faire, je je, j'ai plus accès à mon compte Facebook. Facebook m'interdit d'y aller euh… Pourquoi je sais pas trop, j'ai dû me connecter à mon compte depuis deux ordis différents en même temps et il est persuadé que je me me suis fait pirater. Et j'ai pas accès, je peux pas y aller. J'ai essayé de. Enfin il a fallu que j'essaie de prouver mon identité en leur envoyant le scan de ma carte d'identité et tout ça. Et ils veulent rien savoir. Donc euh, donc en fait euh voilà, je sais pas si je le retrouverai un jour et quand l'agence se, ne se, n'aura plus à s'en occuper peut-être qu'elle sera juste complètement morte cette page parce que je je peux pas, Facebook veut rien savoir, je peux pas y retourner.

• ***C : Oui parce que. Moi j'ai un compte, mais qui ne m'offre pas des droits de te redonner des droits sur cette page.***

• S : Mais oui mais je suis con, j'aurais du mettre tout le monde euh. Parce qu'en fait j'étais le seul à pouvoir euh rajouter des administrateurs. Et je m'étais dit "oulàlà si un jour ça merde faudrait peut-être que je nomme quelqu'un d'autre, enfin manager pareil avec les mêmes droits" et donc au

moment où j'ai nommé Emilie c'est là où il a, il n'a rien voulu savoir, il m'a planté, il m'a déconnecté de Facebook, après impossible de se reconnecter.

- ***C : Alors c'est elle peut-être qui a ces droits aujourd'hui.***
- S : Ah non non non, non non plus parce que ce c'est pas allé jusque-là en fait. J'ai lancé le truc, enfin j'ai lancé la, je l'ai ajoutée quoi. Mais ça ne l'a pas ajoutée mais ça m'a déconnecté et ça m'a bloqué mon mon accès.
- ***C : Tu es mentionné comme gestionnaire.***
- S : Dans ma tête Facebook c'est en train de s'éloigner et je suis en train de me dire que ça m'énerve et que je ne vais plus m'en occuper. Et puis que ça viendra quand ça viendra.
- ***C : Oui je vois les différents rôles : toi tu es gestionnaire et puis il y a des créateurs de contenu.***
- S : Voilà, mais il n'y a pas de gestionnaire à part moi.
- ***C : À part toi il n'y en a pas d'autre non, donc si tu n'arrives pas à te reconnecter à ton compte c'est fichu.***
- S : Comment ?
- ***C : Ouais si tu n'arrives pas à te reconnecter à ton compte c'est un peu…***
- S : Oui oui, c'est embêtant mais là je vois pas ce que je peux faire. J'ai vraiment tout essayé. Donc. Quelque part c'est amusant par rapport à, à ce qu'on raconte. Alors oui parce qu'en plus Facebook me dit que euh je n'ai pas fourni de de, de pièce d'identité euh avec photo valide ou je sais pas quoi. Et en fait ce que je comprends c'est qu'ils peuvent pas valider que je suis bien moi parce que sur mon compte Facebook je n'avais jamais mis une seule photo. Donc je suis dans l'impossibilité de prouver que je suis moi. Donc c'est assez, c'est assez drôle.
- ***C : [rire] La mise en abime complète… Euh… tiens sur la page Facebook tu avais publié, alors c'est très anecdotique mais tu avais cité le, un co-auteur du jeu de rôles par rapport au fait qu'il y avait une application iPad qui sortait à laquelle il avait contribué. Et cette publication elle n'apparaît plus sur la page Facebook. Elle a été retirée je pense. Est-ce qu'il y a une raison ?***
- S : Euh oui c'est que c'était euh, c'était histoire d'amener les gens vers son, vers son projet. Et puis voilà une fois qu'on l'a posté. Tu sais les posts Facebook ça a une durée de vie assez assez limitée. Ensuite on l'a enlevé pour garder euh, pour essayer de rester dans l'univers.
- ***C : D'accord, que la timeline soit aussi euh…***
- S : Ouais
- ***C : Que ce soit raccord. Et à propos du, du jeu de rôles d'ailleurs, quelle est son évolution ? Parce qu'aujourd'hui sur le site Internet on a. Bah il y a pas mal de choses qui ont disparu. Le projet transmédia qui était derrière, la présentation des différentes briques n'est plus, n'est plus présente non plus. En revanche le jeu de rôles fait l'objet d'un onglet à part entière.***

• S : Oui mais ça va revenir en fait, normalement la semaine prochaine on va remettre le… On va mettre un nouveau site Internet tout refondu, redesigné tout ça. Et où on va, tous les trucs transmédia réactualisés. J'ai enlevé tout ce qui était transmédia parce qu'en fait c'était euh, vu que on a choisi certains, certains modules, que on en a enlevés d'autres qu'on en a remis d'autres, j'avais pas envie que là dans le temps juste avant la sortie il y ait de mauvaises interprétations et des promesses ensuite qui ne sont pas tenues. Donc euh, donc j'ai gardé le, tout ce qu'il y avait, le seul truc où il y avait des choses à télécharger. Et tout le reste sera actualisé là dans le nouveau site qui devrait être mis en ligne la semaine prochaine.

• ***C : D'ailleurs est-ce que Emilie et toi vous serez présentés nommément sur le nouveau site ou non toujours pas.***

• S : Euh oui, si si, nommément avec nos prénoms.

• ***C : Juste avec vos prénoms ?***

• S : Ouais

• ***C : D'accord. Euh… Est-ce que vous vous êtes déterminés par rapport au phasage entre version numérique et version papier. On avait eu une assez longue discussion à Angoulême fin mai où vous me disiez que euh voilà vous hésitiez encore. L'idée c'était que ça s'enchaîne sans interruption. Et en même temps vous ne saviez pas si vous pourriez tenir. Toute la question était de savoir est-ce que le numérique paraissait au début, à la fin. Voilà. Est-ce que est-ce que vous avez abouti à quelque chose là-dessus ?***

• S : Alors non, on ne sait toujours pas exactement quand est-ce que sortira le numérique. Ce qui est certain c'est que ça sera pas prêt pour la sortie du tome 1. Voilà, ça ne sera pas prêt pour début septembre. Par rapport à ça on a réfléchi, on est obligé de prendre en compte ça. Euh… Ensuite euh, alors je sais plus. On avait eu, celle qui s'occupe du marketing qui disait que c'était, que c'était important pour elle qu'elle puisse qu'elle ait vraiment des temps différents euh pour pouvoir communiquer dessus. Donc en gros si on diffuse les, les épisodes ça soit pas pile en même temps que euh le tome 1 sort. Parce que le message serait brouillé. Donc voilà sur, sur ça quelque part ça nous arrange aussi parce que ça nous laisse un peu plus de temps pour le réaliser. Et voilà après euh… Quand euh, je sais. Honnêtement je peux pas vraiment te dire on est vraiment sous l'eau, on n'a pas vraiment de visibilité pour savoir quand est-ce que, une date précise. Ça sera à l'automne, enfin ça sera. Je sais pas peut-être mi-octobre euh… Ouais courant octobre.

• ***C : Vous n'avez pas de calendrier idéal en tête euh et vous, et finalement vous allez faire à mesure du possible.***

• S : Ah oui là on est, on est, on est un peu. Je vais pas dire qu'on est en panique, mais on est juste en, en roue libre on va dire.

• ***C : D'accord, ça viendra quand ça viendra.***

- S : Voilà c'est ça.
- ***C : Euh et le tome 2 il se prépare comment du coup ? Parce que Emilie est dessus là maintenant, elle est complètement sur le tome 2 ? Enfin tome 2, deuxième saison turbomédia d'ailleurs. Enfin première saison qui sera un tome 2 en papier.***
- S : Oui voilà c'est ça. Bon après on, je sais pas si on va garder la dénomination de saison euh… Sur le nouveau site on a mis "épisode", ce sera "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8…" Voilà peut-être que la première saison ça sera les les 7 premiers, qui correspondent aux quatre premier tomes. Donc ce qu'on est sûrs de, ce qu'on est sûrs de sortir. Voilà peut-être que ça sera ça la première saison. Mais pour revenir à ta question euh… Comment, comment ça se passe le travail là ?
- ***C : Ouais sur le, sur le deuxième***
- S : Sur le deuxième. Bah Emilie a fait le découpage euh turbomédia. Euh… Elle a fait l'adaptation en pages, enfin l'adaptation en pages. Elle a fait les deux, les deux versions en gros. Deux versions et puis maintenant elle a ses fichiers, ses fichiers prêts où en fait sur les fichiers t'as les pages pré-dessinées, et t'as des calques avec les cases en plus qui peuvent rentrer dans le turbomédia. Donc elle fait. Là elle dessine, elle dessine une page par jour là, sur les 56 pages qui sont prévues.
- ***C : D'accord. Donc là elle conçoit, elle part de la mise en page papier actuellement si je comprends bien ?***
- S : Ouais, sur le, sur euh, au moment où elle dessine c'est ça ouais. En fait c'est vraiment, c'est… En fait on ne peut pas vraiment dire quelle version est dérivée de laquelle. Par exemple certes elle commence par faire le découpage en numérique et en fait elle dessine euh, elle dessine les planches avant tout. En fait elle dessine pas la version numérique, elle dessine les planches et ensuite on, on remet ça en numérique. Donc là ouais elle dessine euh. Elle dessine la bande dessinée, l'album.
- ***C : Donc si je suis bien, le découpage est fait en pensant numérique au départ. Puis, puis elle dessine les planches pour le papier et en dessinant les planches elle, elle décline le les différentes vues numériques ?***
- S : Ouais c'est ça
- ***C : Donc il y a une espèce d'aller-retour entre l'un et l'autre***
- S : C'est ça
- ***C : Et euh… Et toi par rapport au récit tu, tu fais quoi du coup maintenant ? Euh puisque là…***
- S : Qu'est ce que je fais ?
- ***C : Tu es déjà en train de prévoir la suite du récit, tome 3 etc. À quoi est-ce que tu te consacres ?***
- S : C'est écrit ça, c'était écrit. Mais c'était écrit dès la signature du tome 1. Les quatre, les quatre tomes sont écrits.
- ***C : Ouais***

• S : Euh voilà jusqu'au, ouais jusqu'au bout. Donc ça je n'ai, je n'ai plus à le faire. Ce que je fais en ce moment… Eh bah je fais par exemple chaque fois qu'il y a besoin de… De communiquer avec Delcourt, c'est moi qui fait. Et là en ce moment c'est assez fréquent. Euh… Je prépare les… Je prépare les jeux de, les jeux de piste qu'on va faire pendant les festivals. Le festival Delcourt à Paris fin du mois là, enfin fin septembre. Et a priori aussi aux Utopiales si je ne dis pas d'histoires là qui se font à Nantes.

• ***C : Hmm hmmm***

• S : Voilà donc ça sera, ça sera un petit ARG voilà que j'ai écrit et… Maintenant il va falloir, il va falloir voir si c'est, si c'est bien possible à mettre en place. Et euh… Du coup autour de ça t'as des petits trucs qui gravitent. Je vais faire une vidéo, une fausse publicité pour le réseau social MediaEntity. Une espèce de parodie de la pub Facebook, je sais pas si tu l'as vue.

• ***C : Ah non ça ne me dit rien, je crois pas.***

• S : Oh c'est une pub que Facebook avait fait pour, pour eux. Et euh… Voilà. Et puis après aussi je fais des… En fait je m'occupe pas mal de faire des vidéos en ce moment parce que dans la réalité augmentée tu auras accès à des vidéos. Donc c'est ça que je suis en train de faire.

• ***C : Donc c'est toi qui les réalises, qui les tournes ? Tu fais ça seul***

• S : Oui oui oui, ouais.

• ***C : OK***

• S : Je recrute des comédiens tout ça

• ***C : OK donc tu dois recruter des comédiens, tu… Il y des costumes ? Ça va jusqu'à quel degré de…***

• S : Non. C'est en fait. Ces vidéos c'est des témoignages en webcam. D'individus qui se sont fait muter et voilà…Donc c'est des moyens qui sont assez réduits.

• ***C : Du coup tu sollicites des gens que tu rencontres euh physiquement ou bien ils se filment eux par webcam à distance sans que tu aies à être présent ?***

• S : Alors euh il y a deux vidéos qui ont été réalisées par les étudiants, c'était un truc très sympa qui était sorti des travaux d'étudiants à SupInternet, de travaux vidéos réalisés par des étudiants. Euh… Ensuite il y aura une vidéo qui sera faite par Davy Mourier, je sais pas si tu…

• ***C : Ouais je vois***

• S : Comment

• ***C : Ouais je vois***

• S : Tu vois qui c'est ? Ça c'est… C'était une idée… Enfin nous on s'est dit que ça pourrait être sympa d'avoir quelqu'un d'un tout petit peu connu qui puisse jouer avec euh son identité qui existe déjà, que les gens connaissent. Et puis dire que tout ça n'était que des mutations et que ça lui pourri la vie. Et voilà on avait soumis cette idée aux éditeurs et ils ont pensé à Davy parce que lui aussi il

sort une bande dessinée chez Delcourt en septembre avec de la réalité augmentée. Donc ils font un peu du… De… Ils font de… De la promotion de nos deux bandes dessinées en parallèle en fait.

- ***C : D'accord***
- S : D'où euh, d'où voilà, l'idée de lui proposer. Et puis c'est vrai que c'est… Moi ça m'a bien ça m'a bien amusé de lui écrire, lui écrire un scénario, parce que… parce qu'il en a fait des conneries. Et voilà c'était assez rigolo. Et puis sinon après, après sinon c'est des amis.
- ***C : Et c'est. Ils s'autofilment ou c'est toi qui les filmes ? Est-ce que c'est vraiment filmé par webcam en fait ?***
- S : [?] Lui il va s'autofilmer parce que lui il est loin. Mais bon ceux qui, ceux qui sont euh… Qui sont par chez moi là à Pau, euh on fait ça ensemble.
- ***C : D'accord.***
- S : … Après l'idée, moi j'aimerais bien, j'aimerais bien euh… Avec la vidéo de Davy lancer un appel à… Un appel à vidéo et que, que ça soit une forme de participation. Ça pourrait, ça pourrait être bien. Mais bon la participation faut pas trop, faut pas trop compter dessus euh. Enfin il faut pas compter que là-dessus quoi. Il faut, …
- ***C : Et à ce sujet, quels sont le projets qui ressortent du travail avec les étudiants ?***
- S : Euh… Alors ça a été. Ça a été vachement bien le travail avec les étudiants en lui-même. Après sur la fin ça a été très compliqué en fait de récupérer les travaux parce qu'ils partaient en vacances. Enfin ils n'étaient pas encore en vacances mais voilà c'est toujours le truc qui a pas trop trop assuré le suivi… Euh… Avec le, avec le directeur de l'école enfin on a envoyé des mails tout le temps, on n'avait pas de réponse. Donc c'était, c'était un petit peu compliqué d'avoir le, d'avoir les travaux. Et puis c'était dommage aussi pour les étudiants parce qu'il y en avait qui avaient vraiment beaucoup bossé et… Et il y a des trucs du coup qu'on n'a pas pu intégrer faute d'avoir, faute d'avoir juste l'upload de leurs travaux. Sinon ce qui en est ressorti euh… Ouais il y a des vidéos qui étaient sympa. Euh… T'en avait qui ont fait, putain c'est trop con parce que je l'ai pas, je… Je l'ai pas à disposition mais sinon on l'aurait bien intégré euh. Mais c'était, ils avaient fait comme si tu rentrais sur le réseau social MediaEntity, ils avaient fait des espèces de fiches personnages comme ça, sous forme, sous forme de profils. Et c'était pas mal foutu parce qu'ils avaient, ils avaient même imaginé des petits jeux où on rentrait dans le profil d'Éric et tout ça. Enfin c'était, enfin on hachait le le profil d'Éric. Et c'était assez intéressant. Qu'est ce qu'il y a eu d'autre ? Euh… Il y a eu des… Il y en a qui se sont attelés à des trucs un peu plus techniques du style euh, du style des players turbomédia. Il y en a eu deux, deux projets comme ça, de players turbomédia.
- ***C : Que vous allez exploiter ?***
- S : Que on n'a toujours pas, qu'on n'a pas. qu'ils ne nous ont pas envoyé donc qu'on ne peut pas utiliser. C'est dommage aussi. Des turbomédia bien, qui sont responsifs, qui s'adaptent bien aux

smartphones à la tablette et tout ça. Voilà. Euh… Qu'est ce qu'il y a eu d'autre ? … Euh il y a eu, il y a eu un projet d'ARG. Alors c'était, qui était pas trop mal. Ils étaient pas trop mal partis, ils ont pas trop mal fini, mais entre les deux c'était un petit peu compliqué, parce qu'ils étaient huit et qu'ils écrivaient à huit, du coup leur histoire c'était le fouloir complet et c'était super compliqué. Enfin je je, je m'y perdais moi-même dans ce qu'ils racontaient. Mais voilà au final ils ont fait un truc, un truc beaucoup plus simple avec de la réalité augmentée dans la rue. Donc c'était… En tous cas c'était très, très rafraichissant toutes leurs idées.

- ***C : Donc en fait c'est plus, il y a plus eu des idées qui ont été évoquées que des choses concrètes qui soient exploitables en fin de parcours si je comprends bien ?***
- S : Le site euh… Le site, la nouvelle version du site c'est euh qui l'ont commencé. Bon c'est nous qui la finissons. Mais c'est eux qui l'ont commencée. Donc ça ça peut être exploité. Il y a des vidéos, dont je te parlais. Et après ah si putain ! Il y a un truc, ça c'est vraiment énorme le boulot qu'ils ont fait. J'espère qu'on va pouvoir l'utiliser à un moment donné u à un autre. Ils ont fait une plateforme de, de… D'échange de contenus euh… Autour euh… Autour de notre univers. Sauf que ce qui est vachement bien c'est que ça peut être aussi un truc blanc, un truc en blanc utilisable par euh, pour n'importe quel univers. En gros c'est un espèce de site communautaire de fans créatifs en gros.
- ***C : Et ça vous avez des, vous avez récupéré des fichiers sources ou pas encore ?***
- S : Et mais non je les ai pas, je les ai pas les fichiers sources. Par contre on a vu le truc en fonctionnement donc ils existent les fichiers sources. Mais bon voilà quoi maintenant c'est les vacances donc euh… On a beau, on a beau envoyer des mails au directeur on n'a pas de… On n'a pas de retour, mais j'espère un jour ou l'autre pouvoir, pouvoir mettre la main dessus. En plus là ce groupe là pour le coup ils étaient surmotivés et au professionnalisme assez, assez impressionnant. Et le truc avait vraiment, vraiment de la gueule. Donc voilà quoi. J'espère que un jour ou l'autre on pourra mettre la main dessus et pourquoi pas l'utiliser parce que… Parce que bon peut-être pas maintenant parce que ce serait un peu présomptueux peut-être de faire une communauté créative avant qu'il n'y ait le moindre embryon de communauté de lecteur, mais euh… Mais voilà.
- ***C : Euh et tu disais le site c'est… C'est vous qui le faites. Vous c'est toujours toi ou c'est… Ou tu as d'autres personnes qui interviennent sur le développement technique ?***
- S : Alors c'est moi et puis c'est l'éditeur aussi.
- ***C : Et comment ça se passe sur cet aspect là justement pour coordonner ton travail à toi avec celui de de l'éditeur.***
- S : Bah en fait ce que je sais faire je le fais et ce que je sais pas faire je lui note des, des trucs qui seraient, qui seraient à faire et dont j'ai pas les compétences. Parce que ça a été fait en ajax et voilà moi sorti du, du PHP de base je Pffft, voilà c'est ma limite quoi.

- ***C : Et qui est-ce qui intervient de l'autre côté, du côté de l'éditeur ? C'est Yannick qui le fait directement ou il s'appuie sur quelqu'un ?***
- S : Oui il le fait directement
- ***C : D'accord, c'est lui qui qui conçoit une partie du site web du coup maintenant***
- S : C'est lui qui code. Enfin qui code, en fait ça va pas être grand chose parce qu'ils ont vraiment fait un gros boulot. Mais voilà c'est juste euh. C'est tout con mais avec leur truc en ajax je suis pas capable de rajouter une page. Je sais pas faire donc c'est juste, il y a juste une catégorie à rajouter là et voilà.
- ***C : Ou ça doit rajouter un peu de… D'inertie peut-être au… À votre fonctionnement d'avoir comme ça des…***
- S : Oui ça tu l'as dit, de l'inertie à un moment ou à un autre.
- ***C : Parce que comme tu dis, il va l'ajouter ce week-end. Mais du coup à chaque fois qu'il y aura quelque chose à ajouter ça passera par ce circuit.***
- S : Ah oui oui. Non là il faut que… Mais là moi j'aimerais bien que, j'aimerais bien que le site une fois qu'on l'aura terminé on n'y touche plus et puis ça, ça restera comme ça pendant un moment.
- ***C : Euh, mais le site est en mesure de gérer assez facilement les publications d'épisodes en revanche ?***
- S : Oui oui, après ça ça va.
- ***C : Oui parce que c'est quand même le principal, il y a quand même l'aspect…***
- S : …
- ***C : Euh… Et tout ce qui avait trait aux échanges avec les lecteurs, alors via un forum, Twitter, Facebook ou autre… Où en êtes vous de ce côté là ?***
- S : Alors moi je te dis, j'ai des messages sur Facebook que je suis incapable de consulter. Donc euh… Donc voilà. En sachant que des échanges sur Facebook on en a eu bah zéro depuis euh… Depuis qu'on postait rien. Enfin depuis que voilà, depuis je sais pas février. On va dire depuis six mois. Euh en six mois on était juste dans le boulot et puis on postait rien et personne ne, personne ne… Ne nous envoyait de messages. Là du coup je ne sais pas du tout quel pourraient être ces échanges vu que je n'y ai pas accès. Euh… Sur Twitter euh, sur Twitter non moi j'ai du mal à gérer tout ça et puis voilà on, on s'en sert pas. Euh c'est quoi l'autre, l'autre ?
- ***C : Euh… Facebook Twitter, Et le projet de forum aussi.***
- S : Bah le projet de forum je suis embêté mais il n'y a pas, il n'y a pas de forum. Y a pas de forum parce que les… En fait les groupes d'étudiants qui avaient choisi le sujet du forum, bah à force c'est censé être facile, bah tu vois tu peux reprendre des forums tout faits et tout ça et euh… Il y a, il y avait un groupe, enfin eux c'est un petit peu des… C'est pour la petite histoire hein, rien à voir avec le projet. Mais c'était assez marrant, eux ils étaient de l'école, enfin de l'école… Ils, ils aiment bien

coder le truc depuis zéro. Donc ils ont codé un forum quasiment pas fonctionnel, depuis zéro. Par contre ils avaient tout fait eux-mêmes donc c'était un boulot monstrueux qu'ils ont fait. Mais euh peut-être ils ont pas su bien gérer leur énergie quoi. Et voilà, après t'avais un autre groupe où voilà, ils ne s'entendaient pas entre eux. Mais pas de forum. Ah par contre, ah si ! Si ! Il y a un… Y a un… Alors je sais pas ce que ça va donner, parce que j'ai pas pu lui répondre. Mais juste avant de perdre l'accès à mon compte Facebook il y a un lecteur qui proposait de faire un forum sur le jeu de rôles. Voilà, donc euh, si jamais je ne retrouve jamais mon accès à mon compte Facebook, ce forum ne verra jamais le jour. Mais… Si jamais jamais je retrouve l'accès. Il demandait des, des logos des choses comme ça, mais j'ai pas son adresse mail, j'avais que son nom Facebook. Mais voilà pendant ce temps c'est en suspens.

- ***C : Oui c'est un des, un des des, des premiers à te solliciter, enfin à se manifester pour contribuer au projet et puis pas de chance là.***
- S : Ah oui oui, non. Là, là. Enfin je sais pas comment tu me perçois mais je suis un peu désabusé là.
- ***C : Je te sens très zen en fait [rire]***
- S : Tu me sens zen ?
- ***C : Bah je sais pas, tu as l'air extrêmement calme.***
- S : Ouais ouais, bah je sais pas, je suis, je je sais pas comment je fais [rire] C'est peut -être parce que je suis, je suis trop en panique pour que ça… Pour l'être vraiment.
- ***C : Sur quoi est-ce que que je pourrais te relancer ? … … … On a fait le tour, on a fait le tour des thématiques que je comptais aborder. En ce qui me concerne. Tu vois des choses ?… Peut-être que toi de ton côté il y a l'un ou l'autre élément auquel tu penses et…***
- S : Euh… Je sais pas trop. En fait il y a tellement de… Tellement de trucs en même temps là que j'ai du mal à y voir clair. J'ai l'impression que là de, de parer au plus pressé et de pas avoir de vision, de vision à long terme donc… Euh je s, je saurais pas trop quoi aborder. Euh… Euh… … … Rappelle moi le sujet de ta thèse exactement ? Qu'est ce que c'est le l'intitulé ?
- ***C : [rire] L'intitulé, ça s'intitule " usages des dispositifs de publication numérique par les auteurs et les lecteurs de bande dessinée"***
- S : OK. Alors si je peux dire un truc. Ça marche pas, ça marche pas du tout ! Non je rigole. Euh… Le le, honnêtement je sais, je vais voir comment ça va se passer. Mais j'ai l'impression qu'en fait euh… Tout le monde s'en fout. Que les gens s'en… Même chez Delcourt tu vois, euh… "Ouah super c'est génial il y a d'autres trucs que la BD" et ils sont juste contents que ça existe sans pour autant euh… Sans pour autant faire le pas de, d'aller le lire ou d'aller fouiller un peu dedans tu vois. Donc je pense que en vrai ça va être très très très euh… Enfin tout ce qui est euh… En plus de la bande dessinée ça va être très très restreint quoi comme public.

- ***C : D'accord***
- S : C'est pas forcément une mauvaise chose, enfin c'est le sentiment que j'ai en ce moment.
- ***C : Oui que dès qu'on sort des sentiers battus c'est très difficile de, de… De quoi, d'être visible, de… Que les gens s'intéressent à toi ? Que ?…***
- S : Euh… Bon ce qu'il y a c'est qu'aussi le jeu de rôles ça demande une implication particulière et du coup ça intéresse pas, ça intéresse pas grand monde… Je sais pas si ça va, si le truc est suffisamment euh… Intéressant pour intéresser des rôlistes, je sais pas. J'ai pas de recul là-dessus. Euh… En tous cas euh… Euh, tu verras, tu verras les différents modules transmédia définitifs on va dire. Parce que maintenant c'est plus euh, c'est plus des tucs en projet ce qu'on mettra dans la rubrique transmédia, c'est des trucs qui seront effectifs. Mais euh, voilà, je suis pas certain que ça… Que ça va intéresser grand monde. Mais bon, on verra.
- ***C : Euh… Sur le jeu de rôles, il y a déjà des parties qui ont été jouées à ta connaissance ?***
- S : Euh, est-ce qu'il y a des parties à ma connaissance ? À ma connaissance non. Je ne sais pas s'il y a des parties qui ont été jouées je ne suis pas au courant.
- ***C : Toi même tu n'en as pas euh, tu n'en as pas animées, tu n'en as pas…***
- S : Si si moi-même j'ai joué, si si j'ai testé. J'ai testé plusieurs fois le la partie de d'initiation là. Et ça s'était très bien passé. Alors ça s'était très bien passé je peux pas dire que ça se passera bien pour tous les, tous les maitres du jeux parce que le scénario que j'ai écrit il manquait, il manquait des… Si au cours de la partie j'avais besoin de nouveaux éléments c'était facile parce que c'est mon univers. Donc je pouvais pendant la partie inventer des choses. Donc je sais pas si ça marcherait pour tous les maîtres du jeu mais pour moi ça s'était très bien passé.
- ***C : D'accord***
- S : Les gens avaient, avaient beaucoup aimé. Donc. Donc je sais pas, je sais pas du tout si, ce que ça donnera tout ça.
- ***C : Oui c'est un peu le grand mystère. Moi ce que j'avais senti, mais bon je, j'ai vraiment le retour que de deux lecteurs et c'est à mettre dans le contexte. C'est des lecteurs qui ont lu Les Autres Gens et qui du coup euh, ils sont dans un certain modèle. C'est vrai que eux en dehors de la BD turbomédia tout le reste… C'était passé inaperçu, ils avaient vaguement connaissance qu'il y avait quelque chose, mais…***
- S : Oui oui, je pense que ça va être euh pas uniquement les lecteurs des Autres Gens. Je pense que ça va être un truc général. Et c'est pour ça qu'on est un petit peu embêtés quand, quand Delcourt met vachement l'accent sur le côté transmédia. Parce que certes il y est de fait, parce qu'on en a envie et qu'on le fait. Mais on n'a aucun budget pour la faire. Donc ça reste quand même assez modeste. Je me suis dit qu'en fait que la formule que j'allais te dire maintenant c'est que on fait du do it yourself transmédia quoi. Contrairement aux… Aux chaines qui essaient de faire du transmédia pour une

logique, une logique de circulation d'audience euh… Tu vois de… Voilà j'ai plusieurs canaux, comment est-ce que je garde mon audience toujours dans, dans mon univers ou dans mon programme. Là j'ai l'impression qu'on fait plutôt l'inverse. C'est plus, c'est plus parce qu'on, juste parce qu'on en a envie créativement que parce que ça va être euh… Intéressant économiquement. Parce que pas du tout. Pas du tout, on fait ça sans budget en Creative Commons donc c'est vraiment, c'est vraiment parce que ça nous amuse. Mais euh. Voilà je… Je sais pas euh voilà si. Si vraiment ça intéresse jamais personne, voilà je sais pas combien de temps on continuera à être transmédia quoi.

- ***C : Alors si vous n'étiez pas transmédia vous feriez quoi ? Juste la… Enfin juste. Juste le turbo-média et et l'édition papier ?***
- S : Euh… [rire] Le mets pas dans ta thèse ça. Si on avait le choix on ferait que du turbomédia. Enfin si on avait le choix. Si on devait choisir entre le papier et le turbomédia, c'est certain qu'on ne ferait que du turbomédia. Euh c'est pas possible…
- ***C : Le papier en soi c'est c'est votre modèle économique ? C'est le papier qui va vous faire vivre si je comprends bien ?***
- S : Oh oui tout à fait, oui oui tout à fait.
- ***C : Là où Les Autres Gens était sur quelquechose de… De mixte, enfin au départ c'était uniquement l'abonnement numérique. Euh le papier s'est présenté alors qu'ils ne s'y attendaient pas du tout et le papier leur a permis d'atteindre un équilibre financier.***
- S : Oui tout à fait. Alors nous ça repose uniquement sur le papier. Et j'ai envie de dire que c'est le… C'est peut-être le truc inverse des Autres Gens. Parce que j'ai l'impression que Delcourt… Mais je peux me tromper, parce que je connais pas le métier hein. Mais le l'intuition que j'ai c'est que en gros euh, le papier pourrait être valable parce qu'il y a le numérique. …
- ***C : Alors qu'est ce que tu veux dire par là ? Je comprends pas bien.***
- S : Que en gros le, le le, la possibilité pour Delcourt de vendre suffisamment d'albums euh… Est possible parce qu'on fait un travail de notre côté de… Bah de, de promotion de l'album malgré nous à travers le, à travers le turbomédia. Le turbomédia et puis tout ce qui est à côté.
- ***C : Et tu as le sentiment que pour Les Autres Gens c'est plutôt le papier qui a finalement ra, amené un intérêt vers le numérique ? Enfin quand tu dis que c'est l'inverse ?***
- S : Euh… Non non, je voulais dire c'est l'inverse dans le sens. C'est c'est par rapport à ce que tu as dit que c'est, que c'était le papier qui avait permis euh de trouver l'équilibre économique. Et donc de faire perdurer le numérique. Tu vois. Et du coup j'ai l'impression que c'est l'inverse, c'est-à-dire que c'est euh, que peut-être que si on arrêtait le numérique ce serait peut-être moins intéressant que le papier.
- ***C : D'accord ouais***
- S : Tu vois

• ***C : Oui ceci dit pour Les Autres Gens une, ce qui a beaucoup intéressé l'éditeur c'est que l'existence numérique des Autres Gens, enfin tout ce disposi, tous ces éléments là, le côté feuilleton et tout leur a valu énormément de couverture presse, par rapport au fait que c'était inédit. Enfin on connaissait pas ça jusque-là enfin… C'était le fait que ce soit numérique et tout. Et ça ça a attiré l'éditeur. La reconnaissance, ouais l'effet de reconnaissance des Autres Gens, l'effet d'estime on va dire euh… Alors que financièrement ça mar, c'était pas suffisant le numérique. Euh a justifié qu'il y ait une édition papier. Finalement vous c'est un peu ça aussi hein ? Delcourt a senti qu'il y avait quelque chose qui, qui marchait en numérique…***

• S : Oui la différence c'est que on n'a aucun revenu sur le numérique et ni sur le trasnmédia et que on est totalement dépendants du papier. Mais euh… Je sais pas. Je sais pas si c'est euh, si c'est amené à rester euh… En fait nous dans notre tête on voit jusqu'au quatrième tome euh… On voit jusqu'au quatrième tome parce qu'on s'est engagés à les faire. Et puis on fait un peu le bilan quoi. On va faire un peu le bilan de quelle est la communauté, qu'est ce qui euh… Quels sont les supports qui intéressent les gens. Parce que après moi ça m'amuse quel que soit le support. Tu me dis "fais un truc MediaEntity sur tel support" je vais trouver, parce que ça m'amuse. Enfin voilà cet univers a tendance à phagocyter toute ma créativité. Mais euh… Après il faut que, qu'à un moment donné ça soit fait pour, pour quelqu'un, mais voilà. Donc du coup je peux te dire ce qu'il y aura dans les, dans les modules transmédia. Euh… Euh il y aura donc euh, donc le turbomédia. Tu as l'album papier avec ses, avec ses pages en plus qui réagissent à al réalité augmenté. Euh… Le jeu de rôles, on va essayer de faire une campagne par sortie d'album.

• ***C : Donc une campagne c'est un scénario comme celui qu'on a, qu'on a vu jusque-là ou c'est, c'est plus lourd ?***

• S : Hé non en fait j'ai, j'aimerais bien en faire une autre. J'aimerais bien en faire une autre qui se passerait d'ailleurs dans la nuit où Éric se fait enlever et où en fait on joue euh, joue les Non-A qui viennent l'enlever. Le but du jeu c'est de le retrouver. D'arriver à foutre la main sur lui. Euh… J'aimerais bien écrire ça. Euh j'espère avoir le temps sachant que voilà. Probablement si je l'écris j'aurais pas eu le temps de le tester. Donc voilà. Voilà euh… … Donc ça, le jeu de rôles. Euh recueil de nouvelles. Recueil de nouvelles alors le recueil il sortira pas d'un bloc parce que de toute façon il n'est pas écrit d'un bloc. Mais pareil j'essaierai de régulièrement sortir une nouvelle littéraire. Euh… La première ce sera sur Wilhem. Pareil j'espère qu'elle sera prête en septembre. Enfin je fais ça, c'est assez agréable d'être indépendant là-dessus, juste de faire euh, de faire au jour le jour. Et puis… Euh… En fait on a, on a un petit peu mixé deux des supports qu'il y avait précédemment dans le site. Donc il y avait la web-série et puis le docu-fiction. La websérie à tourner toi-même et le docu-fiction. Et on a mixé ça euh, je je diffuserai pareil à chaque sortie de tome un scénario d'environ 7 minutes je pense ? Euh d'un docu-fiction à tourner de manière participative. Donc euh sur euh… Sur

l'enquête et sur l'avènement des mutations, avec, avec des bouts de scénario euh… Que tout un chacun peut tourner et puis essayer de faire un petit film collectif, un petit docu-fiction collectif comme ça. Mais bon là pareil sur la participation je vais commencer à… Je diffuserai ce scénario, si personne n'a envie de participer euh je vais pas… Je vais pas. Peut-être encore une autre fois, encore une autre fois mais après euh. Voilà ça serait ridicule de continuer sans personne qui participe.

- ***C : C'est des petits. C'est des bouteilles à la mer en fait.***
- S : Exactement. Du do it yourself transmédia empirique expérimental. C'est exactement ça. C'est pas marketé, c'est pas euh… C'est pas euh. On a des petites notions sur les usages et tout ça mais c'est pas, pas du tout euh. Voilà il n'y a pas d'enjeu, vu qu'il n'y a pas d'enjeu financier. Voilà. C'est… Bah en fait c'est… Je crois que je t'en avais déjà parlé. Le but final ça serait par exemple sur le jeu de rôles moi j'adorerais pouvoir aussi écrire avec quelqu'un, quelqu'un les scénarios de jeux de rôles et pouvoir un peu, un peu me nourrir de cette créativité et pas juste tout seul euh… Tout seul dans notre coin là à faire un truc euh… holistique. … … Voilà
- ***C : OK***
- S : Julien tu es là ?
- ***C : Oui je t'écoute, je t'écoute religieusement.***
- S : Ça fait bizarre quand même. [rire] et voilà. Non je sais pas trop du coup si tu as d'autres questions.
- ***C : En ce qui me concerne c'est bon. Affaire à suivre de toute façon. Voilà, comme d'habitude.***
- S : Comme d'habitude [rire]
- ***C : Merci pour ce ce point. Ce point estival. J'espère que tu vas retrouver du poil de la bête. Parce que oui, oui oui, une fois que le livre sera paru ce sera peut-être peu euh. Un peu différent.***
- S : C'est pas dit que ça soit reposant après parce qu'il fut, il faut qu'on enchaine vraiment très très rapidement. C'est un peu… On s'est peut-être engagés sur un truc un peu, un peu trop intense. Mais euh… Voilà on fera le bilan un petit peu plus tard.

Raconter à l'ère numérique : auteur et lecteurs héritiers de la bande dessinée face aux nouveaux dispositifs de publication

(Telling stories at the digital age :
authors & readers facing the new publication systems with the comics legacy)

Thèse pour le doctorant en Sciences de l'information et de la communication soutenue par : Julien Falgas

Directrice de thèse : Brigitte Simonnot

Laboratoire : CREM - Centre de Recherche sur les Médiations - EA 3476

Mots-clés : récit, Internet, bande dessinée, dispositifs de publication, auteur, lecteur, publics, convergence, sens commun, production de sens, sensemaking, indexicalité, collaboration, participation, fan, transmédia, innovation, ethnométhodologie, cadres de référence, mondes de l'art, industries culturelles

Keywords : storytelling, Internet, comics, publication systems, author, reader, audiences, publics, convergence, common sense, sensemaking, indexicality, collaboration, participation, fan, transmedia, transmedia storytelling, innovation, ethnomethodology, frames, art worlds, cultural industries, creative industries

Résumé : Considérant l'environnement numérique qui se caractérise par la convergence des modes et des formes discursifs, à quels cadres les auteurs et les lecteurs héritiers de la bande dessinée se référent-ils et de quelle manière s'y réfèrent-ils ? Il s'agit de comprendre comment des auteurs confrontés à de nouveaux dispositifs de publication produisent le sens commun nécessaire à la création de récits numériques dont les lecteurs parviennent à partager les standards de *transcription*, tirent des routines d'usage pour leur *interprétation*, et jugent attrayante la *sélection* et la *mise en forme* des évènements racontés. Après avoir présenté le contexte dans lequel ont émergé les premiers récits identifiés comme des « bandes dessinées numériques de création », l'étude porte sur l'analyse indexicale d'entretiens conduits auprès des auteurs et des lecteurs de deux de ces récits. L'analyse fait apparaître l'originalité des assemblages de cadres de références opérés par les auteurs et reconnus de leurs lecteurs. Cette étude montre ainsi l'importance des dynamiques de production de sens dans l'invention et l'adoption de nouvelles formes narratives. Le retour critique sur ce travail soulève plusieurs questions méthodologiques, notamment quant à la place du chercheur en tant qu'acteur engagé dans la production de sens, mais aussi quant à la prépondérance accordée au mot dans ce type d'étude, et enfin quant aux modalités d'entretien les plus favorables à la recherche et à l'élucidation des marques indexicales par lesquelles s'expriment les cadres de référence des acteurs.

Abstract : What are the frames to which authors inspired by the comics legacy refer in the digital environment, characterized by the convergence of media and discursive forms ? How do they refer to such frames in order to make sense and to tell digital stories from which readers are able to share the standards of *translation*, find routines for their *interpretation*, and feel entertained by the *selection* and the *arrangement* of events ? After setting the context in which emerged the first accounts identified as « original digital comics », the study focuses on the indexical analysis of interviews with authors and readers of two such stories. The analysis reveals the originality of the frames arrangements made by the authors and recognized by their readers. This study shows the importance of *sensemaking* activities for the invention and adoption of new narrative forms. The critical review of this work raises several methodological issues, particularly regarding the place of the scientist as an actor engaged in the sensemaking activity, but also about the the importance given to words in this kind of researches, and finally about the appropriate interview methods in order to find and explain indexical marks leading to the actors' frames.