



**tic&société**

Vol. 7, N° 1 | 1er semestre 2013

Formes et enjeux de la collaboration numérique

---

## Forme et enjeux de la collaboration autour de la « bédénovela » numérique *Les Autres Gens*

Julien Falgas

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/1345>

DOI : 10.4000/ticetsociete.1345

### Éditeur

Association ARTIC

### Référence électronique

Julien Falgas, « Forme et enjeux de la collaboration autour de la « bédénovela » numérique *Les Autres Gens* », *tic&société* [En ligne], Vol. 7, N° 1 | 1er semestre 2013, mis en ligne le 05 juin 2013, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ticetsociete/1345> ; DOI : 10.4000/ticetsociete.1345

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Licence Creative Commons

---

# Forme et enjeux de la collaboration autour de la « bédénovela » numérique *Les Autres Gens*

Julien Falgas

---

## Introduction

### 1.1. Une exemplaire singularité

- 1 Publiée sur Internet de mars 2010 à juin 2012, *Les Autres Gens (LAG)* est une bande dessinée numérique d'une exemplaire singularité, fer de lance de la création originale en bande dessinée numérique. Selon une recension de la presse généraliste francophone entre 1997 et 2011 que j'ai dressée au moyen d'une base de données d'articles de presse, *LAG* est la troisième bande dessinée numérique en nombre de citations après *Bouletcorp* (Boulet, 2004) et *Ma vie est tout à fait fascinante* (Bagieu, 2007). Plus récente que les deux premières bandes dessinées numériques citées par la presse, elle est aussi la première création collaborative en nombre de citations comme en nombre de participants et la première citée à ne pas relever du « blog bd » aux yeux des journalistes. *LAG* est l'oeuvre d'un scénariste - Thomas Cadène - et d'une centaine d'auteurs qui se relaient pour l'assister au scénario et pour dessiner les épisodes quotidiens ainsi que différents bonus. Bon nombre des auteurs impliqués dans le projet ont déjà à leur actif plusieurs albums de bande dessinée. *LAG* est aussi la première bande dessinée numérique francophone à être diffusée sous la forme d'un abonnement, avec une ambition professionnelle, et l'une des rares à ce jour à afficher une rentabilité financière.

### 1.2. Distinguer collaboration, coopération et oeuvre collective

- 2 Le 28 janvier 2010, une vidéo est mise en ligne sur *Youtube*<sup>1</sup> pour promouvoir l'ouverture prochaine du site [www.lesautresgens.com](http://www.lesautresgens.com). D'emblée, 14 dessinateurs sont cités<sup>2</sup> auxquels s'ajoute l'auteur du scénario : Thomas Cadène. Deux ans plus tard, le nombre de

personnes concernées par la production de la création sur une base ponctuelle ou régulière a dépassé la centaine, pour plus de 500 épisodes parus. Mais de quel type de relations s'agit-il ?

- 3 Pour Robert Lewis (Lewis, 1996), le rapport qu'entretiennent les sujets avec le(s) but(s) poursuivi(s) permet de préciser si nous sommes en présence d'une activité de coopération ou de collaboration. Nous sommes dans une situation de coopération lorsque chacun cherche à atteindre ses propres objectifs par l'entraide, tandis que la collaboration repose sur l'accomplissement d'un objectif commun.
- 4 Dans la tradition de la bande dessinée, on distingue l'oeuvre collaborative de l'oeuvre collective en référence au *Code de la propriété intellectuelle* (article L113-2) :
 

« Est dite de collaboration l'oeuvre à la création de laquelle ont concouru plusieurs personnes physiques. (...) Est dite collective l'oeuvre créée sur l'initiative d'une personne physique ou morale qui l'édite, la publie et la divulgue sous sa direction et son nom et dans laquelle la contribution personnelle des divers auteurs participant à son élaboration se fond dans l'ensemble en vue duquel elle est conçue, sans qu'il soit possible d'attribuer à chacun d'eux un droit distinct sur l'ensemble réalisé. »
- 5 J'entends pour ma part par « collaboration » une activité réunissant plusieurs individus autour de la réalisation d'un objectif commun. Je choisis sciemment le terme d'activité en référence à la théorie de l'activité pour laquelle Bonnie A. Nardi observe (Nardi, 1996) :
 

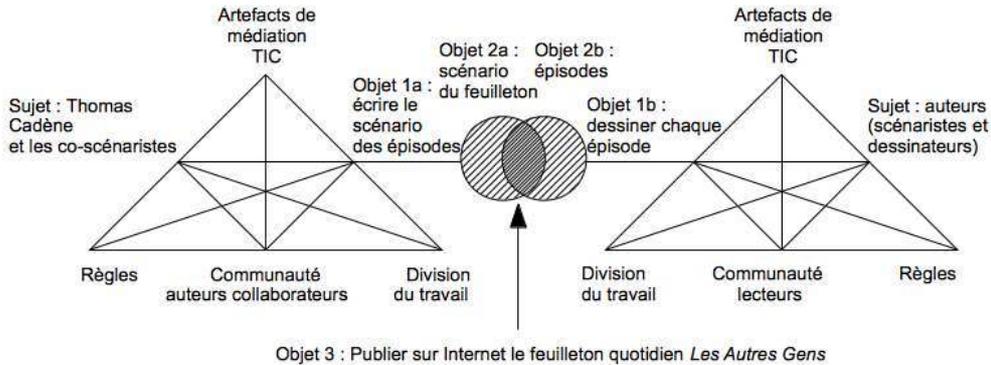
« In activity theory, activity is shaped first and foremost by an object held by the subject; in fact, we are able to distinguish one activity from another only by virtue of their differing objects »<sup>3</sup>
- 6 Malgré la position centrale de Thomas Cadène, la mise en exergue de l'individualité des auteurs impliqués dans chaque épisode exclut d'emblée LAG du statut d'oeuvre collective au sens du *Code de la propriété intellectuelle*. De plus, la place particulière de Thomas Cadène dans l'élaboration du récit à l'échelle de la série plaide pour l'existence d'un but supérieur et commun à celui qui préside à la réalisation de chaque épisode. LAG relève donc de la collaboration au sens où je l'entends. C'est pourquoi à travers la collaboration autour de LAG, j'étudierai l'activité qui réunit un scénariste, des co-scénaristes et des dessinateurs autour de la réalisation des épisodes constitutifs du feuilleton publié sur le site [www.lesautresgens.com](http://www.lesautresgens.com).

### 1.3 Des systèmes d'activité collectifs organisés en réseau

- 7 Le modèle complexe d'un système d'activité que propose Engeström relie un *sujet* collectif, un *objet* – c'est à dire une « *visée* » (Licoppe, 2008) – et une *communauté*. L'*artefact* médie la relation du *sujet* à l'*objet*. Des *règles* médient la relation du *sujet* à la *communauté*. Une *division du travail* médie la *communauté* et l'*objet*. L'accomplissement de l'*objet* débouche sur un *résultat*. Chacun des six points du modèle est relié à tous les autres. Des contradictions peuvent entacher chacun des liens qui tissent l'activité. (Engeström, 2005, p.30-31) Selon cette approche, l'unité d'analyse est un système d'activité collectif, médié par l'*artefact* et orienté vers une *visée*, considéré dans un réseau, en relation avec au moins un autre système d'activité.
- 8 En tant qu'oeuvre de collaboration, LAG répond à l'*objet* de raconter une histoire au long cours, à même de captiver le lecteur durant plusieurs mois, voire plusieurs années. Cette collaboration de premier niveau s'appuie au quotidien sur des collaborations de second niveau dont l'*objet* consiste à produire chaque épisode de la série. LAG présente donc un

réseau d'activités tel que l'envisage Engeström dans le cadre de la troisième génération de recherches en théorie de l'activité (Engeström, 2005, p.62-64). La Figure 1 présente ce réseau de manière synthétique.

Figure 1. Réseau de systèmes d'activité à l'origine de la publication de LAG



- 9 Ce type d'organisation éditoriale n'est pas nouveau dans le champ de la bande dessinée : les séries *Donjon* (Joann Sfar et Lewis Trondheim, chez Delcourt) ou *Le Décalogue* (Frank Giroud, chez Glénat) consistent elles aussi en un récit composé de plusieurs entités, produites par des auteurs différents sous la houlette d'un scénario global. Mais jusqu'à maintenant, aucune création collaborative de bande dessinée n'avait proposé un rythme et un volume de parution aussi importants que LAG. Initié et géré exclusivement par ses auteurs, le projet fait l'objet d'une publication imprimée aux éditions Dupuis depuis avril 2011 sans que ce mode de diffusion n'ait été prémédité. À l'origine du projet, Thomas Cadène n'imaginait pas qu'un éditeur puisse envisager la publication d'un tel volume de bande dessinée dont la forme avait été pensée pour la lecture sur téléphone mobile. Aucune application mobile n'a en revanche vu le jour : l'idée s'est heurtée à la découverte qu'Apple proscrivait toute représentation de nudité ou de sexualité dans les applications en vente sur son *Appstore*. La seule première saison de la série devait totaliser plus de 3000 pages. À titre de comparaison, dans l'édition traditionnelle de bande dessinée, la série *Donjon* a réuni une vingtaine d'auteurs pour 38 albums de 48 pages et un livre bonus parus entre 1998 et 2009.

#### 1.4. Les TIC, nouvel élément facteur de contradiction au sein de l'activité

- 10 Les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont les principaux *artefacts* médiateurs de l'activité autour de la publication de LAG. Mais les TIC sont aussi intimement liées à l'*objet* de cette activité. Par delà sa volumétrie, ce qui distingue LAG des collaborations traditionnelles observées dans le champ de la bande dessinée, c'est son *objet*. Il ne consiste pas à publier des albums de bande dessinée, mais à publier sur Internet un feuilleton en bande dessinée inspiré par le rythme des *soaps* télévisés. C'est ce que signifie le terme de « bédénovela » employé par les journalistes pour décrire cette série<sup>4</sup>, hybridation de « bédé » (pour « bande dessinée ») et de « telenovela » (les *soaps* en Amérique du Sud). C'est une situation nouvelle par rapport à l'édition traditionnelle, liée à l'adoption d'une « nouvelle » technologie. Face à une telle situation, Engeström souligne (Engeström, 2005, p. 64) :

« When an activity system adopts a new element from the outside (for example, a new technology or a new object), it often leads to an aggravated secondary contradiction where some old element (for example, the rules or the division of labor) collides with the new one. Such contradictions generate disturbances and conflicts, but also innovative attempts to change the activity. »<sup>5</sup>

- 11 De par les usages qu'en font les auteurs et les lecteurs de bande dessinée à des fins de publication de LAG, les TIC sont-elles à l'origine de contradictions ? Quels points des systèmes d'activité sont-ils concernés ? Y-a-t-il ici un facteur d'innovation ?
- 12 M'appuyant sur le témoignage des collaborateurs de LAG, j'expliquerai comment les TIC en tant qu'*artefacts* ont servi de médiateur dès les origines, y compris dans le recrutement des *sujets* de la collaboration. Puis, j'explorerai les enjeux associés aux pratiques collaboratives développées pour produire la série. Il s'agira d'abord d'étudier la relation entretenue par les TIC avec la forme narrative feuilletonnante de l'*objet* visé par LAG et la nécessaire *division du travail* qu'elle implique, avant d'analyser les *règles* de répartition du pouvoir et de l'auctorialité entre les collaborateurs. Enfin, je conclurai en reliant cette collaboration à l'héritage de la tradition collaborative de la bande dessinée franco-belge dans laquelle chaque collaborateur est reconnu comme un auteur et à laquelle se rattachent les membres de la *communauté* réunie autour de LAG (Gaumer, 1999, p.32).

## 1.5. Les opérations comme marqueur du rôle des TIC

- 13 La théorie de l'activité distingue les *actions* conscientes des *opérations* routinières déployées dans la réalisation d'une activité. L'*opération* est située au niveau le plus bas de la structure hiérarchique de l'activité. Une *action* peut devenir une *opération* par « *automatisation* », et réciproquement une *opération* peut devenir une *action* par « *désautomatisation* » (Kaptelinin et Nardi, 2006, p.62-64).
- 14 Les *opérations* de la théorie de l'activité sont à rapprocher des *routines* de l'action située (Quéré, 1997), des *scripts* de la narratologie (Fayol, 1985) ou encore des *conventions* sociologiques (Becker, 2010). Quelle que soit l'obédience théorique, il s'agit de mettre l'accent sur l'importance des non-dits, des raccourcis empruntés pour ne pas alourdir le discours ou le traitement cognitif. Si les TIC interviennent au niveau des *opérations* / *routines* / *scripts* / *conventions* entre les collaborateurs de LAG, c'est qu'elles rendent possible le traitement cognitif nécessaire à l'émergence de cette forme collaborative d'une ampleur jusqu'alors inconnue.
- 15 Ma recherche intervient au terme de deux années de publication de LAG. Nous pouvons envisager qu'une part des *actions* mises en œuvre dans les premiers mois aient été *automatisées* et se soient transformées en *opérations* pour les auteurs de LAG. Ainsi, à ce stade du développement de l'activité, l'existence d'*opérations* pourrait être le résultat du « *voyage collectif à travers la zone de développement proximal* » (Engeström, 2005, p.64) et la preuve de la résolution de certaines contradictions engendrées par l'incursion des TIC en certains points du système d'activité. Je distinguerai donc les *opérations* qui pré-existaient à la collaboration et ont rendu son existence possible, de celles qui sont le fait d'*actions automatisées* au cours du développement de l'activité et qui ont concouru à la poursuite de la collaboration. Dans l'hypothèse où des *contradictions* auraient été résolues par une *automatisation* des *actions* en *opérations*, restera à identifier où les tensions dont elles sont la source ont pu se reporter.

## 1.6. Méthodologie de recherche

- 16 Comme le constate Bonnie A. Nardi, la théorie de l'activité reconnaît les vertus de l'entretien lorsqu'il s'agit de faire émerger – même partiellement – les *opérations* dans le discours de *sujets* désireux de coopérer avec le chercheur (Nardi, 1996). Le choix de ces interlocuteurs a été guidé par la volonté de m'entretenir avec différents types de collaborateurs parmi les personnes qui ont donné suite à l'appel qu'avait relayé Thomas Cadène à ma demande. J'ai mené auprès d'eux une série d'entretiens semi-directifs entre le 20 février et le 9 mars 2012. À cette période, le mode de fonctionnement de l'activité de collaboration était stabilisé dans sa forme définitive. Thomas Cadène n'avait pas encore fait part à ses collaborateurs de sa décision de mettre fin à la série en juin 2012 mais il avait jugé bon de m'en informer en préambule à notre entretien. Outre Thomas Cadène avec lequel j'ai échangé durant 1h40, je me suis entretenu avec deux scénaristes qui l'assistent aujourd'hui régulièrement (Marie-Avril Haïm durant 15 minutes et Joseph Safieddine durant 40 minutes), deux dessinateurs intervenus sur des épisodes classiques de la série (Joseph Falzon durant 26 minutes et Singeon Waters durant 45 minutes) et un dessinateur de suppléments humoristiques (Pochep durant 1h12).
- 17 Le guide d'entretien prévoyait d'aborder les débuts de la collaboration, la nature de la participation de chacun au projet, le déroulement de cette participation et les éventuels échanges avec les lecteurs. Outre ces thématiques dont l'objectif consistait à décrire la collaboration, chaque auteur a été interrogé sur ses expériences en dehors de LAG afin de disposer de points de comparaison quant à la notion de projet collectif, à la création en bande dessinée traditionnelle ou plus généralement à la manière dont chacun situait LAG au regard de ses pratiques habituelles en tant qu'auteur de bande dessinée.
- 18 Le choix des modes de communication empruntés pour les entretiens a été dicté par les usages des auteurs eux-même. En utilisant des moyens qui leur sont familiers, j'ai souhaité écarter le biais d'une intermédiation technique dont la mise en oeuvre aurait été plus complexe pour eux. C'est ainsi qu'une majorité d'entretiens a été conduite par téléphone. À son initiative, l'entretien avec Thomas Cadène a pu être conduit par visioconférence au moyen de l'outil *Facetime* de sa tablette tactile iPad.
- 19 J'ai pu accéder aux documents électroniques partagés entre les collaborateurs sur *Google Docs* et à deux extraits de *chats* tenus sur *Facebook* entre Thomas Cadène et ses co-scénaristes. La consultation de ces documents a corroboré les propos des auteurs avec lesquels je m'étais entretenus, confirmant le choix initial de centrer mon étude sur le discours des collaborateurs. Selon mes observations, l'analyse des contenus produits au fil de la collaboration n'aurait pas permis de faire émerger les *opérations*. C'est pourquoi je n'ai pas envisagé une telle analyse ni reproduit d'extraits des documents de travail auxquels j'ai pu avoir accès.
- 20 L'analyse qui suit se base sur les catégories de la théorie de l'activité en envisageant les TIC non seulement comme des *artefacts*, mais aussi en tenant compte de leur place par rapport à la définition du *sujet*, de l'*objet*, de la *communauté* ainsi que de leur rôle dans la *division du travail* et leur influence sur les *règles* qui régissent l'activité.

## 2. Les TIC, pas seulement des artefacts

### 2.1. Aux origines de la série

- 21 Passionné de séries télévisées, Thomas Cadène n'en est pas à son premier feuilleton en ligne puisqu'en 2002 il diffusait un feuilleton littéraire à des amis par courrier électronique. C'est ainsi que, quelques années plus tard, l'idée d'un feuilleton en bande dessinée sur Internet lui est venue « naturellement ». L'objet même de la collaboration, aussi novateur soit-il, est décrit comme une évidence, compte tenu de l'histoire personnelle du *sujet* qui en est l'instigateur.
- 22 Selon le témoignage de Thomas Cadène tout comme d'après les entretiens qu'il a accordés depuis le lancement de la série (par exemple : James, 2011), *LAG* naît de discussions entre amis dans un café à l'occasion d'une conférence de presse du PPIFBDM (Plus petit et plus informel festival de bandes dessinées du monde, en octobre 2009), à laquelle la presse n'était finalement pas présente, en apparence sans l'intermédiation des TIC. En réalité, les amitiés et les contacts sur lesquels s'appuie Thomas Cadène aux origines de son projet n'auraient jamais existé sans l'entremise d'Internet : il connaissait la majorité des participants grâce à *Café Salé*, une communauté en ligne qui réunit des graphistes autour du forum de [www.cfsl.net](http://www.cfsl.net). La vocation de Thomas Cadène pour la bande dessinée elle-même s'est révélée sur ce forum : « *si j'ai fini par émerger, c'est grâce à un forum. (...) je suis né à la bande dessinée, au dessin et tout ça par Internet. Sans Internet je ne serais pas du tout dessinateur.* »
- 23 Internet a donc rendu possibles les rencontres sans lesquelles *LAG* n'aurait pu voir le jour. Ce processus est décrit comme « naturel » : il s'agissait moins d'actions conscientes que d'une suite d'opérations dont Thomas Cadène ne prend conscience qu'à l'occasion de l'entretien. L'objet de la collaboration, la constitution d'une communauté et l'identité même du premier *sujet* de l'activité sont donc intimement liés aux TIC. Elles ne sont pas seulement les artefacts médiateurs de l'activité.

### 2.2. La collaboration au quotidien

- 24 Que les auteurs interrogés soient dessinateurs de la série régulière, de suppléments humoristiques ou bien co-scénaristes, leurs témoignages permettent de retracer avec précision la manière dont un épisode de *LAG* est pensé puis produit jusqu'à sa publication sur le site web.
- 25 A l'origine, Thomas Cadène détermine globalement les enjeux de l'épisode pour les personnages en présence. Durant la première saison, de mars 2010 à juillet 2011, il laissait l'éventuel co-scénariste libre d'imaginer l'action en fonction des enjeux proposés, mais « *il y avait un gros boulot de réécriture* ». C'est pourquoi aujourd'hui il « *leur dit ce qui se passe dans l'épisode* ». Il s'agit d'une automatisation de l'action initiale sans laquelle la poursuite de la collaboration aurait souffert d'une contradiction entre l'objet d'une publication quotidienne et la charge de travail que représentait la réécriture. Cependant, cette automatisation se fait au prix d'un durcissement des règles de la collaboration puisque Thomas Cadène se montre plus directif.
- 26 Lorsque Thomas Cadène confie l'écriture de l'épisode à un co-scénariste, il lui fait part du synopsis par voie électronique. Pour Marie-Avril Haïm, cette phase se traduit par une

discussion, principalement par courrier électronique, mais aussi par le biais du *chat* de Facebook, parfois par téléphone, « *on se voit de temps en temps.* » Joseph Safieddine rencontre lui aussi Thomas Cadène de temps en temps pour discuter, échanger des idées. Le reste du temps, ces échanges passent par Facebook, « *c'est un peu le bureau, l'open space où il y a tous les auteurs.* ». Pour Thomas Cadène, qui utilise aussi le *chat Gtalk*, l'outil quotidien de communication avec les scénaristes comme les dessinateurs est « *Facebook, de plus en plus, il faut bien reconnaître que c'est le truc qui commence à être allumé en permanence chez les gens.* »

27 Quel qu'en soit l'auteur, l'écriture du scénario se traduit par un document en texte enrichi sur la plateforme *Google Docs*. Mis en place dès le début du projet, l'usage de *Google Docs* est devenu si central que Thomas Cadène déclare « *j'écris directement sur Google Docs. Si demain Google Docs plante, je perds tous mes scénarios. Je n'ai aucune sauvegarde.* » Marie-Avril Haïm parle pour sa part d'un « *système de partage de fichiers sur Google (...) on échange les fichiers une fois qu'ils sont rédigés.* » Quant à Joseph Safieddine, il affirme « *on est tout le temps sur Google Docs, tout se passe sur Google Docs* » et précise « *on peut voir en direct ce que l'autre va modifier* ». L'intérêt que tous reconnaissent à *Google Docs* pour leur collaboration est résumé par Thomas Cadène en ces termes : « *c'est la possibilité d'avoir quelque chose en ligne, de disponible en permanence* ».

28 Pochep fournit une description détaillée de cet outil que les autres témoignages corroborent :

*« Tu as plusieurs onglets : l'onglet scénario où tu retrouves absolument tous les scénarios de la série (...) apparaissent déjà les scénarios qui sont prévus pour dans sept ou huit jours. Avec le nom éventuel de celui qui va les traiter. Donc toi, tu vois le tiens et ton nom, tu regardes... Là tu as un fichier texte où tu as "case, vignette 1 tant, vignette 2 tant" et à chaque fois tu as le descriptif de qui est dans cette vignette (...) Sinon tu as aussi un onglet qui concerne tous les personnages. Donc tu as un fichier où tu retrouves tous les personnages et quand tu cliques sur un nom, il y a un fichier texte qui te présente brièvement de qui il s'agit et aussi deux ou trois exemples de la manière dont a été déjà dessiné le personnage par différents dessinateurs. Ensuite il y a un onglet (...) qui te ramène aux données techniques. C'est-à-dire comment doit être constitué ton fichier. Ils doivent être tous fournis sur le même format. Il y a une certaine taille et après ça te conduit sur l'interface de chargement des images. »*

29 Pochep parle de ces documents comme d'un « *cahier des charges* ». Mais tous n'ont pas ce niveau de compréhension de *Google Docs*. Joseph Falzone parle d' « *une espèce de base de données sur Internet avec tous les personnages référencés. Tous les lieux, tous les looks des personnages.* » Les auteurs n'évoquent pas spontanément la plateforme *Google Docs* : lorsqu'ils parlent du déroulement habituel de leur collaboration sur un épisode, ils disent « *recevoir le scénario* ». En réalité, ils reçoivent un message électronique qui leur indique que le scénario est prêt et qu'ils peuvent le trouver sur la plateforme *Google Docs*. Pochep explique ainsi que « *dès lors que tu as participé plusieurs fois (...) on te dit "voilà tu vas traiter l'épisode 850". Une fois que tu es rodé au truc, l'épisode tu sais où tu vas le trouver etc. L'épisode est écrit, il est à ton nom, tu le retrouves.* » L'utilisation de cet outil semble donc tout à fait intuitive, ce qui accrédite l'affirmation de Thomas Cadène pour qui *Google Docs* « *c'est un truc quasi universel, tout le monde y a accès, c'est très simple* ».

30 Ayant pris connaissance du scénario, le dessinateur s'attèle à le mettre en images. Le résultat de ce travail est mis en ligne par le biais de l'interface de publication du site Internet de *LAG*. Autrement dit, les dessinateurs déposent leurs images au moyen de l'outil de gestion de contenus *Spip*. Cette étape leur pose si peu de difficultés qu'ils en

donnent une définition très approximative. Poche parle de « *l'interface de chargement des images*. » Joseph Safieddine, qui en tant que co-scénariste ne met pas en ligne les images, parle d'un « *FTP* », d'un « *serveur* ». Singeon utilise le verbe « *poster* » familier des blogueurs, il « *met [l'épisode] sur le site* ».

- 31 A partir de la mise en ligne des images constitutives d'un épisode, tous s'accordent à dire que les aller-retour sont rares, voire inexistantes. Mais ils soupçonnent que cet état de fait pourrait être dû à leur propension à rendre leurs images à la dernière minute, conjuguée au rythme extrêmement contraignant auquel est astreint Thomas Cadène et qui l'empêche de prendre tout le temps qu'il souhaiterait pour affiner chaque épisode.
- 32 Ce que décrivent les collaborateurs de LAG lorsqu'ils expliquent le déroulement de leur travail montre à quel point les TIC ont intégré leur quotidien. L'usage de ces technologies leur est si familier qu'ils ont tendance à le passer sous silence ou à le décrire de manière évasive, voire approximative. En outre, l'espace collaboratif sur *Google Docs* comporte énormément de documents de travail, mais aucun tutoriel. Seul le document « *Consignes de survie* » comporte quelques éléments techniques quant aux dimensions à respecter pour les images et aux conseils de mise en ligne. Aucun de mes interlocuteurs n'a ressenti le besoin de décrire ces maigres consignes. J'en conclus que leur usage des TIC relève de l'*opération*, sans même qu'une *automatisation* n'ait été nécessaire après qu'ils aient rejoint le projet.
- 33 Tout comme l'idée d'une telle série s'est révélée « *naturelle* » à Thomas Cadène compte tenu de la place occupée par Internet dans son parcours personnel, il apparaît que la collaboration d'une centaine d'auteurs l'a été tout autant parce que ces derniers utilisent naturellement et quotidiennement les *outils* numériques, de manière *opératoire*. Pour Thomas Cadène, « *on a organisé tout un truc qui a fonctionné. Un mode d'organisation qui était en lui-même un défi.* »

### 3. Les TIC, moyen nécessaire de la division du travail

#### 3.1. Le recrutement des collaborateurs facilité

- 34 J'ai déjà relevé la place du forum *Café Salé* dans la constitution du premier cercle des collaborateurs de Thomas Cadène et dans ses débuts dans la bande dessinée. Devenu auteur de bande dessinée professionnel, ce dernier a fait la connaissance de Bastien Vivès « *parce qu'on faisait partie du premier lot des KSTR* » (une collection éditée par Casterman) et de Sébastien Vassant qui dirigeait la collection *Discover* aux éditions Paquet et qui a « *signé* » Thomas Cadène. Les autres premiers collaborateurs « *étaient invités au PPIFBDM en octobre 2009* ».
- 35 Les TIC interviennent de nouveau lorsque Thomas Cadène fait appel aux « *gens dont [il] aime beaucoup le boulot mais qu'[il] ne conna[ît] pas.* » Il sollicite aussi les gens rencontrés dans des festivals. Pour sa part, Joseph Safieddine est repéré dans le cadre du concours « *Vivre Dessous* » parrainé par Thomas Cadène chez l'éditeur Manolosanctis. Quant à la plupart des collaborateurs, c'est par la cooptation qu'ils rejoignent le projet, conseillés à Thomas Cadène par des camarades d'ateliers, des collaborateurs pour d'autres projets ou des amis.
- 36 Au contraire des autres auteurs interrogés qui ont un réseau de contacts impliqués dans la série, Joseph Falzone observe « *c'est rigolo, une communauté où (...) personne, (...) moi*

en tous cas (...) à part deux ou trois dessinateurs, il y en a quatre-vingt je les ai jamais vus ou je les connais pas. Et c'est assez rigolo, tout passe par Internet. » Facebook intervient explicitement dans le discours de certains auteurs : « j'étais en contact avec Thomas Cadène via Facebook » déclare Poche. Marie-Avril Haïm était elle aussi amie avec Thomas Cadène sur Facebook avant d'être recommandée par Hervé Bourhis puis contactée via Facebook. Toutefois les TIC sont rarement à l'origine d'un recrutement. Tout comme au sujet du déroulement de la collaboration, leur usage est très peu exprimé par les auteurs s'agissant du recrutement. Pourtant, sans les moyens de communication offerts par Internet, on imagine mal comment Thomas Cadène pourrait affirmer « Il y a des auteurs je les vois en festival et j'entends leur voix pour la première fois. (...) Julien Dufour par exemple qui vit au Canada, qui est Canadien, et que j'ai rencontré récemment parce qu'il était de passage à Paris. »

- 37 Les TIC peuvent sembler de prime abord n'être qu'un médiateur pour recruter une *communauté* et permettre d'organiser une *division du travail*. Mais face aux difficultés imposées par le rythme quotidien de la publication, elles s'imposent comme une véritable infrastructure. Je rejoins en cela la proposition de Kaptelinin et Nardi selon lesquels les logiciels informatiques peuvent être considérés comme des environnements et plus seulement comme des outils (Kaptelinin et Nardi, 2006, p. 255). Tout comme le poisson n'a pas conscience d'évoluer dans la mer qui lui est pourtant vitale, les collaborateurs de LAG perdent rapidement conscience qu'ils évoluent dans un environnement numérique pourtant indispensable à l'exercice de leur activité. Plus ce qui était un *artefact* glisse vers le statut d'environnement en intégrant les parties inférieures du triangle de l'activité et plus son usage devient inconscient, opératoire et paradoxalement nécessaire à l'existence même de l'activité.

### 3.2. Un rythme rendu possible par les TIC

- 38 « *Wandrille par exemple, je l'ai trouvé parce que j'ai fait une sorte de burn out en novembre 2010 où vraiment j'ai craqué : je saturais.* » Sans être confronté à des situations aussi délicates, il n'est pas rare que Thomas Cadène doive faire face à la défection d'un dessinateur ou qu'il peine à mobiliser les collaborateurs pressentis.
- 39 Thomas Cadène souligne que tous les dessinateurs qui participent à la série ont un niveau de qualité professionnelle, quand bien même certains sont encore amateurs au début de leur collaboration. Or les auteurs professionnels peuvent ressentir le besoin de se concentrer sur la réalisation d'un album en cours, à l'image de Singeon qui explique « *je me suis relâché des griffes de Thomas pour travailler ma bande dessinée et essayer de ne pas trop m'éparpiller* ». C'est ainsi que le calendrier des participations de Singeon s'est adapté à celui de son travail sur les deux tomes de *Bienvenue*. Pour d'autres, comme Joseph Falzon, la participation à LAG est perçue comme une opportunité lorsqu'on traverse une période où les projets sont rares.
- 40 Joseph Safieddine juge que, pour Thomas Cadène, « c'est une des grosses paniques que ce soit dessiné en temps et en heure. (...) Parfois à trois jours près il n'y a pas de dessinateur. » Joseph Falzon corrobore : « En général Thomas me contacte sur Facebook. Et me dit qu'il y a quelqu'un qui manque pour dessiner un épisode qui est en général cinq jours après. » Or la réalisation d'un épisode « c'est deux ou trois jours pleins de dessin » Singeon explique « J'ai déjà reçu des épisodes avec plus que cinq jours ou quatre jours de délais. »

- 41 La possibilité pour l'auteur de publier en direct se révèle précieuse. Ainsi, pour Thomas Cadène « des auteurs comme Jérôme d'Aviau, Singeon, Erwann ou Joseph Falzon sont tellement rodés qu'ils peuvent me rendre un épisode cinq minutes avant la fin, je m'en fous. » Certains ont d'ailleurs pour coutume de travailler dans l'urgence, à l'image de Singeon à qui il est « arrivé de faire des épisodes où à cinq heures du matin j'ai fini de dessiner, où je les mets sur le site et ensuite je mets la version colorisée un peu plus tard parce que je suis en retard. » En revanche, pour des auteurs dont il s'agit de la première participation, Thomas Cadène tient à avoir un droit de regard sur le contenu avant la parution. C'est ainsi que pour un épisode arrivé très tard et qui ne le satisfaisait pas, après avoir été tenté de faire appel à un collaborateur régulier, « on a repris l'épisode avec la personne en question. Et l'épisode a été très beau. On l'a sauvé dans la nuit. »
- 42 Toutefois, malgré les difficultés imposées par le rythme de publication, la série n'a presque jamais rencontré de retard de parution. Bien qu'il soit impossible d'attribuer aux TIC la décision de raconter une histoire avec une périodicité aussi soutenue, il n'aurait pas été possible d'imaginer un tel récit sans les possibilités offertes par celles-ci. Elles sont à ce titre nécessaires à la *division du travail* qui permet à la *communauté* de s'investir dans l'*objet* de l'*activité* de collaboration. Il s'agit d'abord de recruter suffisamment d'auteurs, de faire face aux imprévus puis de leur offrir les moyens de répondre à la demande dans des délais relativement serrés. Pour mener à bien ces *actions* conscientes, et parfois même impérieuses pour la poursuite de la série, à aucun moment les collaborateurs ne font état de manipulations telles qu'allumer un ordinateur, cliquer, se connecter au réseau, saisir une adresse URL... Tout ce qui est lié à l'usage des TIC relève encore une fois de l'*opération*. Loin d'engendrer des *contradictions*, l'usage opératoire des TIC permet de les éviter.

## 4. Enjeux autour de la collaboration : les règles qui régissent la communauté

### 4.1. Pouvoir et auctorialité

- 43 Les TIC sont nécessaires à la *division du travail* et à la position centrale occupée par Thomas Cadène. Quelles *règles* témoignent des relations de pouvoir entre Thomas Cadène et ses collaborateurs ?
- « Je suis un scénariste-dessinateur, donc j'ai une vision de ce que je veux. » Thomas Cadène explique ainsi ses craintes initiales quant à sa capacité à lâcher prise sur le dessin. Mais il était matériellement impossible de faire autrement : « dans Les Autres Gens, un principe de base c'était de ne pas dessiner. » Au final, Thomas Cadène s'avoue non seulement « agréablement surpris » de découvrir ce que les dessinateurs font de ses personnages, mais surtout il a « détesté » les quelques épisodes qu'il a été contraint de dessiner lui-même pour pallier la défection soudaine d'un dessinateur. Cette liberté dans le dessin est unanimement saluée par les dessinateurs. « La série a besoin de beaucoup de monde pour vivre tous les jours, mais quand tu intervies, on ne te demande pas de te trahir. » explique Pochep.*
- 44 En revanche, il s'avère plus difficile à Thomas Cadène de lâcher prise sur le scénario et les personnages :
- « Au début quand on me parlait de l'avenir de la série, je disais que si à un moment je lâchais, quelqu'un prendrait la suite tout ça. Et je me rends compte que j'ai très peur de ça. C'est pas facile, (...) c'est lié au fait que ce sont mes personnages et que j'ai pas envie qu'on les trahisse »*

- 45 La position dominante de Thomas Cadène, fondée sur la propriété de ses personnages est aussi soulevée par Joseph Safieddine qui le décrit comme « *le chef absolu* » : « *Je pense qu'on reste tous un peu dans l'ombre de Thomas, c'est quand même son projet à la base, ses perso [nnages].* »
- 46 Thomas Cadène a droit de vie et de mort sur ses personnages comme le montre la mise en scène de la mort de l'un d'entre eux, Manu, « *peut-être la seule fois que le forum s'est emballé (...)* *C'est Surcouf qui a fait l'enterrement. C'était vraiment émouvant pour le coup.* » se souvient Joseph Safieddine qui a scénarisé l'épisode de la rixe fatale, sans savoir que le personnage tombé à terre ne se relèverait jamais. Thomas Cadène lui avait demandé son avis mais a pris seul la décision. Il a, selon ses mots, « *casté les dessinateurs en prenant ceux qui maîtrisaient très bien les personnages* » afin que le résultat de cette semaine soit irréprochable.
- 47 Pour les dessinateurs, la main mise du scénariste est à la fois naturelle et positive. Interrogé sur ses autres expériences collaboratives, Singeon conclut que celle qui se rapproche le plus de son expérience sur LAG est une collaboration qu'il avait oublié de mentionner tant elle est classique : les albums de la série *Bienvenue*, scénarisée par Marguerite Abouet. Pour Joseph Falzone « *on est assez libres, mais en même temps Thomas nous mâche le travail* ». C'est la rigueur et la qualité du scénario qui sont ici en cause. Tout comme Thomas Cadène, Marie-Avril Haïm s'avoue « *directive* » dans la mesure où elle détaille précisément ce qu'elle attend. La rigueur scénaristique, imposée par le rythme soutenu et l'utilisation d'outils numériques qui en découle, est source de liberté pour les dessinateurs. C'est ainsi qu'il peuvent surprendre le scénariste : « *quand c'est écrit c'est entre les mains du dessinateur et c'est à lui que ça appartient.* » témoigne Marie-Avril Haïm.
- 48 En termes de scénario, Marie-Avril Haïm dispose d'une « *certaine liberté d'action (...)* je peux faire à peu près ce que je veux ». Selon Thomas Cadène, les scénaristes « *découpent, ils mettent en scène. Il y a toujours des espaces de liberté parce que c'est eux qui vont être à l'origine du rythme, du décor, du contexte, de tas de choses... (...)* Et puis après on fonctionne sur un système de dialogue. » Comme je l'ai déjà souligné, la discussion entre scénaristes, la plupart du temps sous forme électronique, tient un rôle important dans la bonne marche de la collaboration. Il s'agit surtout de préserver le « *ton de la série* » : à force de ré-écriture des scénarios écrits par ses collaborateurs, Thomas Cadène observe qu'« *ils commencent à le choper* ».
- 49 Avec Kris, le premier scénariste à avoir collaboré pour un mini-récit d'une semaine, ce qui a intéressé Thomas Cadène, « *c'était à la fois qu'on soit bien bordé sur le récit et en même temps qu'il [Kris] soit complètement libre de raconter une histoire.* » A travers un *flashback* d'une semaine, il s'agissait d'expliquer les origines de la rancoeur d'un personnage de la série régulière. Kris a choisi lui-même la date et la nature exacte des événements. De la même manière, Pochep et quatre autres dessinateurs ont eu la liberté d'imaginer de bout un bout un épisode chacun durant une semaine « *spécial Noël* ». Racontant chacun un Noël passé d'un personnage de leur choix, leur seule contrainte consistait à ne pas entrer en contradiction avec le récit régulier.
- 50 Pochep jouit pour sa part d'un espace de liberté encore plus large à travers un supplément humoristique consacré à la série sous la forme d'une parodie des magazines *people*, le LAG MAG :
- « *L'été 2011, la série s'arrêtait, prenait un mois de vacances et Thomas m'avait proposé d'occuper le mois d'août. "ok, tu as les clés des Autres Gens au mois d'août" sans m'en dire*

*plus. C'est-à-dire que je n'avais pas de contrainte spécifiquement d'intervention. (...) il m'a fait confiance. (...) Je pense que Thomas a découvert [le résultat] un jour avant la mise en ligne. J'ai chargé le truc sur l'interface un petit peu au dernier moment. Et manifestement ça a l'air de lui avoir plu. Parce que j'ai occupé tout le mois d'août, il y a eu trois numéros au mois d'août. Et ensuite il m'a passé commande d'un LAG MAG tous les mois. le mois prochain [mars 2012] sortira le volume 5 des Autres Gens. Et pour l'occasion, Thomas s'est arrangé avec Dupuis pour qu'on crée de toute pièce un LAG MAG version papier, complètement inédit. »*

- 51 La liberté perçue par chacun explique que le pouvoir centralisé de Thomas Cadène ne soit pas vécu comme réhibitoire. Mais cette liberté ne suffit pas à expliquer l'adhésion d'une centaine d'auteurs professionnels à un tel projet. Si l'objet collectif d'une activité est le résultat de l'ensemble des motivations individuelles (Kaptelinin et Nardi, 2006, p.142), les motivations qui animent les collaborateurs de LAG méritent d'être éclaircies.

## 4.2. Motivations des collaborateurs

- 52 La dimension financière est latente dans le discours de collaborateurs. Comme le dit Joseph Safieddine « *c'est pas du tout un argument premier, mais il [Thomas Cadène] nous paie à chaque fois. C'est quand même chouette* ». Le budget d'un épisode reste modeste (150€) mais les auteurs perçoivent de nouveau des droits si leur production est éditée ou négociée pour un autre support que le site web de la série. La dimension financière est toujours associée à l'enthousiasme de participer à une expérience unique que Singeon décrit en ces termes : « *l'ambition de ce projet que je trouvais complètement démentiel et auquel j'avais envie d'ajouter ma patte parce que c'était une occasion comme on en a rarement.* »
- 53 Ainsi LAG a offert à ses collaborateurs la double opportunité de répondre à des commandes rigoureuses lorsqu'ils n'avaient pas forcément de meilleure opportunité et de se réaliser artistiquement. Dessinateurs et scénaristes témoignent tous d'une progression dans leurs compétences. La rigueur de Thomas Cadène a inspiré Joseph Safieddine. Joseph Falzone a tiré parti du « *rush* » imposé par le rythme de parution pour « *tester des choses en dessin (...) se lâcher un petit peu* ». Singeon a gagné en rapidité et en aisance dans son dessin. Poche observe combien certains auteurs ont évolué et se sont affirmés au fur et à mesure de leurs contributions.
- 54 Marie-Avril Haïm, qui n'avait encore jamais travaillé pour de la bande dessinée mais qui collabore depuis à un projet d'album traditionnel, juge que LAG constitue sa première expérience en la matière. Comme elle, tous les collaborateurs trouvent leur activité tout à fait cohérente avec leur statut d'auteur de bande dessinée. L'usage des TIC a rendu cela possible en permettant à Thomas Cadène de centraliser la collaboration de telle sorte que les autres auteurs ne la vivent pas comme une création industrielle mais bien comme l'activité artistique d'auteur qu'est pour eux la création de bande dessinée. C'est ce qu'explique Thomas Cadène lorsqu'il justifie le choix de ne pas fonctionner sur le mode d'un studio à la production graphique uniforme :
- « J'avais Bastien, j'avais Erwann Surcouf, j'avais Sébastien Vassant. Enfin des gens qui avaient chacun un dessin qui était un dessin "compatible". Donc finalement c'était soit dire à tout le monde "vous vous privez de tout ce qui vous fait plaisir quand vous dessinez" et on ne serait pas allé très loin. Soit c'était "faites vous plaisir et on fait la même histoire, on raconte tous la même histoire". Et ça a été l'option. »*
- 55 Les collaborateurs de LAG se reconnaissent en tant qu'auteurs de bande dessinée dans leur activité sur la série, mais c'est aussi le cas du milieu de la bande dessinée dans son ensemble. Joseph Falzone en pose l'hypothèse : « *j'ai de nouveaux projets, peut-être que c'est*

grâce aux Autres Gens, je sais pas. » Joseph Safieddine affirme : « ça m'a permis de gagner vachement de crédibilité dans le milieu. (...) Et beaucoup plus que grâce à mes albums, je pense. »

- 56 Les éléments apportés par Thomas Cadène en préambule à notre entretien sont, eux aussi, révélateurs de la reconnaissance de LAG par le milieu de la bande dessinée. En publiant une version papier de la série, soutenant par là une création reconnue comme particulièrement innovante, l'éditeur Dupuis s'est assuré une excellente presse. Si le récit a pris fin en juin 2012, plusieurs pistes ont été évoquées quant à son exploitation future : cette collaboration est susceptible d'asseoir son exemplarité au delà du monde de l'édition de bande dessinée. Deux revues de bande dessinée numérique sont annoncées pour l'année 2013 (*Monsieur Cyclope* et *La Revue dessinée*), elles aussi sans le concours initial d'un éditeur. Leurs auteurs ont consulté Thomas Cadène pour recueillir ses conseils. Ces perspectives positionnent LAG comme le premier exemple d'un genre de création collaborative aux formes et aux dimensions nouvelles pour la bande dessinée, mais pourtant reconnue et vécue par la communauté en adéquation avec cette tradition narrative.

## Conclusion

- 57 La genèse comme le déroulement de la collaboration autour de la série *Les Autres Gens* ne recourt pas seulement aux TIC comme *artefacts*. Ces dernières constituent l'*environnement* même de l'activité. À ce titre, elles participent à la définition même de l'*objet visé*, à définir l'identité des *sujets* et de la *communauté* impliqués, elles influencent les *règles* et rendent possible la *division du travail*. Les collaborateurs de LAG témoignent d'un usage si spontané des TIC que ces dernières sont peu présentes dans leur discours. Les TIC s'effacent derrière les choix auxquels elles sont pourtant intimement liées, elles interviennent dans les *opérations* plutôt que dans les *actions* des collaborateurs, en engendrant moins de *contradictions* qu'elles ne permettent d'en surmonter avant même qu'elles n'apparaissent en tant que telles.
- 58 La collaboration autour de LAG est centralisée autour d'un « *chef absolu* » sans empêcher chaque collaborateur, qu'il soit scénariste ou dessinateur, de se réaliser comme auteur de bande dessinée. Cette situation paradoxale découle directement de la part des TIC à tous les niveaux de l'activité qui rend possible une *division* du travail très différente de celle en vigueur dans les studios de tradition anglo-saxonne ou asiatique par exemple. Chaque collaborateur de LAG évolue en accord avec la tradition de la bande dessinée franco-belge, dans laquelle chaque collaborateur est reconnu comme un auteur (Gaumer, 1999, p.32). La participation à un épisode se traduit par un système d'activité qui pourrait être celui de n'importe quelle collaboration traditionnelle entre un scénariste et un dessinateur. Ce qui est sans précédent dans l'histoire de la bande dessinée, c'est la dimension du réseau de systèmes d'activité impliqués par l'*objet* de publier la série dans son ensemble. La seule source de *contradiction* notoire dans ce système est la position singulière de Thomas Cadène. C'est d'ailleurs la cause de l'arrêt de la production de la série en juin 2012 après un peu plus de deux ans de publication : « moi je suis tout seul à gérer absolument tout. (...) je suis à la fois à la production, aux RH (...) je me rends compte que je bosse de moins en moins bien, je préfère passer à autre chose plutôt que de commencer à envoyer ce très joli projet dans le mur. » Thomas Cadène a non seulement été un auteur au statut très particulier puisqu'il écrivait toute l'histoire, mais il a aussi assumé des tâches traditionnellement dévolues à l'éditeur de bandes dessinées.

- 59 Howard S. Becker observe « nous pouvons envisager toute oeuvre d'art comme le fruit d'un choix entre la facilité des conventions et la difficulté de l'anticonformisme, entre la réussite et l'obscurité. » (Becker, 2010, p.58). L'exemple de LAG montre que l'environnement constitué par les TIC rend possibles des collaborations d'une envergure plus large que les collaborations traditionnelles, dans lesquelles le rôle scénaristique et éditorial est renouvelé. Malgré leur ampleur inédite, ces nouvelles formes collaboratives respectent les attentes individuelles des autres collaborateurs. Ce faisant, les TIC en tant qu'environnement apportent une réponse à la double contrainte de l'anticonformisme et du respect de conventions.
- 60 Pour Becker, au delà des artistes seuls, toute oeuvre d'art met en jeu « *une certaine division du travail entre un grand nombre de personnes* » (*Ibid.*, p.39). En tant qu'oeuvre collaborative, LAG s'inscrit dans une chaîne de coopération au delà de la collaboration artistique que j'ai décrite ici. Cette coopération constitue sans aucune doute un vaste réseau de systèmes d'activités qui interagissent autour des *objets* variés que visent les *sujets* individuels, collectifs et institutionnels : les lecteurs cherchent à se divertir quotidiennement, les éditions Dupuis à imprimer et vendre des livres, les journalistes à informer leurs lecteurs, Facebook à recueillir des données personnelles monétisables, Google à afficher des publicités ciblées, etc. Pour Becker, une telle coopération constitue un *monde de l'art*, ce qui pousse à envisager l'hypothèse de l'émergence d'un nouveau *monde de l'art* autour des formes narratives rendues possibles par l'environnement qu'offrent les TIC.

---

## BIBLIOGRAPHIE

- BAGIEU P., 2007, « Ma vie est tout à fait fascinante », <<http://www.penelope-jolicoeur.com/>>
- BECKER H.S., 2010, *Les mondes de l'art*, trad. de l'anglais par J.Bouniort, Paris, Flammarion.
- BOULET, 2004, « Bouletcorp », <<http://www.bouletcorp.com/>>, dernière consultation le 18 novembre 2012
- CADÈNE T., 2010, « "Les autres Gens" : un projet que l'on croyait trop fou pour naître », *Sextape, naissance d'une BD*. <<http://blogs.rue89.com/sextape-naissance-dune-bd/2010/03/07/les-autres-gens-une-autre-bd-avec-dautres-auteurs-140894>>, dernière consultation le 18 novembre 2012.
- ENGESTRÖM Y., 2005, *Developmental work research: expanding activity theory in practice*, Berlin, Lehmanns Media.
- FAYOL M., 1985, *Le récit et sa construction : une approche de psychologie cognitive*, Neuchâtel, Delachaux & Niestlé.
- GAUMER P., 1999, *Guide de l'auteur de bande dessinée*, Angoulême, Centre national de la bande dessinée et de l'image.
- JAMES, 2011, « Entretien avec Thomas Cadène (novembre 2010) », *Jade 108U*, Saint-Jean de Védas, 6 Pieds sous terre éd., pp. 51-54.
- KAPTELININ V., NARDI B.A., 2006, *Acting with technology activity theory and interaction design*, Cambridge (Mass.), MIT Press.

LEWIS R., 1996, « Editorial: Cooperation or collaboration? », *Journal of Computer Assisted Learning*, vol. 12, n° 2, p. 65. <<http://doi.wiley.com/10.1111/j.1365-2729.1996.tb00038.x>>, dernière consultation le 18 novembre 2012.

LICOPPE C., 2008, « Dans le “carré de l’activité” : perspectives internationales sur le travail et l’activité ». *Sociologie du travail*, vol. 50, no 3, pp. 287-302

NARDI B.A., 1996, « Chapter 4: Studying context: A comparison of activity theory, situated action models, and distributed cognition. », pp. 35-52, dans : *Context and Consciousness: Activity Theory and Human-Computer Interaction*. <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.128.3490>>, dernière consultation le 18 novembre 2012.

QUÉRÉ L., 1997, « La situation toujours négligée ? », *Réseaux*, vol. 15, n° 85, pp. 163-192.

## NOTES

1. [http://youtu.be/6WluXJ\\_sCFE](http://youtu.be/6WluXJ_sCFE) La vidéo annonce : « Le premiers mars 2010, sur Internet ! Sur ton ordinateur, ton téléphone, ton iTouch, ton ordinateur portable, ton ordinateur de bureau et celui de ta maison, sur celui de ta femme ou de ton mari ou de ta compagne ou de ton compagnon, à Paris comme à Moscou, mais aussi à New York City ou à Buenos Aires de même qu’à Berlin, partout, dans le monde entier (ou presque). Une expérience unique en couleurs et en noir et blanc ! De l’émotion, de l’action, de l’amour ! (...) Tous les jours, du lundi au vendredi, sur abonnement. »
2. Aseyin, Bandini, Bastien Vivès, Erwann Surcouf, Tanxxx, Alexandre Franc, Vincent Sorel, Clotka, Marion Montaigne, AK, Sébastien Vassant, Manu XYZ, Singeon, The Black Frog
3. Je traduis : « En théorie de l’activité, l’activité est d’abord et avant tout façonnée par un objectif que vise le sujet ; en fait, nous pouvons distinguer une activité d’une autre par la seule distinction de leurs objets respectifs. »
4. Le terme apparaît pour la première fois à l’occasion de la newsletter #57 du site spécialisée [www.bodoi.info](http://www.bodoi.info) avec un article daté du 9 février 2010 et mis à jour le 1er mars 2010. Il est adopté par les auteurs du feuilleton et repris par *Télérama*, *Métro* ou encore *Libération*.
5. Je traduis : « Lorsqu’un système d’activité adopte un nouvel élément extérieur (par exemple une nouvelle technologie ou un nouvel objet), cela conduit souvent à une contradiction secondaire et aggravée par laquelle un ancien élément (par exemple les règles ou la division du travail) se heurte au nouvel élément. De telles contradictions génèrent des troubles et des conflits, mais aussi des tentatives innovantes de modifier l’activité. »

---

## RÉSUMÉS

Le feuilleton *Les Autres Gens* (LAG), publié en ligne de mars 2010 à juin 2012, est l’oeuvre d’un scénariste et d’une centaine d’auteurs, co-scénaristes et dessinateurs. En s’appuyant sur des entretiens semi-directifs auprès de collaborateurs de la série et sur les outils conceptuels de la théorie de l’activité, l’article porte sur la place des technologies de l’information et de la communication (TIC) dans la collaboration à des fins de production narrative, tant au sujet de la forme que des enjeux que ces pratiques soulèvent.

Dans la genèse comme dans le déroulement de la collaboration, les personnes concernées témoignent d'un usage si spontané des TIC que ces dernières sont peu présentes dans leurs discours. Pourtant ce sont les possibilités de communication offertes par ces technologies qui permettent à chacun de se réaliser comme auteur de bande dessinée. C'est cette inscription de manière naturelle des TIC dans la tradition narrative de la bande dessinée qui rend possible une collaboration d'une telle ampleur.

*Les Autres Gens (LAG)* is an online comic published between March 2010 and June 2012. It was produced by an author and more than one hundred co-authors and artists. Based on interviews with some of the collaborators of the serial, this article addresses the role of information and communication technologies (ICTs) in the form and issues of the collaborative storytelling process.

ICTs were a decisive factor in the birth and development of collaboration on *LAG*. Collaborators used them in a very spontaneous way. Although they don't speak much about ICTs during the interviews, the communication possibilities offered by these technologies allow everyone to be a graphic novel artist or author. Used in continuity with the tradition of graphic novel authorship, it is ICTs that make collaboration on so large a scale possible.

El cómic *Les Autres Gens (LAG)*, publicado en línea de marzo 2010 a junio 2012, es la obra de un guionista, en colaboración de un centenar de autores, co-guionistas y dibujantes. El presente artículo analiza el lugar que ocupan las tecnologías de la información y de la comunicación, en la producción narrativa, en colaboración, tanto en relación a los aspectos formales como a los retos que dichas prácticas implican. Para ello, se realizan entrevistas semidirigidas realizadas a los colaboradores de este cómic y se utilizan las herramientas conceptuales de la Teoría de la Actividad. El impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) es tratado en lo que respecta a la colaboración, a la forma y a otras cuestiones que ésta suscita.

Desde el inicio y durante el desarrollo de la colaboración, las personas implicadas en el proceso hacen un uso de las TIC tan espontáneo, que dichas tecnologías, apenas aparecen en sus discursos. Sin embargo, son las posibilidades de comunicación que ofrecen las TIC, las que permiten realizarse como autor de cómic. Esa inscripción, tan natural, de las TIC, en la tradición del cómic, es la que permite una colaboración tan amplia.

## INDEX

**Palabras claves :** TIC, colaboración, relato, cómic, teoría de la actividad

**Mots-clés :** TIC, collaboration, récit, bande dessinée, théorie de l'activité

**Keywords :** ICT, collaboration, storytelling, graphic novel, activity theory

## AUTEUR

### JULIEN FALGAS

Julien FALGAS est doctorant en Sciences de l'information et de la communication au Centre de recherche sur les médiations de l'Université de Lorraine depuis 2011. Observateur assidu des évolutions de la bande dessinée numérique depuis une douzaine d'années, son travail de recherche porte sur les usages des dispositifs de publication numérique par les auteurs et les publics de bande dessinée. En contrepied d'une approche ontologique, ses recherches envisagent la bande dessinée comme une forme transitoire du récit à l'ère numérique. Ainsi, son objet de recherche n'est pas la bande dessinée

mais ceux qui produisent ou lisent des récits sur supports numériques, en revendiquant son héritage. Webmaster de son établissement depuis 2005, il assure depuis 2006 des enseignements en licence et masters de Sciences de l'information et de la communication. <http://julien.falgas.fr>