

BD, Littérature et créations numériques : Quels enjeux pour demain ?

**Colloque international AMU CAER-IREMAM
CNRS/MMSH**

06 et 07 avril 2023 Aix-en-Provence

Aix-Marseille Université, Campus Schuman, Bâtiment Multimédia, salle des colloques 2,
29 avenue Robert Schuman, Aix-en-Provence.



Programme

Jeudi 6 avril 2023

8h30 Accueil

9h00 Discours de bienvenue

9h30 Conférence d'ouverture

Nathalie LACELLE (Université du Québec à Montréal) « *Littérature multimodale en culture numérique scolaire* »

9h50 Discussion

Session 1 : Les enjeux du passage au numérique pour la création artistique

10h00 Prune LIEUTIER (Université du Québec à Trois-Rivières) « *Accompagnement d'équipes, appropriation du numérique, distribution et découvrabilité : analyse des enjeux d'édition dans la production et la mise en marché de livres-applications jeunesse au Québec* »

10h20 Riham GHALY (Université d'Alexandrie, Égypte) « *L'hypotypose numérique de la bande dessinée française et du webtoon coréen* »

10h50 Pauline BROUARD (GRIPIC, Sorbonne Université) « *Le webtoon comme une filière des industries créatives et médiatiques : la BD numérique a-t-elle trouvé son modèle économique ?* »

11h10 Discussion

11h30 Pause-café – Posters

Andrea BIRRER (Université de Berne, Suisse) « *Expressions d'un avenir queer dans une fantaisie urbaine égyptienne : Représentation de perspectives et langage genre fluide dans la BD Shubeik Lubeik de l'artiste Deena Mohammed* »

Silvia ROMA (Université de Rome "La Sapienza", Italie) « *Phonosymbolism in the English language* »

Martine SOUSSE (CAER, AMU, France) « *Du papier aux écrans : adaptation et traduction des corpus textes dans la BD francophone et italophone à l'ère des nouvelles écritures et impacts du numérique sur la traduction* »

11h45 Table ronde de Professionnels : « *Les enjeux du numérique pour la BD et l'illustration* » avec la participation de Nicolas RODELET, Responsable du Labo de l'Édition à Paris, Prune LIEUTIER, Co-fondatrice d'un studio de production de podcast jeunesse au Canada, Levent MERCIN, Doyen de la faculté des Arts, Université Dumlupinar de Kütahya, Turquie, Juan Antonio ESPINOSA MARTIN, Responsable Relations internationales de l'école d'art San Telmo, Malaga, Espagne.

12h30 Pause repas

14h30 Savinien CAPY (ELICO, Université Lumière-Lyon II), « *Les modalités de la bande dessinée numérique : le cas des comic books de super-héros publiés par DC Comics et Marvel Comics* »

14h50 Levent MERCIN (Université Dumlupinar de Kütahya, Turquie) « *Evaluation of the opinions of the students participating in the Turkey COMICS project on the implementation of the project* » (« Évaluation des opinions des étudiants participant au projet COMICS de Turquie sur la réalisation du projet »)

15h10 Elif DOKUR (Université Dumlupinar de Kütahya, Turquie) « *Evaluation of cosplay activities based on the opinions of students participating in the activities* » (« Évaluation des activités de cosplay selon les opinions des étudiants participants aux activités »)

15h30 Discussion

15h40 Visite de l'exposition des productions d'étudiants français, italiens, espagnols et turcs, élaborée par Selda YINIZ et Juliette DUMAS (AMU).

16h40 Projection du documentaire COMIX & DIGITAL sur les formations de 2022 (à confirmer)

17h00 Table ronde des Étudiants membres du projet COMIX & DIGITAL (Erasmus + KA2) : « *BD, numérique et travail collectif : retours d'expérience dans le cadre d'un projet européen* » avec la participation de Ömer Faruk SEVMEZ et Hazar Kutay AYMERGEN, Université Dumlupinar, Kutahya (Turquie), Álvaro RUEDA ALARCON et Carlos TENLLADO VILCHEZ, Escuela de Arte San Telmo, Malaga (Espagne), Nawel BEN AHMED et Romane ARNOLD, ESDAC, Aix-en-Provence (France).

18h00 Fin de la journée

19h00 Concert de EM'AMU et LIJH & BOSS PROD, *Du Baroque au Rap : Expression First!* avec projection d'images BD.

Vendredi 7 avril 2023

8h30 Accueil

Session 2 : Les enjeux linguistiques et culturels

9h00 Saime Evren KOYLU BAYDEMIR (AMU, France) « *La promotion des langues dans le projet COMIX&DIGITAL : initiation au Turc et intercompréhension (italien, espagnol, français)* »

9h20 Mustafa Kemal ŞEN, Muhammed Yunus ŞIŞMAN (Dumlupinar University of Kutahya, Turquie) « *Promoting Multiculturalism and Intercomprehension through Extensive Reading* » (« Promouvoir le multiculturalisme et l'intercompréhension par la lecture extensive »)

9h40 Amélie LEMIEUX (Université de Montréal, Canada) « *Lab-yrinthe: Le laboratoire virtuel québécois de l'édition et de l'éducation aux œuvres numériques, section PRATIQUES* »

10h00 Discussion

10h20 Pause-café – Posters

11h00 Table ronde des Auteurs : « *BD et création numérique : quels enjeux pour demain ?* » avec la participation d'Anne DEFREVILLE, Lili SOHN et Didier ZUILI.

12h30 Pause repas

14h30 Juliette DUMAS (IREMAM, AMU, France) « *Mettre en BD des héroïnes guerrières : exemples turcs* »

14h50 Eren Evin KILIÇKAYA (Dumlupinar University of Kutahya, Turquie) « *Comparaison des notions de bandes dessinées et de romans graphiques* »

15h10 Teresa PÉREZ CONTRERAS (Escuela de Arte San Telmo, Espagne) « *Tan lejos y tan cerca : identidad cultural en un mundo globalizado* » (« Si loin et pourtant si proche : l'identité culturelle dans un monde globalisé »)

15h30 Julie Hye-gyeong DE CRESCENZO-KIM (IRASIA, AMU, France) « *Stratégies de traduction des onomatopées coréennes : Le cas de webtoon LÉVIATHAN* »

15h50 Juan Antonio ESPINOSA MARTIN (Escuela de Arte San Telmo, Espagne) « *La arquitectura del umbral en Miyazaki* » (« L'architecture du seuil chez Miyazaki »)

16h10 Discussion

16h30 Pause-café – Posters

17h00 Deux **Master class** en parallèle :

2h en présentiel (salle des colloques 2, 17h-19h) Mustafa Kemal ŞEN (Kutahya Dumlupinar University, Turquie) « *Le développement de jeux (matériels en contexte d'acculturation / intercompréhension)* »
OU

2 x 40 mn par zoom (salle informatique 2.03, 17h00-17h40 + 18h00-18h40) Kaan ERARSLAN (Dumlupinar University of Kutahya, Turquie) « *Unity 3D: virtual and/or augmented reality, gamification and related concepts (applications on hardware and software preparations)* » (« Unity 3D: réalité virtuelle et/ou augmentée, gamification et concepts connexes (applications sur les préparations matérielles et logicielles) »)

19h00 Discours de clôture du colloque

19h20 Fin de la journée

20h30 Repas de clôture

