

## **La lanterne numérique (ou « turbomedia »)**

Dans sa forme commerciale, la bande dessinée « numérisée » (car on ne peut pas parler de bande dessinée numérique à son sujet) utilise le bon vieux système du diaporama (bd-diaporama = avec un bouton "suivant" fréquent). Ceux-ci sont automatisés ou non, plus ou moins animés et/ou sonorisés. C'est sous cette forme standardisée et fermée que la bande dessinée se lit sur les smartphones par exemple.

Pourtant, l'utilisation des diaporamas peut être intéressante et moins limitée qu'il n'y paraît, tout dépend de la façon dont on s'en sert. Le terme Turbomedia, que nous avons rebaptisé ici « Lanterne numérique », a été inventé pour désigner une certaine façon de faire de la bd-diaporama, en utilisant principalement le pouvoir de la superposition :

- Apparitions/disparitions d'éléments de l'image (cases, bulles, personnages, éléments graphiques...). Les pages-écrans se composent et se décomposent à chaque clic sur "suivant", jouant sur le rythme.
- Superposition : un même décor peut donc être réutilisé, sur lequel les personnages peuvent avoir des attitudes changeantes. Les éléments de l'image peuvent également s'empiler, jouer sur la profondeur, etc.
- Image rémanente : l'oeil garde en mémoire l'élément de l'image qui a changé. Cela permet de donner des impressions de mouvement ou de profondeur.
- On peut donc créer un dessin "un peu animé", que le lecteur "anime" en cliquant sur "suivant".
- Cependant, cela doit rester de la lecture. Le diaporama ne défile pas automatiquement. Pas de "spectacle" dont on attend la fin (son, séquences vidéo, longues animations). Le lecteur reste maître de son rythme de lecture. Il est néanmoins possible d'inclure de très courtes animations cycliques ou inter- page-écrans.

## **Exemples**

- Le turbomedia expliqué en turbomedia, par Balak :

Partie 1 : [http://www.catsuka.com/turbomedia/about\\_digital\\_comics\\_balak\\_en.html](http://www.catsuka.com/turbomedia/about_digital_comics_balak_en.html)

Partie 2 : <http://boubize.blogspot.com/2009/02/reflexions-sur-la-bd-numerique-2-le.html>

- *La justice est bovine* (24h bd 2011 de Grandpapier), par votre serviteur :

<http://grandpapier.org/anthony-rageul/24h11-1586>

- Et pleins d'autres sur ces deux liens :

<http://www.scoop.it/t/turbo-media-naissance-d-un-nouveau-medium>

<http://www.catsuka.com/turbomedia/>

## **Mode d'emploi**

A l'occasion des dernières 24h de la bd, un module de diaporama a été installé sur le site de notre partenaire Grandpapier. Les Turbomedia se feront donc directement avec cet outil.

1. Connectez-vous sur votre compte.
2. Créez un nouvel album. Dans le menu déroulant « Type », sélectionnez bien « Turbomédia ».
3. Utilisez les outils de l'interface pour uploader vos pages, les réorganiser, modifier la présentation, etc.

## **Conseils pour la création d'un turbomedia**

- Il est plus facile de réaliser un Turbomédia avec des images de mêmes dimensions.
- Une "diapo" (page) = une image "complète".

Par exemple, si une bulle ou un élément graphique doit apparaître en page 2 par-dessus un décor présent en page 1, cette bulle ou cet élément ne sont pas isolés dans un fichier à part. La page 1 présente le décor, la page 2 est une copie de la page 1 par-dessus laquelle vous aurez ajouté la bulle ou l'élément graphique supplémentaire.

- Comme des éléments seront répétés d'une image à l'autre, l'usage d'un logiciel d'images est indispensable pour caler précisément ces éléments et faire des copier-coller. La précision est la clé!
- De plus, vous devrez prendre en compte l'utilisation des calques dès la phase de dessin. Pour notre exemple, la bulle ou l'élément graphique doivent être dessinées séparément du décor, puis superposé en utilisant des calques (Photoshop, Gimp...).

### **Variantes collectives**

On peut imaginer différentes exercices collectifs.

- Le plus évident consiste à chacun créer une « séquence ».

- En profitant du système de superposition et d'apparition/disparition d'éléments, on peut imaginer des exercices dans lesquels chaque auteur additionne ou soustrait un élément à la page précédente. Par exemple l'auteur A propose une page avec 2 cases contenant seulement des décors. B y additionne des personnages, C y additionne des bulles, D retire des bulles, E en met d'autres, F retire une des cases, G la remplace, etc..... de manière libre.

- L'exercice précédent peut aussi respecter des règles plus strictes. On peut imposer un nombre de « couches » d'une page blanche à la page blanche suivante. Exemple avec 16 auteurs : partant d'une page blanche, jusqu'au 8<sup>e</sup> auteur chacun doit ajouter un élément, du 9<sup>e</sup> au 16<sup>e</sup> chacun est tenu d'en retirer un, jusqu'à revenir à la page blanche.