

machines à bulles

La bande dessinée
innovante s'expose

Introduction

Une exposition pour explorer des bandes dessinées interactives et inventives.

Comme la bande dessinée, le numérique efface les frontières entre les disciplines et repense la relation entre auteurs et lecteurs. Leur rencontre ouvre de nouvelles perspectives de création et transforme la relation au livre, au papier et aux « machines » numériques. Terre d'innovation dans le domaine de la bande dessinée, la France se démarque sur la scène internationale par son dynamisme créatif et la qualité de ses productions. Scénaristes, dessinateurs, éditeurs et producteurs français s'emparent aujourd'hui des nouvelles technologies et travaillent à produire des œuvres d'un genre nouveau. De la case au pixel, les créateurs de bande dessinée ne cessent d'inventer de nouvelles formes de récits, jouant avec les codes de la narration séquentielle. Ces territoires d'expérimentation iconotextuels de la lecture accueillent tous les genres, de la fiction au documentaire, du policier au fantastique. L'Institut français propose à travers l'exposition « Machines à Bulles » de découvrir une sélection d'œuvres illustrant ces nouvelles expériences de lecture qui font la richesse et la singularité de la création française.

Commissaire de l'exposition :
Colombine Depaire

Graphisme :
Nicolas Kerembellec

Dans le cadre de



Quand la BD dialogue avec les arts

La bande dessinée entretient depuis longtemps des liens avec les autres formes artistiques. En utilisant le multimédia, la BD numérique peut maintenant intégrer de la musique ou des séquences d'animation, qui font alors partie du processus narratif. Les arts peuvent aussi devenir le sujet principal d'un récit. Ainsi, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* revisite un court métrage du cinéma muet, les dessinateurs d'*Instraviata* rendent hommage à l'opéra, et ceux du projet *Lectura Plus* célèbrent le patrimoine. Or le numérique n'empêche pas le livre de jouer un rôle dans ce métissage des arts : il peut occuper une place première, lorsqu'il ouvre sur des contenus en réalité augmentée, ou bien prendre en charge un angle d'entrée dans un univers narratif plus vaste, dans le cas des œuvres transmédia. Enfin, la bande dessinée peut, à son tour, être la source d'inspiration d'autres formes artistiques, comme le montre l'adaptation de la série *Blacksad* en jeu vidéo.



Un pas fragile

Une aventure artistique créée par des anciens étudiants de l'ENJMIN, où l'agilité d'une jeune grenouille danseuse émeut petits et grands.

—

Camille se prépare pour un gala de danse classique. De la maison à la salle d'entraînement, son quotidien est présenté dans de petites vignettes où l'émotion naît de rencontres intergénérationnelles et des défis qu'elle doit relever. La répétition des tableaux traduit ses progrès, et des interactions variées entretiennent la curiosité et la surprise du lecteur. Ainsi, si les choix offerts par le *gameplay* peuvent paraître insignifiants, ils conduisent pourtant à une réflexion subtile sur le courage et le respect. Cette création a été primée « Meilleur jeu étudiant » lors de l'Independent Games Festival 2017.

—

© Opal games ■ Conception et programmation : Géraud ZUCCHINI ■ Animations : Alisée PREUD'HOMME ■ Décors : Grégory PARISI ■ Son : Gaspard MOREL ■ Musique : Antoine DRUAUX

Avec le soutien du Cnam-ENJMIN, du Pôle image Magelis d'Angoulême, de l'université de La Rochelle et de l'université de Poitiers.

THÈMES **DANSE / AMITIÉ**

LANGUE 

SUPPORTS  Tablettes / smartphones > iOS, Android
Ordinateur > Steam



Instraviata

Ce feuilleton audacieux, publié sur Instagram, revisite le drame lyrique de *La Traviata* dans des épisodes animés et en karaoké inspirés des codes des mangas.

Pour faire découvrir l'opéra classique de Verdi à de nouveaux auditeurs, Arte concert a suivi pendant un mois la chanteuse soprano Elsa Dreisig, « Révélation lyrique 2016 des Victoires de la musique classique ». Plus jeune interprète de *La Traviata* depuis la Callas, elle se confie pendant la préparation du rôle de Violetta au Staatsoper de Berlin. *Stories* BD et interviews vidéos tissent un documentaire atypique, où bribes de scène et moments de vie révèlent la passion, les doutes et la persévérance d'une diva en devenir.

THÈMES **OPÉRA / SUCCESS STORY**

LANGUE 

FORMAT  Instagram #instraviataarte

© Bigger than Fiction, ARTE France ■ Illustrations : Léon MARET ■ Musique : VERDI

Réalisation du documentaire : Claire ALBY et Timothée MAGOT

30 épisodes publiés du 01 au 30 mars 2019



Lectura Plus

Flashbacks du patrimoine, saison 2

Partez à la découverte des documents et fonds singuliers des archives de la région Auvergne-Rhône-Alpes en vous laissant guider par les bulles.

Depuis 2017, les Flashbacks du patrimoine ouvrent les portes des archives de la région Auvergne-Rhône-Alpes à des créateurs pour faire redécouvrir le patrimoine écrit au grand public. Dans la saison 2, des auteurs de bande dessinée visitent les fonds patrimoniaux de huit bibliothèques partenaires. D'un bréviaire franciscain du Moyen-Âge aux images publicitaires du XIX^e siècle, chaque artiste valorise les documents et les fonds anciens dans un récit 2.0 contemporain et divertissant, accessible en audiodescription.

THÈMES **PATRIMOINE / IMAGINATION**

LANGUE  **AD)))**

SUPPORTS  **Tablettes / smartphones / ordinateurs > www.lectura.plus/**

© Ivan BRUN, David COMBET, Yann DÉGRUEL, HALFBOB, Arnaud QUÉRÉ, Tommy REDOLFI, Arnü WEST et The NEB studio ■ Production : Lectura Plus, au format Stripop créative
Lectura Plus est un projet collaboratif des Villes et Agglomérations d'Annecy, Bourg-en-Bresse, Chambéry, Clermont-Ferrand, Grenoble, Lyon, Roanne, Saint-Étienne et Valence, réalisé avec le soutien de la Drac Auvergne-Rhône-Alpes et coordonné par Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture.

Les Flashbacks du patrimoine sont soutenus par le Service du Livre et de la Lecture du ministère de la Culture dans le cadre de l'Appel à projets national Patrimoine écrit 2017.



L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat

Cette historiette interactive revisite un classique du cinéma muet pour explorer les effets particuliers d'une BD nativement numérique, impossible à reproduire sur papier.

En reconstituant une salle de cinéma de 1896, cette expérience numérique propose d'assister à un célèbre événement : la première projection du court métrage des frères Lumière *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*.

Ce film est réputé avoir provoqué un tel émoi dans le public que des spectateurs seraient partis en courant, persuadés qu'un train leur fonçait effectivement dessus. Si l'on contrôle ici la vitesse du train en scrollant, les animations multiplient les effets de surprise en alternant parallaxes et fondus enchaînés. Le comique de l'anecdote historique est amplifié puisque le train sort effectivement de la case... et de l'écran !

THÈMES **CINÉMA / HUMOUR**

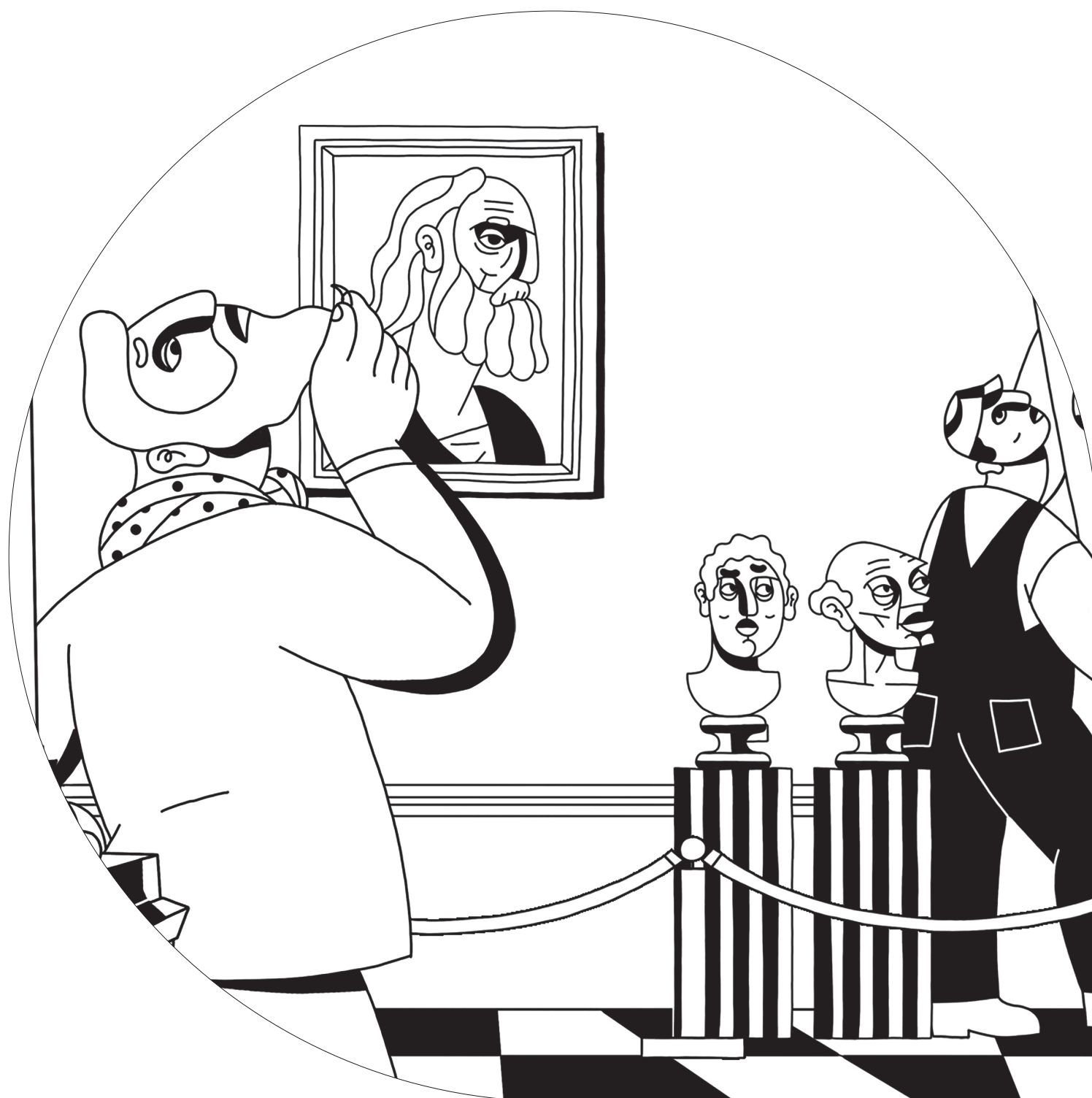
LANGUE 

SUPPORTS



Tablettes / smartphones / ordinateurs > kwalia.fr/lumiere-train

© Kwalia, 2018 ■ Scénario et réalisation : Florian DUPAS ■ Dessin : VIDU



Fabre & the city

Des sculptures et des tableaux du siècle des Lumières prennent vie pour raconter leurs souvenirs dans une websérie drôle et philosophique.

—
Cette conversation décalée entre une Antiquité romaine, des dessins et des peintures est une véritable initiation au parcours des œuvres d'art du musée Fabre de Montpellier Méditerranée Métropole. Les questions d'un nouveau venu permettent aux œuvres des collections permanentes de révéler leurs techniques d'exécution, leurs souvenirs de stockage au XVIII^e (avant l'ouverture du musée), et de discuter de leurs conditions d'exposition. Le trait contemporain et synthétique de Cépé immortalise ces histoires du passé, qui interpellent avec humour les visiteurs d'aujourd'hui.

—

THÈMES **ART / HISTOIRE**

LANGUE 

SUPPORTS



Tablettes / smartphones > iOS, Android
Ordinateur > fabreandthecity.montpellier3m.fr

© Musée Fabre Montpellier Méditerranée Métropole ■ Conception et réalisation : Opixido ■
Illustrations : CÉPÉ ■ Coordination éditoriale : Aude JOLY ■ Scénario : Karine CHAUNAC ■
Intégration multimédia : Pascal PRAT



DÉCONSEILLÉ - 16 ANS

THÈMES **JEU VIDÉO / POLAR**

LANGUES 

SUPPORTS  **Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, PC, Mac**

EN COMPLÉMENT

Blacksad, une série de bandes dessinées de Juan Díaz Canales et Juanjo Guarnido (éditions Dargaud, 2000).

Blacksad: Under the Skin

Une enquête interactive du chat détective le plus célèbre de la BD dans un jeu vidéo d'exploration au cœur des bas-fonds de New York.

Pour retrouver la star montante Robert Yale avant un match de boxe décisif, John Blacksad enquête sur la mort de son coach Joe Dun. Cette affaire de corruption fidèle à l'atmosphère polar des années 50 se lit et se joue en *point and click*. La réalisation du jeu se démarque par une fidélité à l'univers de la bande dessinée et des cadrages dignes des films noirs américains. Le traitement en *cel-shading* des personnages 3D permet des effets d'ombrage qui rappellent le crayon de Juanjo Guarnido et renforcent l'immersion dans cette aventure jazzy.

© Microids ■ Adaptation de l'univers de Juan DÍAZ CANALES et Juanjo GUARNIDO ■ © Guarnido – Diaz Canales / Dargaud 2020 © 2019 Anuman Interactive SA. Published by Anuman Interactive SA. Developed by Pendulo Studios and YS Interactive. Microids is a registered trademark of Anuman Interactive SA. All rights reserved. Avec le soutien du programme Europe Créative – MEDIA de l'Union Européenne

Des récits historiques aux œuvres d'anticipation



Le neuvième art est un formidable outil pour raconter le passé et interroger le futur. Certains auteurs font preuve d'une véritable démarche documentaire pour analyser des faits historiques et représenter des points de vue variés d'un même événement. Par le dessin, ils reconstituent décors et atmosphères d'antan, à travers des interprétations graphiques originales et personnelles. Par les phylactères et la dimension sonore, ils donnent la parole à des personnages réels ou fictifs, pour générer des émotions complexes et favoriser l'immersion. Ces effets, associés à l'interactivité, facilitent la rencontre du lecteur avec le passé, et encouragent l'apprentissage et la réflexion personnelle. Enfin, l'Histoire est aussi une source d'inspiration pour des récits d'anticipation, qui permettent d'aborder des sujets de société et rendent visible les interrogations du monde sur l'avenir.



Le Dernier Gaulois - Mémoires d'un guerrier

Une immersion dans les souvenirs d'un chef gaulois, encerclé par les troupes de l'Empire romain, pour revivre le destin de tout un peuple.

—

En 52 avant J.-C., Apator, le bras droit de Vercingétorix, conte ses souvenirs avant de livrer sa dernière bataille contre l'armée de Jules César. Six épisodes relatent sa vie en société, sa formation guerrière, son entrée en politique à vingt ans et son attachement aux valeurs de la civilisation gauloise. Ce docufiction se dévoile en scrolling vertical : l'intensité de la musique, du récit conté et de l'animation fait revivre la culture celtique au tournant de l'avènement de l'ère gallo-romaine.

THÈMES **HISTOIRE / CIVILISATION GAULOISE**

LANGUE 

SUPPORT  Ordinateur > lederniergaulois.nouvelles-ecritures.francetv.fr/

© France Télévisions - Program 33 - Red Corner – 2015 ■ Auteur : Kevin KEISS ■ Scénarisation interactive : Simon KANSARA et Émilie TARASCOU ■ Illustration : Lucy MAZEL ■ Chef de projet : Benjamin HOQUET ■ Musique : Jean-Baptiste HANAK ■ Voix : Frédéric VAN DEN DRIESCHE
Diffusion : France TV Nouvelles Écritures



Panama Al Brown, l'énigme de la force

Un documentaire mixant dessin, images d'archives et vidéos des années 30 pour raconter l'ascension du premier champion du monde de boxe latino-américain.

Champion du monde des poids plumes qui détestait la boxe, Noir dans un monde de Blancs, dandy du jazz, ce fabuleux sportif défraya la chronique parisienne de 1926 à 1938. Ce photomontage dynamique à lire sur smartphone adapte en cinq « rounds » épurés les 168 pages d'un album dessiné à l'encre par Alex W. Inker. Le découpage de ses planches, adaptées à la dimension de l'écran, est complété par un travail d'intégration documentaire où les archives sont convoquées dans le récit.

THÈMES **HISTOIRE / SPORT / RACISME**

LANGUES 

SUPPORTS  **Smartphones (recommandé) / tablettes / ordinateurs > webapp accessible sur arte.tv/panamaalbrown**

EN COMPLÉMENT

Panama Al Brown – L'énigme de la force, une bande dessinée de Jacques Goldstein et Alex W. Inker (éditions Sarbacane, 2017).

© Scénario : Jacques GOLDSTEIN ■ Dessins : Alex W. INKER ■ Scénario interactif et réalisation : Camille DUVELLEROY ■ Direction artistique : Benoît ETCHEVERRY ■ Musique : Charlie ADAMOPOULOS ■ Développement : Novelab ■ Coproduction : Bachibouzouk - ARTE France Avec le soutien du CNC Nouveaux médias, de la Région Midi- Pyrénées et du Fonds transmédia de la Ville de Paris



Le Portrait d'Esther

Une bande dessinée historique sous forme d'enquête où le lecteur voyage du Paris contemporain à celui de 1940.




—

En partant du destin fictionnel de la famille Blum, découvrez des éclaircissements historiques grâce à des contenus enrichis. L'objectif de ce roman graphique numérique est de faire prendre conscience aux jeunes générations de l'ampleur de l'entreprise nazie d'extermination des êtres et de leurs mémoires. À travers ce projet transmédia, les musées d'Angers souhaitent sensibiliser le grand public au destin des œuvres d'art volées par les nazis pendant la Seconde Guerre mondiale.

—

THÈMES **SECONDE GUERRE MONDIALE / ART**

LANGUES   

SUPPORTS    Smartphones / tablettes / ordinateurs > portrait-esther.fr/

© Auteurs : Romain BONNIN et Pierre JEANNEAU ■ Sous la direction des Musées d'Angers

Production : Mosquito



Walled in Berlin

À l'occasion des 30 ans de la chute du Mur, ce documentaire-fiction met en scène trois personnages berlinois en 1962.

—

Quand Willi, réquisitionné comme garde-frontière par la RDA, tente de s'échapper à Berlin-Ouest, Marienetta, engagée dans un groupe d'aide aux fugitifs, suit les tunnels de la ville dans l'autre sens. Même inquiétude et courage chez Dorit, mère de deux enfants qui tentent de fuir la RDA. Espoirs, peur, sens du devoir et militantisme vibrent dans les publications mêlant dessins au trait et à l'encre aux photographies d'époque. Ce récit choral s'articule aux *stories* qui démêlent la fiction du réel grâce à des documents d'archives.

—

THÈMES **HISTOIRE / FRONTIÈRE**

LANGUE 

FORMAT  Instagram @walledinberlin

© Webspider Productions ■ Scénario : Joffrey LAVIGNE ■ Illustrations : Marguerite BOUTROLLE



Mano Solo : Vive la révolution !

**Cette expérience interactive à la frontière
du documentaire et de l'animation utilise des textes
et musiques d'archives pour conter le portrait de
ce musicien engagé.**

—
Cette bande dessinée pour mobile met en regard des extraits
d'un manuscrit autobiographique inédit de Mano Solo
et une sélection d'archives de l'artiste. Chanteur et guitariste,
il s'exprimait, outre par la musique, également par la peinture,
le dessin, les comics, la caricature... Un voyage à la découverte
d'un artiste total, accessible ici en exclusivité.

THÈMES **MUSIQUE / BIOGRAPHIE**

LANGUE 

FORMAT  Diffusion uniquement sur abonnement

© D'après le texte de MANO SOLO *Les ailes aux talons* ■ Auteur : Nicolas ROUILLEAULT ■

UX/UI design : Alice ZAVARO ■ Archives : MANO SOLO ■ Musique originale : Eric BIJON ■

Production : Novelab et La vingt-cinquième heure

Avec le soutien de : CNC, Mairie de Paris, Région Occitanie & Mediapart



Accused #2 - Walter Sisulu

À travers les illustrations de l'artiste Oerd Van Cuijlenborg et un son spatialisé, cette oeuvre en 360° plonge le spectateur dans les audiences du procès de Rivonia en 1963 et 1964.

—

Ce film en VR est un témoignage exceptionnel autour de Walter Sisulu, personnage central de la lutte contre l'apartheid auprès de Nelson Mandela. Leaders de la lutte pour les droits des Africains en Afrique-du-sud dans les années 60, alors qu'ils risquaient la peine de mort, les accusés transforment leur procès en tribune politique. Ils veulent profiter de la présence des journalistes internationaux et des diplomates pour dénoncer l'immoralité du régime ségrégationniste. A travers une expérience subjective et en immersion dans la salle d'audience, ce film restitue la violence des échanges qui opposent Walter Sisulu à un procureur agressif, raciste et défendant l'ordre établi.

—

© Auteurs : Nicolas CHAMPEAUX et Gilles PORTE ■ Musique : Aurélien GODDERIS-CHOUZENOUX ■ Graphisme : Oerd VAN CUIJLENBORG ■ Direction artistique : Michaël BOLUFER ■ Coproduction : ARTE France, Radio France, INA, UFO Production, Rouge International ■ Production : La Générale de Production ■ Animation : Oerd VAN CUIJLENBORG, David DEVAUX, Matthieu GUERITTE, Mathieu RATIER

THÈMES **HISTOIRE / JUSTICE**

LANGUE 

FORMAT  Stand up VR



Manger vers le futur

Une bande dessinée d'anticipation qui explore les évolutions possibles de notre alimentation et de nos modes de consommation dans une démarche responsable et durable.

Comment nourrir 9 milliards d'habitants en 2050 ? Que mangera-t-on ? En réunissant quatre amis pour un repas annuel, ce feuilleton retrace leurs changements de mode de vie dans 30 épisodes qui se déroulent sur 32 ans, d'aujourd'hui à 2050. Les débats d'Ana, Raman, Edgar et Inès et les articles de la rubrique décryptage sensibilisent aux enjeux majeurs de la transition alimentaire. Les épisodes puisent leur crédibilité dans la confrontation de différents points de vue, avec en toile de fond une société et un monde en mouvement : changement climatique, décisions politiques majeures, apparition de nouvelles technologies et habitudes de consommation...

THÈMES **FUTUR / ALIMENTATION**

LANGUE 

SUPPORTS

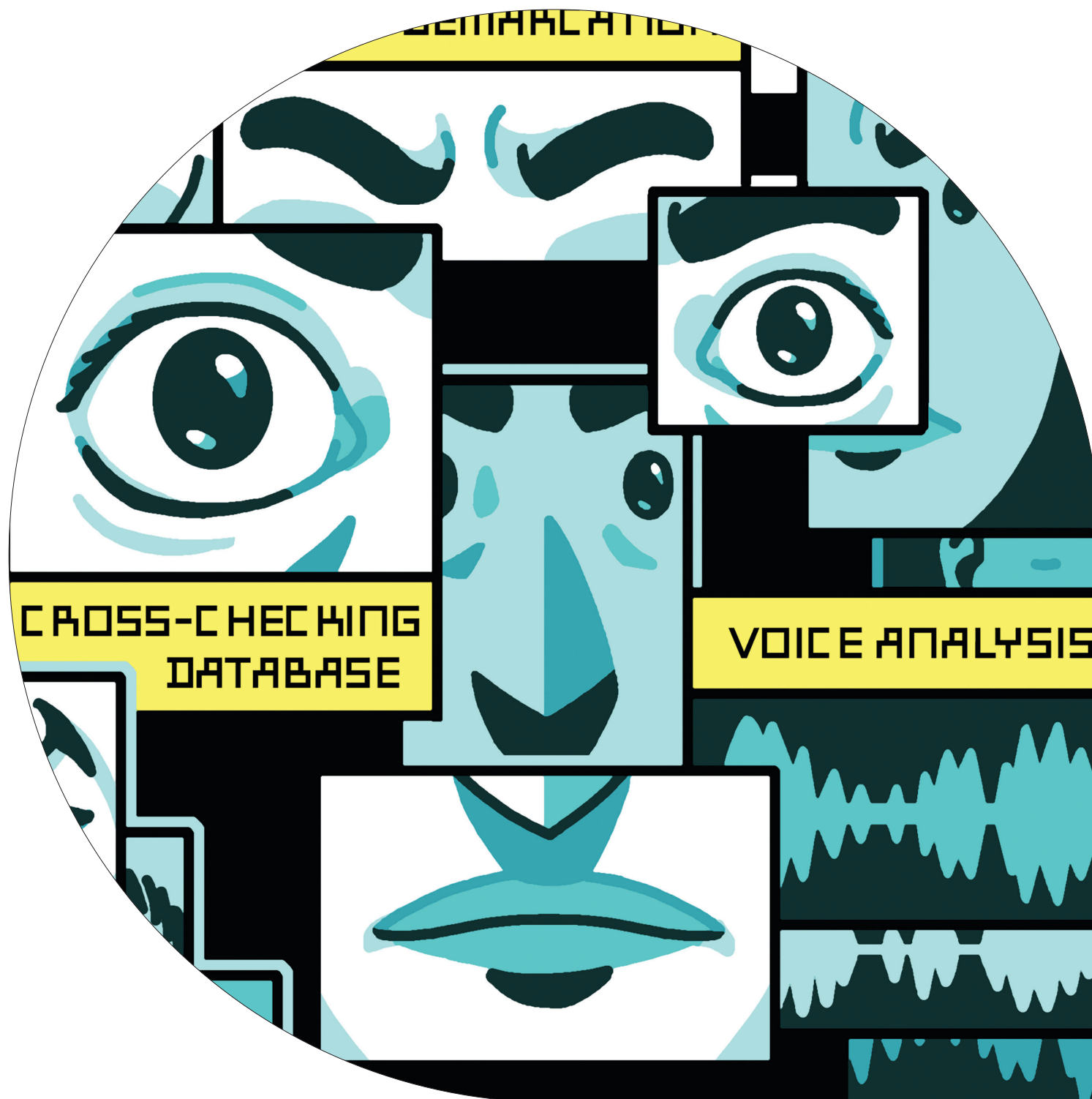


Tablettes / smartphones > Instagram @mangerverslefutur
Ordinateur > mangerverslefutur.org

© Chaire ANCA ■ Auteurs : Benjamin HOQUET et Jean-Pierre FRANÇOIS ■ Dessin : MADD ■

Coordination : Manon DUGRÉ & Aurélie ZUNINO

La chaire ANCA (Aliment Nutrition Comportement Alimentaire) est gérée par la Fondation AgroParisTech, sous l'égide de la Fondation ParisTech, et est soutenue par Danone Nutricia Research et la Fondation Louis Bonduelle.



You, robot

Avec 18 webcomics, le projet ERCcOMICS explore le potentiel de la narration visuelle pour innover la manière dont la recherche scientifique européenne est communiquée, et encourager la rencontre entre des dessinateurs et des chercheurs de l'European Research Council.

You, Robot imagine à quoi ressemblerait notre société avec l'arrivée de robots sociaux dans la vie quotidienne. Poupées intelligentes, soignants électroniques, compagnons artificiels... Comment leur présence influencerait-elle nos interactions avec d'autres êtres humains et la façon dont nous construisons nos identités ? Ce récit s'inspire du projet *Social Robots* d'Emily Cross, chercheuse à l'université de Glasgow, qui combine la psychologie, les neurosciences et la robotique pour comprendre comment le cerveau humain traite et répond aux robots socialement interactifs.

THÈMES **SCIENCES / RÉCIT D'ANTICIPATION**

LANGUES 

SUPPORTS  **Tablettes / smartphones / ordinateur >**
www.erccomics.com

DU MÊME AUTEUR

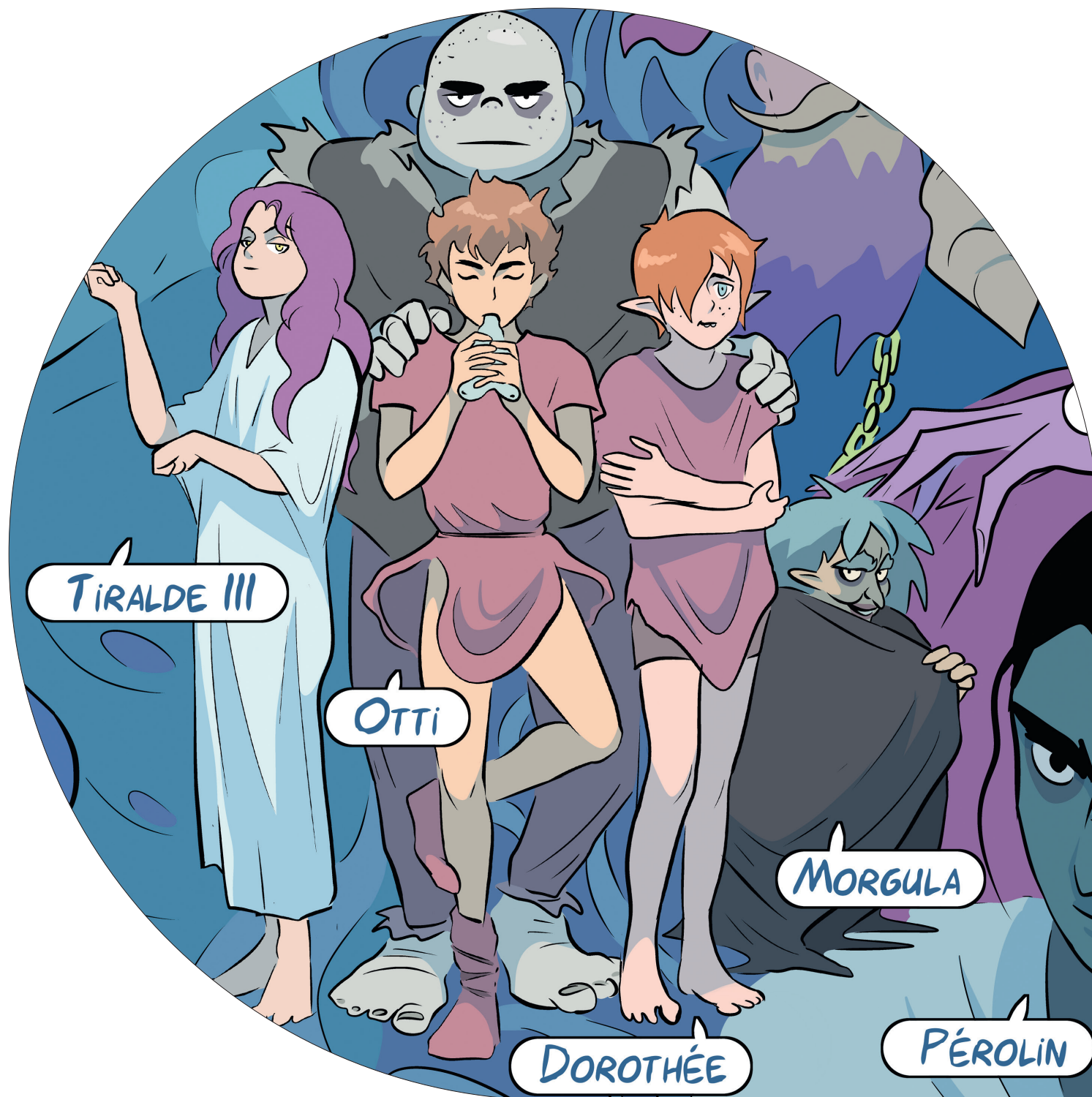
Super Pixel Quest,
(BD numérique accessible sur
www.superpixelquest.com).
Au Paradigme (avec Johanna
Schipper, printemps 2020).

© Emmanuel ESPINASSE ■ Caution scientifique : Emily CROSS ■ European Research Council (ERC)
Producteur : La Bande Destinée et Sorbonne Université

Les auteurs aux commandes



En France, les créateurs de bande dessinée se sont d'abord emparés des outils numériques comme un moyen d'expression favorisant le récit de soi. Dans la veine de l'autofiction se sont développés des blogs BD personnels présentant le quotidien des auteurs ou leur regard sur le monde. Pénélope Bagieu, Margaux Motin ont ainsi conquis le public, rencontrant parfois un succès international comme Boulet grâce à des webcomics accessibles dans le monde entier. Formant une communauté proche de leurs lecteurs, les auteurs se regroupent sur des webzines ou des plateformes tels que Collection Attaque Surprise, turbomedia.com et Bayday, pour gagner en visibilité et encourager leurs fans à soutenir financièrement ce travail de création. *La Webtoon Factory*, initiée fin 2019 par les éditions Dupuis, ou l'application *Delcourt/Soleil +*, témoignent aussi de l'implication des éditeurs dans cette recherche d'un véritable modèle économique pour la BD numérique. Souvent pensés pour une lecture sur smartphone, ces feuillets autobiographiques ou fictionnels naissent également de plus en plus sur les réseaux sociaux.



Le secret des cailloux qui brillent

Une aventure fantastique et non-genrée, écrite collectivement par une jeune génération de dessinateurs engagés et pleins de talent.

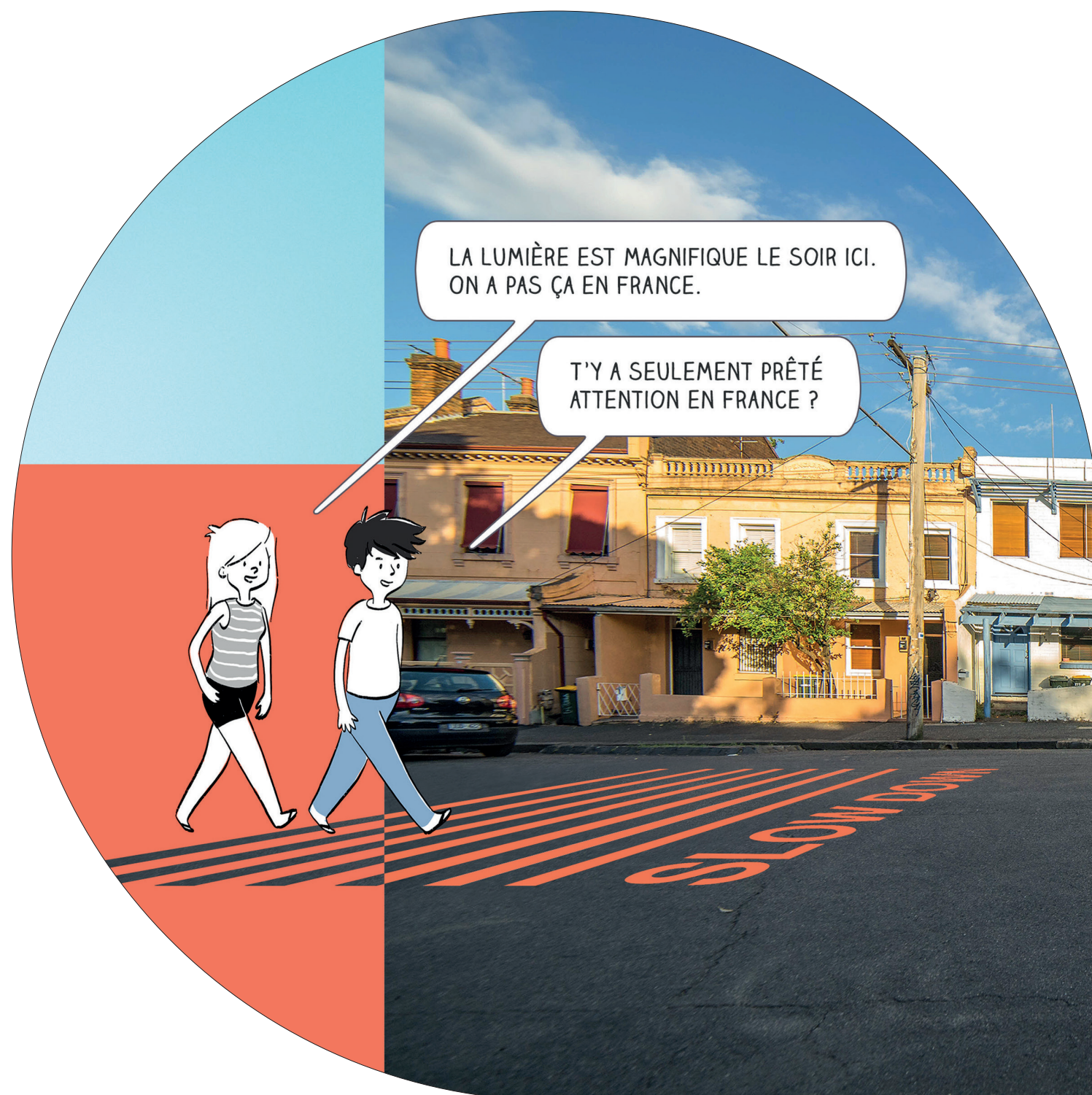
Lorsqu'elle découvre une pierre magique permettant de changer de taille à volonté, Grüt s'engage dans une quête extraordinaire. Son but : rendre une apparence humaine à sa petite amie Jeanne, transformée en limace. À chaque épisode, un artiste différent esquisse les personnages anticonformistes de ce *webcomic*, sur un scénario décidé en équipe. La traversée de ce monde de magie et d'instabilité politique se nourrit ainsi des styles personnels de chacun qui ajoutent exotisme et extravagance de la Marquiserie Myrtille à la Terre des Géants.

THÈMES **POP CULTURE / MAGIE**

LANGUES  

SUPPORTS    Tablettes / smartphones / ordinateurs > lesecretdescaillouxquibrillent.com/

© Jeanne BALAS, Tamia BAUDOUIN, Xavier BOUYSSOU, Lucie BRYON, Emmanuel ESPINASSE, EXAHEVA, Nina LECHARTIER, Timothé LE BOUCHER, Mirion MALLE, Thomas MATHIEU, MEGABOY, MORTIS GHOST, Fanny GROSSHANS, IMA, STC019, TARMASZ, Aurore VEGAS



Ici tout va bien

Un carnet de voyage en Océanie qui mêle le dessin et la photographie pour raconter, de manière originale et humoristique, la découverte d'une culture étrangère.

—
Ici tout va bien retrace les péripéties de Nicolas et Sophie lors de leur voyage en Nouvelle Zélande et en Australie. À l'aide d'un appareil photo et de leurs crayons, ils ont capturé leurs aventures sur les routes et dans les récifs coralliens en cherchant à comprendre les coutumes observées. À l'aide du réalisme des photographies et de l'expressivité du dessin, ils composent un journal de bord à la fois personnel et documentaire. Leur récit de voyage a obtenu le prix du Challenge digital 2018 décerné par le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême.

THÈMES **VOYAGE / OCÉANIE**

LANGUES  

SUPPORTS



Tablettes / smartphones > iOS, Android
Ordinateur > www.icitoutvabien.net

© Sophie TABONI et Nicolas CATHERIN

Éditeur : Panda Suite



Le Grand Méchant Renard

Une application dont vous êtes le héros pour guider un renard étourdi à travers les embûches dressées par les animaux du poulailler.

Comme à son habitude, le Grand Méchant Renard veut manger une poule. Mais cette tâche n'est pas simple. Faut-il creuser un tunnel ou escalader la clôture ? À vous de choisir ! On retrouve avec délice le désopilant goupil de Benjamin Renner, déjà héros d'un roman graphique, d'un cahier de gribouillage et d'un long-métrage d'animation récompensé par un César.

THÈMES **HUMOUR / CHAÎNE ALIMENTAIRE**

LANGUE 

SUPPORTS



Tablettes / smartphones > iOS, Android
Ordinateur > web

EN COMPLÉMENT

Le Grand Méchant Renard,
un album de Benjamin Renner
(Delcourt, 2015)

© Benjamin RENNÉ ■ Développeur de l'application : Bau!



DÉCONSEILLÉ - 16 ANS

THÈME **AMOUR / LIBERTÉ**

LANGUE 

FORMAT  Instagram @ete_bd

Été

Un feuilleton extraverti et rafraichissant où deux trentenaires s'interrogent sur la vie et les relations amoureuses.

—
Été expérimente un nouveau mode de récit, avec une BD animée spécifiquement pensée pour une diffusion sur Instagram. Dans la première saison, Abel et Olivia décide d'une séparation d'un été, avec pour chacun une *bucket list* à réaliser. Vie conjugale, secrets, mensonges, famille et amitié rythment les 60 épisodes de l'été suivant. Les intrépides héros voient du pays au fil de leurs pérégrinations avant d'envisager le mariage. Alors, dans la saison 3, les préparatifs laissent place à un voyage improvisé de Chicago à Las Vegas, avec un sac à dos pour tout bagage.

© ARTE France – Bigger Than Fiction ■ Scénario : Thomas CADÈNE et Joseph SAFIEDDINE ■

Dessin : Marie SPENALE ■ Assistant couleur : EXAHEVA ■ Musique : SANTORÉ ■ Réalisation :

Rainboxprod

Avec le soutien du CNC / Talent, de Pictanovo et de la Sacem

Le lecteur, participant actif des histoires



Les expérimentations de formes en bande dessinée numérique redéfinissent la posture de l'utilisateur, parfois plus joueur que lecteur. Des parcours narratifs innovants le transforment en explorateur d'une œuvre, où la logique de la narration définit un sens de lecture, et les images dissimulent parfois des récits enchâssés. Il devient enquêteur dans les « BD dont vous êtes le héros » où les choix des actions et la personnalisation des dialogues peuvent modifier le cours de l'histoire.

Il peut tantôt recourir aux clics, pour passer d'une planche à l'autre comme dans les turbomédias, les BD numérisées, le case à case... ou bien au défilement, lorsque le scroll permet d'avancer au sein d'une page unique comme dans les webtoons et les bandes défilées. Avec la réalité augmentée, il faut actionner l'écran en plus de la manipulation du livre. Enfin, la réalité virtuelle offre de nouvelles sensations que le neuvième art commence juste à explorer.



Phallaina

***Phallaina* est une bande défilée : un roman graphique enrichi d'effets de parallaxe et de sound design, conçu pour les écrans tactiles.**

À la frontière du roman graphique et du cinéma d'animation, *Phallaina* est une des premières « bandes défilées » pour tablettes et smartphones. Tout en jeux d'échelles et de transitions, ce conte moderne numérique sans case, en scrolling horizontal, est enrichi d'effets de parallaxe et d'une création sonore envoiante. Dans un monde semblable au nôtre, Audrey suit des essais cliniques pour tenter de comprendre l'origine de ses crises hallucinatoires, peuplées d'immenses baleines blanches.

THÈMES **SCIENCE / MALADIE**

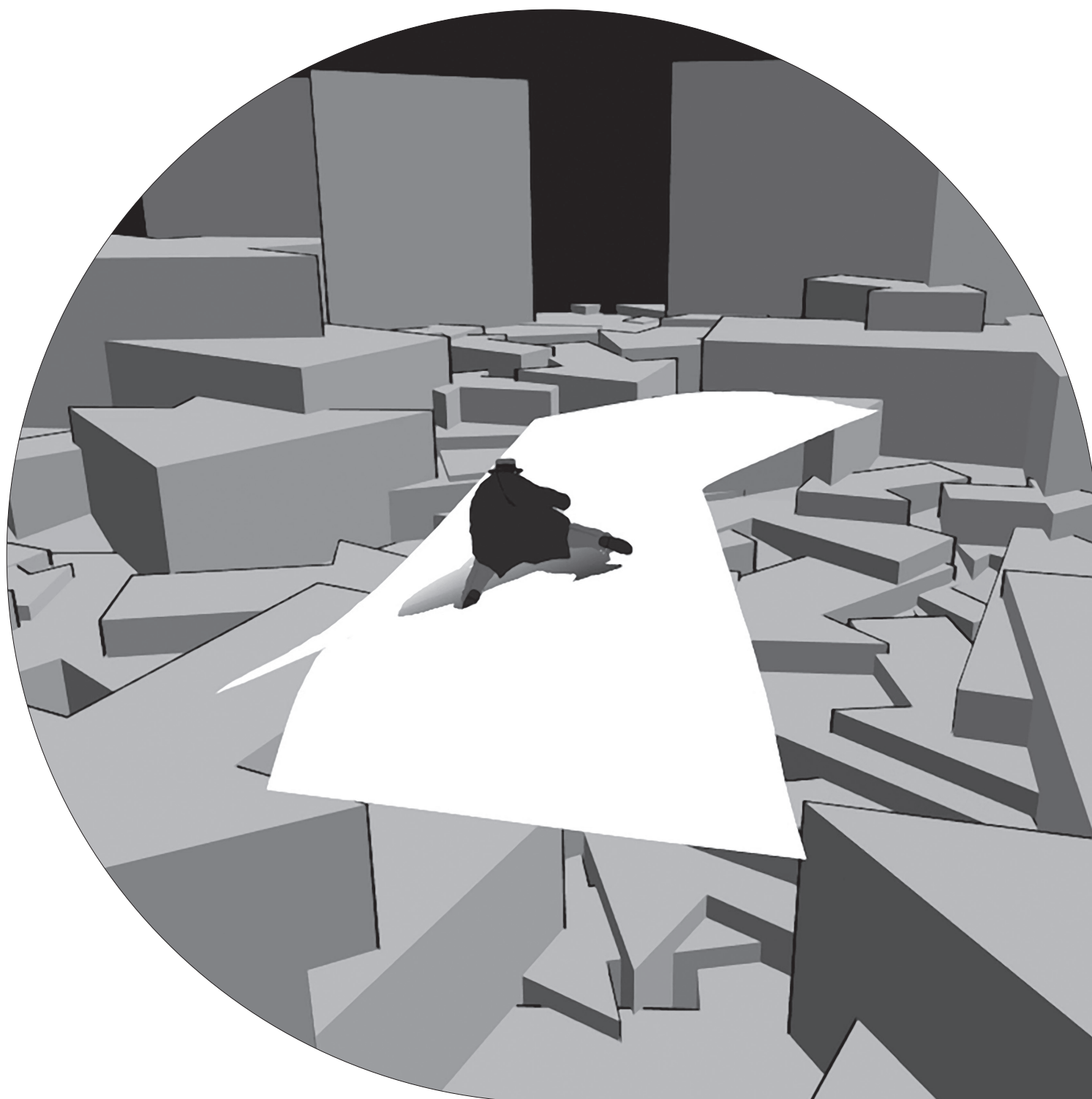
LANGUES  

SUPPORTS  Tablettes / smartphones > iOS, Android

© Réalisation et dessin : Marietta REN ■ Scénario : Marietta REN et Laurent BRAMARDI

Création sonore : Côme JALIBERT ■ Producteur délégué : Pierre CATTAN ■ Production exécutive : Alexandrine STEHELIN ■ Co-édité par Small Bang et France Télévisions

Avec le soutien du CNC



S.E.N.S.^{VR}

S.E.N.S.^{VR} est le premier jeu vidéo en réalité virtuelle adapté d'une bande dessinée.

—

Vous incarnez un homme perdu dans un labyrinthe aux lois étranges. Que cherche-t-il ? Où allez-vous ? Plongé dans un labyrinthe graphique, vous ne pourrez compter que sur les flèches qui prendront mille formes sur votre chemin. Où conduisent-elles ? Au-delà de bien des limites, à commencer par les vôtres...

Une aventure en réalité virtuelle composée de 3 épisodes de 10 minutes chacun.

—

THÈMES **LABYRINTHE / HASARD**

LANGUES 

SUPPORTS  Tablettes / smartphones > iOS, Android
Casque VR > Samsung Gear VR et Oculus Rift

EN COMPLÉMENT

Sens, un album de Marc-Antoine Mathieu (éditions Delcourt, 2014)

© Adaptation de l'œuvre de Marc-Antoine MATHIEU ■ Une co-production ARTE France & Red Corner ■ En partenariat avec les Éditions Delcourt & Institut français
Avec le soutien du CNC (Fonds d'aide au jeu vidéo & DICREAM)



DÉCONSEILLÉ - 16 ANS

THÈMES **AVENTURE / MUSIQUE / SCIENCE-FICTION**

LANGUES  

SUPPORTS  **PC, Mac, Linux > Steam, itch.io**

DU MÊME STUDIO

Along the Edge, Nova-Box, 2016

Across the Grooves

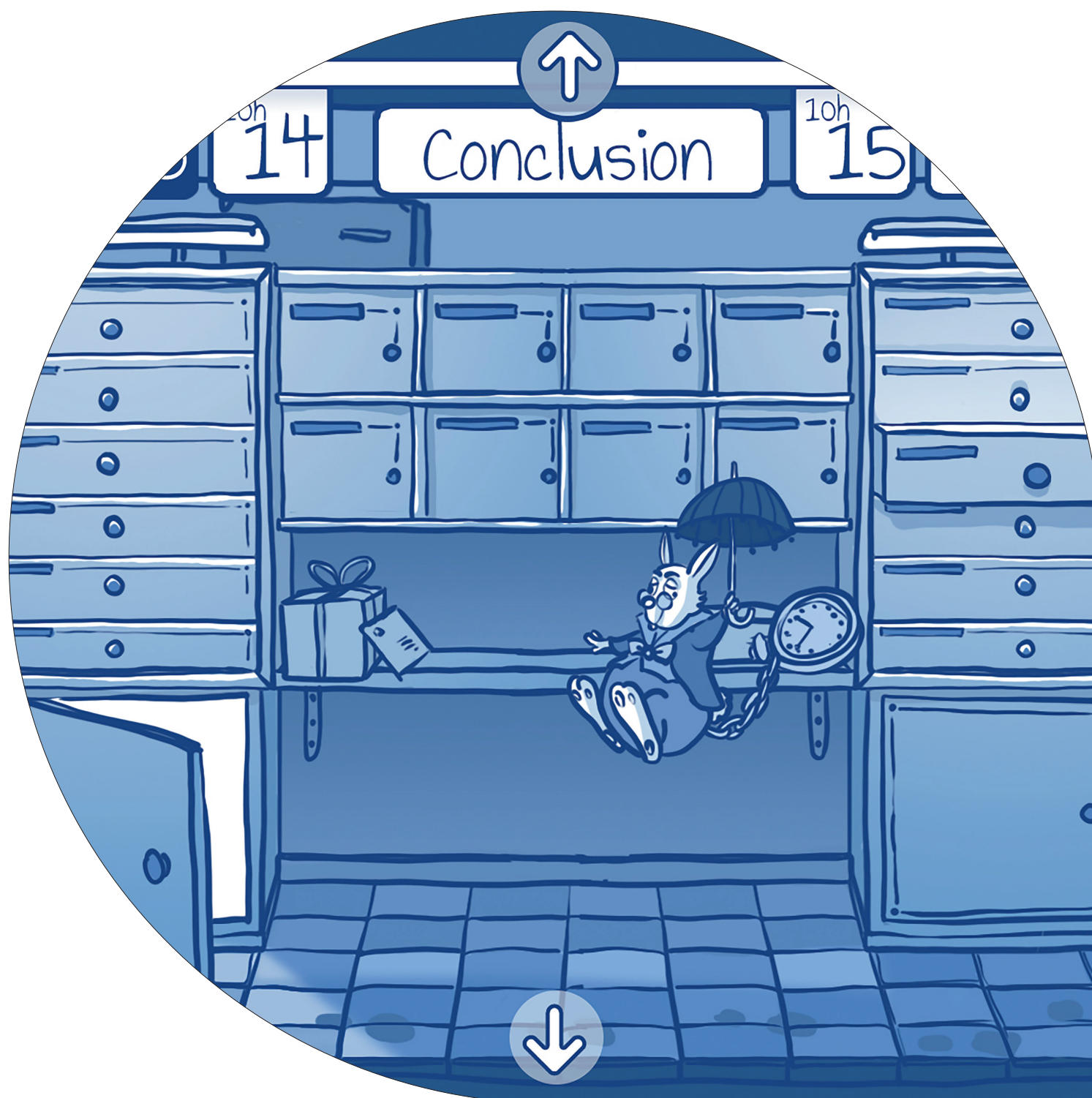
Un roman graphique interactif où les choix du lecteur influencent le voyage d'Alice à travers l'Europe et à travers le temps.

—

La vie d'Alice bascule le jour où elle reçoit un mystérieux disque vinyle envoyé par son ex. À chaque écoute, il la ramène dans le passé pour quelques heures qui modifient son présent. Elle décide alors de partir à la recherche de son ancien compagnon pour qu'il l'aide à rétablir le cours de sa vie. Le scénario interactif permet de choisir certaines de ses répliques et de ses actions, qui ouvrent de multiples réalités parallèles et conduisent à plusieurs fins possibles. L'élégance et l'originalité de ce jeu vidéo s'appuient sur une musique immersive et une direction artistique inspirée de la bande dessinée.

—

© Nova-Box ■ Scénario : Geoffroy VINCENS ■ Illustrations : Nicolas FOUQUÉ ■ Développement : Raphaël LE BOBINNEC et Daniel BORGES (Manufacture 43) ■ Design sonore : Camille MARCOS et Julien PONSODA (collectif Illustrason)



L'immeuble

Une nuit, 15 histoires, 23 salles à explorer... pour élucider la fantasmagorie qui touche les habitants en se déplaçant dans le temps et l'espace.

Dans cette inquiétante résidence, parcourue d'extra-terrestres et de zombies, Mireille la concierge ne sait plus où donner de la tête ! Dans les couloirs se croisent un artiste rêveur, Pascal le cinéphile, un ours en peluche, un fantôme, un lapin de conte de fées.... En naviguant minute par minute, de salle en salle et dans toutes les directions, percez les mystères de cette nuit surréelle en observant leurs dialogues incongrus. Les images en bichromie et le défilement du temps, qui induit de passionnants retours en arrière, contribuent à cet ingénieux dédale narratif lauréat du Challenge digital 2017 du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême.

THÈMES **LABYRINTHE / FANTASTIQUE**

LANGUES  

SUPPORTS  **Tablettes / smartphones / ordinateur >**
turbointeractive.fr/limmeuble/

DU MÊME AUTEUR

Elya Police Investigation, une série policière de science-fiction interactive et participative à découvrir sur Facebook

© Réalisation : VIDU ■ Codage : BATRAF ■ Production : Blue Canvas Média



Delcourt / Soleil +

Scannez les pages de ces bandes dessinées avec votre smartphone ou tablette pour accéder à des contenus exclusifs.

Pour enrichir la lecture de cette sélection d'albums, et expérimenter une nouvelle relation entre livre et numérique, l'éditeur a développé avec les créateurs des bonus en fonction de chaque récit. Avec *Ultralazer*, lacs de lave en carton et cascades de papier sortent des cases en trois dimensions, pour redonner texture et volume aux paysages de Maxence Henry et de Pauline Giraud. Leurs sculptures en papier découpé aux couleurs pop font partie intégrante de l'univers fantastique et du message écologique d'*Ultralazer*. L'application anime les images d'une dizaine de titres, révélant des croquis, des gifs et des vidéos surprises.

THÈME **RÉALITÉ AUGMENTÉE**

LANGUES 

SUPPORTS  **Tablettes / smartphones > iOS, Android**

EN COMPLÉMENT

Rat et les Animaux moches,
de Sibylline et Jérôme d'Aviau
(Delcourt, 2018).

Bolchoi arena 01. Caelum incognito,
de Boulet et Aseyon (Delcourt, 2018).

© 2020, Groupe Delcourt ■ Distributeur : Guy Delcourt production ■ © Image : *Ultralazer 01. Horb et Bouko*, Maxence HENRY, Pauline GIRAUD et Yvan DUQUE (Delcourt, 2019).



La grande histoire du dessin sans fin

Une création hybride, loufoque et rocambolesque, articulant une fresque numérique et une installation de 12m² à explorer en réalité augmentée.

Tout commence au printemps 2017 par une idée folle de la jeune illustratrice Elly Oldman : coincée dans son lit à la suite d'un accident, elle se lance dans la réalisation sur Instagram d'un dessin... sans fin ! 200 publications, 15 mètres de dessin et 18 000 followers plus tard, elle imagine avec l'association Electroni[k] une fresque interactive, géante et évolutive, à découvrir en dessins mais aussi en réalité augmentée. Cette jungle graphique, composée de centaines d'éléments, invite le spectateur à une exploration contemplative, sur fond de considération écologique et environnementale.

THÈME **RÉALITÉ AUGMENTÉE / ÉCOLOGIE**

LANGUES  

FORMAT  Instagram @theinfinitedrawing

© Direction artistique et création graphique : Elly OLDMAN ■ Réalisation des animations : & Friends ■

Musique : Benjamin LE BARON ■ Développement : Artefacto

Accompagné et produit par Electroni[k], en coproduction avec Le Cube, Stereolux et avec le soutien d'Artefacto.