

BD et création numérique : quels enjeux pour demain ?

Colloque international du CAER et de l'IREMAM
06 et 07 avril 2023



Les unités de recherche CAER et IREMAM d'Aix-Marseille Université, représentées par les organisatrices, Sophie SAFFI (CAER) et Juliette DUMAS (IREMAM), en collaboration avec le festival *Les Rencontres du 9^{ème} art*, et avec le soutien financier du programme européen Erasmus+, proposent les 6 et 7 avril 2022 à Aix-en-Provence un colloque international autour de la bande dessinée et du digital.

Le colloque se déroule sur deux journées de travaux répartis en 2 sessions de communications et 1 session de posters :

- Session 1 : Les enjeux du passage au numérique pour la création artistique (Évolution des formats de BD ; Produits dérivés : cinéma, séries, jeux vidéo,

- cosplay etc. ; Métiers de demain ; Dialogue créatifs/traducteurs/développeurs et travail collectif...)
- Session 2 : Les enjeux linguistiques et culturels (Travail de création collectif à l'international, multiculturalité et intercompréhension des langues ; Traduction des œuvres numériques ; Traduction BD ; Les outils numériques d'aide à la traduction ; Gamification de l'enseignement et de la formation...)
 - Session Posters : Thématique libre

Les communications ont une durée de 20 minutes et sont suivies d'une discussion de 10 minutes.

La langue principale du colloque est le français mais les interventions dans d'autres langues (anglais, turc, espagnol, italien etc.) sont acceptées si le résumé et le PPT support de la communication sont en français et/ou en anglais.

En lien avec le colloque sont proposés une Masterclass et une Exposition en lien avec un projet pédagogique en cours (COMIX & DIGITAL, financé par le programme Erasmus+, site : <http://comix-digital.eu>) des Tables rondes de professionnels de la bande dessinée et d'étudiants.

Présentation de la thématique scientifique

Du papier aux nouveaux média, la BD explore désormais de nouveaux terrains de jeu. L'intrusion du numérique impose de nouvelles pratiques, tant du point de vue du lettrage que de la traduction et ce, dans toute la chaîne de création et de fabrication.

La bande dessinée migre du papier vers des supports numériques et cette évolution emporte, pour les œuvres, des changements dans la narration, son élaboration, ses dispositifs, ses formats. On peut aujourd'hui lire des bandes dessinées au format homothétique, elles sont accessibles sur des liseuses ou via des applications de lecture d'ebooks. On peut aussi découvrir des bandes dessinées en applications tapables, des bandes dessinées défilées (scrolling vertical et webtoon), ou récits instagrammés (traités en vignettes postées sur le réseau social). On peut accéder aux créations sur des supports en ligne, sur tablette et smartphone, dans les réseaux sociaux, ou dans des dispositifs transmédia, c'est-à-dire des offres de contenus narratifs déployés sur plusieurs médias, chacun d'entre eux proposant non pas une simple duplication mais un récit spécifique sur chaque média avec différents points d'entrée dans l'histoire.

Les récits sont soit linéaires soit interactifs, les bandes dessinées peuvent être animées, prendre la forme de romans graphiques, consister en des narrations numériques sans cases ou en turbomédia (une narration pensée nativement pour le format numérique). On en trouve des adaptations sous la forme de jeux vidéo ou de podcasts. Les bandes dessinées racontées peuvent faire l'objet de performances en bibliothèques, lors de rencontres littéraires ou même de "battles".

Sur le plan du marché de l'édition, l'intrusion du numérique, dans sa forme la plus sommaire - produire un fichier destiné à la diffusion multilingue - a également impulsé de nouvelles pratiques. Les records de vente de bandes dessinées stimulent le marché du livre. En 2020, en France, ce marché représente 53 millions d'exemplaires achetés (+9%) pour un chiffre d'affaires généré de 591M€ (+6%) selon l'étude GFK. Si la bande dessinée numérique ne représente que 1,5 % du marché de la bande dessinée, cette part augmente tous les ans et a été multipliée par trois en quatre ans (Baromètre Sofia 2017). Les publics sont désormais ouverts à la lecture en ligne : 1/4 des jeunes lecteurs de bande dessinée déclarent lire aussi en numérique et 1/3 des adultes. La majorité lit sur tablette tactile ou ordinateur.

Avec la pandémie, les usages ont évolué. En premier lieu, s'agissant des usages, les moins de 25 ans se sont mis à lire plus pendant les deux périodes de confinement (42%) selon une communication du Syndicat national de l'édition relative aux résultats d'un sondage réalisé les 10 et 11 décembre 2020 par l'Institut ODOXA. 29% ont consommé plus d'ebooks. Cette

progression de la lecture sous forme numérique est un phénomène qui n'est pas circonscrit à la France. En second lieu, concernant le *versionning* et les traductions, dans le seul secteur de la bande dessinée jeunesse, en 2019, ce sont, au total, plus de 3623 titres qui ont été cédés à des éditeurs étrangers ainsi que le révèle le rapport statistique sur les chiffres-clé du marché de l'édition 2019-2020 produit par le Syndicat National de l'Édition.

En outre, la porosité des industries créatives se confirme. Les *webtoons* inspirent le cinéma pour des adaptations sur grand écran, séries tv, jeux vidéo et l'édition papier. La BD savait déjà passer du papier à l'écran : les modèles de diffusion évoluent, la BD inspire le jeu vidéo (*Sin City*, Robert Rodriguez et Frank Miller, 2005) et réciproquement, le cinéma adapte les albums (séries Marvel, *Élève Ducobu*, etc.), le web revisite le reportage journalistique (*Zero Impunity*, Marion Guth) et les applications transposent la BD (*ICI*, R. Mc Guire).. Les pratiques évoluent vite avec ces nouvelles formes narratives qui associent la BD au roman, au film, au jeu vidéo (*Florence*, Ken Wong, Wes Anderson par Minetaro Mochizuki ; *Phallaina*, *Petit Vampire*, Riad Sattouf adaptant Joann Sfar ; etc.).

L'auteur du récit voit son statut réajusté, l'œuvre multimodale, quand elle passe au format numérique, appelle d'autres fonctions qui toutes contribuent à l'écriture d'un nouveau récit : le regard de l'auteur cohabite avec celui de l'architecte narratif qui pense la forme interactive propre à mobiliser ces approches convergentes, comme avec celui des créateurs de formes connexes (image, photo, son, musique, etc.) qui développent une vision originale du récit. Il implique aussi au premier niveau la fonction du traducteur. Confronté à l'œuvre initiale et à sa version digitale, il est le garant de la « portabilité » de l'œuvre sur de nouveaux marchés accessibles sans limites via la diffusion web mais avec une nécessaire réécriture. En tout état de cause, l'évolution du marché de la bande dessinée et la diffusion de plus en plus massive des albums à l'étranger témoignent du fait que la position du traducteur et du lettré a évolué et cette évolution est irréversible. Dès l'étape de création de l'album, le travail du traducteur et l'intervention du lettré sont concernés. La traduction et le lettrage se plient aujourd'hui à de nouveaux formats et de nouveaux modes narratifs. L'auteur, les développeurs, le traducteur et le lettré s'inscrivent dans une approche collaborative.

Les stratégies d'écriture, de création visuelle, de traduction sont revisitées par les auteurs qui mènent de front une position de créateurs et une étroite adhérence à la vision du récit qu'ils développent ou interprètent avec la mise en place d'invitations aux lecteurs, aux spectateurs, au public de participer au déroulement de la narration. La bande dessinée se prête à différentes interactions avec le lecteur.

Ainsi, dans tous les états de la bande dessinée, de l'album papier à l'album interactif, le rôle des différents acteurs est radicalement transformé. Tous participent à une vision en amont du projet. L'œuvre peut devenir collective ou collaborative, elle convoque de nouvelles compétences, une capacité accrue au travail d'équipe, un nouveau statut d'auteur. De nouvelles compétences sont attendues et des relations inédites s'engagent avec l'ensemble des acteurs concernés. Il faut réinventer sa relation à la création. Il faut apprendre à travailler de manière agile et itérative, construire ensemble dès la phase amont et identifier les rôles et le timing d'intervention de chacun dans la chaîne de fabrication (de l'idéation à l'impression/la mise en ligne), de manière récurrente ou ponctuelle. Il faut intégrer une pratique de dialogue entre les différents métiers concernés.

La BD se signifiera de plus en plus comme une œuvre composite mobilisant d'autres métiers : architecte narratif, développeur, game designer, sound designer, chef de projets, community manager. Ces formats imposeront de plus en plus des collaborations sectorielles et des développements de projets à l'international. Le maillage entre créateurs et domaines créatifs est un des éléments au cœur des processus d'innovation.

Actuellement, éditeurs et libraires boostent leurs plateformes de lecture numérique, renforçant les liens avec les bibliothèques et les médiathèques chez lesquelles le nombre de prêts simultanés explose. Des centaines de titres sont diffusés gratuitement. Les librairies essaient de s'organiser face à Amazon et autres GAFAs. Demain, quel sera le sort des auteurs? Comment vivront-ils notamment dans le secteur de la bande dessinée ? Leur devenir ne s'inscrit plus seulement dans les arts graphiques, mais plus largement dans celui des industries créatives, des passerelles se créant entre les pratiques et les œuvres pour accéder à de nouveaux publics, à de nouveaux modes de création et/ou de diffusion. La formation

de futurs professionnels requiert qu'ils soient préparés à ces synergies, qu'ils explorent les champs de la co-création d'oeuvres collaboratives, qu'ils développent des compétences en intercompréhension orale et écrite des langues (romanes par exemple) et en langues véhiculaires (comme l'anglais de spécialité).

Concernant la traduction, disponibles sur ordinateur mais aussi sur téléphone portable à partir d'une simple connexion Internet, les traducteurs numériques facilitent la transmission d'informations d'une langue à une autre en un clic. Ils permettent à l'utilisateur de bénéficier d'un gain de temps considérable en ce que la traduction est réalisée en seulement quelques secondes. Ces outils numériques de traduction automatique (DeepL, Google Translate, Bing de Microsoft etc.) fonctionnent sur des systèmes de calculs statistiques qui s'appuient sur des bases de données importantes de textes. Ils ne traduisent pas un texte en fonction de sa signification, comme un cerveau humain le ferait, mais cherchent le terme qui a le plus de possibilités de se trouver dans le contexte de la phrase à traduire. En général, cette méthode donne de très bons résultats mais cela nécessite quand même une relecture humaine puisque des erreurs peuvent être (et sont encore) commises.

Les stratégies mises en œuvre pour traduire une bande dessinée font appel, d'une part, aux connaissances biculturelles nécessaires à la compréhension du texte original (Cómite Narvaéz, 2015), et d'autre part, à la créativité de réexpression (Delisle & Fiola, 2013 : 240) ou « créativité traductionnelle » selon la terminologie proposée par Dancette, Audet & Jay-Rayon (2007), en vue d'une adaptation moins invasive du texte ou, inversement, les possibilités de création de nouveaux contextes qui ne peuvent retenir que les fonctions du texte originel. À partir de l'onomatopée, mais pas seulement, la BD a toujours mis plus en évidence qu'en littérature la difficulté de l'adaptation de certaines expressions linguistiques aux différents contextes culturels.

La bande dessinée se caractérise par la coexistence et l'interaction d'un texte écrit et d'images dessinées, qui peuvent être combinés de diverses manières. Par conséquent, son trait distinctif déterminant la complexité de la lecture de la bande dessinée et du roman graphique provient de la tension constante entre les deux extrêmes du continuum symbolique-iconique représenté, d'une part par le texte écrit, et d'autre part par les images. Les symboles alphabétiques, avant même d'être interprétés comme faisant partie de mots et de phrases, c'est-à-dire comme faisant partie du code verbal, ont une valeur iconique. Les mots peuvent donc être utilisés comme éléments graphiques, comme c'est souvent le cas avec les onomatopées et les représentations de sons. En outre, les différents types de caractères peuvent être associés à des connotations particulières. Des éléments complémentaires à ne pas négliger, surtout au moment de la traduction, sont le lettrage et le paratexte.

Session de communications 1 « Les enjeux du passage au numérique pour la création artistique »

- Comment l'évolution des supports et l'intrusion du multimodal transforment le 'produit' BD ?
- Quelles sont les difficultés de cette rapide évolution du secteur (pour les différents acteurs) ?
- Les nouveaux usages de la BD n'entraînent-ils pas une perte de sens artistique ?
- N'assiste-t-on pas à la disparition de la figure de l'auteur ?
- Quels sont les impacts de l'internationalisation du secteur (mondialisation des goûts, ubérisation des métiers, etc.) ?
- L'explosion des produits dérivés n'entraîne-t-elle pas un renversement des relations hiérarchiques avec le produit d'appel, devenant moins rentable, voire annexe par rapport à ses produits dérivés ?
- Quelles sont les éventuelles spécificités de l'évolution du secteur de la BD, par rapport aux autres productions créatives ?
- Comment se construit un dialogue constructif entre créatifs / traducteurs et développeurs ?
- Que disent les cosplay des rapports de genre et des expériences de déguisement / travestissement qu'ils autorisent ?

- Pourquoi participer à un cosplay et de qui (quoi) porte-t-on le costume ?
- Etc.

Session de communications 2 « Les enjeux linguistiques et culturels »

- Face à l'éclatement des compétences, comment former / se former pour les métiers de la BD ?
- Comment adapter les compétences utiles en temps réel pour qu'au plus tôt acquises et maîtrisées, leur obsolescence ne soit pas déjà programmée ?
- Comment anticiper les contours de métiers qui sont totalement revisités ?
- Comment modéliser de nouveaux parcours de formation, évaluer, documenter et mettre en oeuvre les expertises indispensables à leur mutation dans les arts graphiques et de la BD ?
- Comment rapprocher la BD des autres secteurs créatifs ?
- Comment assurer la translittéralité des BD, mais aussi de l'ensemble de leurs produits dérivés ?
- Quelle est la place de la traduction et du multilinguisme dans l'élaboration d'oeuvre collectives ?
- Comment développer des stratégies d'intercompréhension et d'intercommunication afin de libérer la créativité ?
- Pour la traduction d'oeuvres artistiques, quel est le véritable apport des outils d'aide à la traduction ?
- Face à l'explosion des productions, ainsi que des produits dérivés, comment étudier / analyser scientifiquement des corpus de BD ?
- Etc.

Session 3 : Posters

Les organisatrices sont très attachées au rôle de tremplin que peut et doit jouer cette manifestation. Une session poster sera donc organisée afin de ménager un espace d'expression pour les étudiants de Master et les doctorants, en plus des chercheurs ou enseignants-chercheurs intéressés.

Si le colloque se déroule en présentiel, il faut prévoir un exposé oral de 5 à 10 minutes, à l'intention des participants qui se présenteront devant votre poster. Les posters seront affichés dans la salle accueillant les pauses-café. La présentation des travaux par leurs auteurs aux participants du colloque est prévue dans le programme définitif du colloque à chaque pause-café soit 2 fois par jour.

En cas d'organisation du colloque à distance, une session sera ménagée qui permettra aux participants de présenter en 10 mn leur poster sous la forme d'un diaporama (PPT) commenté.

La thématique est libre.

Normes du document : Les contributeurs sont invités à respecter le modèle de document proposé par le colloque (poster A0).

Les critères de sélection des posters seront principalement la clarté et l'originalité des contenus proposés. La sélection des propositions retenues pour une présentation poster sera faite par le Comité scientifique.

Masterclass

La mise en oeuvre de créations collaboratives, dans le digital, impose de dépasser l'obstacle des différences linguistiques et culturelles non négligeables entre diverses nationalités. Quels sont les enjeux didactiques ? Quelles sont les nouvelles propositions pour une formation à l'interculturalité ? Des enseignants-chercheurs et des formateurs impliqués dans le projet européen COMIX & DIGITAL, financé par le programme Erasmus+, proposent divers ateliers et conférences.

PUBLIC VISÉ : étudiants en Licence et Master art et en Master traduction, EC et doctorants des laboratoires universitaires, les formateurs et les élèves des écoles d'art, de design,

d'illustration et de bandes dessinées, les créateurs, mais aussi le grand public drainé par le festival.

Table ronde d'étudiants par zoom « BD, numérique et travail collectif : retours d'expérience dans le cadre d'un projet européen »

Participants pressentis : Les étudiants français, italiens, espagnols et turcs ayant participé au projet Erasmus+ COMIX & DIGITAL.

Table ronde de professionnels en présentiel « BD et création numérique : quels enjeux pour demain ? »

Participants pressentis :

Jean-Philippe Martin, Conseiller scientifique à la Cité internationale de la bande dessinée d'Angoulême.

Nicolas Rodelet, Responsable du Labo de l'Édition à Paris.

Serge Darpeix, Directeur artistique des Rencontres du 9^e art à Aix-en-Provence

Thomas-Louis Coté, directeur du festival BD QUEBEC

Prune Lieutier, co-fondatrice d'un studio de production de podcast jeunesse au Canada

Anne Defreville, Auteure graphiste et illustratrice de bande dessinée et de littérature jeunesse.

Ismael Meziane, Auteur de bande dessinée.

Manon Duverdon, auteure scénariste de BD et professeure de dessin à l'ESDAC

Didier Zuili, auteur illustrateur scénariste et réalisateur

Lili Sohn, auteure de BD, a travaillé sur le jeu vidéo avec Ubisoft.

Soumission des propositions

Un appel à communications sera diffusé en juillet 2022.

Retour des propositions de communication aux organisatrices par courriel, avant le 1^{er} octobre 2022.

La sélection des propositions retenues pour une communication sera faite par le Comité scientifique.

La notification d'acceptation sera envoyée par courriel avant le 1^{er} novembre 2022.

Retour des propositions de poster aux organisatrices par courriel, avant le 1^{er} janvier 2023.

La sélection des propositions retenues pour une présentation poster sera faite par le Comité scientifique. La notification d'acceptation sera envoyée par courriel avant le 1^{er} mars 2023.

Frais d'inscription

-Enseignant-chercheur / chercheur : 50 euros

-Doctorant / étudiant en master : 15 euros

Les frais d'inscription incluent les buffets à la pause méridienne et les pauses café.

Financement du colloque

Les unités de recherche CAER et IREMAM apporteront leur soutien financier à l'organisation du colloque.

Une demande FIR sera déposée.

Le projet européen COMIX & DIGITAL (programme Erasmus+) financera le transport et l'hébergement de tous les enseignants et formateurs participant à la Masterclass, la rétribution des professionnels participant à la Table ronde, ainsi que la traduction des Actes en français, italien, espagnol et turc.

[Téléphoner à Nacira Abrous MMSH : pour les expos une aide financière, valorisation](#)

[Synergie avec les associations et les instituts culturels italiens, turcs et espagnols ?](#)

La publication des Actes sera faite en collaboration avec les presses universitaires de Cluj (Roumanie), et éventuellement les presses universitaires de Dumlupinar University (Turquie). La version numérique des Actes en 4 langues (français, italien, espagnol, turc) sera accessible en ligne gratuitement sur les sites des laboratoire et sur le site du projet européen <http://comix-digital.eu>.

Comité scientifique

Membres presentis (par ordre alphabétique) :

ABROUS Nacira (Ingénieur CNRS, USR, spécialiste de berbère, Interdisciplinarité MMSH, AMU)
CHARLET-MESJIAN Béatrice (PR Néolatin, linguistique et édition, CAER, AMU)
COMITRE Isabel (MCF Traduction, Université de Malaga, Espagne)
CORP Mathieu (MCF arts visuels latino-américains contemporains, CAER, AMU)
CULOMA SAUVA Virginie (MCF Linguistique italienne, CAER, AMU)
DUMAS Juliette (MCF Histoire ottomane, IREMAM, AMU)
KAYAALTI Mahmut (Öğr.Gör., Erciyes University, Turquie)
LACELLE Nathalie (PR Littérature numérique, UQAM, Canada)
MANCO Alberto (MCF Linguistique italienne, Université de Naples « L'Orientale », Italie)
SAFFI Sophie (PR Linguistique italienne, CAER, AMU)
SEN Mustafa Kemal (MCF anglais, Université Dumlupinar de Kütahya, Turquie)
VELEZ Antonino ((MCF Traduction, Université de Palerme, Italie)

Comité d'organisation

SAFFI Sophie
DUMAS Juliette
KOYLU BAYDEMIR Saime Evren
CULOMA SAUVA Virginie
SOUSSE Martine

Coordination et administration : Absa d'Agaro-Ndiaye

Bibliographie indicative

BORODO, M. (2015), 'Multimodality, translation and comics', *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 23(1), pp. 22-41. doi:10.1080/0907676X.2013.876057.
CHIUSAROLI, F. (2012), « Scritture brevi oggi: tra convenzione e sistema » in F. Chiusaroli & F. M. Zanzotto (eds), *Scritture brevi*, tome 1, Napoli, Quaderni di Linguistica Zero, 4-44.
COHN, N. (2021), *Who Understands Comics? Questioning the Universality of Visual Language Comprehension*. London & New York: Bloomsbury.
COMITRE NARVAEZ, I. (2015), « Traduction et créativité dans la bande dessinée *En route pour le Goncourt* de J.F. Kierzkowski & M. Ephrem » in *Çédille*, 11, 131-154.
DANCETTE, J., AUDET, L., JAY-RAYON L. (2007), « Axes et critères de la créativité en traduction » in *Meta*, 52 (1), 108-122.
DELESSE, C., RICHET, B. (2009), *Le coq Gaulois à l'heure Anglaise. Analyse de la traduction anglaise d'Astérix*. Arras: Artois Presses Université.
DELISLE, J., FIOLA M. A. (2013), *La traduction raisonnée. Manuel d'initiation à la traduction professionnelle de l'anglais vers le français*, 3e éd., Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa.
GERBIER, L. (2012), « Le trait et la lettre. Apologie subjective du lettrage manuel » in *Comicalités*, revue en ligne : <https://journals.openedition.org/comicalites/1202>
GERBIER, L. (2017), « Lettrage » in *Neuviemart2.0*, revue en ligne : http://neuviemart.citebd.org/spip.php?page=imprimer_articulo&id_article=1171
GROENSTEEN, T. (2021), *Le Bouquin de la bande dessinée*, Paris, Robert Laffont, Bouquins.
HATFIELD, C. (2005), *Alternative comics: an emerging literature*, Jackson, University Press of Mississippi.
HULLEY, B. (2020), 'Traducción Con Tijeras: How Fantagraphics' Spanish Fever Cut A New Path In Comics Translation', *The Comics Journal*, 14 May, Available at: <http://www.tcj.com/traduccion-con->

tijeras-how-fantagraphics-spanish-fever-cut-a-new-path-in-comics-translation/ (Accessed: 16 June 2021).

KAINDL, K. (2004), 'Multimodality in the translation of humour in comics' in E. Ventola, C. Charles, M. Kaltenbacher (eds) *Perspectives on Multimodality*, Amsterdam & Philadelphia, John Benjamins, 173-192.

KAINDL, K. (2013), 'Multimodality and Translation' in C. Millán, F. Bartina (eds) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London: Routledge, 257-268.

KRESS, G.R., LEEUWEN, T. van (2001), *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*, London/New York, Arnold/Oxford University Press.

LACELLE, N., BOUTIN, J.-F., LEBRUN, M. (2017), *La littérature médiatique multimodale appliquée en contexte numérique*, Montréal, Presses de l'Université du Québec. Ouvrage non paginé, accessible en ligne :

https://books.google.fr/books?id=9W09DwAAQBAJ&pg=PT124&lpg=PT124&dq=Lacelle+%26+al.+2017,+p.+66.&source=bl&ots=blA_44G0VX&sig=ACfU3U2UY1keHn_X4ToWJ6ZASMPB2vw3TQ&hl=fr&sa=X&ved=2ahUKEwiWyKuXxNnzAhXyx4UKHYD_AxYQ6AF6BAGQEAM#v=onepage&q=Lacelle%20%26%20al.

LOIRE, M. (2019), « Comic Con Paris : « Le Lettreur a un rôle plus graphique que littéraire », explique Stephan Boschat » in *20minutes.fr*, interview de Stephan Boschat publiée en ligne le 24/09/2019, <https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/2612123-20190924-comic-con-paris-lettreur-role-plus-graphique-litteraire-explique-stephan-boschat>, consulté le 15/10/2021.

McCLOUD, S. (1994), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Harper Paperbacks.

MANCO, A. (2018), "La pertestualità: principi teorici, applicazioni, traduzione" in S. Saffi & C. Teissier, *Cahiers d'Études Romanes*, Aix Marseille Université, 37, 93-103.

MUELLER, P.S. (1989), *Playing fast and loose with time and space*, New York, Meadowbrook Press.

SARACENI, M. (2003), *The Language of Comics*, London/New York, Routledge.

TURGEON, D. (2011), « Le dessin dans l'écriture » in *Du9 l'autre bande dessinée*, <https://www.du9.org/dossier/dessin-dans-l-ecriture-le/>, consulté le 15/10/2021.

ZANETTIN, F. (1998), 'Fumetti e traduzione multimediale' in *inTRAlinea*, 1. Available at: <http://www.intralinea.org/archive/article/1622> (Accessed: 18 June 2021).

ZANETTIN, F. (2014), 'Visual adaptation in translated comics' in *inTRAlinea*, 16. Available at: <http://www.intralinea.org/archive/article/2019>.

ZANETTIN, F. (2017), 'Translation, censorship and the development of European comics cultures' in *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, 26(6), 868-884. doi:10.1080/0907676X.2017.1351456

