

# L'EXPERIENCE DU COVID-19 COMME UNE RAISON A L'ADOPTION DES NOUVEAUX PARADIGMES CULTURELS

**Japhet, MIAGOTAR**

*Institut des Beaux-Arts de l'Université de Dschang à Foumban  
miyaaa2007@yaboo.fr*

## Résumé

*Depuis mars 2020, le Covid-19 est devenu un phénomène déstabilisant et désorientant, obligeant les pouvoirs publics à prendre des décisions politiques d'enfermement pour endiguer sa propagation. Cette expérience a modifié les modes de vie, qui ont évolué au gré et au rythme du confinement et du déconfinement. Face à l'incertitude relative des solutions médicales curatives et préventives engagées, les ordonnances restrictives restent encore d'actualité, causant au passage l'inertie et la paralysie des industries créatives qui fonctionnent au ralenti. Les objectifs principaux de cette étude sont donc : (i) la présentation des obstacles entrepreneuriaux auxquels les promoteurs des arts et les artistes font encore face, (ii) l'éventualité d'entreprendre la bande dessinée numérique comme un archétype, comme une perspective participative à l'essor des industries culturelles en période pandémique. De point de vue méthodologique, l'on tente de dresser un état des lieux de l'impact du Covid-19 dans le secteur des arts visuels au Cameroun, de montrer les enjeux, les défis et les opportunités que constitue le 9<sup>ème</sup> art numérique pour les industries créatives, surtout en situation de crise épidémique.*

*Comme résultats, par l'appropriation des outils technologiques de production, d'édition, de diffusion et de commercialisation sous forme digitale, l'on comprend qu'au-delà de sa popularité, surtout auprès des jeunes, la bande dessinée numérique offre l'avantage d'être un art qui suit et s'adapte à son temps. A la fin, elle se présente comme un levier grâce auquel les industries culturelles peuvent relever les défis auxquels ils font face depuis un certain temps.*

**Mots clés :** Covid-19, bd numérique, stratégies, perspectives.

## Abstract

*Since march 2020, Covid-19 has become a destabilising and disorienting phenomenon, forcing public authorities to make policy decisions to contain its spread. This experience has changed lifestyles, which have evolved with the pace of containment and decontainment. In the face of the relative uncertainty of curative and preventive medical solutions, restrictive prescriptions still remain, causing inertia and paralysis in the creative industries, which operate in slow motion. The main objectives of this study are therefore: (i) the presentation of the entrepreneurial obstacles that arts promoters and artists still face, (ii) the possibility of undertaking digital comics as an archetype, as a participatory perspective to the development of cultural industries in times of pandemic. From a methodological point of view, we attempt to draw up an inventory of the impact of Covid-19 in the visual arts sector in Cameroon, to show the stakes, challenges and opportunities that the digital 9th art constitutes for the creative industries, especially in an epidemic crisis situation.*

*As a result, through the appropriation of technological tools of production, publishing, distribution and marketing in digital form, we understand that beyond its popularity, especially among young people,*

*digital comics offer the advantage of being an art that follows and adapts to its time. In the end, it presents itself as a lever through which the cultural industries can meet the challenges they have been facing for some time.*

**Keywords :** *Covid-19, digital comics, strategies and perspectives*

## **Introduction**

Depuis ses débuts probables fin 2019 et sa propagation dans le monde, le Covid-19 est à l'origine d'une crise sanitaire et socioéconomique qui continue encore d'ébranler les populations, les chercheurs et les pouvoirs publics. Malgré la multitude des actions entreprises contre cette épidémie, plusieurs rapports d'enquêtes (UNESCO, 2021 ; CIPAC<sup>1</sup>, 2021) montrent que toutes ces mesures ne suffisent pas encore à la juguler. Au-delà des dispositions multiformes mises en place, tendant à créer une situation d'immobilisme qui engourdit le secteur des arts et du tourisme, il est évident que s'en accommoder en réinventant les habitudes, les réflexes des citoyens, les rapports humains et surtout l'économie, restent une option, voire la meilleure à court et à moyen termes. Le secteur des arts autrefois source majeure de croissance et du développement pour la plupart des pays est en berne, meurtri par l'arrêt d'activités des entreprises et des travailleurs culturels, les mettant dans une situation de précarité sans précédent. Certaines études (Rapport EY, 2021 ; David Sassoli, 2021) montrent à ce propos qu'en Europe par exemple, avant la crise Covid-19, les industries culturelles et créatives (ICC) offrait « Deux fois plus d'emplois que les secteurs des télécommunications et de l'automobile réunis, une croissance plus rapide que la moyenne européenne entre 2013 et 2019, un chiffre d'affaires qui pèse 4,4% du PIB de l'Union Européenne. ». Il est également dit à ce sujet que :

Cependant, les ICC ont été l'un des secteurs les plus violemment frappés par la crise, nettement plus que le secteur du tourisme par exemple :

---

<sup>1</sup> Fédération des professionnels de l'art contemporain.

- Une chute d'activité supérieure à 30% en moyenne et jusqu'à 90% dans certains secteurs ou pays ;
- Un risque considérable sur l'emploi (7,6 millions de personnes en 2019) et les vocations ;
- Une fragilisation des PME/TPE et d'auteurs majoritairement indépendants face aux enjeux financiers de la création et la puissance des acteurs du numérique. (Rapport EY/GESAC, 2021)

A la préoccupation relative à la recherche des solutions médicinales contre le Covid-19, vient s'ajouter celle de relance économique. C'est donc dans cette expectative globale que l'on engage cette étude qui se veut perspectiviste en mettant au cœur de toute réflexion, le rôle et l'importance des technologies numériques pour le secteur des arts. L'on présente à cet effet l'expérience des stratégies productivistes et économiques de la bande dessinée digitale dans l'univers du 9<sup>ème</sup> art dans son ensemble. C'est par conséquent à juste titre que les points abordés se rapportent aux concepts terminologiques pour bien cerner la notion de bande dessinée (bd) et de bande dessinée numérique, aux états des lieux du secteur des arts visuels au Cameroun en période pandémique pour en évaluer la fragilité, aux enjeux, défis et perspectives pour montrer les opportunités que représente l'art digital pour les artistes, l'entrepreneuriat culturel et le monde de l'art.

## **1. Le monde des arts visuels à l'ère du Covid-19 au Cameroun**

Depuis mars 2020, malgré la levée progressive des restrictions sociales, de nombreux secteurs porteurs d'économie sont en hibernation ou fonctionnent encore au ralenti. Ceux des arts et du tourisme peinent à retrouver le rythme de leurs activités pré-Covid-19. Et depuis, certains gouvernements, les collectivités et le mécénat, sont partagés entre le danger permanent et les conséquences irréversibles à court terme que pourrait constituer la levée systématique de toutes les interdictions, et la relance économique devenue par la force des circonstances une source d'inquiétude majeure. L'analyse des répercussions de la pandémie sur les activités et les acteurs du domaine des arts en général donne à saisir certains faits communs à tous les pays, y compris ceux dits « développés ». Une étude récente (Culture & Covid-19 : impacts et réponses, juin 2020) montre qu'il s'agit donc entre autres :

- de la perte des revenus des organismes culturels ;

- de l'annulation ou du report d'événements culturels ;
- de la cessation d'activités de certains acteurs et institutions culturels ;
- des licenciements et annulations des contrats ;
- du report des recrutements ;
- de la baisse des salaire des employés ;
- de la réduction d'heures de travail des employés...

Au Cameroun, l'évaluation de l'impact du Covid-19 dans le monde du 9<sup>ème</sup> art s'est faite à travers de nombreuses enquêtes menées localement, entre mars et juillet 2021, puis entre décembre 2021 et février 2022. Les différentes appréciations qualitatives s'appuient sur un corpus représentatif composé de 710 individus et 48 institutions culturelles et voisines, recensés à travers sept des dix régions que comptent le pays. Les principales cibles ont été les artistes professionnels et travailleurs culturels (49%), les promoteurs culturels (32%), les éditeurs de bandes dessinées (2%), les lecteurs de bande dessinée (17%). Les axes de réflexions ont été orientés vers les revenus, les problèmes relatifs à la production, à la diffusion et à la commercialisation de l'objet culturel « bande dessinée ». Cependant, les données obtenues ne sauraient offrir la certitude absolue compte tenu de l'évolution constante des variables statistiques inhérentes à l'épidémie.

Au sujet des revenus, les entreprises créatives et celles apparentées (imprimeurs) ont affirmé avoir perdu près de 36% de leurs rendements, et 87% ont indiqué prendre des mesures conséquentes (suppression d'emploi, dépôt de bilan) si des améliorations notoires et durables ne sont pas observées d'ici quelques années. Pour les artistes indépendants et employés dans les industries culturelles, plus de 60% des personnes interrogées exercent le métier de la bande dessinée depuis le début des années 2000. Les données obtenues indiquent donc que 56% des artistes professionnels interrogés ont vu leurs revenus baisser de plus de 65% depuis le début de la mise en application des mesures gouvernementales en matière de santé publique, suite à la pandémie du Coronavirus Disease-19. Parmi les travailleurs culturels, 86% ont estimé avoir subi une baisse drastique du salaire mensuel (allant de 30 à 50%), et 9% ont cessé de travailler dans le domaine des arts.

En ce qui concerne les problèmes relatifs à la pratique du métier de la bande dessinée en cette période de crise sanitaire, deux cas de figurent se présentent. Pour les entrepreneurs culturels notamment les promoteurs des institutions, les craintes sont d'ordre financier. Les

résultats d'enquêtes se présentent comme suit : 57% sont dans l'incapacité d'assurer ponctuellement le paiement des salaires des travailleurs et des factures ; 71% ont déjà engagé leurs économies de plusieurs années de labeur pour assurer la survie de leur entreprise ; 54% ne bénéficient plus des subventions habituelles ; 51% sont victimes d'annulation de contrats ; plus de 85% envisagent le dépôt de bilan si la situation de marasme économique viendrait à perdurer. Du point de vue des artistes, 62% des répondants ont indiqué la baisse de leur rendement créatif due entre autres à l'annulation des contrats, au report ou à l'annulation des événements consacrés à la bande dessinée (festival, salon, exposition), à la fermeture des frontières des États (dans une certaine mesure). Tous ces tenants sont en soi des réelles occasions manquées pour générer des revenus. A cela viennent s'ajouter des crises d'angoisse, le stress, la dépression..., qui, quoique habituels, sont devenus monnaie courante depuis la seconde moitié de l'année 2020.

## **2. Approches terminologiques et conceptuelles de la bande dessinée**

Depuis les premières études (Roland Barthes, 1964 ; Umberto Eco, 1964 ; entre autres) qui ont conduit à son développement et à sa reconnaissance, la pratique de la bande dessinée est dépendante des possibilités techniques et technologiques ; et sa perception est subordonnée aux théories mises en œuvre pour s'écrire, se déployer et s'exprimer. Ainsi, parler de bande dessinée revient à l'interpréter comme une discipline, un art, un médium, un produit dans lequel « le discours s'écrit dans une langue, mélange de textes et de signes graphiques, qui seule permet sa bonne compréhension. » (Maurice Merleau-Ponty, 2010, cité par Krajewski, 2016, para. 48). La bande dessinée repose ainsi sur le texte dialogué et/ou graphique (onomatopée), le récit, les images et la séquence. C'est dans cette logique que sont nées la bande dessinée dialoguée par opposition à la bande dessinée muette, et la bande dessinée industrielle, l'antithèse de la bande dessinée d'auteur.

La bande dessinée en tant que telle est un concept trivalent, en ce sens qu'elle est à la fois « 9<sup>ème</sup> art », « discipline » et « métier ».

La bande dessinée est un « art » parce qu'elle se situe à la croisée des autres formes d'art ou reconnues comme telles : la littérature, le cinéma, les arts graphiques, et leurs théories esthétiques respectives. Faire la bd est un art parce qu'elle résulte de l'exercice d'un projet créatif. Ses unités

esthétiques constituent en soi un langage artistique, une expérience sensible et émotionnelle. C'est ainsi que chaque artiste, école, culture ou époque, développe un style qui lui est propre : on a par exemple les mangas pour les japonais ; et les super-héros, représentatifs de l'idéologie bédéistique nord-américaine. En outre, une étude de Francis Lacassin (1971) suggère de faire un distinguo entre la bande dessinée et les bandes dessinées. L'expression « *la bande dessinée* » est le concept, le contenu philosophique, la forme et la structure critiques, les conduites techniques qui permettent sa réalisation. C'est donc un moyen de représentation esthétique d'une société, d'une époque, d'un individu particulier ; un champ dans lequel peut s'exprimer la manifestation d'un imaginaire esthétique par des actions humaines. La pratique de la bande dessinée est de ce fait un art, un secteur des arts où peuvent s'opérer les usages des connaissances théoriques. A ce titre, elle devient une activité créatrice qui nécessite une virtuosité infuse et singulière, un savoir-faire dont l'exercice produit des œuvres.

Tandis que « *les bandes dessinées* » sont les médias qui s'imposent au public sous formes d'objets concrets émis en plusieurs copies, qui prend par prédilection un type d'apparence d'un album de papier ou numérique, d'un support multifonctionnel de diffusion porteur de connaissance ou d'information (*webtoon*), par lesquels est véhiculé cet art

Une discipline peut être définie comme un domaine du savoir, un sujet d'étude, une branche d'activité. C'est une intelligence élaborée et exercée par une corporation d'individus ou de spécialistes y adhérant. Elle est fondée sur des théories, des méthodes et des lois. En parlant de la sociologie, Raymond Aron (1967 : 14) explique par exemple que la sociologie est « ce que font les sociologues. ». A partir de ce raisonnement, l'on peut légitimement situer la pratique de la bande dessinée dans un registre pluridisciplinaire. Depuis sa reconnaissance et sa classification comme 9<sup>ème</sup> art à la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle, elle n'est plus perçue comme une simple expérience graphique ; elle est devenue conséquemment une discipline autonome, un champ de recherche scientifique. Experts de divers métiers et sciences humaines ont ainsi élaboré des hypothèses allant du champ de la sémiologie à celui de l'histoire de l'art pour expliquer le fondement esthétique, séquentielle et elliptique du langage de la bd, pour la spécifier et la désolidariser des autres formes d'art. On peut citer entre autres les études d'Umberto Eco (1988), Jessie Bi (2000), Thierry Groensteen (2006, 2007), Pascal Krajewski (2016), Jean Cristtus Portela (2016).

Comme « métier », dans la plupart des pays où la bande dessinée se pratique, des lois ont été créées pour contrôler les productions ; des codes déontologiques ont été élaborés et adoptés pour guider les éditeurs et les auteurs ; des institutions de formation, de production et de vente ont été mises en place. Il en est de même des musées et galeries qui ont vu le jour, des salons et festivals qui sont organisés chaque année à travers le monde. Plusieurs syndicats ou associations d'auteurs, d'éditeurs et de consommateurs, permettent d'organiser ce secteur d'activité.

En considérant que faire de la bande dessinée, c'est exprimer une manière de penser et de faire le 9<sup>ème</sup> art, l'on note l'existence de deux grands courants qui s'opposent depuis les années 1960 ; représentés d'une part par l'Europe, notamment la France, la Belgique et l'Italie ; et d'autre part par l'Amérique du Nord et l'Asie, représentés respectivement par les États-Unis et le Japon.

La pensée européenne juge qu'une bande dessinée, qu'elle soit analogique ou numérique, est un pur produit de création, une œuvre d'art. Elle milite pour la sacralisation et contre la banalisation de cet art, prône de faire la bd pour le plaisir de la création. Raison pour laquelle dans cette partie du monde, la bande dessinée dite « d'auteur », adressée à une élite intellectuelle, a un franc succès et constitue l'essence même de son 9<sup>ème</sup> art. Cependant, si cette école offre l'avantage de la liberté de création et du choix des sujets aux auteurs, ces derniers ne peuvent vivre de leur métier que si un éditeur accepte de publier leurs travaux. Dans la démarche, la bande dessinée est développée par un artiste comme un projet composé du synopsis, de tout le scénario, des croquis des personnages principaux et du décor, de quelques planches (3 à 5) en noir et blanc ou en couleur, qu'il soumet à un éditeur pour publication. Quand le projet est jugé recevable, un contrat d'édition est alors élaboré liant les deux parties.

La philosophie américano-asiatique adhère à la pratique de la bande dessinée pour le commerce, donc la bd industrielle. Dans ce régime, les maisons d'édition deviennent des véritables industries du livre qui appellent, rassemblent et engagent des compétences à chaque poste de la chaîne de production : des littéraires/scénaristes pour produire les textes et les découpages scénaristiques ; des dessinateurs/illustrateurs/encreurs pour réaliser les *storyboards*, les crayonnés et les encrages ; des peintres/coloristes pour effectuer des mises en couleur ; des infographes pour faire les lettrages et les montages finaux des albums. Ces différents intervenants deviennent ainsi des articulations structurelles d'un système

de production en masse et en série, par enchaînement des missions spécifiques ou spécialisées, et divisées en postes de travail subséquents. Ils sont réduits au statut d'employés d'une industrie culturelle qui leur dictent ses choix, leur privant habituellement de toute liberté et délectation intellectuelles, de tout plaisir lié à l'art et à la création. Toutefois, ce mode de fonctionnement permet à l'artiste d'être à l'abri des épreuves liées aux caprices des éditeurs indépendants, lui assure un revenu constant indispensable à son épanouissement. Ce qui fait dire que :

Quand on signe chez Marvel ou chez DC, ce sont les personnages qui priment. L'auteur est un esclave qui s'efface derrière et peut être remplacé. Si on dessine une série qui cartonne, on gagne très bien sa vie, mais le rythme est épuisant et le travail finalement assez répétitif. Dans les comics, le scénario laisse en général assez peu de liberté [...] A Tokyo et à New York, on dessine à la chaîne, quant à Paris ou Bruxelles, on crée... (D. Barroux, 2014, p. 26)

### 3. La bande dessinée : de l'analogique au numérique

Une étude récente résume que la bande dessinée, qu'elle soit analogique ou numérique, est d'abord un médium, « un langage graphique, porteur d'une pensée graphique *sui generis*, riche d'une vitalité et d'une grammaire spécifiques » (Krajewski, 2016, résumé), ensuite un objet matériel incarné à travers un livre broché, ou un *webtoon* destiné aux lectures sur écran. Raison pour laquelle, pour spécifier ces deux formes de bande dessinée, on parle de l'*analogique* pour indiquer l'album ou l'objet concret, et du *numérique* ou *digital* pour signifier l'objet virtuel.

Habituellement, l'*analogique* ou *bd papier* représente une bande dessinée comme un objet matériel, à la fois intime et partagé, ancillaire et de grande valeur. Il peut être tenu à la main parce qu'étant concret. Une étude (Krajewski, 2016, para. 55) la présente en ces termes : « Une BD n'est pas qu'une technique ou un discours, c'est aussi un objet. Et plus précisément, un objet multiple, diffusé en nombreux exemplaires, qui prend préférentiellement la forme d'un album de papier. ».

Pendant très longtemps, les albums de bande dessinée ont été reçus par le public comme un objet de *lecture sur canapé* (terme le plus couramment utilisé dans le monde de l'art jusqu'à la fin du 20<sup>ème</sup> siècle). On le juge indispensable à la détente, au loisir et au repos, parce qu'ayant



été compris comme un agglomérat de dessins narratifs organisés dans des cases et sur des planches, comme des livres vendus dans des librairies ou conservés dans des bibliothèques. Par son contenu, sa forme (textes et images), son organisation (les séquences), son format (court la plupart du temps), un album de bande dessinée se lit et se relit ; ce qui fait dire que « La BD est l'un des rares objets culturels qu'on réactualise après sa première consommation. » (Pouivet, 2003 : 24, cité par Krajewski, 2016). Comme tel, son édition se fait sur du support papier de plusieurs pages dont le format dépend des éditeurs et des écoles, garni d'une couverture. De là, il ressort deux éléments fondamentaux à la bande dessinée analogique : le papier et le format.

Le papier est l'un des éléments importants de la matérialité de la bande dessinée analogique, les planches d'un album étant rassemblées et montées, puis envoyées à l'imprimerie. Ses propriétés de base sont le poids, l'aspect brillant, mat ou satiné, la texture pouvant être lisse ou rugueuse. C'est donc pour cela que l'objet bande dessinée, au-delà du récit, des images et textes, existe en versions du luxe et classique, aux prix différents. Il est dit à ce sujet :

Car le monde d'une BD, monde visible, n'apparaît que si du papier existe pour en porter la représentation, pour le révéler (au sens photographique). Le papier joue donc comme condition de possibilité de l'apparition de l'image et donc aussi comme condition esthétique transcendante pour les mondes qui s'y déploient. [...]. L'artiste nous montre qu'une BD dépend d'abord de ses conditions d'existence, au premier chef desquelles se tient la page de papier. (P. Krajewski, 2016, para. 70)

Quant au format, il est inférieur ou égal au format A5 pour l'Asie, supérieur ou égal au format A4 pour l'Europe, les Etats-Unis et l'Afrique. Très souvent, choisir une mensuration adéquate pour une bd relève d'un vrai défi, d'une discussion ardue entre l'autre et l'éditeur, le premier pensant à l'esthétique et le second au coût. Toutefois, de sa grande diversité, le format A4 s'est imposé pour les albums de bandes dessinées de masse, avec comme corollaire la problématique du coût, de la conversion des bandes dessinées asiatiques au format européen.

Dans le 9<sup>ème</sup> art, le terme *numérique* est à la fois trivalent et hybride. De manière empirique, il est donné à voir une première typologie de bandes dessinées imprimées sur du papier, puis mises sous formes numériques par des moyens techniques à la demande de l'éditeur ; elles sont

nommées par les spécialistes la « *BD classique numérisée* ». Ce modèle est juste une sorte de réédition d'un ouvrage à succès pour conquérir un type de lectorat tourné vers la technologie digitale. L'intérêt économique est sa seule raison d'être. Une deuxième est incarnée par des ouvrages conçus numériquement pour une diffusion en ligne sur internet. Elle peut être éditée sur support papier dans le respect des normes spécifiques. Il s'agit de la *BD web* connue aussi sous la terminologie « *Webtoon* », exprimant davantage un courant de pensée, une philosophie de l'art bédéistique, qu'une simple exploitation des sciences pour des gains financiers. Une troisième nommée « *BD numérique* » en sens propre du terme est conçue pour une lecture stricte sur écran par l'intermédiaire d'un instrument, d'un appareil aux propriétés interactives, physiques, techniques et mécaniques, conséquentes. Ce support de dialogue et d'interprétation paralittéraire est décrit comme : « [...] une interface d'une certaine taille (de 15 à 22 pouces), d'une certaine résolution, avec certaines fonctionnalités (les haut-parleurs, le clic, des *plug-ins* flash ou autres). », (Krajewski, 2018 : 49).

Malgré la rivalité entre adeptes de bandes dessinées papier et sympathisants de celles numériques, le succès croissant des *webtoons* est devenu un stimuli pour les industries technologiques depuis plus d'une décennie. Elles produisent et mettent à la disposition des auteurs, des éditeurs et des lecteurs, des instruments de production, d'édition, de diffusion, de vente en ligne et de lecture sur écran, tous destinés à repousser sans cesse les limites de la création. Les supports papiers considérés comme encombrants, difficilement transportables, sont peu à peu remplacés par des porteurs d'informations digitales, notamment des liseuses. Malgré un début timide, Tréhondart (2016) donne à comprendre que le degré et la rapidité d'approbation de ces outils font naître chez les différents acteurs du secteur un sentiment de joie à l'idée de voir le livre papier s'adapter à son temps, et d'inquiétude à la pensée de voir la matérialité attachante disparaître un jour. Ainsi, les statistiques montrent une préférence de la bd numérique de 0 à 15% des bédéphiles des pays développés en 5 ans, et de 15 à 35% en 10 ans.

En dehors des éléments conventionnels inventés et devenus l'essence même de l'art de la bande dessinée, l'incorporation du *son* (musique d'ambiance, des sons-onomatopées, des voix-off, des dialogues) et de l'*animation* est une véritable nouveauté : la BD, quoique numérique, n'est plus muette. Dès lors, les modes de transition entre images sont renouvelés, rendant le médium interactif et trans-médiatique, en ouvrant

son horizon et ses nombreuses possibilités d'exploitation à la publicité. Ce point est nourri par le discours d'un spécialiste qui explique :

La narration n'est plus forcément linéaire. Au-delà de la réinvention de ces éléments artistiques, la principale innovation que la technologie apporte à la BD numérique est la prise en compte d'un facteur d'interaction entre le lecteur et l'œuvre. L'histoire peut donc se dérouler selon différents parcours, dans une trame non unilinéaire (Rageul, *Prise de tête*, 2009). Cette interaction peut constituer un élément clé de la poétique de l'œuvre cherchant à explorer les possibilités syntaxiques d'une narration réinventée. Et la séquentialité préservée prouve ici qu'elle ne se confond pas avec la linéarité du récit ou de la lecture. (P. Krajewski, 2016, para. 83)

Outre ces éléments de différenciation, la bande dessinée, qu'elle soit analogique ou numérique, reste la bande dessinée. Contrairement au cinéma où le contenu des supports d'annonces publicitaires du film est fait à la commande et en cohérence avec la philosophie de la maison de production, n'incomant en rien au réalisateur ; dans le 9<sup>ème</sup> art surtout d'auteur, l'auteur de l'album à éditer élabore les couvertures, de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>ème</sup>. Celles-ci jouent un rôle important parce que composées d'images phares, du titre et du résumé de l'album. Elles constituent en commun la porte d'entrée du livre, l'indicateur publicitaire et commercial, destiné au lecteur, acquéreur potentiel. Une étude en donne les fonctions spécifiques :

À la fois espace d'exposition et lieu de présentation, elle répond à deux problématiques : grande image, elle témoigne des qualités graphiques du dessinateur – enseigne liminaire, elle synthétise les thèmes de l'histoire à lire. L'image de couverture est aux dessins ce que le titre de l'album est à l'histoire : un condensé, un reflet, une prise. [...] ; en BD, la couverture est un tour de force graphique où l'identité de l'univers transparait en même temps que le sel du récit. La couverture des aventures de Tintin est un formidable embrayeur de l'imaginaire du lecteur qui n'a pas encore ouvert le livre. Qui ne se souvient du « O » très graphique des Cigares du pharaon (1955), ou des Bijoux de la Castafiore (1963) ? Un manga japonais comme Saint Seiya (1986-1990) se présente chaque fois sous une couverture sur-chargée, toute pimpante, où les armures des personnages brillent de mille feux. Cette forte identité est

justement ce qui fait qu'elles peuvent être parodiées ou détournées. (T. Groensteen, 2002, p. 65)

L'autre élément significatif commun aux différentes formes de bandes dessinées reste l'usage de la pleine page. Les auteurs y trouvent une solution plastique efficace d'extension et de renforcement esthétique du document. Par l'exagération, elle participe à la conduite narrative et à la dramatisation scénique en amplifiant les effets visuels ; « d'où ce paradoxe admirable : la pleine page magnifie la BD à l'endroit où elle annihile son principe (séquentialité). », (Krajewski, 2016, para. 61).

#### **4. Enjeux et défis de la pratique de la bande dessinée numérique en contexte de Covid-19**

Faire de la bande dessinée numérique en période pandémique révèle des enjeux et des défis. Des enquêtes issues du milieu professionnel telles que présentées en amont, il en ressort que l'essentiel des propos se rapporte à la survie des individus et des entreprises culturelles. Du point de vue des gouvernants, l'heure est à la maîtrise de la maladie et à la relance économique. De ces trois préoccupations, il s'ensuit que l'option de la production numérique pour la masse populaire reste au cœur de tous les enjeux. L'enfermement et la distanciation qu'impose le Covid-19 a obligé les travailleurs et les entreprises à revoir leur politique et mode de fonctionnement. Le télétravail ou l'exercice des activités professionnelles à distance est devenu la norme, quoiqu'au Cameroun, la levée du confinement au début du second semestre 2020 a permis aux uns et aux autres de vaquer à leurs occupations. Cependant, au regard de la persistance de l'épidémie, nul ne saurait prédire avec certitude la suite des événements dans les années à venir. D'où les enjeux relatifs à l'adoption des TIC comme des outils de travail incontestables dans divers domaines d'activités, notamment dans celui du 9<sup>ème</sup> art.

L'ordinateur et ses accessoires digitaux sont devenus des instruments incontournables en matière de création graphique, et de nombreux dessinateurs camerounais les ont déjà adoptés. La création de plateformes de ventes en ligne (Jumia, par exemple), l'usage exclusif des téléphones androïdes et des liseuses numériques par les populations (98% en zones urbaines contre 56 % en zones rurales<sup>2</sup>), l'intérêt des

---

<sup>2</sup> Résultats d'enquêtes menées au Cameroun, entre 2019 et 2021, dans 41/58 départements et leurs périphériques, dans le cadre d'un projet de formation et de renforcement des capacités des artisans du secteur textile. Ces données empiriques en constante progression varient d'une zone d'étude à une autre.

jeunes pour les arts populaires, sont des valeurs indicatives rassurantes pour le métier et l'essor de la bande dessinée numérique. Parmi les populations jeunes vivant en zone urbaine, une grande partie a choisi de vivre suivant le modèle social des pays dits « développés » en étant permanemment connectée aux réseaux sociaux et « multi-médiatiques ».

En outre, la démographie est aussi un facteur important en matière de développement. Elle permet d'appréhender l'étude du marché fondée sur l'état et la capacité de consommation de l'art ou des produits issus des arts populaires par les populations, ainsi que les opportunités qu'elle représente. A ce propos, le rapport des données démographiques camerounaises indique :

Le Cameroun comptait en 2005, 17 463 836 habitants. [...] Plus de la moitié de la population a moins de 18 ans et le poids démographique des enfants âgés de moins de 15 ans se situe à 43,6 %. [...] L'urbanisation est très certainement le fait démographique le plus marquant que révèlent les résultats définitifs du 3ème RGPH. En effet, le nombre de villes de plus de 100 000 habitants est passé de 6 à 9 entre 1987 et 2005, avec 2 villes, Douala et Yaoundé, qui frôlent chacune les 2 millions d'habitants. De cette situation, le taux d'urbanisation est passé de 37,9 % à 48,8 % de 1987 à 2005. De 2005 à 2010, la population du Cameroun s'est accrue à un rythme annuel moyen de 2,6%, s'élevant au 1er janvier 2010 à 19 406 100 habitants. (Rapport BUCREP, 2011, p. 5)

On constate donc que la population camerounaise est croissante, jeune, avec un taux d'alphabétisation progressif, encourageant, et adéquat à la création d'un environnement sociologique compatible avec les arts populaires que sont la bande dessinée numérique et le dessin animé.

Les enjeux de la bande dessinée numérique au Cameroun s'accroissent aussi des mesures politiques et économiques mises en place depuis un certain temps. Elles sont en rapport avec la reconnaissance institutionnelle des arts visuels en général comme des ressources potentielles du développement basé sur la culture. La création par l'Etat camerounais de plusieurs institutions universitaires (Institut des Beaux-Arts de l'Université de Dschang à Foumban, Institut des Beaux-Arts de Nkongsamba, entre autres), et des Départements des arts dans les universités d'États, est un signal fort de l'intérêt que les pouvoirs publics accordent à l'art et aux projets du développement à travers les arts. Le nombre croissant d'IPES (Instituts privés d'enseignements

supérieurs) offrant des formations en arts visuels (design de mode, design textile, design graphique, bande dessinée et dessin animé, industrie d'habillement, marketing digital...), peut être vu comme un marqueur sociologique en faveur de l'art et la culture.

Au regard de tous ces facteurs, il est envisageable que l'environnement socio-économique local connaisse des mutations dans les années à venir, et on n'exclut pas l'éventualité de l'émergence d'un véritable marché des arts numériques au Cameroun. Surtout que depuis quelques décennies, les planches originales de bandes dessinées font l'objet des ventes aux enchères, et engrangent des devises pouvant défier celles issues des autres activités économiques. Une observation faite sur le sujet souligne que : « Hergé détient la plupart des records de vente pour des originaux de BD. Le dessin de la double page de garde des albums de Tintin a été vendu plus de 2,6 millions d'euros en mai 2014 tandis qu'une double planche du « Sceptre d'Ottokar » a été cédée à plus de 1,5 million d'euros en octobre 2015. », (Delcroix & AFP agence, 2014).

A cela, l'on peut ajouter de nouvelles réformes économiques à travers le nouveau code de l'investissement privé au Cameroun de 2013. Il s'agit de la *Loi n° 2013/004 du 18 avril 2013 fixant les incitations à l'investissement privé en République du Cameroun*, modifiée et complétée en 2017 par la *Loi n° 2017/015 du 12 juillet 2017 modifiant et complétant certaines dispositions de la loi N° 2013/004 du 18 avril 2013 fixant les incitations à l'investissement privé en République du Cameroun*, qui créent des conditions favorables à l'entrepreneuriat dans tous les secteurs d'activités.

Tous ces variables mis ensemble constituent opportunément des bons indicateurs pour la pratique de la bande dessinée numérique, si les règles d'actions du développement à travers les arts sont adéquates et efficaces. Ces politiques apparaissent comme des défis pour les gouvernants face à l'incertitude des décisions sanitaires, à l'absence d'une planification efficace des mesures restrictives, aux contraintes financières et au défaut des mesures d'accompagnement pour les acteurs du secteur des arts visuels. A ceux-ci viennent se greffer le déficit des solutions et des possibilités pour s'adapter à la pandémie, le désir des travailleurs culturels de changer de métier, la tension en milieu professionnel, social, voire familial...

## 5. Perspectives de la bande dessinée numérique

Les données d'enquêtes de terrain au Cameroun permettent d'envisager l'avenir avec optimisme, ce malgré la perplexité des actions engagées pour éradiquer le Coronavirus Disease-19, en dépit des obstacles et des défis quotidiens auxquels font face les personnes, les entreprises culturelles et les pouvoirs publics. Le remodelage de l'environnement des arts par les technologies innovantes et multi-médiatiques est une évidence. Artistes, distributeurs et vendeurs, font usage de tout ce que la science et les TIC mettent à leur disposition pour améliorer la qualité des créations, des biens et des services. C'est à la fois l'expression d'un intérêt culturel et économique, la manifestation d'une société en pleine mutation, l'expression des nouveaux besoins de la jeunesse camerounaise engendrés par des solutions nouvelles inventées et proposées par les animateurs du réseau mondial des hautes technologies. Cet état de fait peut aussi être vu comme le corollaire d'un monde devenu imprévisible, de la mobilité des hommes et des connaissances, de l'adoption des archétypes technologiques et culturels cohérents, de la rapidité des échanges entre les mondes, de l'intercommunication systémique et permanente. Sous d'autres cieux, tout au moins dans les pays où le 9<sup>ème</sup> art bénéficie de la sympathie des lecteurs, de la bienveillance des pouvoirs publics et du mécénat, il est aujourd'hui reconnu que :

L'arrivée des écrans pour la lecture, du web pour la diffusion, de l'ordinateur pour la création, de la souris pour la manipulation – ont fait souffler sur le médium BD un vent tumultueux de mutations, d'expérimentations et de réinventions. Et il n'est sans doute pas une seule contrainte classique du médium qui ne puisse être levée et annulée par le numérique tout en conservant la filiation. Seule peut-être la modification complète de tous ses éléments viendrait à transformer la BD en un autre médium, jeu vidéo ou cinéma d'animation au premier chef. (P. Krajewski, 2016, para. 75).

Ainsi, le rôle, l'adoption et l'usage, de plus en plus croissant de tout l'arsenal des découvertes et applications scientifiques, conjugués au panache créatif permettent de distinguer dorénavant une pléthore de formes de production et de plateformes de diffusion des bandes dessinées numériques. On peut citer entre autres : *Izñéo, Trondheim, BD en ligne, Webcomic, Motion Book, Hypercomic, Motion Comic, Bludżee, Turbomedia,*

*blogBD*, *BD interactive*. Si pour un auteur ou un éditeur camerounais, plonger dans le 9<sup>ème</sup> art numérique relève d'un vrai *challenge* parce que les caractéristiques et les exigences à la sortie étant radicalement opposées à la typologie analogique (bd papier), il est cependant clair que cela reste une solution, une meilleure alternative en période pandémique.

Globalement, la bande dessinée papier et son homologue digital sont compatibles. Une offre de formation en faveur des acteurs de ce secteur, une collaboration étroite entre auteurs de bd, éditeurs et ingénieurs du web, apparaissent comme des options éventuelles pour passer radicalement de l'analogique au numérique. Comparativement, si dans les bandes dessinées papiers, le contenu de chaque page est visible au premier coup d'œil, en version digitale, la lecture même d'une seule case ou séquence demande *un défilement ou un clic*, compte tenu de la taille des écrans des instruments numériques de lecture. Dans ce cas de figure, les artistes délinéarisent les images et signifient leur enchaînement. Quand l'ouvrage est long, comportant plus de 100 pages en version analogique par exemple, restructurer son contenu pour une lecture linéaire par défilement rend les séquences interminables, d'où l'hypothèse d'un découpage en plusieurs chapitres. Au sujet des *Modes de transition interconique*, éléments cruciaux de la bd numérique, il est signifié une perspective :

On peut alors concevoir différents systèmes de transition par clic : par le biais d'un symbole extra-graphique (une flèche, un numéro de page) ou en pointant sur un élément de l'image (tel objet du décor déclenche la suite). La séquence n'est plus seulement défilante, affichée sur une page, mais *navigable*, distribuée sur plusieurs pages web. La navigation se fera alors, selon les cas, à côté de l'image (dans ses marges, l'interactivité requise n'est que de presse-bouton) ; ou dans l'image (donnant lieu à une interactivité sémantisée ou pragmatisée ou narrativisée). (P. Krajewski, 2016, para. 81)

Certes, ce travail ne relevant pas des compétences de l'auteur, il incombe donc à l'éditeur de collaborer avec un expert en programmation, spécialiste du web et multimédia, maîtrisant les outils et le langage informatiques, pour le montage de la plateforme et la mise en place de la BD en ligne. Ailleurs, les éditeurs et leurs associés (européens, nord-américains et asiatiques), qui ont fait de la BD numérique leur modèle de production, financent et proposent des plateformes et des applications conséquentes, avec des modes de lecture spécifique appropriés à ce type



de diffusion. Certains experts expliquent par exemple que « la page entière se tourne de façon *traditionnelle* sur Iznéo, tandis que Trondheim, en partenariat avec Bludzee, propose un unique dessin format portrait, pour les smartphones. ». Une étude (Krajewski, 2016, para. 89) montre que ce mode de diffusion a ses corollaires : « contraintes sur le nombre de pages ou sur les couleurs, mais peut-être sur le caractère dynamique des images ou leur gamme d'interactivité (sauf à transformer chaque BD en une appli unique, mais c'est là faire face à des coûts non négligeables). ».

## Conclusion

Malgré l'amélioration de la situation épidémique dans le monde, il est donné à comprendre qu'il y a urgence à déterminer de nouveaux modèles de fonctionnement (production, diffusion et commercialisation) pour les artistes, les travailleurs culturels dépendants, les entreprises culturelles, et même les pouvoirs publics. Ces archétypes peuvent donc être appliqués aux filières des arts visuels, porteuses du développement. C'est donc pour cette raison que l'on a vu dans le 9<sup>ème</sup> art, un art populaire ou de consommation de masse, compatible avec les industries créatives.

Synthétiquement, l'enquête sur les corollaires de l'épidémie du Covid-19 en milieu camerounais a révélé de nombreux problèmes se rapportant aux revenus, à la santé morale, à la désorganisation socio-économique... Ils sont identiques à tous points de vue à ceux observés par une étude (CIPAC, 2021) dans d'autres régions du monde, et selon laquelle : « l'incertitude générale et l'incapacité à planifier l'avenir [...], le manque de possibilités d'emploi, le manque d'énergie et de motivation personnelle, l'épuisement professionnel et les préoccupations pour la santé et la sécurité sur les plans personnel ou familial ». A ceux-ci, l'on peut adjoindre qu'en dehors des moyens mis à disposition par l'État camerounais pour l'achat des kits sanitaires, les artistes et promoteurs culturels ont déploré l'absence d'une véritable politique d'appui ou des mesures d'accompagnement de la part du gouvernement dans le cadre de la pandémie. C'est donc au regard de ces observations que de nouvelles perspectives ont été pensées, en collaboration avec les acteurs concernés par la pratique de la bande dessinée. Plus de 95% considèrent que les alternatives numériques sont des solutions stables, relativement incorruptibles à la pratique de la bande dessinée ; 15% ont dit avoir les aptitudes techniques indispensables à l'adoption des technologies

numériques ; 78% ont le dessein de les expérimenter dans les mois et années à venir en termes de possibilités et de perspectives.

Au reste, si la bande dessinée est juste un canal par lequel les artistes transmettent le 9<sup>ème</sup> art, ses aspects techniques et socio-économiques indiquent qu'elle est un art interdisciplinaire, transdisciplinaire, populaire et bon marché, dont l'exploitation efficiente peut conduire à en faire un pilier essentiel du développement. Les particularités de la version digitale font qu'elle soit un art adapté au concept d'*industries créatives et culturelles*. Et, il est aujourd'hui indéniable que le numérique, les fonctionnalités des instruments de lecture sur écran, le web, ont fait du *webtoon*, une pratique technologique, un appareillage extra-graphique et trans-médiatique, un trans-art. Ils marquent une transition incontournable pour les artistes, les éditeurs et les vendeurs, pour passer de la bande dessinée analogique à la « BD technologique ».

## Références bibliographiques

**Aron Raymond** (1967), *Les Étapes de la pensée sociologique*, Paris, Gallimard.

**Barroux David** (2014), « La bande dessinée entre l'art et l'industrie », in *Les Echos*, pp. 21-22.

**Bucrep** (2011), « Etats et structures de la population : indicateurs démographiques », in *Rapport du 3<sup>ème</sup> Recensement générale des populations et de l'habitat*, Yaoundé.

**Cipac** (2021), « Les répercussions du covid-19 sur le secteur des arts visuels », mise en ligne le 22 avril 2020, consulté le 11 décembre 2020.

URL : <https://www.cipac.net>.

**David Sassoli** (2021), « Culture, the social cement of the post-COVID-19 world », in *Rapport EY*.

**Delcroix Olivier & AFP agence**, (2014), « Planche de Tintin à 2,5 millions € : « une vente historique », mise en ligne le 24 mai 2014, consulté le 25 novembre 2016. URL :

<https://www.lefigaro.fr/culture/encheres/2014/05/24/03016-20140524ARTFIG00111-planche-de-tintin-a-25-millions-8364-une-vente-historique.php>

**EY/Gesac** (2021), « Rebuilding Europe : The cultural and creative economy before and after COVID-19 », mise en ligne le 26 janvier 2021, consulté le 05 juin 2021. URL <https://www.adagp.fr>.

**Groensteen Thierry** (2007), *La Bande dessinée : mode d'emploi*, Paris, Les Impressions Nouvelles.

(2002), *Définition et origine – Des rapports entre la sémiologie de la bande dessinée et son étude historique*, Paris, Presse Universitaire de France.

**Krajewski Pascal** (2018), *Art, médium et média*, Paris, L'Harmattan.

**Krajewski Pascal** (2016), « La quadrature de la bande dessinée », in *Appareil n° 17*, mis en ligne le 04 septembre 2017, consulté le 14 juin 2021. URL : <https://journals.openedition.org/appareil/2328>

**Lacassin Francis** (1971), *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, 1<sup>ère</sup> édition, Paris, Union Générale des Editions, collection 10-18.

**Loi n° 2013/004** du 18 avril 2013 *fixant les incitations à l'investissement privé en République du Cameroun*, modifié et complété en 2017 par la *Loi n° 2017/015 du 12 juillet 2017 modifiant et complétant certaines dispositions de la loi N° 2013/004 du 18 avril 2013 fixant les incitations à l'investissement privé en République du Cameroun*.

**Pouivet Roger** (2003), *L'œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation : essai d'ontologie de l'art de masse*, Bruxelles, Lettre volée.

**Tréhondart Nolwenn** (2016), *Le livre numérique enrichi : conception, modélisations de pratiques, réception*, Thèse de Doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université Paris 8 - Saint-Denis.

**Unesco** (2020), « Culture & Covid-19 : impact & réponse », in *Rapport n° 11*, 20 juin 2020.

**Vilém Flusser** (2006), *La civilisation des médias*, trad. de l'allemand Claude Maillard, Paris, Circé.